

MI VIDEORACCONTO: UN'ESPERIENZA DI MEDIA EDUCATION NELL'EXTRASCUOLA

Tiziana Venturi

ABSTRACT:

Uno dei fronti in cui la media education si può spendere in modo particolarmente fruttuoso è quello del disagio sociale. Acquisire competenze mediali infatti rappresenta un passo avanti verso l'essere cittadini attivi e partecipi. L'esperienza descritta riguarda un progetto rivolto agli utenti di un centro semiresidenziale che, attraverso un percorso volto ad accrescere la comprensione del linguaggio video, hanno realizzato una presentazione di loro stessi composta da filmati e fotografie. Un'occasione per riflettere sulle proprie passioni e per scoprire insieme un nuovo modo di usare telecamera e computer.

Parole chiave:

inclusione, autobiografia, video, immagine

One of the fronts where media education can be profitably spent is social discomfort. In fact, the acquisition of a media competence is empowering for active and participant citizens. This experience concerns a project targeting the persons of a semi-residential centre who, after acquiring some competence in reading the audiovisual language, have realized their own presentations composed of both video and photos. Indeed, an occasion to reflect on their own passions and discover together new ways of using a videocamera and a computer.

Keywords:

inclusion, autobiography, video, image

Tiziana Venturi
Centro Culturale Francesco Luigi Ferrari
Via Emilia ovest 101
41124 Modena
comunicazione@centroferrari.it



LUOGO: Modena, Centro Culturale F.L. Ferrari

UTENTI: Ragazzi/e dai 12 ai 14 anni

DURATA PROGETTO: 12 ore complessive di laboratorio e due incontri di coordinamento da aprile a giugno 2009

MATERIALI: videoproiettore, due macchine fotografiche, una telecamera, un cavalletto, quattro computer, casse audio per PC

PRODOTTO REALIZZATO: un video per ogni ragazzo¹

IL PROGETTO

Il percorso proposto rientra nel progetto europeo dal titolo «Media for Inclusion» che il Centro Culturale F.L. Ferrari ha realizzato nel corso del 2009. Il laboratorio «Mi-video racconto» è stato realizzato da un media educator del Centro Culturale F.L. Ferrari presso l'Azienda

¹ Nel momento in cui otterremo la liberatoria alcuni video prodotti saranno visibili sul sito www.in-formedia.it.

Servizi alla Persona – ASP «Patronato per i Figli del Popolo e Fondazione S. Paolo e S. Geminano» del comune di Modena che gestisce due centri semiresidenziali per adolescenti. Gli utenti sono bambini e ragazzi che frequentano il centro su segnalazione dei servizi sociali, sono quindi soggetti a rischio o in condizione di esclusione sociale. L'idea di questo laboratorio parte dalla necessità dell'Azienda Servizi alla Persona di proporre attività che promuovano l'inserimento sociale di questi ragazzi. Questa esigenza può trovare una risposta nelle attività di Media Education perché si colloca tra i suoi imperativi pedagogici: accrescere il senso critico rispetto ai messaggi provenienti dai mass media e dagli strumenti di comunicazione mediale utilizzati dagli adolescenti o pre-adolescenti (televisione, cellulare, social network e videogiochi) e fornire le competenze per produrre messaggi e educare all'uso responsabile di tali strumenti.

Finalità e obiettivi

Gli educatori del centro semiresidenziale hanno notato come sempre più spesso i ragazzi che si presentano nella loro struttura hanno intorno a sé genitori o adulti poco adeguati al ruolo educativo, incapaci di rappresentare per loro un riferimento, ma «generosi» quando si tratta di fornire oggetti materiali, fra i quali il cellulare è sicuramente al primo posto, ma anche il computer e in particolare la connessione a internet. In questo caso gli strumenti tecnologici vengono lasciati nelle mani dei ragazzi senza alcun controllo o accompagnamento da parte degli adulti. Gli educatori registrano quindi un uso solitario, fatto all'interno della propria camera senza quello scambio e quel confronto che anche in ambienti familiari sereni e normali viene conquistato faticosamente dai genitori degli adolescenti.

