

**SCUOLA ELEMENTARE**

**MARIO LONGHENA**

**3° CIRCOLO DIDATTICO**

**BOLOGNA**

*progetto*

***“AMUSE”***

***Atelier***

***MUltimediale***

***Scuola***

***Elementare***

***a cura dell'insegnante Giancarlo Baiano***

PROGETTO SPERIMENTALE DI ALLESTIMENTO DI UN LABORATORIO MULTIMEDIALE PERMANENTE CON PERSONALE ADDETTO, nella Scuola Elementare "M. Longhena", 3° Circolo Didattico di Bologna, ai sensi dell'art. 3 – D. P. R. 31/5/74 n°419.

## **PREMESSA**

### **E**

## **INDIVIDUAZIONE DEL PROBLEMA**

Capita sempre più frequentemente di trovare nelle scuole e nei centri culturali e sociali attrezzature audiovisive a sostegno degli interventi educativi fondati sulla lingua parlata e scritta.

Non vi è quasi più un convegno, un corso di aggiornamento, in cui, alle spalle dei relatori, non troneggi uno schermo pronto a "confermare" alla platea, con immagini e suoni, i concetti espressi nell'intervento verbale.

Il mezzo audiovisivo sembra quasi regnare indisturbato nel campo della comunicazione, ma, di più, si sta sempre maggiormente affermando non solo come media comunicativo, ma come un vero e proprio "mediatore" della realtà.

La realtà lontana dalla nostra esperienza ci veniva descritta una volta attraverso narrazioni scritte, spesso di elevata qualità letteraria, supportate già allora da immagini disegnate; i reportage giornalistici, più vicini a noi, hanno concesso un maggiore spazio alle immagini fotografiche; nel presente si pensa di dare "maggior peso" alla realtà relegando la comunicazione verbale al ruolo di commento delle immagini, ritenendo esse, non senza qualche mistificazione, più "oggettive" delle parole.

**Ci trae in inganno l'idea che ciò che si vede sia chiaro di per sé, che non sia insomma costruito esattamente o analogamente a ciò che si scrive.**

Il linguaggio delle immagini, contrariamente a quanto avviene con il linguaggio letterario, lo si apprende naturalmente, senza bisogno di particolari insegnamenti, proprio qui sta la sua forza e seduzione, in questa capacità di parlare a tutti immediatamente, di imporsi come linguaggio privilegiato, come il "linguaggio della realtà stessa".

Nessuna immagine, neppure quella di uno specchio, è una replica della realtà, ma una sua interpretazione, che deve passare attraverso i limiti le possibilità e le strategie di significazione proprie dei mezzi impiegati.

Un qualche rapporto fra immagine e realtà ovviamente non può non esistere, ma il significato profondo di tale rapporto va sempre cercato oltre gli oggetti rappresentati e al di là del contenuto esplicito. **Da un certo punto di vista essi rappresentano solo un pretesto, un'occasione per arricchire il mondo di nuove realtà prodotte dall'uomo, che in definitiva, attraverso la loro presenza, raccontano e testimoniano la fatica, i drammi, le contraddizioni, i desideri, i fallimenti e le conquiste dell'umanità nel suo mai concluso interrogarsi sul significato del proprio essere nel mondo.**

Se scopo della Scuola è l'avvio ad una comprensione ragionata, allora dovrà sviluppare la conoscenza e l'uso del linguaggio inteso come forma e strumento critico della realtà (che, nel suo aspetto culturale, è a sua volta formata da linguaggi) .

E' necessario quindi, attraverso l'analisi, cercare di capire come funziona il complesso intrico di linguaggi che forma la nostra cultura e che, in un modo o nell'altro da origine alla nostra coscienza.

Bambini e adulti viviamo la dicotomia fra cultura della scrittura e cultura dell'immagine, ed è soprattutto il bambino a far le spese di un tessuto comunicativo pluristratificato, in cui la lingua si frantuma in un complesso di lingue speciali, registri, metalingue e in cui le immagini escono con flusso ininterrotto da media diversificati nel modo di funzionamento, ma che, per lo più, propongono messaggi analoghi in una sorta di ripetizione spesso riduttiva e banalizzante.

**Il bambino si trova di fronte ad un audiovisivo che radicalizza in lui la tendenza a ricercare una gratificazione immediata, a causa del suo elevato potere di seduzione, e che, trovandolo senza strumenti di lettura, trasferisce su di lui i limiti legati alla fruizione passiva di un messaggio (tendenza allo stereotipo, alla superficialità nella percezione, alla difficoltà di concentrazione attiva) .**

Questa constatazione poggia su abbondanti e periodiche analisi del rapporto tra età evolutiva e audiovisivi. Esse sottolineano alcune costanti: **le ore di esposizione allo schermo aumentano sempre di più; la generalità delle famiglie scarseggia di fatto nell'interessarsi al problema; la forza dell'impatto audiovisivo aumenta in relazione alla tenerezza di età; il passare degli anni disegna nello spettatore un atteggiamento sempre più ipnotico-onirico e refrattario ai correttivi.**

Lo schermo insomma, con una presenza ineliminabile, consistente, tendente all'aumento, va considerato come una sorta di pre-requisito obbligato per la Scuola e per l'educazione.

Gli strumenti audiovisivi nella scuola possono rappresentare una presenza scomoda, poiché ci costringono a domandarci come funzionano, con quale forza investiranno le nostre abitudini di insegnamento, a quali cambiamenti ci costringeranno: sono questioni con le quali si deve costantemente confrontare chi conserva un atteggiamento critico nei confronti della cultura contemporanea.

Sarebbe certamente riduttivo o addirittura pericoloso aprire le porte della scuola a queste strumentazioni solo per adeguarsi ad una moda, pensando magari di utilizzarle solo come un elettrodomestico che ci può alleviare da alcune fatiche dell'insegnamento od abbellire qualche nostra lezione; in questo caso rischieremo anche noi di restare imprigionati dalla forza di seduzione delle immagini e di riproporre una fruizione stereotipata dei messaggi visivi; **la televisione non è un elettrodomestico.**

E' invece fondamentale che si comprenda, prima noi stessi e successivamente i nostri alunni, il grande potenziale linguistico e culturale che sta nella tecnologia audiovisiva:

**ciò è possibile solo a patto che cadano certi equivoci gerarchici sulle forme di cultura, che non si considerino più il cinema o la televisione come forme subordinate rispetto alla scrittura, ma linguaggi che, insieme alla lingua parlata e scritta, partecipano e condizionano lo sviluppo della cultura e della società contemporanea.**

# **IPOSTESI**

**E' sempre più documentato che vedere non è inconsapevole e passiva registrazione, ma attiva selezione mirata sulla base di precisi criteri e di aspettative che variano e si trasformano in rapporto alla qualità delle esperienze.** Pertanto più l'occhio è attrezzato di criteri e articolato nelle aspettative, più riesce a vedere e capire; più riesce a capire e più si muove fra le immagini come interlocutore piuttosto che come organo smarrito in una selva di eccitazioni.

