

Educazione mediale per la scuola primaria

A cura di
Manlio Piva



Dino Audino
editore

© 2021 Dino Audino
srl unipersonale
via di Monte Brianzo, 91
00186 Roma
www.audinoeditore.it

Cura redazionale
Alice Crocella
Arianna Ferrucci
Vanessa Ripani

Stampa: Pubblimax – via Leopoldo Ruspoli 101, Roma
Progetto grafico: Duccio Boscoli
Finito di stampare febbraio 2021

È vietata la riproduzione, anche parziale, di questo libro,
effettuata con qualsiasi mezzo compresa la fotocopia,
anche ad uso interno o didattico, non autorizzata dall'editore.

Indice

Introduzione di Manlio Piva	
Approcciarsi all'“umanità mediale”: metodologie e policy	p. 9
<i>C'è gratis e gratis: sul diritto d'autore</i>	12
Capitolo primo	
Educare e educarsi nei media (Pietro Tonegato)	17
<i>Medium</i>	18
<i>Media analogici, media elettrici, media digitali</i>	19
<i>Alcune parole del mondo digitale</i>	22
<i>Elementi di educazione mediale</i>	28
<i>Il laboratorio</i>	31
Bibliografia del primo capitolo	 online
Capitolo secondo	
Il potere della luce: percorsi fotografici	
(Claudia Boldrin e Umberta Sandre)	33
<i>Un occhio meccanico: la fotocamera</i>	35
<i>Immagini fotografiche digitali: fotocamera o smartphone?</i>	39
<i>Elementi base del linguaggio fotografico</i>	40
<i>La composizione: le principali Leggi della Gestalt</i>	41
<i>L'inquadratura</i>	43
<i>La luce</i>	47
<i>Post-produzione: la manipolazione fotografica</i>	48
<i>Narrazioni fotografiche</i>	50
<i>Attività 1: esploriamo il territorio</i>	50
<i>Attività 2: come i grandi fotografi</i>	52
<i>Attività 3: il clic fotografico e lo sviluppo narrativo</i>	53

<i>Il fotoritocco creativo</i>	55
<i>Attività 1: fotoritocco analogico</i>	55
<i>Attività 2: fotoritocco digitale</i>	56
<i>Attività 3: realizzazione di mostre fotografiche</i>	57

Bibliografia del secondo capitolo  **online**

Capitolo terzo

<i>Nuvole parlanti a scuola: il fumetto</i> (Mariacristina Calogero)	61
<i>Fumetti e bambini: il ruolo della scuola</i>	61
<i>I segni del fumetto</i>	64
<i>Le immagini (segni di disegno)</i>	64
<i>Le parole (segni di scrittura)</i>	67
<i>Altri segni (segni grafici e narrativi)</i>	68
<i>Il laboratorio di fumetto</i>	71
<i>Creare l'ambiente di apprendimento</i>	71
<i>Promuovere la lettura</i>	72
<i>Sperimentare la scrittura</i>	75
<i>Realizzare fumetti</i>	77
<i>L'ideazione</i>	77
<i>Il soggetto</i>	80
<i>La sceneggiatura</i>	80
<i>Lo studio degli elementi compositivi</i>	81
<i>La bozza o storyboard</i>	82
<i>La realizzazione grafica</i>	83
<i>La presentazione</i>	83

Bibliografia del terzo capitolo  **online**

Capitolo quarto

<i>Animazione: la magia del movimento</i> (Raffaella Traniello)	85
<i>Animazione a scuola: perché?</i>	85
<i>L'animazione nel pre-cinema</i>	87
<i>The Horse in Motion</i>	87
<i>Attività 1: scomporre e ricomporre il movimento</i>	89
<i>Attività 2: pedemascopio</i>	92
<i>L'animazione digitale</i>	93
<i>Dino spite sheet</i>	93
<i>Attività 3: scomporre e ricomporre una GIF</i>	95

