



DIREZIONE DIDATTICA STATALE 3° Circolo "Imbriani"  
DISTRETTO SCOLASTICO N° 3  
Via Comuni di Puglia – 70031 ANDRIA (Bari)  
P.O.N. Scuola 2004 – 2005



LABORATORIO TECNOLOGICO “ **GIORNALISTI IN ERBA** ”  
OSSERVO E RACCONTO ... CON PIÙ LINGUAGGI

- PROGETTO -

**Le luci e il colore delle mie emozioni  
girovagando da giornalista, fotografo cineasta e attore,  
tra scorci e personaggi di Andria antica**

sottotitoli

- I giochi d'un tempo nei crocicchi tra La Piazzetta e San Micheluzzo
- L'alba d'un giorno passato negli angusti vicoli del Casalino
- Straniero in tour tra i portici e i portali dell'antica Piazza

### **Destinatari**

Formano il gruppo di lavoro:

- 20 alunni di classe 4<sup>a</sup>, provenienti da varie classi di ambedue i plessi
- un docente *tutor*, l'ins. Nunzia Roberto
- un docente *esperto*, l'ins. Sabino Di Tommaso

### **Tempi**

Il progetto si attuerà in 60 ore, suddivise in 20 incontri di 3 ore ciascuno, secondo il calendario concordato

### **Luoghi**

Laboratorio di informatica, aule-laboratorio, i luoghi della Città citati nei sottotitoli, il cortile/atrici/palestra per alcuni giochi propedeutici e di simulazione.

### **Organizzazione**

Le attività si svolgeranno con due modalità organizzative prevalenti: assembleari (dei 20 alunni) e di gruppo.

All'interno del laboratorio esisteranno tre microlaboratori dinamici, di “teca”, “bottega”, “atelier”, nei quali turneranno gli alunni divisi in gruppi.

Anche in ogni microlaboratorio esisteranno momenti assembleari e momenti in cui il gruppo sarà suddiviso in microgruppi.

### **Competenze attese**

[rilevate dal **Profilo Educativo, Culturale e Professionale dello Studente** dell'attuali disposizioni di legge]

- esprimere un personale modo di essere e proporlo agli altri;

- interagire con l'ambiente naturale e sociale che lo circonda, e influenzarlo positivamente;
- risolvere i problemi che di volta in volta incontra;
- riflettere su se stesso e gestire il proprio processo di crescita, anche chiedendo aiuto, quando occorre;
- comprendere, per il loro valore la complessità dei sistemi simbolici e culturali;
- maturare il senso del bello;
- conferire senso alla vita.

(Di tutte queste competenze sono state sottolineate quelle prese maggiormente in considerazione dal presente progetto)

### **Obiettivo progettuale concreto**

Condurre l'alunno a saper realizzare un *ipermedia* elettronico, ove le informazioni vengono organizzate in modo da

- utilizzare i linguaggi di diversi mezzi di comunicazione
- in una struttura non sequenziale che privilegia l'analisi e la personalizzazione dei percorsi di elaborazione e di fruizione, piuttosto che la sintesi e la struttura sequenziale propria del linguaggio verbale o filmico.

L'alunno e chi ne fruisce hanno così la possibilità di integrare in un unico contesto tutti i paradigmi e le tecnologie dell'apprendimento coerenti con il progetto della presente U.A. (Unità di Apprendimento).

Guidare quindi l'alunno nella realizzazione dei tre *fàsmate* ipermediali (elencati nei sottotitoli), ove, attraverso l'espressione poliprospettica delle sue emozioni, egli piega la sensibilità della materia, nelle sue luci e colori, a raccontare la gioia del suo mondo e la bellezza dei suoi pensieri.

### **Motivazioni didattiche della scelta**

#### Student analyses

L'alunno, ideatore, scenografo e regista, attore e fruitore, nel realizzare tali *fàsmate* ipermediali, è facilitato ad attivare,

- l'approccio multidisciplinare
- l'analisi poliprospettica
- la riflessione epistemologica  
e metacognitiva
- la personalizzazione dei percorsi

#### Tutor analyses

Il docente tutor esperto può giovare di

- un sistema aperto ed elastico
- un ambiente dinamico, modulare e creativo
- una modalità esplicitante i processi mentali

### **Pianificazione delle fasi di lavoro**

Prima di iniziare ogni fase o azione sarà importante porsi domande; non può esserci progettazione e conseguente realizzazione adeguata senza interrogarsi sul come, cosa, quando, dove e perché; anche se siamo coscienti che non a tutte potremo subito dare risposte, sapremo comunque che incontreremo "quel problema", da superare.