La domanda centrale sul "come è fatto e come funziona" rappresenta l'espressione di una potente attitudine grammaticale presente nei bambini, **si vuole verificare l'ipotesi che essa può essere felicemente assecondata e indirizzata, proponendo esercizi di approccio a tutti i linguaggi, ricavandone una benefica ricaduta sulle competenze critiche e cognitive e che sarà allora possibile comprendere come funziona la lingua scritta anche guardando, analizzando, costruendo immagini.**

Nella prima e primissima età si incontra una qualità, come espresso nei Programmi Ministeriali, "comune a tutti. . . educabile", che rappresenta una fondamentale possibilità correttiva e che appassisce se non viene coltivata: l'aspetto ludico fra il bambino e l'audiovisivo.

**Si intende verificare l'ipotesi che alla base del rapporto psicologico che lega i bambini all'audiovisivo sia presente non solo un processo di identificazione, che presiede agli aspetti più passivi, ma anche un processo di proiezione che, veicolato da una sensazione ludica, innesca atteggiamenti operativo-attivi di espressione.**

**Il funzionamento permanente di un laboratorio multimediale con personale addetto consente un più stretto rapporto tra il "fare" ed il "pensare" del bambino, una migliore padronanza delle tecniche di indagine ed espressive, un graduale e corretto passaggio dalla operatività alla consapevolezza linguistico-codiale, offrendo forti motivazioni intrinseche, sviluppando ed esercitando abilità cognitive generali, assecondando e favorendo gli atteggiamenti di base nei confronti del mondo indicati dai Programmi Didattici per la Scuola Primaria.**

# INDICAZIONI METODOLOGICHE E ATTIVITA' DIDATTICHE

Il progetto denominato **AMUSE (Atelier MULTimediale Scuola Elementare)** vuole porre immediatamente in risalto lo sfondo metodologico che sottenderà ad ogni attività didattica:

“amuse” nella lingua inglese significa divertirsi, “amusé” in francese significa divertito.

Atelier è l'officina, con riferimento all'operatività ed alla produzione che starà alla base del rapporto didattico, ma è anche lo “studio” dell'artista, a sottolineare l'obiettivo di creatività espressiva consapevole.

La multimedialità nella Scuola Elementare riconosce il potenziale culturale e didattico di tutti i “media” e ne sottintende una **strutturata esplorazione all'interno della quale concorre un sapere interdisciplinare**, ma riconosce anche l'urgenza di un'assunzione di responsabilità da parte della Scuola Elementare nel **guidare i bambini, con strategie e mezzi adeguati, ad un più consapevole ed attivo rapporto con la televisione ed i linguaggi visivi, agganciandosi a quell'aspetto ludico che si riscontra nel rapporto fra il bambino in età evolutiva ed il mezzo audiovisivo.**

Se, da una parte, nell'elaborazione di un curriculum didattico, individuarne gli obiettivi cognitivi rappresenta un'apertura di orizzonti razionali ed analitici all'attività di insegnamento, dall'altra è possibile incorrere nell'errore di frazionare il lavoro di insegnamento e di apprendimento in “unità didattiche disciplinari”, dividendo di conseguenza il sapere in compartimenti stagni non comunicanti fra loro.

E' per evitare tale divisione artificiale del sapere che si è centrato attualmente l'interesse dei ricercatori pedagogici sul problema **dell'unitarietà dell'insegnamento e sull'interdisciplinarietà dell'attività didattica.**

Una possibile soluzione potrebbe essere ricercata nell'**elaborazione di progetti di attività ad alto potenziale interdisciplinare**, che illuminino di nuova luce calda e creativa la fase razionale ed analitica dell'elaborazione del curriculum didattico.

**In questo percorso di ricerca si inserisce il progetto di laboratorio audiovisivo multimediale, poiché consente di realizzare attività ad alto potenziale interdisciplinare**, che fuoriescono dai canoni ristretti

dell'”educazione all'immagine” o dell'”educazione al suono e alla musica”, aperte invece a tutte le “discipline” in cui è stato suddiviso il sapere.

Non si tratta solo dell'ormai tradizionale uso dei filmati cine o video a supporto di una “lezione” di storia, geografia o scienze, ma di un'esplorazione del mezzo e del linguaggio visivo.

**Elaborando ed analizzando fotografie, prendendo visione di sequenze cinematografiche per riconoscerne gli elementi costruttivi, usando una videocamera e studiandone il campo di ripresa e gli effetti sul piano dello schermo televisivo**, non si fa solo un lavoro legato all'immagine, sono concetti più ampi ad entrare in gioco, quali quelli di

**SPAZIO** (tridimensionale, bidimensionale, volumi e superfici, contorni, vuoti e pieni) ,

**TEMPO** (ritmi, pause, tempo reale, tempo artificiale, tempo relativo) ,

**CAUSA-EFFETTO** (le manipolazioni e gli interventi nel campo di ripresa da parte dei bambini con materiali vari e gli effetti di tali interventi sul piano dello schermo, le inquadrature ed i movimenti di ripresa cause di effetti di significazione)

**PERCEZIONE DI SE' E DEGLI ALTRI** (interventi con il proprio corpo o con parti di esso nel campo di ripresa come fosse un materiale da esplorare, analisi dei comportamenti di fronte alla macchina da presa)

**LINGUAGGIO** (l'analisi della composizione di una scena ai fini comunicativi, la scoperta del narratore, la ricerca dei personaggi e della linea narrativa durante il momento della fruizione visiva, la produzione comunicativa smontata, rimontata e poi sonorizzata nelle attività di foto e film making)

ed altri concetti ancora, ai quali è stato dato un frettoloso dominio in altre “discipline” come nella **GEOMETRIA** (rapporti scalari, linee, sagome e forme, trasformazioni geometriche) , nelle **SCIENZE** (ottica, acustica, cinematica, elettromagnetismo, chimica) , nell'**EDUCAZIONE MOTORIA** (psicomotricità, danza, coordinazione statica e dinamica) , ed in particolar modo nell'**EDUCAZIONE LINGUISTICA** (grammatica, sintassi e retorica, competenza comunicativa ed espressiva, autocorrezione degli errori) .

Le attività saranno organizzate sui due livelli della **FRUIZIONE** e della **PRODUZIONE** richiamati dai Programmi Ministeriali ed avranno come temi conduttori l'**ESPRESSIONE FOTOGRAFICA**, l'**ESPRESSIONE CINEMATOGRAFICA E LETTERARIA**, l'**ESPRESSIONE TELEVISIVA**.

