

A SCUOLA DI PODCAST

COME LA PRODUZIONE DI TRASMISSIONI RADIOFONICHE PUÒ MIGLIORARE
LA COLLABORAZIONE E LA CONSAPEVOLEZZA DELLE PROPRIE EMOZIONI

Luciano Di Mele

ABSTRACT:

Il podcast rappresenta una straordinaria possibilità di condividere sulla rete i contenuti multimediali prodotti localmente. Con l'ausilio di microfono, computer, collegamento a internet e software di montaggio ogni scuola può realizzare i propri prodotti e poi metterli a disposizione. La valenza pedagogica è data dalla varietà dei linguaggi utilizzati e dalle positive implicazioni sociorelazionali nella fase di realizzazione.

Parole chiave:

podcast, linguaggi non verbali, registrazione e montaggio audio

The podcast is an extraordinary opportunity to share local multimedia content on the web. Using a microphone, computer, internet connection and editing software every school can make their products and then make them available. The pedagogical value is given by the variety of languages and the positive implications of social relationships in construction.

Keywords:

podcast, nonverbal communication, audio recording and editing

Luciano Di Mele
Dipartimento di Sociologia e Comunicazione
Sapienza Università di Roma
Via Salaria 113 – 00198 Roma
luciano.dimele@uniroma1.it



LUOGO: Roma – Scuola secondaria di I grado «Alberto Sordi»

UTENTI: 2 classi, 45 alunni di 12-13 anni

AA.SS.: 2007/2008, 2008/2009

DURATA PROGETTO: 10 ore + 10 ore in due anni scolastici

MATERIALI E TECNOLOGIE: microfono, computer, mixer audio

PRODOTTO REALIZZATO: prodotti audio per il podcast

Cos'è il podcast?

Podcast è un termine basato sulla fusione di due parole: *iPod* (il popolare riproduttore di file audio mp3 di Apple), e *broadcasting*, la trasmissione di informazioni da un sistema trasmittente a un insieme di sistemi riceventi.

Il termine nacque quando l'uso di internet a banda larga favorì lo scambio di registrazioni audio su computer, palmari, lettori di musica digitale e anche telefoni cellulari.

PREMESSA

«Se volete potete scaricare il podcast di questa e delle altre puntate dal nostro sito!»: è questa la frase che ci siamo abituati a sentire alla fine

dei più importanti programmi radiofonici. Aver perso la diretta non pregiudica nulla all'ascoltatore in quanto egli può recuperare in qualsiasi momento l'intera trasmissione da internet. Il podcast ha determinato una dissociazione tra il tempo dell'offerta di un prodotto radiofonico o audiovisivo e il momento della sua fruizione, una ulteriore riorganizzazione di tempo e spazio nell'esperienza delle persone che Meyrowitz (1995) aveva già descritto con l'avvento dei primi media di massa e che continua ancora con nuove combinazioni e soluzioni. Una delle componenti costitutive dei media, ovvero la ritualità della diretta, viene sostituita dalla scelta dello spettatore.

Questa nuova modalità di uso dei contenuti mediali ha però una doppia convenienza: se gli utenti non vincolati alla diretta possono seguire i propri programmi preferiti, le compagnie di broadcast moltiplicano le possibilità di «tenere agganciato» il pubblico.

Il pubblico sceglie il prodotto e anche il momento, ma, aspetto ancora più significativo, può esso stesso offrire i propri prodotti mediali sulla rete.

La cultura informale del web 2.0 si muove sulla linea della condivisione e dell'*on demand*: da una parte la forte condivisione dei contenuti, dall'altra una cultura che dà risposte a domande ed esigenze precise.

Il podcast in un contesto scolastico risponde efficacemente alla richiesta di una cultura facilmente disponibile e prodotta dalla base. La realizzazione di oggetti mediali da parte degli studenti sta crescendo in modo esponenziale: tesine, presentazioni in power point, video sono condivisi in rete e facilmente reperibili su internet.