## Fase ideativa, informativa, di documentazione - *READING* in LABORATORIO in funzione di *TECA*

1<sup>a</sup> azione:

ricerca delle conoscenze che intendiamo conquistare o arricchire  
e delle abilità che intendiamo conseguire o perfezionare.

Si prevedono le seguenti probabili scelte

conoscenze	abilità
educazione all'affettività	
Il sé le proprie capacità, i propri interessi, i cambiamenti personali nel tempo	Attivare atteggiamenti di ascolto / conoscenza di sé e di relazione positiva nei confronti degli altri
Forme di espressione personale, ma anche socialmente accettata e moralmente giustificata, di stati d'animo, di sentimenti, di emozioni, diversi per situazioni differenti	Esercitare modalità socialmente efficaci e moralmente legittime di espressione delle proprie emozioni e della propria affettività, ... con adeguate attenzioni agli altri.
italiano	
I registri linguistici negli scambi comunicativi	Usare registri linguistici diversi in relazione con il contesto
Testi multimediali	Consultare e estrapolare dati e parti specifiche da testi legati al progetto di ricerca
Strategie di scrittura adeguate al testo da produrre	Produrre testi scritti coesi e coerenti per raccontare esperienze personali. Elaborare in modo creativo testi
tecnologia e informatica	
Elementi della comunicazione multimediale	Consultare opere multimediali
Gli strumenti elettronici di elaborazione testuale, grafica, multimediale	Creare semplici pagine personali o di gruppo da inserire in un ipermedia
musica	
Principi costitutivi dei brani musicali: ripetizione, variazione, contesto, figura-sfondo	Utilizzare elementi di brani musicali in proprie produzioni multimediali
arte e immagine	
Elementi di base della comunicazione iconica ... per cogliere la natura e il senso di un testo visivo	Identificare in un testo visivo, costituito anche da immagini in movimento, gli elementi del relativo linguaggio ... Rielaborare, ricombinare e modificare creativamente disegni e immagini, materiali d'uso, testi, suoni per produrre immagini Esprimersi e comunicare mediante tecnologie multimediali

2<sup>a</sup> azione:

pianificazione dei contenuti

in base alla tipologia degli "oggetti" testuali, iconici, sonori, architettonici e reali  
da ricercare e raccogliere, esplorare, reinterpretare

(per ciascuno dei tre gruppi di *fàsmate* che compongono l'opera ipermediale in progetto)

3<sup>a</sup> azione:

scelta dei mezzi idonei alla ricerca, esplorazione, drammatizzazione:

(i più importanti) testi dedicati, macchina fotografica digitale, videocamera digitale, computer con stampante, musiche d'ambiente

4<sup>a</sup> azione:

raccolta delle "informazioni-dati"

mediante lo stralcio di testi documentali, l'effettiva esplorazione, la drammatizzazione<sup>1</sup> in loco (se prevista), la ripresa cine-fotografica

### **Fase attuativa, di redazione - *EDITING* in LABORATORIO in funzione di *BOTTEGA***

1<sup>a</sup> azione:

visione e analisi della raccolta - produzione di *informazioni*

realizzata nel laboratorio in funzione di teca (nella fase di *reading*, documentale)

2<sup>a</sup> azione:

classificazione e selezione degli "oggetti" più significativi per il gruppo di *fàsmate* in produzione

mediante tabella a doppia entrata, con colonna riepilogativa e colonna selettiva, righe di classificazione per tipologia di *media* disponibili e scelti

3<sup>a</sup> azione:

trasposizione elettronica degli "oggetti" (foto, elaborati grafo-pittorici, testi e musiche) mediante scanner, programmi di *editing* specifici

4<sup>a</sup> azione:

elaborazione della scenografia, progetto e realizzazione, editando uno *storyboard* sequenziale dei *media* da inserire in ogni scena, in modo che ci sia una comunicazione integrale del messaggio

5<sup>a</sup> azione:

assemblaggio e impaginazione delle varie scene del gruppo di *fàsmate*,

mediante MS Publisher, per una produzione stampata,

mediante Frontpage o altro impaginatore web, per la produzione ipermediale.

