

# Il cinema in cattedra: “Immagini in movimento” come mediatore didattico

Enrica Borromeo

I.C.S. Orazio, Scuola secondaria di primo grado, Pomezia (Roma), Italy  
enrica.borromeo@istruzione.it

**Abstract.** L'articolo descrive una attività realizzata da studenti di scuola secondaria di primo grado su un argomento scelto dai ragazzi, trasversale a tutte le discipline. Finalità del lavoro è stata l'attrarre i ragazzi verso la scuola, coinvolgendoli in attività laboratoriali di tipo collaborativo in problemi complessi e significativi per loro, ovvero la realizzazione del sito “Immagini in movimento” come veicolo di informazioni e mediatore didattico. Il lavoro ha permesso agli alunni di prendere consapevolezza della propria cittadinanza digitale, sviluppando la capacità di ricercare le informazioni, prestando attenzione all'attendibilità delle fonti ed applicando le dinamiche che regolano la loro circolazione nella Rete.

Keywords: Multimedialità- Cittadinanza digitale- Metodologie didattiche

## 1 Introduzione

Nell'era digitale, il concetto di educazione si basa su “*un'azione culturale, che parte da un'idea rinnovata di scuola, intesa come spazio aperto per l'apprendimento e non unicamente luogo fisico, e come piattaforma che metta gli studenti nelle condizioni di sviluppare le competenze per la vita. In questo paradigma, le tecnologie diventano abilitanti, quotidiane, ordinarie, al servizio dell'attività scolastica, ... [1, p.8]*”. L'attività descritta nel presente articolo presuppone il ripensamento degli ambienti di apprendimento, mettendo gli studenti al centro di una formazione libera da vincoli di spazio e tempo, laboratorio di competenze e di cittadinanza digitale. Finalità del lavoro è stata l'attrarre i ragazzi verso la scuola, coinvolgendoli in attività laboratoriali di tipo collaborativo in problemi complessi e significativi per loro. L'attività ha permesso agli studenti di fondere quanto studiato a scuola ai loro interessi, al mondo reale, al quotidiano e di utilizzare le tecnologie nel modo più appropriato al servizio dell'attività scolastica. La trasversalità del lavoro ha attratto anche alcuni insegnanti permettendo loro di familiarizzare con le ICT in modo originale. Poiché il lavoro non poteva risultare esaustivo, anche la terza media di quest'anno sta operando sullo stesso sito ampliandolo. Allo stesso modo, altre classi in futuro potranno collaborare alla realizzazione del lavoro integrando quanto già realizzato dai compagni.

## 2 Descrizione dell'attività

Nel settembre 2015 ho proposto ai ragazzi di una terza secondaria di primo grado di realizzare un sito/blog su un argomento di loro interesse. Durante l'anno scolastico precedente, gli studenti avevano partecipato ad un viaggio di istruzione a Torino, durante il quale avevano visitato il Museo Nazionale del Cinema ospitato all'interno della Mole Antonelliana. La classe si è divisa presentando due proposte: il gruppo formato da studenti più studiosi desiderava centrare il lavoro sul cinema e la sua evoluzione, un secondo gruppo di ragazzi proponeva un approfondimento sui videogames. La successiva discussione ha portato all'argomento condiviso da tutta la classe: "Immagini in movimento" come veicolo di informazioni e mediatore didattico. Infatti, le immagini in movimento sono una risorsa rilevante per le attività didattiche [2]. Abbiamo suddiviso il lavoro nell'analisi delle tre tipologie di immagini dinamiche come catalogate da Clark e Lyons [3]: 1. animazioni, immagini statiche che simulano il movimento (es. cartoni animati, video realizzati da una serie di foto o disegni); 2. riprese effettuate con una videocamera (es. film); 3. forme di realtà virtuale che cambiano in interazione con l'«utente» che si muove in esso (videogames).



Fig. 1. Home del sito

Il software utilizzato dai ragazzi è WordPress in modalità gratuita. Il lavoro è stato realizzato dai ragazzi sia a casa che a scuola, su desktop, tablet o anche cellulari. Gli insegnanti hanno avuto la possibilità di rivedere le nuove pagine inserite dagli studenti anche direttamente online. Il sito è stato pubblicato con accesso privato, quindi su invito per uno specifico ruolo (editor, in modo da poter intervenire anche su articoli scritti dai compagni). La classe si è suddivisa in gruppi, come si procede per la realizzazione di un ipertesto multimediale [4,5]. Ogni gruppo si è occupato di una tipologia di immagini in movimento attraverso la scelta di quattro macro sotto argomenti: evoluzione del movimento; video-film; animazioni; video-interattivi (Fig.1-Home del sito). I ragazzi hanno cercato informazioni, immagini, colonne sonore, ma soprattutto hanno riflettuto sulla relazione tra immagini in movimento specifiche (ad es. per il film "La vita è bella") ed argomenti studiati a scuola coinvolti

