

VIDEODRAMMATIZZIAMO: UN'ESPERIENZA DI MEDIA EDUCATION NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Elena Corelli

ABSTRACT:

Il presente progetto intende favorire nei bambini lo sviluppo di un pensiero critico nei confronti del messaggio mediatico, attraverso l'elaborazione di tre famose fiabe, la loro drammatizzazione e la produzione di un video che essi possano rivedere e che permetta loro di compiere elaborazioni cognitive e meta-cognitive.

Parole chiave:

video, drammatizzazione, fiabe, riflessione, lavoro collaborativo

This project is intended to develop in children the critical thinking on the mediatic message, through the elaboration of three famous fairy tales, their dramatization and the production of a video that the children can watch again and that gives them the possibility to make cognitive and meta-cognitive elaborations.

Keywords:

video, dramatization, fairy tales, reflection, collaborative work

Elena Corelli
Docente, scuola dell'infanzia
«Maria Immacolata»
Piazza Libertà 17
33010 Feletto Umberto di Tavagnacco (UD)
elena.corelli@libero.it



LUOGO: Feletto Umberto di
Tavagnacco (UD) – Scuola
dell'infanzia «Maria Immacolata»

AA.SS.: 2009/2010

UTENTI: 25 alunni di 4/5 anni (sezione medi)

DURATA PROGETTO: 20 ore circa di attività con i bambini più il
tempo necessario per il montaggio del video

MATERIALI E TECNOLOGIE: videocamera digitale, computer
MAC, le fiabe di Cappuccetto Rosso, I sette capretti e I tre por-
cellini, le immagini delle sequenze delle tre fiabe, travestimenti
e materiali per la drammatizzazione

PRODOTTO REALIZZATO: dvd con le riprese delle drammatizza-
zioni dei bambini

PREMESSA

Nella scuola dell'infanzia viene ancora fortunatamente privilegiato un apprendimento che passa attraverso l'esperienza pratica, il gioco e la

scoperta. I bambini di questa fascia d'età non hanno ancora sviluppato alcune funzioni cerebrali e la loro scoperta del mondo avviene necessariamente partendo da quello che essi conoscono, che hanno già sperimentato. Tutto ciò che si propone loro deve quindi tenere in considerazione l'esperienza di ciascuno. Questi bambini sono nati nell'era digitale, sono a tutti gli effetti dei «digital natives» (Prensky, 2001) nella loro totalità e l'insegnante deve tenerne conto, non solo poiché questo è il loro linguaggio ma anche e soprattutto perché una delle finalità principali della scuola è quella di fornire le competenze e gli strumenti per affrontare questa nuova «cultura» senza esserne travolti, ma con consapevolezza e responsabilità. L'insegnante ha il delicato compito di guidare il bambino e poi il ragazzo nell'identificazione degli aspetti positivi delle nuove tecnologie (che vanno sfruttati il più possibile) e dei rischi che esse invece comportano (dei quali essere consapevoli e quindi da evitare).

Dato per assunto il concetto di base secondo il quale un'attività che propone l'utilizzo delle nuove tecnologie stimola un forte interesse e una forte curiosità nei bambini della scuola dell'infanzia, occorre sottolineare che generalmente essi vedono mamma e papà o i fratelli più grandi utilizzare un computer, una videocamera, una macchina fotografica. Molto spesso essi stessi hanno il permesso di utilizzare uno o più di questi media con la supervisione dell'adulto. Quasi tutti poi utilizzano videogame, playstation e Nintendo DS e la totalità dei bambini fruisce del mezzo televisivo anche in maniera eccessiva. Troppe sono però le volte in cui questi bambini si trovano a «subire» la tecnologia, a utilizzare il media senza conoscerlo; è il caso in particolare della televisione e del computer, che spesso hanno il permesso di utilizzare senza la supervisione dell'adulto il quale troppo inconsapevolmente pone piena fiducia nel bambino e nel medium. Compito della scuola è quindi adattarsi alle nuove modalità di apprendimento del bambino/ragazzo, farle sue e divenire così anche un punto di riferimento per la famiglia nella complessa società culturale in cui vive.