<i>L'animazione stop-motion</i>	98
<i>Diverse tecniche di animazione</i>	98
<i>Attività 4: in treno, fotogramma per fotogramma</i>	100
<i>La produzione di un cortometraggio stop-motion</i>	103
<i>Riflessioni di chiusura</i>	107
<i>L'insegnante incompetente</i>	107
<i>L'allenamento</i>	108
<i>Pedagogia della spazzatura</i>	109
Bibliografia del quarto capitolo	 online
Capitolo quinto	
Il podcast: l'arte dell'ascolto (Manlio Piva)	111
<i>Perché fare didattica con i podcast</i>	113
<i>Quali podcast per la didattica</i>	113
<i>Creare un podcast</i>	114
<i>Format e sceneggiatura desunta</i>	114
<i>Strumentazione tecnica</i>	119
<i>Il sonoro: evocare, informare, raccontare</i>	120
<i>Eventi acustici: parole, rumori, musiche</i>	122
<i>Dal testo scritto a quello letto</i>	127
<i>Leggere a voce alta</i>	128
<i>Leopardi letto da Carmelo Bene</i>	128
<i>Aprire le orecchie ai suoni: la dizione</i>	129
<i>Esercizi di ortoepia</i>	130
<i>La testa nel secchio</i>	131
Bibliografia del quinto capitolo	 online
Indice dei materiali online	133
Chi ha scritto	135

© Dino Audino
vietata la diffusione
(copia Manlio Piva)



Come si usa questo libro

Tutti gli approfondimenti e le immagini a colori di questo libro sono consultabili sul sito web dell'editore:

www.audinoeditore.it

Il simbolo {☞} indicherà all'interno del testo i riferimenti ai contenuti extra che troverete nella sezione Materiali della scheda del libro.

Introduzione

APPROCCIARSI ALL’“UMANITÀ MEDIALE”: METODOLOGIE E POLICY

di Manlio Piva

Questo volume intende idealmente porsi come complemento di quello scritto nel 2020 con Anna Maso, *Percorsi artistici per bambini*, in cui ci si è occupati di un medium, quello grafico-pittorico, che per primo ha testimoniato l'emergere, dall'istinto animale confuso nella natura, di una coscienza che si fa interprete del mondo circostante, reinventandolo in relazione alle proprie esigenze comunicative. Millenni sono passati dalle pitture rupestri dell'uomo preistorico, e molti altri sono stati gli strumenti comunicativi che l'essere umano ha inventato, utilizzato, modificato per mediare, comunicare il proprio mondo interiore ed esteriore. Una vera e propria "macchina mediale", il corpo umano, con i propri organi di senso: la voce ha saputo modularsi in canto, poi diffondersi nel tempo e nello spazio attraverso la registrazione, le onde radio, il telefono; il tratto dell'indice si è trasformato in disegno, in pittura, poi in un click fotografico, in una ripresa video... Tutti strumenti medialità che hanno espanso prima il corpo, poi il cervello, fino a costituire l'utopia di un «villaggio globale» (McLuhan, 1964) o la distopia di un «automa spirituale» (Deleuze, 1985). Un potere, quello delle tecnologie dei mezzi di comunicazione odierni, che spaventa e incanta gli adulti, soprattutto per la semplicità e la naturalezza con cui vediamo la «postura uomo-tastiera-schermo» (Baricco, 2018) accompagnare la crescita e la formazione del bambino. Il digitale e la rete web possono apparire degli «ospiti» più o meno graditi per chi è nato prima del volgere del secolo, ma per i millennial sono intimi famigliari, che non hanno bisogno di presentazioni, anzi sono diventati, per loro, tanto sono smart e social, i principali strumenti di relazione con gli altri, di interpretazione del mondo e di crescita cognitiva. Questi non sono però tanti Lucignolo pronti ad aprire le porte del paese dei balocchi, piuttosto tanti specchi (schermi) che Alice è chiamata ad attraversare. Sta a noi, educatori e insegnanti, che se non altro abbiamo letto Collodi e Carroll, farci

mediatori, è il caso di dirlo, fra il bambino e questi «nuovi media» (nell’accezione di Manovich, 2001).

