



APP
YOUR SCHOOL

**UN TOOLKIT
PER PROGETTARE
E REALIZZARE
ATELIER DIGITALI**



IL PROGETTO APP YOUR SCHOOL - UN TOOLKIT PER PROGETTARE E REALIZZARE ATELIER DIGITALI



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



INDICE

5	CAPITOLO 1 IL PROGETTO EUROPEO APP YOUR SCHOOL
15	CAPITOLO 2 IL CONTESTO NORMATIVO ITALIANO
21	CAPITOLO 3 LE QUESTIONI EMERSE NELLA SPERIMENTAZIONE: OPPORTUNITÀ E SFIDE IN UN ATELIER DIGITALE
27	CAPITOLO 4 APP YOUR SCHOOL IN ITALIA LA SPERIMENTAZIONE NAZIONALE
33	CAPITOLO 5 QUELLO CHE NON SAI DI ME - METTERSI IN DIALOGO CON GLI ADOLESCENTI
55	CAPITOLO 6 COME UTILIZZARE L'APPROCCIO ELABORATO DURANTE IL PROGETTO
71	CAPITOLO 7 GLI ATELIER DIGITALI ITALIANI
159	CAPITOLO 8 UNA SELEZIONE DI ATELIER DIGITALI IN EUROPA
235	CONCLUSIONI

QR CODE

In questa pubblicazione abbiamo utilizzato dei QR code per permetterti di vedere i video delle attività di cui parliamo. Inquadrali semplicemente con la fotocamera del tuo telefonino: ti verrà proposto di seguire un link che ti porterà al video dello specifico “atelier digitale”!

Altrimenti, se preferisci, utilizza semplicemente l'indirizzo che li accompagna.

**IL PROGETTO
EUROPEO
APP YOUR
SCHOOL**

«Noi stiamo preparando degli individui per un futuro assolutamente imprevedibile, non sappiamo che cosa la scienza e la tecnica escogiteranno tra venti o trent'anni; non sappiamo quanto i mezzi sempre più perfezionati dell'informazione riusciranno a far sapere, a coinvolgere. Non sappiamo nulla: sappiamo solo che i nostri studenti dovranno affrontare un mondo a noi sconosciuto e verso il quale non possiamo prepararli dando loro nozioni. Li prepareremo ad affrontare l'imprevedibile, ossia a saper 'pensare', a saper affrontare un problema, un 'qualsiasi' problema, a saperlo comprendere, analizzare, capire, risolvere. Questa è 'creatività'. Occorre imparare a tollerare le incertezze, a riflettere con senso critico di fronte all'imprevisto, a sfruttare tutte le idee e tutte le opportunità che le stesse idee ci offrono; a fare e disfare, ossia a costruirsi esperienze e su quelle formulare ipotesi che potranno poi essere 'trasformate' da esperienze successive; a scoprire correlazioni e interdipendenze. Ossia pensare e pensare e pensare.»

Alberto Manzi

In questo splendido passaggio del maestro Alberto Manzi¹ a proposito di *Educazione... ma che cos'è?* troviamo il senso di un atelier digitale che sfida situazioni e tecnologie a farsi strumento, materiale e sfondo in cui “fare e disfare” problemi attivati dalla curiosità degli adolescenti per la tecnologia o collegati alla loro vita quotidiana a scuola e a casa.

La nostra idea di partenza era che ci fossero abilità extrascolastiche degli studenti che rimanevano inesplorate nel contesto scolastico: si tratta di abilità collegate alle passioni tecnologiche, per lo più sviluppate nel tempo libero degli adolescenti.

La scuola avrebbe potuto valorizzarle facendole emergere e usandole in modo creativo, favorendo la riuscita di ognuno e lavorando ad un fine collettivo comune. Lo spazio e il tempo in cui questo è avvenuto lo avevamo nominato “atelier digitale”: due grandi maestri – Alberto Manzi e Bruno Munari² – hanno guidato l'ideazione e la progettazione degli atelier digitali raccontati in questo toolkit.

Otto scuole e Centri in diversi paesi europei hanno lavorato intorno a questa idea/definizione comune di “atelier digitale” e gli insegnanti europei coinvolti si sono incontrati a Bologna, presso il Centro Alberto Manzi, per due formazioni di una settimana ciascuna in due diversi anni scolastici: 2016/2017 e 2017/2018. In questa formazione comune abbiamo esplorato insieme cosa poteva essere un “atelier digitale” (d'ora in avanti non virgolettato).

1

Alberto Manzi è stato maestro, scrittore, divulgatore, autore televisivo e radiofonico, formatore, designer (i suoi menabò di libri e sussidiari sono una meraviglia per gli occhi), alcalde: persona che facilita l'emancipazione dei singoli e delle collettività. Si è occupato dei diritti dei bambini e delle bambine, di cultura per l'infanzia e dell'infanzia, di formazione didattica e pedagogica, di divulgazione scientifica. Fu giornalista per bambini e ragazzi. Scoprire il mondo con i più piccoli era probabilmente l'avventura conoscitiva che più lo appassionava. Mattina dopo mattina, ciclo scolastico dopo ciclo scolastico, il mondo tornava sempre nuovo davanti ai suoi occhi grazie alle domande con cui appassionava i suoi alunni.