Una finalità di questo laboratorio è proprio quella di mostrare un uso di questi mezzi diverso da quello che solitamente questi ragazzi ne fanno, meno spontaneo e più pensato. Per aggiungere un mattone alla costruzione di quell'edificio importante che è l'uso responsabile dei media occorre preparare i ragazzi a comprendere appieno i nuovi linguaggi e ad avere maggiore consapevolezza di come ogni media influisce e modifica il messaggio stesso: scattare una foto con il cellulare o pubblicarla su internet sono due azioni dai contenuti e dalle conseguenze diverse.

Come già detto, il percorso proposto rientra nel progetto europeo dal titolo «Media for Inclusion» che il Centro Culturale F.L. Ferrari ha realizzato nel corso del 2009 e che si poneva come obiettivo quello di realizzare un'azione di educazione all'informazione e alla comunicazione diretta ai giovani e ai loro educatori che fosse in grado di consolidare l'accesso dei ragazzi a un'informazione di qualità, stimolando allo stesso tempo la partecipazione di questi alla vita attiva e allo sviluppo del senso critico e dei valori della partecipazione, affrontando in particolare il tema dell'inclusione sociale attraverso il coinvolgimento diretto di gruppi di giovani appartenenti alle aree periferiche ad alto rischio di emarginazione sociale.

In base a quanto descritto, le finalità del laboratorio possono essere così sintetizzate:

- contribuire alla costruzione del senso critico verso i messaggi mediiali;
- realizzare nuove modalità di apprendimento attraverso il codice iconico;
- esprimere suggestioni e vissuti personali attraverso l'utilizzo delle immagini e della musica;
- realizzare un processo di socializzazione tra i partecipanti;
- favorire la cultura dell'integrazione nel gruppo e nel territorio;
- migliorare la conoscenza di se stessi;
- migliorare la stima di se stessi;
- raccontarsi e ricostruire la propria storia personale;
- migliorare l'attenzione e l'osservazione della realtà.

Sulla base di quanto emerso nei due incontri di coordinamento realizzati tra gli educatori vengono fissati i seguenti obiettivi:

- esprimere un'opinione di fronte a un'immagine proposta;
- conoscere i diversi tipi di inquadratura;
- utilizzare la telecamera;
- utilizzare i diversi tipi di inquadratura;
- utilizzare la macchina fotografica;
- raccontare attraverso le immagini qualcosa del proprio vissuto;
- capire le potenzialità dei suoni e della musica associata a immagini;
- utilizzare un software per il montaggio di fotografie, testi e musiche;
- stimolare un approccio positivo al lavoro di gruppo;
- vivere la competizione in modo positivo.

Procedura e metodo

Per la realizzazione del laboratorio sono stati necessari due incontri preliminari tra gli educatori del Centro Culturale F.L. Ferrari e quelli dell'Azienda Servizi alla Persona. Il primo è stato dedicato alla conoscenza reciproca: gli operatori del Ferrari hanno descritto le attività di educazione ai media da loro realizzate negli ultimi due anni, mentre gli educatori dell'ASP hanno illustrato la realtà del centro e raccontato le loro esperienze, ma soprattutto c'è stato un confronto per capire se le finalità della Media Education potessero rispondere alle esigenze di questi ragazzi. Si è quindi condivisa la necessità di proporre un uso degli strumenti mediali che desse spazio alla loro creatività e si è riconosciuto il valore educativo dell'essere accompagnati da un adulto in questa esperienza. Nel secondo incontro è stato scelto il tema del raccontarsi, che dà il titolo al laboratorio, a partire dall'esigenza di conoscere meglio se stessi, per imparare ad apprezzarsi e conoscere gli altri ragazzi del centro, dal momento che da un anno all'altro avvengono dei cambiamenti, sia perché quelli che terminano le scuole secondarie di primo grado non possono più accedere al centro sia perché tutti gli anni qualcuno si aggiunge. L'idea di creare una presentazione multimediale di se stessi ha lo scopo, quindi, da una parte di stimolare i ragazzi nella riflessione su ciò che li riguarda e, dall'altra, di porre le basi per la comprensione del linguaggio video attraverso la realizzazione di un prodotto audiovisivo. Si è deciso di coinvolgere in questo progetto nove ragazzi affiancati da due educatori del centro semiresidenziale oltre al media educator del Ferrari.