## **FOTOGRAFIA**

### **Fruizione:**

-Proposta di immagini capaci di sprigionare energia di senso, indirizzandone l'analisi per evidenziare:

Gli elementi che le compongono (che cosa c'è)

Il valore comunicativo (che cosa ti racconta)

Gli elementi semantici (modalità di inquadratura, rapporto figura-sfondo, azioni contenute, composizione della scena, dosaggio dei colori, rapporto realtà-finzione) , (come te lo racconta)

### **Produzione:**

-Completamento di fotografie mutilate attribuendovi un senso

-Estrazione, per ritaglio o contornatura, di elementi significativi o non significativi di un'immagine fotografica

-Ripresa, colorazione e graffito di fotografie, attribuendovi significati ed esplicitando gli elementi semantici

-Sonorizzazione delle fotografie prodotte

-produzione di semplici fotoromanzi raccogliendo le competenze acquisite sugli elementi semantici

## **CINEMA E LETTERATURA**

### **Fruizione:**

-Proposta di sequenze cinematografiche capaci di sprigionare energia di senso, indirizzandone l'analisi, anche con l'uso del fermo immagine, per evidenziare:

Gli elementi che le compongono (che cosa c'è)

L'aspetto narrativo (che cosa ti racconta)

Gli elementi semantici sopra citati (come te lo racconta)

Le componenti sonore (parole, rumori, musica)

-Proposta parallela di brani letterari indirizzandone l'analisi con lo schema precedente e ricercando gli elementi grammaticali, sintattici e retorici funzionali a strutturare il racconto, (saranno scelti brani descrittivi di paesaggi e ambienti, persone o animali, azioni, dialoghi; nella scelta si curerà anche la varietà dei generi)

### **Produzione:**

-Realizzazione di una semplice story board di un brano letterario

-Realizzazione di una sceneggiatura

-Ripresa con videocamera e montaggio con centralina a partire dalla sceneggiatura realizzata



- Sonorizzazione delle immagini con la tecnica della sovraincisione
- Smontaggio del film realizzato ed elaborazione di una sceneggiatura a posteriori

## **TELEVISIONE**

### **Fruizione e Produzione:**

-Esplorazione in tutti i modi possibili di un campo di ripresa delimitato e contemporanea osservazione sullo schermo televisivo delle immagini prodotte (**VIDEO BRUT**)

Inserimento di oggetti nel campo di ripresa

Persone o parti del corpo

Sagome colorate

Materiali e fluidi

Colori

Specchi

Attività di movimento

Elaborazione di effetti speciali (grafici, ottici e luminosi)

-Seconda visione delle immagini prodotte ed analisi guidata per evidenziare:

Gli elementi che le compongono (che cosa c'è)

La valenza comunicativa e sensoriale (che cosa ti racconta, a che cosa ti fa pensare, cosa ti fa sentire)

Gli elementi semantici (come te lo racconta, come te lo fa sentire)

-Montaggio e sonorizzazione di sequenze di immagini prodotte col VIDEO BRUT per costruire un racconto a carattere narrativo o sensoriale-emotivo.

# OBIETTIVI

Le attività saranno finalizzate al conseguimento dei seguenti obiettivi, distinti in **obiettivi didattici generali ed obiettivi didattici specifici**.

## OBIETTIVI DIDATTICI GENERALI

Competenza espressiva e comunicativa

Capacità di leggere e produrre immagini e sequenze di immagini

Decodificare, dissociare ed elaborare dati comunicativi, ricostruirli in forme nuove e significanti

Acquisizione critica dei linguaggi iconici

Saper distinguere la realtà dalla finzione

Collegare l'immagine, il suono e la parola

Conoscere il mezzo cinematografico per comprendere i messaggi, intuire i significati delle inquadrature e delle sequenze, conoscere le fasi di lavorazione

Conoscere la produzione televisiva per avviare a una lettura selettiva dei programmi e ad una prima conoscenza delle peculiarità tecniche e comunicative del mezzo televisivo

Avviare alla conoscenza e all'uso della telecamera e del videotape

Promuovere le prime esperienze di educazione estetica, abbiano esse carattere espressivo-creativo che fruitivo-critico

## **OBIETTIVI DIDATTICI SPECIFICI**

Osservare, analizzare, descrivere immagini singole, grafiche e fotografiche

Individuare relazioni semplici fra immagini in sequenza

Distinguere le immagini secondo le più semplici modalità dell'inquadratura

Cogliere le basi della tecnica delle immagini in movimento

Cogliere il significato centrale di un messaggio visivo e audiovisivo

Riconoscere le impressioni veicolate attraverso immagini

Esprimersi con un'immagine fotografica

Visualizzare in fotografia un breve sviluppo narrativo

Identificare i personaggi, gli ambienti, le azioni e le scene di un racconto, comunque sia veicolato

Ordinare i diversi blocchi narrativi unitari in modo da ricostruire la vicenda e la tematica principale di un racconto letterario e audiovisivo

Analizzare i principali codici iconici che presiedono all'immagine statica e dinamica

Cogliere le relazioni essenziali implicate nella serialità spaziale

Analizzare separatamente le componenti sonore

Analizzare separatamente gli elementi narrativi

Saper realizzare una story board

Saper realizzare una sceneggiatura a priori e a posteriori

Saper realizzare un semplice prodotto audiovisivo

# ORGANIZZAZIONE

**L'insegnante di laboratorio affianca il suo operato a quello degli insegnanti di classe, offrendo una competenza specifica, articolando unità di lavoro didattico, dedicandosi al reperimento, preparazione e manutenzione ordinaria del materiale didattico.**

L'orario di servizio sarà, a norma di legge, di 24 ore settimanali così suddivise:

15 ore di attività didattica

5 ore di attività preparatoria e manutentiva del materiale

4 ore di programmazione con gli insegnanti di classe

Tale orario appare rispondente alle seguenti esigenze:

eliminare i tempi morti di predisposizione del materiale, che generalmente penalizzano l'attività didattica vera e propria  
prevedere un tempo minimo sufficiente a poter coordinare unità didattiche con gli insegnanti di classe in sede di programmazione  
fornire comunque una congrua presenza per attività didattiche con i bambini, in ragione di 3 ore e 20 minuti giornalieri, che appaiono equilibrate se rapportate alle circa 3 ore e 30 minuti dell'insegnante di classe del mattino (escluso l'intervallo per la ricreazione) ed alle circa 2 ore e 30 minuti dell'insegnante del pomeriggio (escluso l'intervallo per il pasto, la ricreazione e la merenda) .

**Le attività con la presenza dell'insegnante di laboratorio saranno destinate agli alunni del secondo ciclo (3<sup>^</sup>- 4<sup>^</sup>- 5<sup>^</sup>) , per un totale di 9 classi e prevedibilmente di 225 bambini;**

ciò non toglie che il laboratorio possa essere a disposizione di tutti gli insegnanti ed alunni del plesso per il tempo rimanente e costituire pertanto un **punto di riferimento didattico stabile per l'intera scuola.**

Il turno di servizio dell'insegnante di laboratorio sarà raccordato a quello degli insegnanti di classe che avranno inserito nelle proprie aree disciplinari di competenza l'insegnamento della Lingua e dell'Educazione all'immagine, **in osservanza della Legge n°148 "Riforma dell'ordinamento della Scuola Elementare" e successivi decreti applicativi.**

**Le classi parteciperanno alle attività per circa 34 incontri di 1 ora e 40 minuti ciascuno, pari a 56 ore circa di lezione in un anno.**