2

Bruno Munari sperimenta la fotocopiatrice, i retini tipografici, le diapositive, la macchina da scrivere, i film, la fotografia. Il suo percorso artistico può stimolare in modi nuovi docenti e studenti, considerandolo un ottimo esempio per allenare uno sguardo e un fare divergente e creativo. Munari è stato artista e designer, ha sperimentato i laboratori per bambini in anni di grandi cambiamenti culturali per l'infanzia. Munari progetta il primo laboratorio nel 1977 a Brera: aveva già realizzato nel 1968 un'enciclopedia dal titolo *Vedere e capire* con Alberto Manzi; Mario Lodi, Danilo Dolci, Gianni Rodari, Bruno Ciari, Don Milani erano voci autorevoli nel panorama italiano e a lui contemporanei. Munari si avvicina ai bambini da genitore e da designer mettendo a disposizione i propri strumenti e il proprio mondo.

PRINCIPALI ASSI DEL PROGETTO

L'APPROCCIO DI ALBERTO MANZI E DI BRUNO MUNARI

La scelta di due riferimenti italiani con punti in comune e punti di eccellenza personali ci ha permesso di testare una metodologia che prendesse in carico:

ANALOGICO/DIGITALE

L'analogico rappresenta una splendida possibilità di rallentare il digitale e permettere al studente di far sì che una nuova esperienza di senso possa sedimentarsi.

INUTILE/UTILE

Per "inutile" proponiamo quello spazio interiore in cui sono possibili i nostri personali "ancoraggi", quelli che ci aiutano a dare senso alle cose e a noi stessi, spazi liberi dal dover essere e dal dover fare. È il vagabondare interiore che ci permette nuovi collegamenti, nuove idee, nuovi sguardi".

FARE/DISFARE

È la necessità del mettere in movimento il corpo e le mani per riuscire a immaginare, farsi domande, produrre ipotesi e verificarle.

Individuale/collettivo: il dialogo continuo tra l'io e il noi, tra la presa in carico di se stessi e la responsabilità collettiva.

POETICO/ANALITICO

Lo sguardo poetico e divergente può permettere analisi più approfondite così come analisi attente aprono a sguardi nuovi e imprevedibili sul mondo.

ARTISTICO/SCIENTIFICO

I linguaggi e gli strumenti delle discipline sono necessari alla scoperta e alla meraviglia. Servono per capire di più e meglio, per porsi nuove domande.

Gli atelier digitali che abbiamo testato per il progetto App your school sono un nuovo formato educativo che combina gli approcci di questi due grandi maestri con le TIC. La forza degli atelier digitali è quella di combinare aspetti concreti e tangibili con aspetti virtuali e tecnologici, permettendo all'incontro tra analogico e digitale di andare in profondità nell'esperienza educativa, promuovendo un approccio creativo e artistico. Il collegamento tra oggetti reali ed esperienze virtuali e viceversa (il collegamento tra oggetti virtuali ed esperienze reali) può generare nuovi approcci per l'apprendimento, legati ai cambiamenti sociali e all'innovazione. L'interazione tra le tecnologie e la nostra vita permette alla media education e alla media literacy (come traguardo) di penetrare profondamente nel contesto creativo capace di sfide sociali ed educative.

INSERIRE LA TECNOLOGIA NEI CURRICULA

Uno degli obiettivi di questo progetto è quello di creare situazioni di apprendimento complesse che permettano a studenti e insegnanti di sentirsi veramente stimolati a risolvere problemi attraverso la creatività digitale. La nostra proposta dell'atelier digitale, partendo dal *DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe*, supporta abilità nell'area del problem solving e dello sviluppo di creatività e immaginazione:

RISOLVERE PROBLEMI

Identificare potenziali problemi e risolverli con l'aiuto di strumenti digitali.

IDENTIFICARE NECESSITÀ E RISPOSTE TECNOLOGICHE

Identificare necessità in termini di risorse, strumenti e sviluppo di abilità; identificare possibili soluzioni per tali necessità; adattare gli strumenti alle necessità personali; valutare in maniera critica le possibili soluzioni e gli strumenti digitali.

INNOVARE E CREARE USANDO LA TECNOLOGIA

Partecipare attivamente nelle produzioni collaborative digitali e multimediali, esprimere se stessi creativamente attraverso i media digitali e le tecnologie, produrre conoscenza e risolvere problemi concettuali con l'aiuto di strumenti digitali.