Ma il podcast è tanto facile da fruire quanto complesso può essere il processo produttivo, specialmente quando è la scuola che se ne fa promotrice. È vero che i siti scolastici ospitano una grande quantità di realizzazioni autonome fatte dagli studenti su argomenti vari, ma è altrettanto vero che un percorso di podcasting scolastico non si ferma solo all'oggetto realizzato, ma fa della qualità del processo un obiettivo importante. Esso si accompagna alle altre forme di apprendimento arricchendo i saperi cognitivi con l'esperienza emotiva che i linguaggi non verbali e tecnologici emotivi sanno dare.

La prof.ssa Clara Sardella si è fatta promotrice di un progetto di podcast scolastico presso la scuola secondaria di I grado «Alberto Sordi» di Roma. Sono state coinvolte due classi per un totale di 45 alunni (due disabili) mentre i docenti impegnati sono l'insegnante di italiano e di

educazione motoria. L'intervento si è articolato in 10 incontri di un'ora per classe in orario curricolare in due anni scolastici. Ciascuna classe è stata suddivisa in sottogruppi di 4-5 alunni per lavorare su compiti specifici.

FINALITÀ

La finalità principale del progetto è stata quella di favorire l'utilizzo dei linguaggi non verbali nell'apprendimento anche attraverso l'uso di nuove tecnologie multimediali per stimolare:

- l'intelligenza emotiva
- la gestione delle emozioni come risorsa e benessere
- la creatività
- l'immaginazione
- l'apprendimento collaborativo
- lo sviluppo dell'autostima
- la motivazione all'apprendimento
- il riconoscimento delle emozioni
- la capacità di ascolto
- il rispetto reciproco
- il senso di responsabilità
- la cooperazione attiva.

L'uso della tecnologia, in questo caso, parte dalla necessità di costruire un ambito emotivamente coinvolgente per gli alunni; infatti uno degli aspetti costitutivi del progetto è l'esplorazione preventiva dei linguaggi non verbali e la promozione di un'educazione socioaffettiva.

Da parte degli insegnanti c'è la chiara necessità di esplorare il «pianeta giovani» con gli strumenti propri della loro socializzazione e da qui affrontare problematiche come l'innamoramento, l'amicizia, il rapporto con i genitori, il gruppo/branco, le diversità. Gli argomenti di contenuto più propriamente disciplinare, come ad esempio le scienze o la letteratura, possono essere scelti tra gli altri, oppure sono funzionali allo sviluppo delle attività di produzione; il progetto si propone essenzialmente di ricollegare gli aspetti emotivi a quelli cognitivi dell'esperienza scolastica.

OBIETTIVI

Gli obiettivi dichiarati nel progetto sono di natura psicosociale:

- riconoscimento delle emozioni
- capacità di ascolto
- senso di responsabilità
- cooperazione attiva.

Essi rispondono a bisogni di alfabetizzazione emotiva e relazionale tipici dell'età adolescenziale. Gli obiettivi di tipo mediale sono funzionali alla costruzione del prodotto e, come avviene spesso nelle esperienze di Media Education di matrice socioculturale, arrivano in seconda battuta.

MEZZI E RISORSE

Il progetto, per quanto riguarda le attrezzature, è stato finanziato da una fondazione, mentre la scuola ha pagato le ore di intervento in classe all'insegnante che ha svolto le ore aggiuntive in compresenza con il collega.

Le tecnologie usate sono il microfono, il computer, il mixer audio, con costi che possono variare in relazione alla qualità degli equipaggiamenti.

IL PERCORSO DELL'ESPERIENZA

Gli insegnanti stabiliscono i *format didattici*, ovvero la progettazione del lavoro, descrivendo in modo dettagliato i tempi di attuazione per ogni fase, considerando quali sono effettivamente le risorse (umane e strumentali) che si hanno a disposizione, l'interesse degli alunni per gli argomenti proposti, l'età, l'abitudine a lavorare in gruppo utilizzando nuove tecnologie. In base a questa «ricognizione» si può calare il progetto nel concreto «modellandolo» effettivamente nel contesto specifico in cui si opera.