# **ANALISI DELLA SITUAZIONE**

La Scuola Elementare “Mario Longhena” è dotata di un’ampia area di laboratorio con le seguenti attrezzature audiovisive:

proiettore per diapositive  
lavagna luminosa  
schermo portatile  
grande schermo per videoproiezioni  
videoproiettore PAL e S-VHS  
televisore a colori 29” con ingressi frontali PAL e S-VHS  
videoregistratore VHS predisposto per l’AUDIO DUBBING e VIDEO INSERT  
telecamera digitale MINI DV  
macchina fotografica digitale  
impianto stereo HI-FI con DOLBY SURROUND, lettore CD, registratore a doppia piastra, ingresso microfono, ingresso MINIDISK  
microfono stereo  
piatto per dischi in vinile  
set di faretti SPOT per illuminazione  
tastiera elettronica con ingressi GENERAL MIDI  
computer pentium III 500 con scheda audio SOUNDBLASTER PLATINUM, scheda video con ingressi e uscite PAL e S-VHS, scheda di acquisizione dati video PAL e S-VHS AV MASTER 2000, scheda di acquisizione e uscita dati digitali MOTO DV, masterizzatore, lettore DVD, hard disk 13 GB audio/video, modem, scanner USB, stampante a colori, software per audio, video e grafica

## **RICHIESTA DI MATERIALE PER INTEGRARE IL LABORATORIO**

Video proiettore con ingressi VGA e kit di connessione al computer  
Televisore con prese digitali VGA  
Videoregistratore digitale  
Centralina di montaggio digitale  
Registratore e lettore di MINIDISK  
Registratore digitale portatile (DAT) con kit di connessione al computer.

# VERIFICA DEL PROGETTO

## **Prima fase:**

Saranno somministrate agli alunni prove iniziali in forma di **disegni, questionari e colloqui** per accertare:

Tempi e modalità di fruizione dei programmi televisivi

Genere dei programmi preferiti

Capacità descrittiva verbale del contenuto narrativo dei programmi preferiti

Capacità rappresentativa grafico-pittorica di qualche vicenda relativa ai programmi preferiti

Capacità di esprimere giudizi personali

Capacità di argomentare i giudizi espressi

Capacità di elencare gli elementi di una fotografia

Capacità di elencare gli elementi di una sequenza di immagini televisive

Capacità di memorizzare i dati visivi di una fotografia

Capacità di memorizzare i dati di una sequenza di immagini televisive

## **Seconda fase:**

Le succitate prove di accertamento saranno somministrate a conclusione dell'anno scolastico, per **quantificare la variazione rispetto ai dati precedenti.**

**I risultati delle prove di verifica ed un'analisi dettagliata del funzionamento del laboratorio saranno redatti dall'insegnante e comunicati ai Docenti, al Direttore Didattico, all'IRRSAE Emilia Romagna, al Provveditore agli Studi di Bologna ed al Ministero della Pubblica Istruzione.**

E' stata richiesta la collaborazione ed il contributo critico dei seguenti esperti:

**Prof. ssa Cristina Francucci dell'Accademia delle Belle Arti di Bologna;**

**Prof. Marco Dallari dell'Università degli Studi di Trento;**

**Prof. Claudio Marra dell'Università degli studi di Bologna;**

**Prof. Nicola Cuomo dell'Università degli Studi di Bologna;**

**Dott. Paolo Barbaro, Centro Studi e Archivio della Comunicazione dell'Università degli Studi di Parma;**

**Prof. Achille Abramo Saporiti, storico del linguaggio e della comunicazione visiva –Varese;**

**Dott. ssa Claretta Stefanelli Spatzer, critico d'arte;**

**Prof. Giorgio Celli dell'Università degli Studi di Bologna;**

**Maestro Nino Migliori, artista.**

**Si propone come insegnante addetto al laboratorio, ideatore e coordinatore del PROGETTO “AMUSE”, GIANCARLO BAIANO, nato a La Spezia il 24/09/1957, titolare presso la Scuola Elementare “Mario Longhena”, 3° CIRCOLO DIDATTICO DI BOLOGNA.**

## **CURRICULUM PROFESSIONALE M° GIANCARLO BAIANO**

- nato a La Spezia il 24/9/1957
- residente a Bologna in Via F.lli Rosselli, 1- 40121
- diploma maturità magistrale con votazione 60/60
- diploma maturità classica con votazione 48/60
- laureando in Filosofia presso la Facoltà di Lettere e Filosofia dell'Università di Bologna
- in servizio nella Scuola Elementare Statale dall'A. S. 1978/79
- in ruolo dall'A. S. 1982/83 + 4 anni interi di servizio pre – ruolo riconosciuti integralmente
- esperienza di sperimentazione ministeriale di continuità Materna-Elementare- Media presso la Scuola Elementare “A. Modigliani” di Livorno, conosciuta come la “Scuola di Corea”
- formatore IRRSAE- E. R. per l'area Logico- Matematica dall'A. S. 1987/88
- incarichi come Consigliere di Circolo: un mandato presso il 2° Circolo di Bologna, due mandati presso il 3° Circolo di Bologna, con responsabilità nella Commissione Edilizia e nella Commissione PEI del Consiglio; membro della Giunta Esecutiva del 3° Circolo
- responsabile acquisti strumentazione audiovisiva ed informatica per il 3° Circolo
- membro della Commissione CONTINUITA' del 3° Circolo
- membro della Commissione PEI del 3° Circolo
- membro della Commissione POF del 3° Circolo
- funzione obiettivo “NUOVE TECNOLOGIE – MULTIMEDIALITA' – LABORATORI”, nell'Istituto Comprensivo N. 8
- ideazione ed elaborazione del Progetto di Laboratorio Scientifico con autorizzazione ministeriale progetto sperimentale ex art. 3 DPR419/74
- ideazione, elaborazione e conduzione Progetto di Ricerca/Azione denominato “Bambini fra le Immagini”, in collaborazione col Maestro della Fotografia Nino Migliori e la Polaroid Italia, con esposizione cittadina del lavoro nel Maggio 1997, patrocinata dall'Assessorato alla

Cultura e dall'Assessorato alla Pubblica Istruzione del Comune di Bologna

- ideazione, elaborazione e conduzione, in collaborazione con il Centro di Educazione ai Consumi "La testa per pensare", di 2 progetti di Cinema di Animazione, i cui prodotti sono stati selezionati per il Festival Internazionale di Hannover ed uno ha conseguito il 1° Premio al Cine-Video Festival di Fano
- ideazione, elaborazione e conduzione del Progetto di Ricerca/Azione denominato "AMUSE- atelier multimediale scuola elementare", presentato in qualità di relatore al IV Convegno Mondiale "L'Emozione di Conoscere e il Desiderio di Esistere", organizzato dall'Università degli Studi di Bologna
- ideatore e coordinatore del "Meeting Internazionale di Esperienze Didattiche" presso la Scuola Elementare "M. Longhena" nell'ambito del Convegno "L'Emozione di Conoscere"
- ideazione e coordinamento, all'interno del Progetto Nazionale per l'Educazione alla Salute, del Seminario per Genitori ed Insegnanti denominato "Il Piacere di Leggere", a partire dal saggio di Daniel Pennac "Come un romanzo"
- partecipazione al progetto di Ricerca/Azione denominato "Atelier di Scrittura Creativa"
- partecipazione al Progetto "Le città dell'Infanzia- Incontri- Bologna 2000"
- attestato di partecipazione al Piano Nazionale di aggiornamento "PPANPSE" per tutte le Aree
- attestato di partecipazione al corso di aggiornamento "Scritti per una scienza euforica degli effetti di lettura"
- attestato di partecipazione al corso di aggiornamento "L'Emozione di Conoscere"
- attestato di partecipazione al corso di aggiornamento "La videoscrittura per la didattica dell'italiano"
- attestato di partecipazione al corso di aggiornamento "Protezione Civile"
- attestato di partecipazione al corso di aggiornamento ". . . E per compagna di banco la sicurezza"
- attestato di partecipazione al corso di aggiornamento "Unitarietà dell'insegnamento: l'interdisciplinarietà dalla programmazione alla pratica didattica"
- attestato di partecipazione al corso di aggiornamento "Problemi di metodologia e didattica nell'insegnamento ad alunni di lingua e cultura non italiani"
- attestato di partecipazione al corso di aggiornamento "Leggere le Immagini"