Il volume è in continuità con il precedente anche perché dà voce agli altri componenti di un team di ricerca/azione pedagogico-didattica consolidato da anni di esperienze in comune e da un background scientifico e metodologico condiviso grazie a una “scuola padovana” che trova radici profonde nel seminale magistero di Giuseppe Flores D’Arcais (1908-2004) e della successiva generazione di studiosi di media education (Luciano Galliani, Laura Messina), psicologi dell’arte (Alberto Argenton, 1944-2015), pedagogisti. Ogni capitolo di questo libro risente, direttamente o indirettamente, di questa *koinè*, testimoniata anche dalla bibliografia ragionata che lo compendia.

La radice comune può significare omogeneità nell’impostazione metodologica, non certo omologazione. A ciascuno degli autori è stato esplicitamente chiesto di scrivere “con la propria voce”, scegliendo l’*allure*, lo stile comunicativo, gli esempi che sente più efficaci, per testimoniare e raggiungere le «intelligenze multiple» (Gardner, 1983) dei docenti e degli studenti. Per questo gli autori hanno distillato una serie di proposte laboratoriali che mirano ad attivare processi metacognitivi nei discenti, integrando – nello sviluppo della competenza pratica – storia, teoria ed estetica dei linguaggi mediali man mano considerati. Con l’intento di attivare la curiosità e la creatività del lettore, viene quindi esemplificato un metodo induttivo a partire dalle attività più semplici, preliminari a quelle più complesse, concretamente delineate o solo suggerite.

Nel primo capitolo Pietro Tonegato affronta, con felice sintesi, le relazioni che nelle diverse epoche sono intercorse fra i media e l’educazione, evidenziando infine le peculiarità ma anche l’“indifferenza” fra i media analogici e quelli digitali, così da introdurre il lettore all’atteggiamento scientifico e pedagogico con cui il team di formatori-coautori ha affrontato i capitoli successivi, cioè quello di una sostanziale continuità metodologica fra un laboratorio didattico pensato con strumenti analogici e uno pensato con strumenti digitali. La continuità fra i due è data dal linguaggio tecnico, dalle capacità espressive e comunicative, dalle potenzialità artistiche e cognitive proprie di ciascuno dei media considerati; la discontinuità dai mezzi tecnologici che il digitale offre rispetto al medium analogico, senza sostituirsi a quest’ultimo, semmai semplificando alcuni passaggi produttivi, arricchendo le possibilità espressive, rendendo accessibili e fruibili i manufatti alle platee più diverse.

Dal secondo capitolo in poi, quindi, in sintonia con quanto previsto dalle Indicazioni Nazionali del 2012, le proposte didattiche non sono mera-

mente tecniche o astratte, ma si sviluppano nel setting laboratoriale attraverso esperienze condivise di produzione di oggetti mediali reali, comunicabili e perciò motivanti.

Ecco allora il linguaggio fotografico farsi interprete del nostro proprio vedere, tanto sotto il profilo fisico quanto sotto il profilo percettivo. Claudia Boldrin e Umberta Sandre avvicinano l'occhio umano a quello della macchina fotografica, mostrandone dapprima i tratti in comune per insegnarci quindi che a fare la differenza, a permetterci di impossessarci del mezzo, è l'educazione di uno *sguardo fotografico*, quello che le diverse attività laboratoriali si propongono come obiettivo.

Da quella fotografica, la narrazione per immagini fisse incontra, con Mariacristina Calogero, le tante variabili storiche e culturali del fumetto. I personaggi disegnati, con la loro sintassi di linee cinetiche, didascalie e *balloon*, diventano chiavi di accesso alla lettoscrittura, al linguaggio metaforico, all'invenzione narrativa.

Giunti al quarto capitolo, il tempo cronologico delle immagini fisse si trasforma in tempo cronometrico: Raffaella Traniello, in sella al cavallo di Muybridge, ci conduce a sperimentare diverse tecniche di animazione, dalle più semplici alle più elaborate, ma molte sono quelle che lascia intravedere alla curiosità e alla creatività del docente e dei suoi allievi.