IL PROGETTO DIDATTICO

Competenze mediali e prerequisiti

Il progetto si sviluppa nell'ambito dell'educazione ai media, proponendosi di sviluppare le competenze mediali dello «scrittore» e del

«pensiero critico». L'intento è di elaborare un video delle drammatizzazioni dei bambini. Fin dall'anno dei *piccoli* sono state attuate numerose esperienze di drammatizzazione e all'inizio del percorso è stato proposto ai bambini di riprendersi a vicenda con la videocamera per familiarizzare con questo strumento.

Finalità e obiettivi

La finalità principale del progetto è stata definita in base alle competenze che i bambini già possiedono, al percorso che essi hanno svolto fino a ora in ambito media-educativo e al prodotto finale che si è scelto di elaborare. Si tratta quindi di aiutarli a divenire consapevoli della possibilità di elaborare una fiaba (e, più in generale, un messaggio mediatico) a proprio piacere.

Obiettivi specifici di apprendimento (obiettivi media-educativi):

- saper individuare le sequenze di una fiaba;
- saper ricostruire una fiaba mettendo le sequenze nell'ordine giusto;
- saper costruire una fiaba modificando l'ordine tradizionale delle sequenze;
- saper rappresentare un personaggio della fiaba attraverso la drammatizzazione dei suoi tratti caratteristici;
- saper riconoscere le differenze tra le diverse modalità di rappresentazione di una stessa fiaba.

Obiettivi trasversali:

- saper aspettare il proprio turno in una discussione;
- essere in grado di rispettare le proposte altrui e adeguarsi alle decisioni del gruppo;
- riconoscere i concetti temporali prima-dopo-durante;
- comprendere le sequenze logiche di una fiaba.

Procedura e metodo

Gli step che inizialmente ci si è proposti di seguire sono stati i seguenti:

1. racconto di una fiaba che i bambini già conoscono;
2. divisione in sequenze della fiaba, elaborata tramite il dialogo con i bambini;

3. ricostruzione della fiaba attraverso le sequenze messe nell'ordine corretto;
4. drammatizzazione (videoripresa dall'insegnante) della fiaba utilizzando l'ordine corretto delle sequenze;
5. ricostruzione della fiaba attraverso le sequenze messe in ordine differente (casuale o in base al desiderio dei bambini);
6. drammatizzazione (videoripresa dall'insegnante) della fiaba utilizzando l'ordine modificato delle sequenze.

Le fasi del progetto non sono state perfettamente sequenziali, ma sono state continuamente riviste e, in alcuni casi, contemporanee. Vi è stata una sorta di circolarità nella definizione della finalità e degli obiettivi che sono stati più volte riadattati e modificati in base alla definizione di procedure, metodi, strumenti e contenuti e all'elaborazione delle griglie di verifica.

Contenuti

I contenuti si riferiscono all'utilizzo della videocamera e alle sue funzioni, alle fiabe utilizzate e alla decostruzione e ricostruzione tramite sequenze della fiaba. Le fiabe scelte per questo progetto sono state: Cappuccetto rosso, I tre porcellini, I sette capretti. La scelta di queste fiabe è dipesa da alcuni indicatori: la brevità, le sequenze chiaramente e facilmente individuabili, il fatto che i bambini le conoscessero quasi a memoria.

Risorse, costi e tempi di svolgimento

Dal punto di vista delle risorse umane il progetto ha coinvolto la sottoscritta (insegnante unica) e i bambini della sezione dei *medi*, mentre relativamente agli strumenti ci si è avvalsi delle fiabe, delle immagini delle sequenze disegnate sul momento, di un computer MAC, di una videocamera digitale e del programma di video editing I-movie.

Il progetto ha impegnato i bambini per 6 settimane circa; il gruppo è stato suddiviso in due gruppi una volta alla settimana, in concomitanza con il progetto di pratica psicomotoria e si è lavorato con ciascun gruppo per un'ora di tempo; due momenti da 20 minuti circa sono stati utilizzati invece per lavorare con l'intera sezione nel corso della settime-

na. I costi, limitati alla masterizzazione di un dvd per ciascun bambino e uno per la scuola, sono stati coperti con il contributo fornito tramite i bandi regionali per l'incremento dell'offerta formativa.