- attestato di partecipazione al corso di aggiornamento “La metodologia dell’insegnamento della scrittura e della lettura/Rinnovare la didattica per agevolare l’apprendimento degli alunni svantaggiati”
- attestato di partecipazione al corso di aggiornamento “Promozione dell’Educazione Musicale nelle Scuole di Base”
- attestato di partecipazione al corso di aggiornamento “Scrittura Creativa col metodo degli Ateliers francesi di E. Bing”
- attestato di partecipazione al corso di aggiornamento “Autobiografie”
- attestato di partecipazione in qualità di Relatore al IV Convegno Mondiale “L’Emozione di Conoscere e il Desiderio di Esistere”
- attestato di conduzione in qualità di Relatore del corso di aggiornamento “Progetto AMUSE”
- attestato di partecipazione al corso di formazione IRRE e sperimentazione didattica nell’ambito del PIANO NAZIONALE PER LA PROMOZIONE DELLA DIDATTICA DEL LINGUAGGIO CINEMATOGRAFICO E AUDIOVISIVO NELLA SCUOLA
- partecipazione al Progetto Bologna 2000 “BOLOGNA S’IMMAGINA”
- attività di formatore in collaborazione col Dipartimento Didattico della Galleria d’Arte Moderna di Bologna sul tema “MULTIMEDIALITA’ E ARTE”
- partecipazione al progetto “Occhio al Museo – Ragazzi in Galleria”, ideato e curato dal Dipartimento Didattico della Galleria d’Arte Moderna di Bologna e dalla Sezione Didattica di ART’E’
- attestato di formatore nel corso di aggiornamento per insegnanti “Informatica – 1° livello”
- possiede competenze tecniche nell’uso di sintetizzatori musicali ed apparecchiature di registrazione sonora, produzione e montaggio di filmati audiovisivi e cinema di animazione, uso di apparecchiature fotografiche, uso di software audio, video e grafico per computer

# BIBLIOGRAFIA

Testi consultati per l'elaborazione del progetto:

- "I figli della TV", P. Bertolini e M. Manini, La Nuova Italia
- "VIDEO BRUT", Atelier des enfants – Centre Georges Pompidou, Dessai et Tolra
- "Vedere e scrivere", G. Cremonini e F. Frasnedi, Il Mulino Bo
- "La scena e il montaggio cinematografico", G. Cremonini e F. Frasnedi, Il Mulino Bo
- "Scena e racconto", G. Cremonini e F. Frasnedi, Il Mulino Bo
- "Nell'universo del senso", G. Cremonini e F. Frasnedi, Il Mulino Bo
- "Immagine e racconto", G. Cremonini e S. Toni, Ponte Nuovo Editrice Bo
- "Dalla scrittura alla scrittura", F. Frasnedi, Edizioni Scolastiche Bruno Mondadori
- "Ma che per finta è ?", IRPA Centro Documentazione e Sperimentazione, Bo
- "Motivazioni e linee di tendenza per una educazione multimediale", IRPA Centro Documentazione e Sperimentazione, Bo
- "Educazione all'immagine nella scuola primaria", M. Calore – IRRSAE Emilia Romagna, Nicola Milano Editore
- "Se i bambini stanno a guardare", M. Callari Galli, F. Conversano, N. Grignaffini, Assessorato Politiche Sociali e Familiari, Scuola, Qualità urbana – Regione Emilia Romagna
- "Il metodo della globalità dei linguaggi", S. Guerra Lisi, Fuori Thema
- "Sinestesi Arti", S. Guerra Lisi, Fuori Thema
- "Gli stili prenatali nelle arti e nella vita", S. Guerra Lisi e G. Stefani, CLUEB
- "Progresso Fotografico", linguaggio e fotografia, n°12 – dicembre 1977
- "Giocafoto – immagine e linguaggio, Nino Migliori, GRAFIS edizioni
- "L'Immagine", P. Parini e M. Calvesi, La Nuova Italia
- "Linguaggi e progetto", S. Bersi e C. Ricci, Zanichelli
- "Osservare, interpretare, inventare", S. Bersi e C. Ricci, Zanichelli
- "Immagine e comunicazione", Branduardi – Moro, La Nuova Italia
- "L'occhio e l'arte", Munari – Secchi – Manzoni – Pittarello, Ghisetti e Corvi editori
- "Testo e cinema", C. Balzano, Editoriale Paradigma
- "Codice ovvio", B. Munari, Einaudi
- "La camera chiara", R. Barthes, Einaudi
- "L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica", W. Benjamin, Einaudi
- "Gli strumenti del comunicare", M. Mc Luhan, Il Saggiatore
- "Arte, percezione, realtà", Gombrich – Hochberg – Black, Einaudi
- "La scuola dopo i decreti delegati", R. Rizzi, Editori Riuniti

“Manuale critico della sperimentazione e della ricerca educativa”, E. Becchi e B. Vertecchi, Franco Angeli Editore.

**IL PROGETTO “AMUSE” E’ STATO SPERIMENTATO COME PROGETTO DI RICERCA/AZIONE, IN ATTESA DELLA SPERIMENTAZIONE MINISTERIALE, CON LA PRODUZIONE DI LAVORI REALIZZATI NELLA SCUOLA ATTRAVERSO LE SEGUENTI COLLABORAZIONI:**

**Con il Maestro Nino Migliori e la Polaroid Italia, “BAMBINI FRA LE IMMAGINI”, esperienza didattica di cinque anni, con l’uso del materiale fotografico Polaroid**

**Con il Centro di Educazione ai Consumi “LA TESTA PER PENSARE”, realizzazione di due opere di cinema di animazione: “VOLARE” e “ACQUERELLO”**

**Con il MULTILAB del Teatro “TESTONI”, realizzazione di una videoclip di musica e animazione: “OCCHI DI FUOCO”**

**A PARTIRE DALL’ANNO SCOLASTICO 1997/1998, SI È ATTIVATA UNA RICERCA/AZIONE, DELLA DURATA PREVISTA DI CINQUE ANNI, CONDOTTA DALL’INSEGNANTE GIANCARLO BAIANO SULLA SUA CLASSE E LA CLASSE PARALLELA DELLA SEZIONE C, SUL TEMA DEL LINGUAGGIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE.**