- Descrizione generale
- Struttura

- Tempo di preparazione
- Strumenti e risorse

Il progetto ha previsto un anno di preparazione durante il quale sono stati sperimentati i linguaggi non verbali, come l'espressione corporea, la musica, l'arte che — come si legge in un elaborato di valutazione finale del progetto — «accompagnano, modellano e rinvigoriscono la parola scritta, letta e parlata. Questi linguaggi hanno la missione di esplorare l'invisibile e dare luce, corpo, forma, odore e sapore a quello che si va scoprendo, sentendolo e vivendolo interiormente. L'immaginazione e la creatività hanno fornito la spinta e la motivazione ad apprendere».

Il lavoro preparatorio del primo anno viene richiamato alla memoria e utilizzato in fase operativa concreta per produrre i podcast sui vari argomenti liberamente scelti dai sottogruppi. Il percorso pertanto si sviluppa in tre fasi consecutive nell'arco di due anni scolastici:



Le tecniche utilizzate per la fase di ricostruzione emotivo-esperienziale sono le seguenti:

- brainstorming
- circle-time
- espressione corporea
- produzioni artistiche (collage)
- psicodramma con scambio di ruoli
- diapomontaggio con produzione di didascalie per riflettere su emozioni e stati d'animo.

La fase tecnologica arriva quindi in un terzo momento, dopo un percorso di individuazione dei temi e dei significati collettivi da comunicare. Il podcast serve a dare corpo alle idee precedentemente elaborate; a questo punto, gli alunni si misurano con le vere competenze mediali, come la scrittura dello storyboard, la registrazione del testo col microfono, la scelta e l'aggiunta delle musiche fino ad arrivare al montaggio al computer.

La fase più propriamente produttiva si sviluppa sempre in tre fasi:



PROGETTAZIONE

La classe, seguita da due docenti, lavora a piccoli gruppi sviluppando temi differenti; ogni gruppo, oltre a scegliere l'argomento, fa emergere le competenze dei singoli e, di conseguenza, si distribuiscono i compiti.

Il lavoro sul target chiarisce e definisce in maniera condivisa scelte che, dal piano dei contenuti, si incrociano con il tipo di pubblico da raggiungere e gli intenti comunicativi.

Target

- *Età media del pubblico* (A chi ci rivolgiamo? Ad esempio, ragazzi delle scuole secondarie di I grado).
- *Preparazione sull'argomento* (Come ci prepariamo? Discussioni di gruppo, approfondimenti personali, condivisione di esperienze).
- *Tecnologia* (Quali linguaggi e quali tecnologie usiamo? Individuazione delle competenze degli alunni sull'uso degli strumenti multimediali).
- *Obiettivi* (Quali risultati vogliamo ottenere? Come può essere usato? Quali cambiamenti vogliamo indurre negli altri? Individuazione dello scopo concreto del prodotto podcast).

Il piano di comunicazione è la pianificazione delle operazioni che traducono l'idea nelle caratteristiche del prodotto. Gli alunni riflettono su contenuti e stili e così chiariscono sempre meglio il messaggio e il risultato atteso.

Piano di comunicazione (esempio)

- *Area tematica*: educazione socioaffettiva:

- *Sotto-area*: dinamiche relazionali;
- *Argomenti specifici*: amicizia;
- *Durata episodio*: 5 minuti;
- *Stile di comunicazione*: informale, tramite dialogo diretto, utilizzando un linguaggio proprio dei ragazzi;
- *Immagine veicolata (metamessaggio)*: rappresentare un conflitto tra amici e un ufficio che consente il cambio di amici.

Un'altra delle fasi significative della progettazione è la scrittura dello storyboard che prepara poi la registrazione, di cui proponiamo uno stralcio in tabella 1.