Tempi di svolgimento

Il percorso è stato realizzato in quattro incontri. I primi tre di un'ora e mezza circa, mentre l'incontro dedicato al montaggio finale è durato dalle 9,30 fino alle 16,30 con una pausa pranzo fatta tutti insieme per festeggiare il lavoro concluso. La scelta dei tempi del laboratorio è stata decisa a partire dalle esperienze fatte in precedenza con questi ragazzi, mentre la loro difficoltà a essere costanti nella partecipazione ha suggerito di non prolungare eccessivamente questo percorso. Nella programmazione tra i primi tre incontri e l'ultimo è stato lasciato uno spazio di circa quindici giorni per consentire agli educatori del centro

semiresidenziale di portare i ragazzi a fotografare il loro quartiere o le aree della città da loro preferite.

Luogo

Nonostante il centro ASP sia dotato di spazi più idonei alla presenza dei ragazzi rispetto al Centro Culturale F.L. Ferrari, è stato scelto come luogo degli incontri quest'ultimo per sfruttare l'elemento di novità e l'atmosfera più raccolta, sperando di favorire la loro concentrazione e un atteggiamento rispettoso. Si è utilizzata la sala riunioni del Ferrari che presenta una disposizione che facilita il lavoro di gruppo: un grande tavolo ovale al centro della stanza.

Realizzazione

Per gli incontri con i ragazzi è stata scelta la modalità del gioco a squadre per cercare attraverso la competizione di rendere più stimolante l'attività.

Durante il primo incontro è stato introdotto il concetto di come un'immagine non sia la realtà, ma una rappresentazione della stessa in grado di suscitare idee e sentimenti diversi da persona a persona e di avere significati diversi che dipendono dal vissuto personale.

Per fare questo sono state messe sul tavolo circa cinquanta immagini incollate su cartoncini colorati ed è stato chiesto ai ragazzi di sceglierne due o tre che potessero essere utili per presentarsi agli altri, immagini che per qualche motivo li potevano rappresentare.

Il concetto è apparso chiaro nel momento in cui una stessa immagine è stata scelta da più ragazzi che le hanno attribuito significati diversi, mentre per qualcuno è stato difficile individuare un significato simbolico e quindi ha scelto immagini che semplicemente rappresentavano ciò che gli piaceva.

Successivamente abbiamo introdotto il concetto di inquadratura attraverso un gioco, che a partire dalla proiezione di immagini non mostrate per intero richiedeva alle squadre di indovinare il contesto o la parte mancante. In questo caso sono state utilizzate immagini che si prestavano a una certa ambiguità in modo da rendere evidente questo ruolo importante dell'inquadratura: quando realizzo una fotografia la

scelta di cosa far vedere e cosa escludere dall'inquadratura incidono sulla rappresentazione.

Altri stimoli vengono dati dalla proiezione di immagini viste da molto lontano o da molto vicino e che assumono quindi forme strane; per finire vengono proiettate immagini di oggetti normali fotografati con punti di vista particolari che rendono difficile la loro individuazione.

Nella seconda parte dell'incontro i ragazzi hanno potuto usare la macchina fotografica proprio con questo scopo: fotografare oggetti presenti nella stanza da punti di vista particolari che la squadra avversaria avrebbe poi dovuto indovinare.

Il secondo incontro è stato dedicato alle immagini in movimento introducendo la terminologia specifica dei campi e dei piani in modo da dare ai ragazzi delle semplici basi per giocare a sfidarsi nell'uso della videocamera con diverse tecniche di gioco come quella del riconoscimento dell'emozione a partire dall'inquadratura di un dettaglio. Le riprese fatte vengono memorizzate in modo da raccogliere materiale per il video-racconto di se stessi.

Il terzo incontro è stato diviso in due momenti, nel primo è stato introdotto l'elemento «musica» mentre il secondo è stato dedicato al racconto che i ragazzi hanno fatto di loro stessi a partire da tre oggetti personali portati da casa. Le due settimane successive a questi incontri sono state dedicate alla raccolta del materiale da inserire nella propria video-presentazione, mentre i ragazzi accompagnati dagli educatori sono andati in visita ai loro quartieri o nella città e hanno fotografato o filmato ciò che più li colpiva o gli spazi e i luoghi che frequentavano abitualmente.