**IL PROGETTO “AMUSE” E’ STATO INSERITO ALL’INTERNO DEL PIANO DI OFFERTA FORMATIVA DELL’ISTITUTO ED INTEGRATO NEI PROGETTI DI AUTONOMIA SCOLASTICA, CON L’OBIETTIVO DI UNA SUA ESTENSIONE AL LIVELLO DEL CIRCOLO DIDATTICO, PREVEDENDO ANCHE UNA FASE DI FORMAZIONE DEI DOCENTI CONDOTTA DALL’INSEGNANTE BAIANO.**

**SEGUE L’ILLUSTRAZIONE DEL PROGETTO.**

# **PROGETTI AUTONOMIA DEL 3° CIRCOLO DIDATTICO DI BOLOGNA E DELL'ISTITUTO COMPRENSIVO N. 8 DI BOLOGNA**

## **PROGETTO "AMUSE" ATELIER MULTIMEDIALE SCUOLA ELEMENTARE**

Nell'ambito dei progetti autonomia del 3° Circolo Didattico di Bologna, si offre l'opportunità a tutte le classi del Circolo, compatibilmente con gli orari dell'insegnante Giancarlo Baiano e con i fondi a disposizione, di aderire al Progetto "AMUSE" (ATELIER MULTIMEDIALE SCUOLA ELEMENTARE).

Tale progetto consiste in un pacchetto di offerta formativa, nella programmazione/progettazione con gli insegnanti che aderiscono con la classe e nell'affiancamento dell'insegnante durante il laboratorio con i bambini.

Si potrà aderire anche solo ad una parte del progetto complessivo: offerta formativa, programmazione/progettazione, affiancamento nei laboratori.

## **OFFERTA FORMATIVA**

Corso di aggiornamento di 30 ore per insegnanti da svolgersi durante il Primo Quadrimestre:

Visione di materiale documentario del progetto

Competenze di base sulla strumentazione audiovisiva

Tecniche di ripresa con la telecamera e semplice montaggio dei filmati

Allestimento di un set di ripresa anche con la tecnica del VIDEOBRUT

Progettazione di performances con il corpo e con i materiali

Prospettive di sviluppo della ricerca nell'ambito del progetto

Le ore di aggiornamento saranno riconosciute.

La retribuzione oraria dell'insegnante Giancarlo Baiano per le ore di aggiornamento sarà determinata secondo gli attuali parametri sindacali.

## **PROGRAMMAZIONE CON GLI INSEGNANTI DI CLASSE**

Con gli insegnanti che decideranno di sperimentare il laboratorio con la loro classe nel Secondo Quadrimestre sono previste 10 ore di programmazione per 8 interventi laboratoriali, tali ore saranno eccedenti quelle della normale programmazione curricolare e verranno retribuite con il fondo di istituto o dell'autonomia, sia all'insegnante Baiano che agli insegnanti delle classi che parteciperanno.

## **AFFIANCAMENTO DURANTE IL LABORATORIO**

Saranno previsti laboratori con le classi che aderiranno al Progetto per un numero massimo di 8 interventi di 2 ore ciascuno, per un totale di 16 ore a classe, da realizzarsi nel Secondo Quadrimestre.

Tali ore saranno retribuite all'insegnante Baiano con i fondi per l'Autonomia, secondo i parametri stabiliti dalla normativa.

# **PROGETTO “AMUSE” – Atelier Multimediale Scuola Elementare**

Il progetto, che è **parte integrante del Piano di Offerta Formativa del 3° Circolo Didattico di Bologna**, è stato finora realizzato in via sperimentale come **progetto di Ricerca/Azione nell’arco dei cinque anni di scuola elementare** dalle sezioni B e C della Scuola Elementare “M. Longhena”, a partire dalle prime classi dell’A.S. 1997/98, con **attività organizzate in gruppi di classi aperte**.

Dall’A.S. 1999/2000, a seguito di un corso di aggiornamento realizzato nel mese di Giugno ’99, tenuto dall’insegnante Giancarlo Baiano, il progetto sarà esteso a tutte le classi del Circolo che vorranno aderire.

## **MOTIVAZIONI E FINALITA’ GENERALI**

- **Favorire l’espressione e la comunicazione di tutti i bambini attraverso l’uso integrato e interattivo del linguaggio visivo, sonoro, psicomotorio e verbale, secondo la teoria e la metodologia della Globalità dei Linguaggi, sviluppata dalla Prof. ssa Stefania Guerra Lisi e dal Prof. Gino Stefani, che ipotizza la presenza di una potenzialità umana, generale e radicata, di sentire secondo un codice “emo- tono- fonico” acquisito nella fase prenatale, “origine di archetipi e simboli inconsciamente attivi, che accomuna le diversità umane e fa emergere delle costanti espressive nel Bambino, nell’Handicappato, nell’Artista. “**
- **Favorire l’integrazione di tutti i bambini, “normodotati”, “portatori di handicap”, “stranieri”, lavorando su un terreno estetico-espressivo, in cui le diversità si possano allo stesso tempo esprimere e comprendere, attingendo da un comune bagaglio psico- fisico e incontrando il bisogno di benessere in una fase delicata di costruzione dell’identità personale.**
- **Favorire lo sviluppo di un senso estetico, attraverso la progettazione di prodotti artistici, operando sugli aspetti sinestesici della percezione nel campo dell’Arte.**
- **Favorire lo sviluppo di capacità cognitive, attraversando i codici e le “grammatiche” dei linguaggi, secondo una metodologia che si impernia sulla multimedialità e sull’uso creativo e piacevole della tecnologia audiovisiva ed informatica, per produrre opere artistiche e letterarie a carattere multimediale.**

# 1° anno: IMMAGINE/SUONO/CORPO

## OBIETTIVI

Gli interventi per l'anno 97/98 sono stati mirati a:

- a) **conoscenza del funzionamento di un registratore, di un videoregistratore, di un televisore e di una telecamera**
- b) **esplorazione dei movimenti del corpo, intero e per segmenti, sotto una telecamera**
- c) **esplorazione dell'interazione movimento/immagini/suoni**
- d) **sonorizzazione delle immagini riprese dalla telecamera**

## ORARIO E INTERVENTI

Le attività sono state articolate in una serie di **cinque interventi a cadenza settimanale ed in uno stage "full immersion" di performances audiovisive, della durata di cinque giorni consecutivi, nella prima settimana di Giugno.**