TABELLA 1
Una parte dello storyboard del progetto

FASE	PERSONAGGIO	TESTO	EFFETTI/MUSICA
Apertura e obiettivi	Voce narrante (<i>Voce coinvolgente, ferma e decisa</i>)		Musica di sotto-fondo «L'amico è»
Sviluppo	Benedetta	«Uffa che noia che sei Mafalda, stai sempre a studiare! Dai, chiudi quei libri, andiamo a fare un po' di shopping... è così eccitante...»	
	Mafalda (<i>Con voce già «piccata» dal rimprovero dell'amica e pronta ad attaccare</i>)	«Ma lasciami in pace Benedetta!... e poi... scusa se <i>io</i> studio per la verifica e cerco di prendere buoni voti, mentre <i>tu</i> pensi solo a divertirti e ad andare in palestra... o in giro per negozi...»	
	Benedetta (<i>Con voce sempre più infastidita e pronta al litigio</i>)	«Beh!... che c'è di male... <i>io</i> mi mantengo in forma mentre <i>tu</i> stai sempre a studiare come... come un topo di biblioteca!... Ti ammuffirai come uno di quei vecchi libri... (<i>con voce cantilenante e provocatoria</i>) Secchiona, secchiona!»	
	Mafalda (<i>Con voce sempre più adirata</i>)	«E tu invece?... Ma fammi il piacere... sei solo una stupida sciacquetta con un cervello grande come... come una pallina da ping-pong»	
	Benedetta (<i>Al colmo dell'ira, quasi urlando con voce strozzata</i>)	«Ah, è così? Benissimo... allora sai che ti dico? Scordati della nostra amicizia, d'ora in poi mi troverò una nuova amica... e non cercarmi più!»	<i>Porta che sbatte</i>

Oltre al testo viene precisato anche il sottotesto delle intonazioni, il personaggio coinvolto e gli effetti musicali e sonori. Il podcast si configura come un vero e proprio radiodramma, dove, attraverso le diverse componenti, si cerca di rendere l'atmosfera sonora di un ambiente.

Scrivere per l'orecchio e non per l'occhio invita i ragazzi a tener presente le seguenti caratteristiche:

- frasi lineari
- parole brevi
- forma concreta
- verbo all'attivo
- discorsi diretti
- capacità di sintesi.

PRODUZIONE

La fase centrale è la registrazione delle voci, della musica e dei rumori:

- la lettura deve essere intonata a più voci seguendo il senso (drammaticità, comicità, stupore, interlocuzione, resoconto, ecc.) e rispettando gli interventi altrui;



Fig. 1 Il podcast. Gli alunni della scuola «Alberto Sordi» durante la fase di registrazione della voce al computer.

- si deve ricercare la padronanza della propria emotività attraverso il controllo della voce e della dizione;
- i suoni e i rumori vanno integrati nel testo;
- le musiche devono sottolineare e mettere in risalto i dialoghi.

Il microfono come strumento di registrazione e non di amplificazione impone delle regole collettive di rispetto, responsabilità e concentrazione che si collegano al lavoro emotivo e relazionale già iniziato nella prima fase del progetto.

È stato usato un microfono «cardioide», così chiamato perché lo spazio sensibile è di fronte al microfono ed è a forma di cuore. Questo permette di escludere i rumori accidentali, che così restano al di fuori della portata del microfono.

Il microfono tramite un particolare mixer audio scarica la registrazione sul computer. Eventualmente, con un apposito software, è possibile registrare direttamente sul computer, e quindi collegare direttamente il microfono al pc.