IDENTIFICARE DIVARI DI COMPETENZE DIGITALI

Capire dove le proprie capacità possono essere migliorate o accresciute e supportare gli altri a sviluppare le loro capacità digitali; mantenersi costantemente aggiornati.

LA PROPOSTA DEGLI ATELIER DIGITALI SI CONCENTRA SULLO SCOPRIRE E INTERROGARE LA REALTÀ E LA VITA, LAVORANDO CON STRATEGIE E STRUMENTI CHE PERMETTANO CREAZIONE E TRASFORMAZIONE.

Un ulteriore obiettivo specifico del progetto era quello di sviluppare le competenze degli insegnanti attraverso l'istituzione e la promozione di situazioni didattiche complesse che mettono alla prova insegnanti e studenti, in linea con le loro necessità e aspettative individuali.

Il ruolo dell'insegnante è uno degli elementi chiave nel passaggio da utilizzatore solitario di tecnologia verso processi di produzione collaborativa, in supporto a un approccio divergente verso la tecnologia, promuovendo la partecipazione attiva attraverso strumenti digitali. La formazione dell'insegnante verso metodologie innovative era perciò cruciale, in quanto supporta gli insegnanti a gestire tecnologie ed esperienze digitali in un nuovo modo, più vicino ai propri interessi e abilità, aumentando la motivazione e soddisfazione nel loro lavoro quotidiano. Ora, nuovo materiale di lavoro e la formazione di "animatori digitali" (insegnanti esperti in TIC) e insegnanti possono essere diffusi grazie alla sperimentazione degli atelier digitali in Europa.

I temi di discussione nazionali ed europei spesso si concentrano sui pericoli del mondo digitale, come il cyberbullismo, il discorso d'odio o la violazione della privacy. Il tempo dedicato alla sperimentazione del potenziale creativo delle conoscenze digitali sembra invece breve, così come la guida di questi potenziali verso l'impegno pubblico e la cittadinanza attiva. A rendere difficile la transizione verso queste competenze si aggiunge anche l'insicurezza dell'insegnante nel cambiare i modelli didattici e lasciare la sua "comfort zone".

C'è stata una grande concentrazione delle agende nazionali ed europee verso i pericoli del digitale, concentrandosi maggiormente sui rischi e la sicurezza dei bambini nell'utilizzare le TIC, con progetti che hanno codificato modelli didattici e dibattiti sulla media education.

Ricerche come EU Kids Online sottolineano per esempio come il giocare ai videogiochi sia principalmente un'attività solitaria: uno schermo, un bambino attivo. Questo utilizzo solitario di giochi e TIC è indicativo della solitudine con cui i giovani esplorano il mondo digitale (studio *Happy Onlife* - Commissione Europea, Centro Comune di Ricerca, Ispra, 2015). Finora non c'è stata una diffusione di modelli didattici codificati che permettano un'esplorazione del digitale, in dialogo con l'analogico, connettendo la dimensione del singolo con la comunità e valorizzando un approccio creativo invece di quello basato sulla "prevenzione dei rischi e pericoli". La nostra sperimentazione mira a proporre nuovo materiale e nuove idee per supportare un approccio basato sulla valorizzazione di abilità ed esperienze degli studenti, sulla creatività e l'immaginazione per realizzare nuovi progetti scolastici. L'atelier digitale si concentra sull'utilizzo creativo dei nuovi media e delle app, sulla promozione di un'attitudine creativa e innovativa per interagire con i media, sul realizzare azioni digitali di successo integrate con situazioni di vita. Ogni atelier digitale è indipendente, dura 6 ore e ha degli obiettivi, perciò insegnanti, formatori ed educatori potrebbero utilizzare vari atelier combinati in maniere differenti fra loro, in accordo ai loro obiettivi scolastici.

Il nostro principale obiettivo era quello di supportare abilità e idee per promuovere l'impegno dei giovani nella cittadinanza attiva e promuovere la creatività giovanile.

Abbiamo affrontato 3 difficoltà:

- 1. IL SENSO DI AGENCY DEI GIOVANI**
Spesso i giovani non immaginano di poter attivare cambiamenti nelle loro comunità locali, di poter far partire nuovi percorsi, nuovi progetti. Non immaginano nemmeno, troppo spesso, di poter coinvolgere gli adulti nelle loro idee e ideali. Insegnanti e studenti, lavorando insieme in progetti digitali, in un dialogo aperto e accogliente, possono costruire progetti che aiutano gli adolescenti (e gli adulti) a prendere parte alla vita comunitaria;
- 2. PRENDERE PAROLA IN UNO SPAZIO PUBBLICO È SEMPRE COMPLESSO**
Negli atelier digitali, sono state stimulate produzioni culturali collettive e piccoli eventi pubblici, aperti anche a gruppi che non hanno partecipato agli atelier, per supportare e rinforzare le abilità degli adolescenti, nell'espressione di uno specifico punto di vista nella vita della loro comunità;
- 3. CREARE SITUAZIONI INCLUSIVE DOVE OGNI STUDENTE PUÒ SENTIRSI APPREZZATO E UTILE**
Alla base della partecipazione c'è la fiducia nelle proprie possibilità e l'abilità di sapere costruire relazioni positive e costruttive. Negli atelier digitali, le abilità digitali degli studenti (vere o solamente dichiarate) sono state un buon punto di partenza per creare un'atmosfera accogliente e propositiva. Il progetto ha cercato di identificare percorsi e strategie, risorse, strutture e supporto per promuovere la partecipazione degli adolescenti.