Realizzazione

Il percorso si è suddiviso in tre parti dedicate alle tre diverse fiabe e per ciascuna di esse le attività proposte sono state principalmente legate alla fruizione della fiaba e alla produzione del video (ossia della drammatizzazione da parte dei bambini). Moltissimo spazio però è stato dedicato ai momenti di riflessione e di elaborazione attraverso dialoghi nei quali il gruppo intero è stato coinvolto e stimolato, tanto che ciascuno ha apportato un suo contributo alla realizzazione del progetto in base alle proprie competenze personali. Ai bambini è stato chiesto di compiere collegamenti tra le proprie esperienze dirette con programmi televisivi, videocamere e recitazione/attori e le attività di fruizione e produzione via via proposte durante il percorso. Ciò ha permesso di ragionare in maniera abbastanza approfondita sulle differenze e le analogie tra le differenti modalità di rappresentazione di un messaggio mediatico (costituito dalla fiaba in questo caso) e ciò ha permesso a ognuno, chi più chi meno, di sviluppare un abbozzo iniziale di personale spirito critico.

Verifica e valutazione

La verifica del progetto è stata attuata tramite l'osservazione del comportamento dei bambini, la compilazione di griglie specifiche e la visione e l'analisi del dvd finale. Ciascuna griglia è stata elaborata definendo precisi indicatori facilmente e chiaramente verificabili (figura 1).

| Indicatori dell'obiettivo | Sì | No | In parte |
|--|----|----|----------|
| Il bambino sa riconoscere tutte le sequenze principali della fiaba | | | |

Fig. 1 Obiettivo: saper individuare le sequenze di una fiaba.

Nella realizzazione di un progetto è sempre inevitabile scontrarsi con alcune difficoltà: in questo caso si è trattato principalmente di dif-

ficoltà legate ai tempi a disposizione, che sono sempre molto limitati, alle risorse umane (l'insegnante unica si trova infatti a rivestire diversi ruoli la cui coesistenza risulta a volte difficoltosa).

Sul piano dell'apprendimento si sono ottenuti risultati molto interessanti poiché i bambini:

- hanno dimostrato innanzitutto di apprezzare moltissimo l'attività di drammatizzazione proposta con la videocamera e l'attività di riflessione sul lavoro svolto;
- si sono proposti via via con maggiore entusiasmo, tirando fuori emozioni, idee, proposte e, in certi casi, perfino una sorta di autocritica;
- hanno acquisito una base di spirito critico nei confronti dei media che li ha portati ad affermare che non tutto ciò che si vede in televisione è vero;
- hanno rafforzato in maniera evidente le loro abilità espressive (soprattutto sono emerse abilità che alcuni bambini già possedevano ma non avevano mai dimostrato);
- sono migliorati dal punto di vista del rispetto delle idee e delle proposte altrui;
- hanno ottenuto ottimi risultati anche nella capacità di identificare le caratteristiche dei personaggi della fiaba e di interpretarli (l'aspetto maggiormente interessante a tal proposito è stato il piacere e l'entusiasmo che i piccoli hanno dimostrato nel ripetere più volte una scena della drammatizzazione, dando prova di vivere l'errore in maniera assolutamente positiva, come parte integrante del percorso);
- hanno stimolato la loro creatività e fatto emergere emozioni e paure identificandosi nella storia e proponendo eventi e finali differenti, a volte anche opposti;
- sono migliorati dal punto di vista dell'espressione verbale, si sono sforzati di rendere chiaro il proprio pensiero e la propria proposta nella rielaborazione delle sequenze, inoltre anche i più timidi e insicuri si sono sentiti liberi di esprimere la propria opinione.