Un tempo che scorre può produrre e farci sentire rumori, parole, musiche. Se tutti questi suoni vengono registrati, ecco che essi si concretizzano e diventano *oggetti* di cui possiamo disporre a piacimento. L'hanno fatto la discografia, la radio, il cinema... Con il podcast, di cui si occupa il quinto e ultimo capitolo, oggi possiamo anche noi produrre facilmente le nostre storie acustiche (e – perché no? – accompagnare delle mostre fotografiche, dar voce a dei fumetti, massa sonora a delle animazioni...) e condividerle in streaming sul Web.

Fotografia, fumetto, animazione, podcast. Tutti mezzi di espressione che nascono in epoca analogica e che bene si sono integrati nell'ambiente digitale odierno. Costituiscono quindi un ponte fra generazioni e fra metodi e strumenti di lavoro, con l'intento di mostrare come un dialogo fra analogico e digitale non solo sia possibile ma sempre auspicabile. Meglio: di mostrare e insegnare come fra vecchi e nuovi media siano più gli elementi di continuità che di discontinuità, perché l'«umanità mediale» che li ha inventati e che li utilizza è sempre la stessa, e in un'epoca di smaterializzazione dei rapporti sociali come quella che stiamo vivendo, vale la pena tenerlo a mente:

Le energie della riflessione pedagogica verrebbero ben spese qualora tornassero sui veri soggetti di ogni momento educativo, sugli uomini: sono loro che educano e vanno educati. Il focus dell'educazione è dunque di carattere antropologico e solo in seconda battuta tecnologico: tuttavia, oggi l'umanità che educa e che è educata si presenta inevitabilmente con il carattere della medialità. È su questo versante che la ricerca si deve muovere, sullo sviluppo di un'*umanità mediale*, in modo che l'enfasi sugli oggetti tecnologici assuma una forza ben più lieve. (F. Ceretti, M. Padula, *Umanità mediale*, 2016, p. 62, corsivo nostro)

C'È GRATIS E GRATIS: SUL DIRITTO D'AUTORE¹

Gli artefatti che si possono produrre sulla scia delle proposte didattiche contenute nei capitoli che seguono sono tutti passibili di essere condivisi online, andando a costituire una sorta di *agorà* virtuale in cui gli allievi e le scuole si aprono al mondo, comunicano esperienze, offrono e ricevono feedback anche didatticamente rilevanti. Ma il Web non è un mare sconfinato fra le cui acque è possibile *navigare* liberamente. Proprio perché in continuità e non in contrapposizione con il mondo analogico, anche quello digitale-virtuale ha le sue regole di convivenza, la cui conoscenza dovrebbe costituire un'unità didattica importante in una programmazione di Educazione alla cittadinanza², nella quale insegnare per esempio a non accettare caramelle da uno sconosciuto (phishing), a evitare luoghi pericolosi (siti civetta pedopornografici), a non rubare (copyright), a essere altruisti (creative commons), ad avere rispetto del prossimo (cyberbulismo, sempre più precoce), ad avere consapevolezza dei propri diritti e doveri (tutela della privacy). Essere *prosumer* significa acquisire dati dal Web e al contempo fornire dati al Web: non solo vedere, ascoltare, leggere gli altri, ma dare da leggere, guardare, ascoltare agli altri, in un reciproco e umanissimo scambio che va però normato, come lo sono tutti gli ambiti comunicativi e di espressione individuale e comunitaria. Soprattutto quando le norme sono così tecnicamente facili da trasgredire che quasi non ci si fa caso, salvo quando si diventa vittime della trasgressione.

¹ Per la redazione di questo e del successivo paragrafo ringrazio Raffaella Traniello.

² La centralità di una educazione alla cittadinanza, così come all'uso responsabile delle TIC, è ribadita nel documento Nuovi Scenari (2018), integrativo alle Indicazioni Nazionali 2012.

Perché lo sia agli allievi, deve essere ben chiaro innanzitutto all'insegnante che nel momento in cui, oltre a utilizzare materiale autoprodotta, ci si serve di materiale creato da altre persone, si sta varcando un confine (a volte sottile, a volte poroso) per entrare in un territorio regolato dalle leggi sul diritto d'autore.