Il nostro progetto ha cercato di ideare e sperimentare degli atelier digitali ispirati all'arte digitale. Un esempio di riferimento è Christiane Paul, curatrice di New Media Arts al Whitney Museum of American Art di New York. Siamo stati ispirati da come l'arte digitale interroghi la realtà proponendo domande e nuovi progetti collettivi. L'arte digitale apre inoltre ai temi della partecipazione, del coinvolgimento e dell'interattività. Indaga sull'uso divergente degli strumenti, come ha fatto Bruno Munari con la fotocopiatrice. Nuove idee per l'insegnamento sono emerse dal lavoro di artisti contemporanei, fotografi, documentaristi... L'approccio di Bruno Munari, l'arte contemporanea e la ricerca digitale hanno permesso di collegare temi, argomenti e questioni con l'uso quotidiano dei media e delle TIC, in maniera creativa, implementando l'atelier digitale come nuovo formato e nuovo modello didattico. Arte contemporanea, installazioni, TIC, servizi culturali e materiale di lavoro comune sono stati mescolati nella mani degli studenti. Il contenuto multimediale è un nuovo spazio di "significazione" e diventa il materiale di lavoro dello studente che interagisce in maniera divergente.

DALLE ABILITÀ EXTRACURRICULARI ALLE COMPETENZE

Un obiettivo specifico era inoltre quello di integrare le abilità extracurricolari degli studenti con i curricula scolastici: nel tempo trascorso fuori da scuola gli studenti acquisiscono conoscenze e competenze che spesso rimangono fuori dalla sfera scolastica, sprecando molta creatività e conoscenza potenziale che potrebbero essere integrate nel processo educativo. Gli studenti sono stati sfidati a usare le loro abilità extracurricolari per risolvere problemi in modi nuovi. L'idea è quella di promuovere un'attitudine da "ricercatore", al contempo autonomo e coinvolto in un gruppo.

INCLINAZIONE/ MOTIVAZIONE DELLO STUDENTE

Quando incontriamo studenti a rischio abbandono scolastico dobbiamo lavorare con loro supportando la loro curiosità, trovando nuove parole per raccontare le loro storie in maniera positiva, nuovi modi per interrogare la realtà e la vita, per capire il mondo attorno a loro e per ispirare nuove azioni sociali. Con la nostra proposta di atelier digitali avevamo in mente di rinforzare il riconoscimento delle loro competenze, sostenere un'atmosfera di lavoro positiva, accogliente e di valore che consentisse, laddove necessario, di migliorare l'autostima, sviluppare una maggiore capacità di collegare le esperienze digitali quotidiane ai contenuti scolastici, aumentare il livello delle competenze digitali e migliorare la capacità di riflettere sulle questioni relative alla tecnologia nella vita di tutti i giorni.

Per fare questo abbiamo immaginato di progettare nuovi atelier digitali come "buoni posti" per motivare gli studenti ad usare le TIC per benefici personali e comunitari, mentre sviluppano il loro potenziale creativo. L'atelier digitale è un "laboratorio" in cui l'insegnante propone attività TIC utilizzando le metodologie di Alberto Manzi e Bruno Munari. L'insegnante sarà in grado di progettare un'esperienza educativa che parte da un contenuto TIC (ad esempio un'app) per sviluppare poi un'attività manuale, con strumenti e materiali, al fine di avviare una ricerca personale e collettiva con gli studenti.

**IL CONTESTO
NORMATIVO
ITALIANO**

ATELIER DIGITALE: IL PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE

La sperimentazione degli atelier digitali ha avuto come fondamentale punto di riferimento la definizione proposta dal Ministero della Pubblica Istruzione italiano (MIUR) che nel PNSD (Piano Nazionale Scuola Digitale) scrive:

“Riportare al centro la didattica laboratoriale, come punto d’incontro essenziale tra sapere e saper fare, tra lo studente e il suo territorio di riferimento. I laboratori devono essere ripensati come luoghi di innovazione e creatività”³

Nel *Piano laboratori* viene anche scritto:

“prevede di realizzare ‘Atelier creativi’ per lo sviluppo delle competenze chiave per gli istituti comprensivi e le istituzioni scolastiche del primo ciclo, anche al fine di sviluppare competenze che favoriscano la fusione tra manualità, artigianato, creatività e tecnologie”⁴;

COME PROGETTARE E REALIZZARE CONCRETAMENTE UN ATELIER DIGITALE?