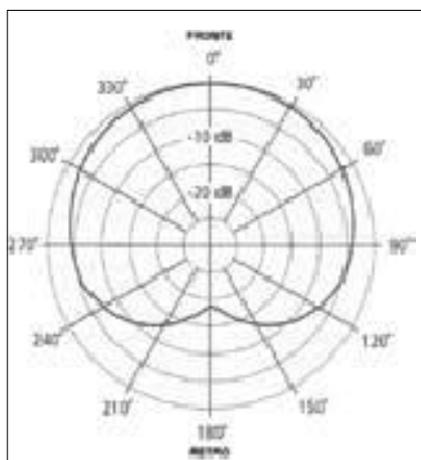


Fig. 2 Diagramma polare di microfono a cardioide.

POST-PRODUZIONE E DIFFUSIONE

Le registrazioni sono state montate al computer con un programma specifico chiamato Audacity.

Le potenzialità del podcast sono però particolarmente legate alla diffusione su internet. «Una volta prodotto il podcast si potrà registrare su iTunes Music Store e potrà essere fruibile da tutti senza sintonizzarsi. Si cercherà, quindi di creare una comunità di produttori e fruitori che consentirà di continuare la vita vissuta tra i banchi di scuola aprendosi a nuove esperienze e nuovi contatti». Si verranno a creare delle specifiche librerie di prodotti non solo musicali, ma di generi diversi e lo sviluppo «futuro potrebbe essere la creazione di una vera e propria radio scolastica. una radio che si vede. si legge. si ascolta. si naviga...».



Fig. 3 Schermata del programma di montaggio audio «Audacity».

VALUTAZIONE

Gli strumenti di verifica messi in atto sono diversi:

- osservazione diretta nelle varie fasi di lavoro
- riflessioni scritte sull'esperienza
- confronto con i compagni
- questionario finale.

Il questionario ha dato indicazioni sul gradimento degli alunni sulle diverse attività svolte in preparazione del podcast, come raffigurato in tabella 2.

TABELLA 2
Risultati del questionario sul gradimento degli alunni

Metodo	Per niente	Poco	Abbastanza	Molto	Moltissimo
Mimo	0	2	6	7	6
Brainstorming	0	7	5	5	4
Circle-time	1	9	6	5	0
Diapomontaggio	2	7	6	5	1
Espressione corporea	1	3	5	7	5
Diario di bordo	1	3	8	4	0
<i>Totale</i>	<i>5</i>	<i>31</i>	<i>36</i>	<i>33</i>	<i>16</i>

È stata sollecitata anche una riflessione sugli apprendimenti relazionali e intrapsichici (tabella 3).

TABELLA 3
Risultati del questionario sugli apprendimenti relazionali e intrapsichici

Cosa ho imparato	Per niente	Poco	Abbastanza	Molto	Moltissimo
Collaborare con i compagni	0	0	11	8	2
Capire le emozioni	0	4	7	5	3
Ascoltare gli altri attivamente	0	5	9	5	2
Esprimere i sentimenti	1	4	6	5	4
Controllarmi	1	9	6	4	1
Sentirmi più accettato	0	5	3	8	5
Essere più sicuro	0	4	4	7	6
Avere un'opinione migliore	0	5	6	5	5
Sperimentare sensazioni nuove	1	6	6	4	4
<i>Totale</i>	<i>3</i>	<i>42</i>	<i>58</i>	<i>51</i>	<i>32</i>

Punti qualificanti e critici

Il progetto ha il pregio di costruire innanzitutto il gruppo attorno alla realizzazione tecnologica: in questo modo gli alunni lavorano con buona motivazione, ma soprattutto acquisiscono consapevolezza dei diversi passaggi produttivi. Ad esempio, riflettere sul tipo di pubblico condiziona anche lo stile, il linguaggio, i contenuti.

Gli aspetti da migliorare, invece, riguardano maggiore distribuzione nel tempo e gradualità delle competenze tecnologiche: gli alunni forse hanno avuto tempi troppo stretti per apprendere l'uso della registrazione e del montaggio audio.

Oggi alcuni di questi lavori sono scaricabili dal sito della scuola: www.scuolaalbertosordi.it/index.htm.