Le riflessioni sono sempre partite dalle loro esperienze collegate in seguito a elementi relativi alla televisione, ai cartoni animati e ai film visti dai bambini e a esperienze familiari legate al media televisivo. Nel corso di queste discussioni tutti si sono sentiti liberi di esprimere opinioni, riportare eventi personali, formulare ipotesi e soprattutto di compiere collegamenti con le proprie esperienze. Guardando la televisione con i

propri genitori questi piccoli studenti ora chiedono se ciò che vedono è successo davvero, provano a rispondere loro stessi, chiedono se ciò che vedono si può fare veramente o meno ed esprimono con entusiasmo le proprie idee e le proprie emozioni davanti a un cartone animato o a un film.

La drammatizzazione ha permesso l'acquisizione di maggiore sicurezza e fiducia in se stessi, tanto che se all'inizio doveva essere l'insegnante a coinvolgere alcuni bambini, al termine del percorso tutti alzavano la mano per poter avere una parte qualsiasi, indipendentemente da quale fosse, l'importante era partecipare sapendo di poter sbagliare e dimenticare le frasi da dire e poter ridere insieme ai compagni degli errori. Il superamento della paura dell'errore è stato un aspetto poco considerato in fase di progettazione, ma che è emerso in maniera evidente durante il percorso, tanto da divenire uno degli aspetti più interessanti della mia valutazione finale. Tutti hanno ampiamente migliorato le loro capacità e abilità espressive mimico-gestuali, hanno sviluppato la propria creatività e si sono sforzati di rendere ciò che avevano solo immaginato attraverso la drammatizzazione, hanno acquisito fiducia in se stessi e, in alcuni casi, perfino migliorato le proprie capacità di espressione verbale.

IL PRODOTTO

Il video del prodotto finale può essere valutato principalmente sotto due aspetti: la qualità e la visione da parte dei bambini. Dal punto di vista della qualità, sono emersi numerosi punti critici: molte riprese risultano troppo mosse, c'è troppa confusione di sottofondo e spesso le parole dei bambini non si capiscono o si sentono poco, alcune inquadrature sono fatte male (alcune teste sono tagliate o sono sbagliati gli spazi). Si tratta di problemi risolvibili con una attrezzatura migliore e con una presenza maggiore di risorse umane. Occorre tener presente anche che per i bambini la qualità dell'audio non è stata un problema poiché avevano perfettamente in mente le battute della drammatizzazione e la loro attenzione era totalmente focalizzata sul proprio lavoro.

Dal punto di vista invece del lavoro che i bambini hanno visto, questo video ha avuto una valenza davvero importante. L'autocritica (certamente non caratteristica di questa fascia d'età caratterizzata dall'egocentrismo) emersa tramite le risate di tutti ha un valore unico: rivedersi

in video e commentarsi ha reso il gruppo più unito, nessuno ha preso in giro i compagni, ma tutti hanno riso di se stessi e degli altri in un clima assolutamente sereno e positivo. L'attività di drammatizzazione, inoltre, è stata riproposta dai bambini ancora per qualche giorno nel loro gioco libero, momento in cui si sono scambiati i ruoli, modificando nuovamente gli eventi della storia e divertendosi a osservare il risultato finale.

BIBLIOGRAFIA

- Bruner J. (1992), *La ricerca del significato, per una psicologia culturale*, Torino, Bollati Boringhieri.
- Dreyfus H.L. e Dreyfus S.E. (1986), *Mind over machine*, New York, The Free Press.
- Gardner H. (1983), *Frames of mind*, New York, Basic Books.
- Prensky M. (2001), *Digital natives, digital immigrants*, «From On the Horizon», vol. 9, n. 5.
- Rivoltella P.C. (2001), *Media Education. Modelli, esperienze, profilo disciplinare*, Roma, Carocci.
- Rivoltella P.C. e Ardizzone P. (a cura di) (2007), *New media education*, inserto «Scuola e didattica», La Scuola.
- Rossi P.G. e Toppano E. (2009), *Progettare nella società della conoscenza*, Roma, Carocci.

SITOGRAFIA

- <http://www.scribd.com/doc/3703125/New-Media-Education>
<http://www.medmediaeducation.it>