Evidenziamo alcuni passaggi del PNSD che si sono rivelati importanti anche per la sperimentazione del progetto App your school.

“L’educazione nell’era digitale non deve porre al centro la tecnologia, ma i nuovi modelli di interazione didattica che la utilizzano”.

Quali sono questi modelli? Siamo sicuri che siano sempre nuovi? I riferimenti pedagogici necessari alla progettazione di un atelier digitale noi li abbiamo tratti dal lavoro del maestro Alberto Manzi e dell’artista Bruno Munari. Siamo partiti dal presupposto che potevamo rileggere i loro approcci pedagogici e progettuali, artistici e tecnologici per capire meglio cosa e come fare. Potevamo quindi sperimentare cose nuove a partire da “domande antiche” con il vantaggio di lavorare su un terreno che gli insegnanti avrebbero sentito vicino e stimolante. Non siamo partiti dalla tecnologia, ma dalla didattica. Abbiamo scommesso sul fatto che gli studenti avrebbero volentieri dedicato tempo a scoprire l’uso tecnico di un nuovo software o di un’app nel loro tempo libero oppure a creare veloci tutorial di cose che sapevano fare bene (ad esempio in Minecraft) senza sentire la necessità che il docente diventasse il tecnico di laboratorio, esperto di ogni nuova proposta tecnologica. Al docente chiediamo di essere curioso di cosa si può fare con la tecnologia, di cercare ispirazioni interessanti all’interno delle proprie passioni per facilitare la ricerca personale; agli studenti abbiamo chiesto di mettere a disposizione dell’atelier digitale la loro voglia di “smanettare” con la tecnologia. Certo: non l’hanno fatto tutti e sempre. Ma in classe c’era sempre chi poteva fare da mentor agli altri, chi aveva dedicato un tempo piacevole a scoprire “come funzionava” e si sentiva gratificato nel poter essere a disposizione della classe, l’esperto che risolveva le questioni più complesse.

“In questo paradigma, gli studenti devono essere utenti consapevoli di ambienti e strumenti digitali, ma anche produttori, creatori, progettisti”.

In un atelier digitale è il pensiero creativo e l’immaginazione che guidano l’esplorazione, strutturano gli spunti per il pensiero critico. Per fare ho bisogno di pensare, ho bisogno di sapere. Se parliamo di far diventare i nostri studenti dei:

- **PROGETTISTI:** dobbiamo lavorare in primis noi, come adulti, sul metodo, non per chiudere domande e procedure – come spesso è dei metodi – ma per aiutare gli studenti e altri docenti a trovare un proprio percorso indicando alcune tappe necessarie. Negli atelier digitali abbiamo proposto un percorso che mette insieme il metodo progettuale di Bruno Munari e l’approccio di Alberto Manzi;

³ www.istruzione.it/scuola_digitale/prog-atelier.shtml

⁴ www.istruzione.it/allegati/2016/dm157.pdf

- **CREATORI:** inventare è difficile, immaginare è necessario. Creatività, fantasia e immaginazione giocano un ruolo fondamentale nell'atelier e non sono antinomiche al pensiero matematico-scientifico. Fare previsioni, immaginare cosa può accadere, esplorare visivamente varianti e fenomeni permette di raccogliere conoscenze e informazioni su cui poi potrà nascere qualcosa di nuovo. Alle domande scientifiche possiamo trovare risposta usando la tecnologia anche in modo divergente: come esplorare i fondali marini? Come fare esperienza di come vedono gli animali? "Creatività, per il maestro Manzi, è saper affrontare e superare problemi concreti": "significa aiutare un individuo a difendersi dalla pigrizia che potrebbe nascere dall'uso di macchine sempre più perfette; abituarsi a vivere rimanendo sempre padroni del proprio senso critico"⁵;
- **PRODUTTORI:** lo spazio del fare per davvero è fondamentale, non basta la simulazione, il "facciamo che". Arrivare al prodotto dà soddisfazione allo studente e alla classe, dovrebbe permettere un rispecchiamento positivo, segna una meta raggiunta da cui è possibile fare ancora e meglio. Non può esistere quindi una disgiunzione tra processo e prodotto: mentre si è al lavoro si producono tanti prodotti, se al lavoro ci sono le mani. Saranno i cataloghi visivi che ripercorrono una sperimentazione grafica, i poster che fanno il punto di cosa si è capito, il tutorial che aiuta altri compagni a lavorare meglio.

"E i docenti, dalla loro parte e in particolare per quanto riguarda le competenze digitali, dovranno essere messi nelle giuste condizioni per agire come facilitatori di percorsi didattici innovativi basati su contenuti più familiari per i loro studenti".