### **Fase prevalentemente creativa e autovalutativa, di personalizzazione - *AUTHORING* in LABORATORIO in funzione di *ATELIER***

1<sup>a</sup> azione:

rielaborazione o creazione dei testi,

---

<sup>1</sup> Nella realizzazione del primo gruppo di *fàsmate* è prevista la drammatizzazione di alcuni antichi giochi, oggi quasi in disuso, nei crocicchi pedonali tra La Piazzetta (piazza San Domenico) e San Micheluzzo. Gli alunni, divisi in quattro gruppi di 5 elementi, a turno drammatizzano un gioco, riprendono cine-fotograficamente il gruppo attore, assistono alla recita e alle riprese.

Nella realizzazione del secondo gruppo di *fàsmate* è prevista la drammatizzazione di personaggi al lavoro nelle albe di un tempo (il fornaio, il contadino, le donnette della prima messa, ...), negli angusti vicoli e nello slargo del Casalino. Anche qui gli alunni turneranno come attori, fotografi e cineasti, spettatori.

Nella realizzazione del terzo gruppo di *fàsmate* è prevista la visita, come degli stranieri in *tour*, dei portici e dei portali dell'antica Piazza (piazza Sant'Agostino) e dintorni, dotati di semplici guide autocostituite ritagliando informazioni testuali e grafiche da pubblicazioni soprattutto antiche, e confrontando l'antico documentato con i rilievi sul monumento attualmente esistente.

così che le sole parole siano sufficienti a destare nel lettore  
immagini senso-comunicative complementari  
rispetto agli altri elementi del messaggio

L'alunno sarà invogliato a ricercare e usare anche la magia di una prosa che con tono apparentemente colloquiale, introduce dentro un universo inverosimile, quasi assurdo (proprio della sua fantasia), eppure perfettamente accettabile, anzi trascinante e coinvolgente.

2<sup>a</sup> azione:

personalizzazione delle immagini,  
mediante reimpostazione delle luci, del colore, dell'inquadratura, ...  
così che non esprimano tanto uno stato,  
quanto piuttosto raccontino l'emozione vissuta

3<sup>a</sup> azione:

utilizzazione di una grafica che manifesta, esaltandolo, il messaggio insito nel gruppo di *fàsmate*,

così come personalmente l'alunno lo percepisce e lo vive,  
rivedendo lo stile del testo, i clip complementari, gli sfondi e le filigrane, ...

4<sup>a</sup> azione:

revisione del montaggio generale,  
dei titoli, dell'impaginazione delle scene,  
vuoi in sequenza diacronica, in spazi contigui,  
vuoi con link sincronici ed iperspaziali.

## Metodologia

(la stessa utilizzata nell'analogia esperienza dello scorso anno, in quanto dimostratasi efficace)

L'attivazione delle fasi sarà ciclica, *iterativa e in progress*,  
esse ricorreranno approfondendo a spirale, sequenzialmente o in modo mirato,  
- nel documentare ogni micro obiettivo,  
- nel realizzare una *visione a campo lungo* di ciascuna meta intermedia,  
- nel produrre una *panoramica generale* dell'esperienza  
che ingloba gli elaborati  
e dà senso univoco all'intero pacchetto educativo.

Onde tener sempre alta nell'alunno la motivazione all'apprendimento, tutte le attività avranno una buona dose di

- |   |   |
|---|---|
|  sfida     | → obiettivi non scontati                  |
|  fantasia  | → possibilità di personalizzazione        |
|  curiosità | → novità di conoscenze o di realizzazione |

L'approccio metodologico sarà sempre **laboratoriale** e andrà **dalla documentazione alla comunicazione, alla produzione**.

I bambini saranno guidati individualmente ed organizzati in piccoli gruppi cooperativi [come già precisato nella organizzazione delle attività] .

**Le attività, conseguentemente, si incentreranno sull'interazione** con i compagni, gli adulti e l'ambiente, in quanto tale modalità educativa tiene conto dei bisogni del bambino di muoversi (liberamente), stabilire contatti (verbali e non) con il gruppo, esprimere le proprie sensa-

zioni e pensieri, timori e aspettative, confrontarsi, prendere decisioni ed effettuare scelte, sperimentare che il proprio operato incide e ha una ricaduta (non sempre positiva) sulla vita del gruppo e sull'ambiente.