Il diritto d'autore non è universale, le sue regole variano da Stato a Stato. Nei paesi anglosassoni si parla infatti di *copyright*, che si basa su principi leggermente diversi. Con l'avvento di Internet, che ha reso obsolete le frontiere fisiche fra Stati, queste regole si sono fatte più complesse. In attesa di una normativa adeguata al nuovo millennio, possiamo solo tracciare delle linee guida generali.

Si può utilizzare liberamente e integralmente il materiale autoprodotta (foto, disegni, video, musica, testi letterari e musicali, linea melodica, effetti sonori ecc.). Invece, per utilizzare all'interno di una propria opera (che viene quindi definita “derivata”) materiale prodotto da terzi si deve ottenere il permesso scritto. Tale permesso non è necessario se l'opera derivata non viene diffusa ma rimane a uso personale. Spesso gli insegnanti utilizzano o fanno utilizzare in classe musiche o immagini coperte da copyright. È il cosiddetto “utilizzo a scopo didattico”, che viene spesso confuso con il “diritto di citazione”. Attenzione, però, perché non è esattamente così: la citazione di un testo scritto non è (almeno, non ancora) comparata all'utilizzo, pur parziale, di un'opera visiva, audiovisiva o sonora, salvo che i diritti non siano scaduti (e qui le regole variano da paese a paese, in Italia scadono dopo 70 anni dalla morte dell'autore) o siano stati liberamente ceduti.

Creative Commons

Oltre che *per nascita* (ad esempio il testo della Costituzione), il pubblico dominio può essere *per scelta* dell'autore (per motivazioni etiche e/o per favorirne la circolazione).

Con il Web 2.0 si è andata poi affermando la formula delle concessioni condizionate, le cosiddette Creative Commons, con le quali il detentore dei diritti può decidere in quale misura cederli.

Attenzione: non si valutino queste licenze solo in un'ottica di libertà di acquisizione e riutilizzo di materiali online ma anche, e soprattutto, quale deterrente all'uso improprio: adottarle torna utile all'insegnante nella pubblicazione online (fosse anche solo nel sito della scuola) di materiali prodotti dai propri studenti.

Fair use

Le leggi statunitensi sul copyright ammettono che si possa utilizzare materiale protetto senza chiedere l'autorizzazione scritta a chi detiene

Licenza	Descrizione
	Attribuzione: si può distribuire, modificare e sviluppare l'opera, anche commercialmente, con l'obbligo di citare l'autore originale.
	Condividi allo stesso modo: si può distribuire, modificare e sviluppare l'opera, anche commercialmente, con l'obbligo di citare l'autore originale, pubblicando l'opera derivata con questa stessa licenza.
	Non commerciale: si può distribuire, modificare e sviluppare l'opera solamente senza fini commerciali, con l'obbligo di citare l'autore originale.
	Attribuzione – Non commerciale – Condividi allo stesso modo: si può distribuire, modificare e sviluppare l'opera solamente senza fini commerciali, con l'obbligo di citare l'autore originale, pubblicando l'opera derivata con questa stessa licenza.
	Non opere derivate: il materiale originale non può essere utilizzato all'interno di opere derivate.

i diritti quando lo scopo è *d'informazione, critica, insegnamento oppure la creazione di un'opera derivata*. In Italia la legislazione in materia è meno nitida (non c'è ancora uniformità europea), ed è stata resa ancor più fluttuante con l'avvento di Internet, prestandosi a diverse interpretazioni (per cui, nel dubbio, meglio evitare).

Brevi tutorial che istruiscono velocemente ed efficacemente sul rispetto del copyright sono presenti in una playlist di Youtube, basta digitare: "copyright and content id on youtube".