Il docente è il progettista e il ricercatore: sa coniugare stimoli interessanti e sa gestire una classe in atelier. Solitamente è una classe silenziosa e concentrata, ma anche caotica perché ci si muove per scegliere il proprio materiale, sperimentare la propria idea, all'interno del quadro di ricerca fissato con il docente. E il docente è pienamente dentro il suo ruolo: può non avere poche abilità tecniche nell'uso di ARTIVIVE, ad esempio, ma non può non domandarsi da dove nasce il desiderio di aumentare la realtà? E cosa significa "aumentarla" o, al suo opposto, "diminuirlo"? Quanti modi l'umanità ha conosciuto per farlo? Quale differenza tra aumentata e virtuale?

Potremmo scoprire che "la finzione narrativa è un'arcaica tecnologia di realtà virtuale specializzata nella simulazione dei problemi umani" perché nelle storie potremmo usufruire del vantaggio derivante dal fare pratica "simulata"⁶. Ecco allora che l'atelier digitale diventa lo spazio privilegiato per interrogare il mondo usando al meglio la tecnologia a disposizione. Saranno la creatività e la curiosità (in primis del docente) a giocare il ruolo più importante, non la competenza tecnica.

"Potenziare l'infrastrutturazione digitale della scuola con soluzioni 'leggere', sostenibili e inclusive"

"I laboratori devono essere ripensati come luoghi di innovazione e di creatività, invece che meri contenitori di tecnologia"

Gli atelier digitali sperimentati sono a "bassa soglia tecnologica": basta un tablet collegato alla LIM, ad esempio. Ci è sembrato più interessante progettare attività che mettessero in dialogo analogico e digitale, fare artistico e fare tecnico. Per questo non è mai servita tanta attrezzatura. Anche gli studenti sono stati guidati nell'usare il proprio cellulare o tablet⁷ all'interno di un percorso creativo collettivo: questo permetterà facilmente ai docenti che lo vorranno di non doversi porre faticosi problemi tecnici per poter così dedicare più tempo all'esplorazione e alla ricerca.

“Trasformare i laboratori scolastici in luoghi per l’incontro tra sapere e saper fare, ponendo al centro l’innovazione”

5
A. Manzi,
Educazione... ma cos'è?, originale
d'archivio conservato
presso il Centro
Alberto Manzi

Parlare di innovazione è sempre complicato. Cosa è nuovo e per chi?
“Il sistema scolastico” ci ricorda Jerome Bruner, “presta troppa importanza all’apprendimento di ciò che è già noto e troppo poca a trovare ciò che noto non è. Ma come si istruisce uno studente alla tecnica della scoperta?”⁸

“le tecnologie hanno un ruolo abilitante ma non esclusivo: come una sorta di ‘tappeto digitale’ in cui, però, la fantasia e il fare si incontrano, coniugando tradizione e futuro, recuperando pratiche ed innovandole”.

3
[www.istruzione.it/
scuola_digitale/
prog-atelier.shtml](http://www.istruzione.it/scuola_digitale/prog-atelier.shtml)

L’aggettivo “abilitante” è fondamentale: rendere abile, dare una possibilità all’abilità, ovvero al divenire competente, al sentirsi adatti, “ingegnosi”. Questo può nascere dalla sfida costante tra quello che si sa e quello che non si sa, tra quello che si sa fare e quello che ancora non si sa fare. In questo moto verso il proprio miglioramento, desiderato in primis dallo studente, sua sfida personale, la scuola guadagna ogni studente. Il “non uno di meno” è tutto qui: saperli sfidare con fiducia, come farebbe un ottimo videogioco: “try again” “good play”.

4
[www.istruzione.it/
allegati/2016/dm157.
pdf](http://www.istruzione.it/allegati/2016/dm157.pdf)

“Passare da didattica unicamente “trasmissiva” a didattica “attiva”

5
A. Manzi,
Educazione... ma cos'è?, originale
d'archivio conservato
presso il Centro
Alberto Manzi

Negli atelier digitali, ma ancora prima nella classe di Alberto Manzi, la lezione frontale non esisteva. Erano le domande a guidare le ricerche della classe; erano le esperienze dei bambini e delle bambine ad essere esplorate per estrapolare sufficienti dati di ricerca; era nel confronto continuo, nel parlare, nell’immaginare, nel fare e disfare, che la classe scopriva il mondo. Le discipline erano gli arnesi necessari a farlo, non il fine.

Questa impostazione ha dato forma all’atelier digitale: una domanda ha mosso ogni fase del lavoro, attivato conoscenze e esperienze degli studenti. La tecnologia ci ha permesso di dare forma e visibilità al lavoro; è stata strumento per osservare e strumento da osservare.