Questo materiale è stato portato all'ultimo incontro dove sono state fornite alcune informazioni su come utilizzare il programma per il montaggio video «Movie Maker»: ogni ragazzo aveva un computer e poteva seguire le indicazioni. Ai ragazzi era stato chiesto anche di



portare qualche musica o canzone di loro gradimento da inserire come colonna sonora del video.

Tutta la mattinata e anche il pomeriggio sono stati dedicati alla creazione di questi video composti da testi, immagini, fotografie e filmati e, al termine della giornata, tutti i ragazzi avevano realizzato la propria presentazione.

Valutazione

È stato sottoposto ai partecipanti un test di gradimento ottenuto personalizzando la scheda fornita all'interno della pubblicazione *Primi Passi nella Media Education. Curricolo di educazione ai media per la scuola primaria* (Cerretti, Felini e Giannatelli, 2006). Il questionario è stato compilato da tutti e nove i partecipanti, anche se qualcuno non ha risposto a tutte le domande. Le risposte date rivelano una preferenza per il gioco con le inquadrature e per l'incontro finale dove è stato realizzato il montaggio video della presentazione, mentre nelle motivazioni troviamo risposte che fanno riferimento sia al divertimento che all'importanza dell'imparare qualcosa. L'attività meno apprezzata risulta essere «Fotografo il mio quartiere/città», in quanto nelle motivazioni si legge: «Il giro è stato troppo lungo e mi scocciava fare tanta strada», «Perché le ho fatte male» e «Perché è stato difficile» (tabella 1). Dalle risposte alle domande aperte leggiamo che tutti i partecipanti hanno apprezzato il laboratorio e lo ripeterebbero e alla domanda «Secondo te a cosa è servito questo percorso?» i ragazzi, per la maggior parte, hanno risposto scrivendo che è servito per imparare a utilizzare macchina fotografica e videocamera, e qualcuno per stare bene insieme.

È stata poi realizzata una verifica finale tra gli operatori che ha fatto emergere un giudizio sostanzialmente positivo di tutta l'esperienza: la presenza dei ragazzi è stata costante, si sono ritenuti raggiunti quegli obiettivi che facevano riferimento all'uso di base degli strumenti mediali, mentre il tempo a disposizione è risultato insufficiente ai fini del raggiungimento di una buona autonomia e competenza nell'uso degli stessi.

L'uso non spontaneo della macchina fotografica ma finalizzato a eseguire un determinato «incarico» ha favorito il desiderio di conoscere meglio questo strumento. Si è rivelata vincente la scelta del luogo diverso dal solito centro educativo che ha consentito una maggiore concentrazione.

TABELLA 1
 Numero di preferenze date alle domande chiuse

	Mi presento con le immagini	Indovina cos'è!	Indovina l'emozione	Tre oggetti che mi rappresentano	Fotografo il mio quartiere/città	Dai un nome al film	Creo la mia presentazione video
Quali tra le seguenti attività ti sono piaciute di più?	3	6	4	3	1	4	5
Quali tra le seguenti attività ti sono piaciute meno?	2	0	1	2	3	0	0
In quali tra le seguenti attività pensi di essere più bravo?	1	3	0	3	0	2	3
In quali tra le seguenti attività pensi di essere meno bravo?	1	1	1	3	0	1	2
In quali tra le seguenti attività ti sei trovato meglio a lavorare con i compagni?	2	4	3	2	2	3	4
In quali tra le seguenti attività ti sei trovato meno bene a lavorare con i compagni?	1	1	1	0	0	1	0

BIBLIOGRAFIA

Callegari G. (2003), *Educablob. Laboratorio della comunicazione audiovisiva*, Trento, Erickson.

- Cappello G.(2009), *Nascosti nella luce. Media, minori e Media Education*, Milano, Franco Angeli.
- Ceretti F., Felini D. e Giannatelli R. (a cura di) (2006), *Primi passi nella media education. Curricolo di educazione ai media per la scuola primaria*, Trento, Erickson.
- Di Mele L., Rosa A. e Cappello G. (2008), *Video education. Guida teorico-pratica per la produzione di video in ambito educativo*, Trento, Erickson.
- Farnè R. (2007), *Media Education sub specie ludi*, «Intermed», n. 1.
- Parola A. (a cura di) (2008), *Territori mediaeducativi, scenari, sperimentazioni e progetti nella scuola e nell'estascuola*, Trento, Erickson.