## ATTIVITA'

- **esplorazione dei suoni prodotti in cerchio:** il giro della stretta di mano, il giro delle vocali, il giro di alcuni timbri vocali, suoni che si sommano ad altri
- **funzionamento della telecamera:** l'occhio elettronico, testina di scrittura e lettura, il nastro magnetico, i cavi elettrici, i cavi audio/video, connessioni al registratore, al videoregistratore, al televisore
- **uso della telecamera da parte dei bambini:** inquadratura, rotazione a destra e a sinistra, uso dello zoom per i primi piani, trucco del bambino scomparso
- **il gioco del direttore d'orchestra:** gestualità e intensità del suono, gestualità e altezza, pause e suoni, gestualità e gradualità dei suoni ( intensità e durata espresse attraverso gesti convenzionali, interpretazione gestuale di un tracciato sonoro rappresentato graficamente a forma di onde, interpretazione vocale dei gesti convenzionali e del tracciato grafico, corrispondenza fra suoni e movimenti delle braccia nel piano di ripresa della telecamera )
- **telecamera fissa in posizione verticale, il Video Brut:** definizione del contorno del piano di ripresa, topologia del piano di ripresa

esercizi sotto la telecamera: arrampicata, passeggiata a testa in giù, la sedia del mago, l'equilibrista, il sollevamento dei bambini, braccia che entrano nello spazio di ripresa, il fiore

- **un tavolo sotto la telecamera:** uso dello zoom, braccia sul tavolo, mani sul tavolo, animaletti in movimento, la girandola, gli incroci
- **ascolto, produzione e registrazione di sonorità:** ascolto di “Stripsody” di C. Barbarian, direzione di orchestra a due voci corali, suoni percussivi, gioco del batterista che dirige ritmicamente un coro a due voci
- **giochi sul tavolo sotto la telecamera collegati all'emissione sonora del coro; giochi con strisce di cartoncino colorato in movimento collegati a vocalizzi, suoni guidati da immagini e immagini guidate dai suoni del coro**
- **la mimica facciale accompagnata dai suoni**
- **visione del filmato riassuntivo e analisi delle performances; preparazione allo stage di Giugno**
- **stage di performances audiovisive:** durante la settimana sono state svolte tutte le attività sperimentate negli interventi precedenti; le performances sono state realizzate a gruppi di bambini che hanno utilizzato i movimenti, i suoni e i colori per produrre e sonorizzare immagini ad effetto artistico; performances sul piano ampio ( pavimento ) e sul piano stretto ( tavolo ) , basate sui movimenti del corpo intero e per segmenti ( braccia e mani, gambe e piedi, mimica facciale); visione immediata del prodotto visivo e sonorizzazione con microfono e registratore in sincronia con le immagini, attraverso l'uso espressivo della voce

**il montaggio del prodotto è stato curato dall'insegnante Giancarlo Baiano, elaboratore e coordinatore del progetto**

## **CLASSI PARTECIPANTI E INSEGNANTI**

In attesa di poter estendere il progetto ad altre classi della scuola e del circolo con lo sviluppo dell'autonomia scolastica, le attività sono state svolte utilizzando le ore di contemporaneità degli insegnanti delle classi 1 B e 1 C: Giancarlo Baiano, Emanuela Serafini, Alessandra Contri, Antonella Pastore.



## **2° anno: GLOBALITA' DEI LINGUAGGI MATERIALI/COLORI/FORME**

Utilizzando gli stimoli del lavoro linguistico sviluppato attraverso il racconto e l'analisi dei sogni e delle fiabe, gli elaborati delle attività nell'Atelier di Scrittura su "Identità e Memoria" e l'esplorazione del comportamento di colori, materiali e forme sotto la telecamera, si procederà all'integrazione/interazione del linguaggio verbale con colori, forme, materiali e suoni, avvalendoci dell'uso degli strumenti audiovisivi e del computer per elaborare prodotti editoriali multimediali.

### **OBIETTIVI**

Gli interventi per l'anno 98/99 sono mirati a:

- a) esplorazione delle possibilità espressive dei colori, delle forme, dei materiali e dei suoni per elaborare prodotti comunicativi editoriali e multimediali**
- b) esplorare le potenzialità espressive di materiali, colori e forme riprese dalla telecamera**
- c) verbalizzare, elaborare didascalie e sonorizzare immagini prodotte con tecniche grafiche ed elettroniche**
- d) conoscenza del funzionamento del computer e delle sue principali periferiche**
- e) conoscenza delle potenzialità multimediali del computer**

### **ATTIVITA'**

- partecipazione ad attività di biblioteca sul tema delle fiabe
- racconti e interviste sui sogni
- visione di opere dell'arte contemporanea
- visione di opere di illustratori
- attività di ascolto e produzione di suoni con materiali naturali
- attività di ascolto di opere musicali a carattere descrittivo
- elaborazione di un prodotto editoriale sul tema del sogno
- elaborazione di un prodotto editoriale sul tema della fiaba
- Atelier di Scrittura sul tema "Identità e Memoria"
- prime attività di scrittura, immaginazione ed elaborazione grafica al computer
- elaborazione di un prodotto multimediale sul tema della memoria
- attività di esplorazione del comportamento di alcuni materiali, colori e forme sotto la telecamera: terre, farina, sale (puri o con l'aggiunta di colore); acqua colorata, in movimento, con oggetti; oggetti colorati, sagome, stoffe

- stage di performances audiovisive

**Il montaggio del prodotto sarà curato dall'insegnante Giancarlo Baiano**

## **“AMUSE” PROGETTI INTERDISCIPLINARI DI LINGUA/IMMAGINE/MUSICA**

### **“Le carte di Propp”**

Il progetto consiste nella produzione di carte da gioco per inventare fiabe secondo una tecnica combinatoria, seguendo la traccia di alcuni degli elementi strutturali delle fiabe individuati da Propp.

Il lavoro sarà realizzato in collaborazione con gli operatori della Biblioteca di Villa Spada, con i quali sono stati programmati tre incontri presso la Biblioteca, sarà programmata anche un'uscita didattica alla Galleria di Arte Moderna ed una al Museo Civico per partecipare ad una Mostra/Laboratorio sugli Illustratori Americani, denominata “Lo studio di Oz”, organizzata dalla Libreria “Giannino Stoppani” di Bologna in concomitanza con la Fiera del Libro per Ragazzi.

Dopo alcuni racconti e letture di fiabe, si passerà ad individuarne i principali elementi strutturali attraverso animazioni, conversazioni e giochi con oggetti e carte preparate. Successivamente si procederà alla creazione di fiabe a partire dagli elementi strutturali individuati. Si dedicherà un apposito incontro per osservare vari tipi di illustrazioni relative ai principali elementi costitutivi delle fiabe.

Il progetto sarà proseguito poi a scuola, continuando le attività di lettura di fiabe utilizzando la Biblioteca di classe, ascoltando la sonorizzazione di fiabe musicate ed osservando in cataloghi opere d'arte di pittura moderna e contemporanea per analizzare stili espressivi non convenzionali e ricavarne stimoli per la produzione grafico- pittorica, tale lavoro sarà successivamente approfondito attraverso le uscite didattiche alla Galleria di Arte Moderna ed alla Mostra sugli Illustratori Americani.

Si procederà quindi alla progettazione vera e propria delle carte da gioco: 13 elementi della struttura di Propp (luogo, protagonista, divieto, nemico, momento di pericolo, eroe amico del protagonista, oggetto magico, amico del cattivo, ostacolo da superare, prova di astuzia, punizione del cattivo, premio per l'eroe amico, premio per il protagonista), per i quali ciascun bambino progetta un'illustrazione, un testo introduttivo, “incipit”, ed una breve sonorizzazione; il prodotto consisterà pertanto di 13 mazzi da 25 carte

ciascuno, con un testo ed un suono per ogni carta, pescando una carta da ogni mazzo si potrà creare un'architettura grafico- testuale e sonora per inventare una fiaba, con una possibilità combinatoria di 25<sup>13</sup> di fiabe.