6
J. Gottschall, *L’istinto di narrare - come le storie ci hanno reso umani*, Bollati Boringhieri, p.75, Torino, 2018

“Ripensare la scuola come interfaccia educativa aperta al territorio, all’interno e oltre gli edifici scolastici”

7
La scuola digitale, in collaborazione con le famiglie e gli enti locali, deve aprirsi al cosiddetto BYOD (Bring Your Own Device), ossia a politiche per cui l’utilizzo di dispositivi elettronici personali durante le attività didattiche sia possibile ed efficientemente integrato.

Lo sguardo verso il territorio e l’ambiente circostante è stata una ulteriore e necessaria linea guida che ci siamo dati negli atelier digitali: sviluppare codici QR per la biblioteca civica, organizzare una mostra per il paese, preparare un’installazione, realizzare poster per far interagire i compagni di scuola e non solo, aprirsi alle cause ambientali o di memoria storica; scoprire e uscire nel proprio quartiere sono state alcune delle strategie attuate per far sentire gli studenti parte della propria comunità locale.

La scuola ha recuperato il suo ruolo di soggetto culturale del proprio territorio che in rete con altre istituzioni si occupa e preoccupa di: “coltivare e allo stesso tempo temperare l’immaginazione, affinché gli studenti siano in grado, crescendo, di vagliare il nuovo anziché assuefarsi ad esso, e perché nell’immediato e negli anni a venire, del vasto mondo di offerte culturali che trovano fuori dalla scuola sappiano fare scelte autonome ‘intelligenti’.”⁹

8
Jerome Bruner, *Il conoscere. Saggi per la mano sinistra. - L’apprendimento per scoperta*, 1962

“Per far sì che, nell’era digitale, la scuola diventi il più potente moltiplicatore di domanda di innovazione e cambiamento del Paese”.

9
Ibidem, pag.135

UN MANIFESTO PER AFFRONTARE L'INSEGNAMENTO CON LA TECNOLOGIA

1. STUDENTI RICERCATORI

Alle tecnologie servono buone domande. L'educatore guida l'esplorazione, prepara strumenti, materiali, ambienti, coltiva la propria ricerca personale.

2. STUDENTI ARTIGIANI

Le tecnologie servono per leggere e scrivere il reale e il fantastico, in modo collettivo, divergente, poetico. L'educatore sa smontare e rimontare la tecnologia per capire come funziona e cosa ci si può fare.

3. STUDENTI INVENTORI

Le tecnologie servono per fare e pensare, disfare e creare, smontare e immaginare. Bambini e bambine, ragazzi e ragazze sono protagonisti, l'educatore è il loro miglior aiutante.

Se operi in un contesto extrascolastico sostituisci la parola insegnante con "educatore" e studente con "adolescente".

**LE QUESTIONI
EMERSE NELLA
SPERIMEN-
TAZIONE:
OPPORTUNITÀ
E SFIDE IN
UN ATELIER
DIGITALE**

Il progetto europeo App your school ha cercato di mettere a fuoco il tema della creatività e del digitale. Sia di “creatività” sia di “digitale” si è davvero scritto tanto.

Proviamo allora a ripercorrere, a ritroso, gli appunti presi durante la progettazione e la sperimentazione per evidenziare alcuni aspetti che potrebbero essere utili a chi realizza atelier digitali.

- **LA QUESTIONE DELLA NOVITÀ E DELL'UTILITÀ:** sono le due categorie che contraddistinguono il pensiero creativo. Con gli studenti abbiamo cercato di vivere esperienze che per loro fossero nuove: nuovi usi della tecnologia, nuove funzioni, nuovi contenuti, nuove proposte di servizi pubblici. E qui si aggancia il tema dell'utilità: le tecnologie hanno dato la possibilità concreta agli studenti di realizzare un nuovo servizio per le biblioteche pubbliche, di re-immaginare gli spazi culturali, di trovare modi meno stereotipati di esprimersi e comunicare, nuovi modi di guardare le cose.
- **LA QUESTIONE DELLA CURIOSITÀ:** è l'impulso di continuare a esplorare, è la spinta ad imparare anche quando non ne conosciamo le conseguenze, navighiamo a vista guidati da un interesse, spesso da una domanda. Abbiamo cercato di attivare la curiosità impostando una metodologia di lavoro che partisse da una domanda aperta e che sviluppasse una serie di attività possibili, in gruppo, da cui trarre elementi utili alla comprensione: materiali e strumenti erano a disposizione dell'esplorazione pratica, fatta con le mani. La curiosità riguarda anche gli adulti: noi eravamo genuinamente interessati alle loro pratiche medialità e tecnologiche, ai significati attribuiti, alle narrazioni proposte e ai collegamenti tra cose, persone, argomenti.
- **L'IMPORTANZA DELLA BELLEZZA:** In Yoruba, per indicare la bellezza viene usato il termine “iwa” che fa riferimento alla “forza creatrice”¹⁰; il paesaggista Shi Tao (1630/1717 circa) nel suo trattato sulla pittura parla di bellezza come “principio creativo del mondo” e della conseguente necessità di portare “il mondo nel suo polso”¹¹. L'osservazione, la contemplazione non è sufficiente. Prendiamo il bambù, citando Wang Yangming (filosofo cinese, 1472-1529): “bisogna interagire con esso con ogni modalità possibile per una persona. In altre parole: bisogna piantare il bambù, coltivarlo, tagliarlo, farne dei flauti e suonarli, passeggiare tra i bambù e così via. Solo allora lo si sarebbe conosciuto”¹². Per conoscere occorre trovare lo spazio e il tempo della bellezza, far rientrare il mondo nel polso attraverso l'agire, conoscere facendo: la dimensione del fare “bello” è stata fondamentale nella pratica dell'atelier digitale.
- **L'IMPORTANZA DEL CAPITALE CULTURALE:** “rappresenta le risorse che gli individui hanno a disposizione nel gioco della vita nel quale alcuni partono in posizione di vantaggio e molti in posizione di svantaggio”¹³. È innegabile che alcuni capitali culturali oggi vengano squalificati, guardati con sospetto, negati. In questi casi, la scuola può riattivare nuovi sguardi e ridare valore a esperienze, vissuti, conoscenze, competenze schiacciati da pregiudizi o addirittura razzismo. Le tecnologie permettono un nuovo punto di partenza: aprono a tante fonti, accedono a tanti immaginari e narrazioni.