Tale modalità educativa richiederà l'uso della didattica dell'**apprendimento cooperativo** [*learning together*]; gli alunni

- lavorano sia insieme che individualmente
- si ascoltano reciprocamente
- si interrogano vicendevolmente su problemi e ...
- condividono materiali e risorse
- si aiutano nel bisogno

così da pervenire ad un soddisfacente grado di attiva socializzazione caratterizzata da

- interdipendenza positiva
- responsabilità personale
- abilità interpersonali
- interazione promozionale
- capacità di revisione

Il turnare nei microlaboratori previsti e nei ruoli in essi assegnati (mediante la didattica del *learning by doing*), accentuerà le possibilità di socializzare e sentirsi cittadini (comunità operante in una città) compartecipi e responsabili.

Si terrà presente che il processo della conoscenza non procede in modo lineare; utilizza nel suo costituirsi percorsi non facilmente identificabili nei quali la realtà dei fatti si mescola con seduzioni di carattere estetico, costruzioni di carattere induttivo si associano a repentini *gestalt-switch* (≈intuizioni) tra idee in qualche modo correlate; e quindi nel reale progresso e crescita culturale dell'alunno, non sempre viene rigorosamente rispettata la tassonomia del Bloom (conoscenza → comprensione → applicazione → analisi → sintesi → valutazione).

Poiché il rapporto con il sapere è una rete estremamente densa di interconnessioni a più livelli tra operazioni logiche, figure retoriche, osservazioni fattuali, giudizi morali, seduzioni estetiche, situazioni contestuali e decisioni economiche, tutte le attività considereranno che è attraverso di essa (rete) che si svolge il percorso del conoscere e che spesso l'apprendimento è lo spostamento da modelli di rappresentazione del reale innati, di natura extrascientifica, a idee razionali e corrette, dovuto a nuovi modi di osservare la realtà. **Si farà pertanto largo uso di seduzioni di carattere estetico, di osservazioni fattuali e di relative situazioni contestuali che stimolano intuizioni o modificano il punto di osservazione della realtà** da documentare e comunicare.

L'alunno, inoltre, operando in un laboratorio integrato, verrà guidato ad apprendere modelli di conoscenza, di ***know how***, di lettura, interpretazione e rappresentazione della realtà, mediante attività che implicano processi percettivi, manipolativi e cognitivi. Affinché il pensiero possa meglio conservare e rappresentare a un livello simbolico e astratto le conoscenze direttamente sperimentate verranno evidenziate continuamente le relazioni che intercorrono tra il fare e il pensare. Infatti mentre l'**attivazione di processi percettivi** (visivi, uditivi, tattili, ...) incide drasticamente sull'*attenzione*, sulla *memoria*, sulla *concentrazione*, sull'*analisi dei particolari* e sulla *costruzione di aspettative*, l'**attività manipolativa**, d'altro canto, comporta *procedure sperimentali*, per prove ed errori, per ipotesi e deduzioni, per confronti e negazioni; ambedue, poi, basandosi sul **ragionamento suppositivo, intuitivo, deduttivo e costruttivo** consentono all'alunno **di imparare ad imparare e di rappresentarsi la realtà da angolazioni poste a livelli differenziati e integrati di conoscenza.**

Ci sarà costantemente un coordinamento tra le attività degli alunni del modulo e le attività curricolari ed extra curricolari delle rispettive classi di appartenenza fondato su:

- ripresa e approfondimento di contenuti
- utilizzo di metodologie omologhe
- considerazione nei processi valutativi degli esiti dell'esperienza P.O.N.

### **Mezzi e materiali necessari**

**I mezzi e gli strumenti** necessari sono stati citati con chiarezza nel relazione sui vari laboratori.

**Il materiale di consumo** necessario come , carta in formato A4, A3; cartoncini, carta ad alta risoluzione e carta fotografica per stampanti a getto d'inchiostro, cartucce d'inchiostro per le suddette stampanti, pannelli espositori dei vari *fàsmate*, CDR per la pubblicizzazione dell'ipermedia realizzato, sono richiesti nell'apposito allegato.

Andria, 16 ottobre 2004

Sabino Di Tommaso