in esse: ogni film/animazione/videogame scelto dai ragazzi si svolge in un certo contesto geografico (collegamento con geografia), in un contesto storico (collegamento con storia, italiano, lingue straniere, ...). È emerso che il rapporto tra cinema e letteratura è molto stretto, infatti la letteratura è una preziosa fonte a cui attingere idee per nuove immagini. Partecipando attivamente anche ad alcuni laboratori durante una visita agli studi di Cinecittà, i ragazzi hanno verificato come la trasformazione di un romanzo in film sia un lavoro molto impegnativo attraverso il quale lo sceneggiatore trasforma azioni e pensieri descritti in un libro in animazioni. Anche l'arte è strettamente legata al cinema, ad es. attraverso scenografia, costumi, realizzazione di cartoni animati. La musica è sempre coinvolta in ogni tipologia di immagine in movimento, ad es. attraverso l'effetto Kulešov la colonna sonora contribuisce in maniera determinante al modo in cui le immagini sono percepite dall'utilizzatore. Secondo i ragazzi stessi, l'esistenza e l'evoluzione del cinema si deve ad "un lavoro di squadra tra scienze, matematica e tecnologia". Tralascio tutti gli argomenti coinvolti nelle trame di film/animazioni/videogames su cui i ragazzi hanno fatto riflessioni. Ogni argomento "scolastico" coinvolto è stato collegato, illustrato, approfondito e rielaborato dai ragazzi nel sito multimediale.

### **3 Risultati e conclusioni**

Entrambe le classi che hanno realizzato "Immagini in movimento" hanno lavorato con serietà, consentendo di raggiungere gli obiettivi prefissati:

- utilizzare le nuove tecnologie in modo appropriato (compreso il sw WordPress), riflettendo e prendendo consapevolezza della propria cittadinanza digitale: sviluppando la capacità di ricercare le informazioni, prestando attenzione all'attendibilità delle fonti ed applicando le dinamiche che regolano la loro circolazione, tenendo conto del diritto d'autore e licenze;
- comunicare in un linguaggio chiaro e preciso, avvalendosi anche di simboli e rappresentazioni grafiche che facilitino l'organizzazione del pensiero;
- scomporre un problema complesso in problemi più semplici;
- abituare i ragazzi alla gestione del lavoro di gruppo per raggiungere un obiettivo comune;
- promuovere lo sviluppo di competenze trasversali, migliorando le competenze chiave degli allievi.

Soprattutto, la realizzazione del lavoro ha attratto gli studenti verso la scuola, anche i ragazzi "poco studiosi" e con difficoltà, coinvolgendoli nell'attività esperienziale, ed attraverso questa, negli argomenti curricolari coinvolti.

La valutazione del raggiungimento degli obiettivi previsti è stata inserita nella valutazione curricolare. Ciascun gruppo ha illustrato il lavoro svolto non solo ai propri compagni ma anche ad una seconda classe con la presenza di almeno due insegnanti, in considerazione della trasversalità degli argomenti. Questa modalità ha abituato gli alunni a relazionare in pubblico, aiutando ad acquisire padronanza e disinvoltura anche agli studenti più introversi. A questo proposito si rende necessaria una riflessione. Diversi alunni, tra cui proprio i più introversi e preoccupati dal dover relazionare in pubblico, hanno deciso di utilizzare il lavoro anche nella prova orale dell'esame di

licenza media. Tuttavia altri ragazzi, soprattutto gli studenti più studiosi, nonostante abbiano lavorato molto bene in questa attività, hanno deciso di utilizzare diversi argomenti come inizio della prova orale d'esame, talvolta con minori possibilità di trasversalità e minore coinvolgimento di valutazione personale e pensiero riflessivo. Questo esito rafforza la conclusione che la finalità del lavoro di attrarre i ragazzi verso la scuola è stata pienamente soddisfatta: è soprattutto i ragazzi con qualche difficoltà o disamorati alla scuola che vanno stimolati, attirati, conquistati, convinti alla utilità e bellezza delle attività scolastiche.

Il lavoro ha attratto anche molti insegnanti stimolandoli a familiarizzare con le ICT per interagire con i ragazzi sugli argomenti di loro interesse.

Ripetere una esperienza simile è possibile ed auspicabile, ad es. realizzando altri siti o lavori multimediali. La scelta dell'argomento è fondamentale, in considerazione dell'interesse degli alunni e di concerto con gli insegnanti del consiglio di classe e dei possibili collegamenti interdisciplinari.

## **Bibliografia**

1. Piano Nazionale Scuola Digitale. <http://www.istruzione.it>
2. Bruni, F. (2012). Immagini dinamiche: appunti per un catalogo degli usi didattici. *Form@re, Open Journal per la formazione in rete*, Edizioni Erickson, 12(79) 3-12. ISSN 1825-7321
3. Clark, R.C. & Lyons, C. (2004). *Graphics for Learning. Proven Guidelines for Planning, Designing, and Evaluating Visuals in Training Materials*, San Francisco, Pfeiffer W. (eds.) Euro-Par 2006. LNCS, vol. 4128, pp. 1148–1158. Springer, Heidelberg (2006)
4. Borromeo, E. (1997). Realizzazione di un ipertesto multimediale sulla genetica nella scuola media per il recupero di abilità scientifiche. In Andronico, A., Piochi, B. & Sacerdoti, S., (eds.), *Atti Convegno Didamatica'97: Informatica per la Didattica*, Siena 8-10 maggio 1997, vol I, pp. 125-132. Tipografia Senese, Siena, 1997
5. Borromeo, E., Carosi, P., Maffei, M.C., Morreale, E. (1997). Realizzazione di ipertesti multimediali nella scuola media: spunti da alcune esperienze'. In: A. Andronico, B. Piochi, G. Sacerdoti (a c.d.), *Atti Convegno Didamatica'97: : Informatica per la Didattica*, Siena 8-10 maggio 1997, vol I, pp 111- 124. Tipografia Senese, Siena, 1997