Il prodotto sarà realizzato con l'ausilio del computer e software specifico, al fine di ottenere un gioco/presentazione su CD- ROM di tipo multimediale in formato diapositive con il programma Powerpoint.

Non si esclude la possibilità di trovare forme autorizzate di commercializzazione del prodotto, sia su supporto ottico che in formato tipografico.

## **“Il Libro dei Sogni”**

Il progetto consiste nella produzione di un libro che affronta il tema del sogno raccogliendo trascrizioni di conversazioni, interviste e racconti di sogni dei bambini e dei genitori, sogni raccontati nel diario personale dei bambini, opere grafico -pittoriche sul tema dei sogni, rivisitando la produzione artistica dei pittori contemporanei Magritte, Mirò, Kandinskij, Klee, Picasso, Pollock, testi “incipit” di sogni misteriosi prodotti dai bambini, analisi e didascalie in chiave onirica di alcune opere della pittura surrealista di Magritte, ricette per fare sogni “agitati” e sogni “d’oro” con ingredienti fatti di colori, forme, oggetti, personaggi, luoghi e sonorità.

La realizzazione del libro prevede l'utilizzo di programmi di videoscrittura e di impaginazione al computer (Word e Publisher) e l'uso della fotocopiatrice e della rilegatrice.

Nel prossimo anno scolastico si prevede una pubblicazione del lavoro nella pagina Web della nostra scuola, in forma di ipertesto.

## **Laboratorio Musicale a classi aperte**

Attivazione di un laboratorio di classi aperte con la 2°C, in cui verranno svolti, contemporaneamente, e su due gruppi misti, attività di educazione all'ascolto e di produzione sonora con materiali naturali.

### **Per l'ascolto:**

- Conversazione volta ad individuare gli ambienti sonori intorno a noi e ad analizzarne le caratteristiche.
- Ascolto di alcuni brani musicali e valutazione del gradimento personale, utilizzando tabelle predisposte.

### **Per la produzione:**

- Ricerca nel parco di materiali diversi che producano varie sonorità.
- Analisi delle qualità timbriche dei materiali naturali.
- Ricerca di tecniche manipolative per sfruttarne le caratteristiche sonore.
- Uso della bocca e del corpo come cassa armonica.

- Tecniche percussive.
- Improvvisazioni e concertazioni.

Le competenze acquisite saranno utilizzate nelle sonorizzazioni per la presentazione delle carte di Propp, nonché ai fini della produzione di immagini durante le performances sotto la telecamera con la tecnica del Video Brut, previste nel 2° Quadrimestre, (vedi progetto “Il Teatro dei Materiali e dei Colori”).

## **“Il Teatro dei Materiali e dei Colori”**

Il progetto si fonda sulla Teoria della Globalità dei Linguaggi; saranno sperimentati i comportamenti e le interazioni di materiali, colori, oggetti, forme, suoni e azioni dei bambini sotto la telecamera con la tecnica del Video Brut.

Il progetto prevederà performances con uno stage “full immersion” fino al termine dell’anno scolastico, realizzato in compresenza e per classi aperte con la classe 2 C.

La metodologia prevede una manipolazione di alcuni materiali ed una definizione delle loro qualità sinestesiche, con l’obiettivo di renderli “primi attori” sotto la telecamera.

I materiali sperimentati saranno i seguenti:

- Sfere (biglie di vetro, palline di carta e di cotone colorate)
- Farina
- Acqua
- Sabbia
- Stoffe
- Cartoncini
- Colori liquidi e in polvere
- Sale

Le performances saranno guidate dall’ascolto di brani di musica classica contemporanea, di tipo impressionista e sperimentale, (Debussy, Ravel, Nono, Zazou). Saranno condotte secondo uno stile drammaturgico di tipo teatrale, ricorrendo a riferimenti rituali primitivi.

Il prodotto audiovisivo consisterà in brani teatrali:

### **Il Teatro delle Sfere**

- Movimento di sfere colorate con sfondo di cartoncini colorati e stoffe

### **Il Teatro della Farina**

- Illuminazioni, colori, movimenti ed impronte con la farina

## **Il Teatro dell'Acqua**

- Acqua in movimento, onde, correnti e bolle; acqua colorata, acqua insaponata

## **Il Teatro dei Colori**

- Pioggia, colate, soffi e getti di colori liquidi e in polvere

## **Il Teatro della Sabbia**

- Illuminazioni, colori, movimenti ed impronte con la sabbia.

**Rito conclusivo ad ispirazione primitiva con l'uso di tutti i materiali sperimentati, guidato dall'ascolto di brani musicali e da produzioni musicali dei bambini.**

# **SVILUPPO DEL PROGETTO “AMUSE”**

**Il progetto si svilupperà negli anni successivi seguendo le tracce di un costante rapporto di interazione e integrazione dei linguaggi, della realizzazione di attività interdisciplinari, della continuità con altri progetti di ricerca nel campo dei linguaggi, in primo luogo con l'Atelier di Scrittura, con l'obiettivo dell'integrazione di tutti i bambini, favorendo condizioni di apprendimento, socializzazione e maturazione dell'identità in situazioni di benessere.**

## **ATTIVITA'**

- Produzione e sonorizzazione di immagini, visualizzazione di suoni, elaborazione di didascalie (fotografie, diapositive, videoclip, presentazioni al computer)
- Elaborazione di sceneggiature e rappresentazioni teatrali e televisive per riprese fotografiche, videoclip e presentazioni multimediali al computer
- Videobox
- Fotostorie e fotoromanzi
- Produzione di cartoni animati
- Doppiaggi e montaggi

## **STRUMENTI NECESSARI**

- TELECAMERA DIGITALE CON KIT DI CONNESSIONE AL COMPUTER
- FOTOCAMERA DIGITALE CON KIT DI CONNESSIONE AL COMPUTER
- COMPUTER CON PREDISPOSIZIONE ALL'ELABORAZIONE AUDIO/VIDEO, MASTERIZZATORE, SCANNER E STAMPANTE
- VIDEOPROIETTORE CON KIT DI CONNESSIONE AL COMPUTER
- TELEVISORE CON PRESE AUDIO/VIDEO E DIGITALI
- VIDEOREGISTRATORE DIGITALE
- CENTRALINA DI MONTAGGIO DIGITALE
- IMPIANTO STEREO DIGITALE CON REGISTRATORE E LETTORE DI MINIDISK E LETTORE DI COMPACT DISC
- MICROFONO STEREO PER CAMPIONATURE SONORE
- REGISTRATORE DIGITALE (DAT) PORTATILE CON KIT DI CONNESSIONE AL COMPUTER
- CASSETTE VERGINI DIGITALI AUDIO E VIDEO, MINIDISK, COMPACT DISC SCRIVIBILI

**IDEATORE E COORDINATORE DEL PROGETTO: GIANCARLO BAIANO**