Software libero (free/open source)

Si tratta di un software distribuito con una licenza che ne concede lo studio, l'utilizzo, la modifica e la redistribuzione, a determinate condizioni. Anche se molto spesso è gratuito (magari con la richiesta di un'offerta libera), l'accento non è posto tanto sull'immediato risparmio di denaro quanto sulla possibilità di un utilizzo completo. Open source significa infatti "a sorgente aperto". Per sorgente si intende il "codice sorgente", cioè il testo dell'algoritmo o del programma scritto dal programmatore. Se questo codice è aperto, cioè pubblico, il software può essere studiato e modificato, ad esempio per migliorarlo o adattarlo a specifiche necessità. Alla base del software libero c'è una

scelta etica, una visione del mondo secondo la quale la conoscenza è un bene comune e solo la sua condivisione può portare al progresso scientifico e tecnologico.

Per esempio, So.Di.Linux (<https://sodilinux.itd.cnr.it>) è un progetto dell'Istituto per le Tecnologie Didattiche del CNR finalizzato alla realizzazione e alla diffusione di una serie di strumenti didattici open source nel mondo della scuola. Il team di lavoro ha potuto creare un sistema operativo accessibile, inclusivo e didatticamente rilevante apportando modifiche a un sistema già esistente (Ubuntu Linux) senza dover riscrivere tutto da capo.

A volte il software libero è denigrato come figlio di filosofie idealistiche e poco produttive. In realtà l'open source è estremamente performante nella corsa tecnologica verso il progresso, come dimostra il successo di Google (in parte dovuto all'uso “creativo” di codici open source). Lo stesso sistema operativo degli smartphone Android è open source. Molti altri programmi open source sono estremamente diffusi, ad esempio: Firefox, Moodle, Libre Office, Open Office, VLC Media Player, Audacity, GIMP, Blender. Non deve stupire quindi che il Codice dell'Amministrazione Digitale (www.agid.gov.it) preveda che le Pubbliche Amministrazioni (scuole comprese) privilegino i software open source.

Software proprietario

Si tratta di un software distribuito con una licenza che ne vieta lo studio del codice sorgente (considerato segreto industriale) e quindi la modifica e la redistribuzione. Più spesso il software proprietario viene ceduto a pagamento, ma a volte è messo a disposizione gratuitamente, grazie a innovativi modelli di marketing.

L'insegnante critico si dovrà chiedere di volta in volta, davanti al vantaggio di un programma gratuito, che cosa ne ricava in cambio l'azienda produttrice, in modo da modulare il proprio intervento didattico di conseguenza.

- *Licenza educational*: a basso prezzo o gratuita per la scuola. La software company, grazie al lavoro dell'insegnante, scommette in uno stuolo di futuri utenti paganti, dipendenti dall'abilità in quello specifico software.
- *Software/App gratuite*: in cambio dell'utilizzo (previa o meno iscrizione) si ricevono annunci pubblicitari o offerte di acquisto. A volte la pubblicità è discreta, a volte invadente, tanto da rendere discutibile il vantaggio dell'utente: una App bombardata di pubblicità è di fatto inutilizzabile nella scuola primaria, sia per la difficoltà di un

flusso di lavoro continuamente interrotto sia per proteggere le giovani menti dalla manipolazione.

- *Freemium*: contrazione dei termini *free* e *premium*. All'utente sono proposte due o più versioni del software, di cui una gratuita, semplice ma funzionale, senza pubblicità, e una più ricca, a pagamento. È il modello di marketing preferibile perché più equilibrato: per la software company l'obiettivo non è quello di creare utenti dipendenti ma quello della sostenibilità finanziaria, chiedendo il pagamento solo ai professionisti, che dall'uso del software ricavano denaro. Lo studente e l'amatore avranno sempre la possibilità di utilizzare gratuitamente il programma con le sue funzionalità di base. Esempi di modelli Freemium sono: Lightworks (video editor professionale già completo nella sua versione free), DaVinci Resolve (color correction e video editing di alto livello professionale), Wix (siti web), Wordpress (blogging), Flickr (photosharing), Vimeo (videosharing), Soundcloud (soundsharing), solo per citarne alcuni.

© Dino Audino
vietata la diffusione
(copia Manlio Piva)