10
C. Sartwell, *I sei nomi della bellezza, l'esperienza estetica del mondo*, Piccola Biblioteca Einaudi, 2006, Torino, pag. 186

11
Ibidem, pag. 183

12
Ibidem, pag. 181

13
C. Volpato, *Le radici psicologiche della disuguaglianza*, Ed. Laterza, Bari/Roma, 2019 pag. 66

14
M. Augé, *Cuori allo schermo, Vincere la solitudine dell'uomo digitale*, Piemme, Milano, 2018, pag. 82-83

15
Ibidem, pag. 87

- **LA QUESTIONE IDENTITARIA:** nelle classi di scuola media emergono spesso in modo più acido (rispetto alle elementari) le fragilità e le paure degli adolescenti, le loro vulnerabilità. La tecnologia apparentemente dà loro modo di scrivere una storia di selfie e scatti su Instagram dove il mondo sembra sotto controllo: “chi è oggetto di desiderio vale più di chi desidera”¹⁴, scrive Marc Augé, sottolineando come oggi la sicurezza di esistere sembri essere principalmente nutrita dallo sguardo dell’altro. “Ciò che manca, in questo caso, è l’ordine simbolico, cioè la capacità di pensare la relazione, di elaborare attivamente un senso. Se l’altro diventa un’immagine [...] subirò delle ripercussioni sulla costruzione del mio stesso io, che diventa sfuggente come un fantasma, quanto le immagini su cui si appoggia”¹⁵. Rinforzare lo sguardo su di loro, cercare di essere attenti e presenti ad ognuno di loro è stato sempre un aspetto fondamentale nei nostri atelier digitali che hanno fatto leva sulla loro fantasia, il desiderio di inventare, la voglia di leggerezza, il bisogno di poesia e di fiducia.
- **LA VIA INDIVIDUALE E LA VIA COLLETTIVA:** bilanciare entrambi questi aspetti ha significato mettere gli studenti a contatto con le loro capacità, con la possibilità di lavorare in un clima sereno in cui il fare permetteva il vedere: vedersi bravi, curiosi, capaci, creativi, performanti. Come scrive E. O. Wilson, sull’atto dello scoprire: “sempre di più le svolte emozionano gli innovatori, irrobustendo la loro spina dorsale e incoraggiando la ricerca di nuove svolte”¹⁶. Vorrei tradurlo rinforzando l’effetto positivo che il creare in sé (ma il creare digitale come strumento e ambiente facilmente realizzabile) permette agli studenti: rinforzare la loro autostima farà bene a loro e al benessere della classe.
- **LA QUESTIONE DELLA CITTADINANZA:** come potranno mettere a disposizione la loro capacità di osservare, capire, cambiare se nessuno spazio ha dato loro la possibilità di sentire che avevano l’immaginazione necessaria, la capacità, la forza positiva per modificare lo stato di cose esistente? La tecnologia che hanno nelle mani può rimanere oggetto di consumo oppure strumento di cambiamento. Non basta dire che non sappiamo che futuro li aspetta, dobbiamo essere in grado di metterli nelle condizioni di fare “pratica”/ “esercizio” di futuro, “di gettare lo sguardo nell’anticipazione anziché nella retrospezione”¹⁷, riproponendo le ragioni e il senso della comunità: “il bene comune merita una cura affettuosa e gentile”¹⁸.
- **L’IMPORTANZA DEL PENSARE TRAMITE IL PRODURRE:** siamo abituati ad un approccio che l’antropologo Tim Ingold riferisce al filosofo: prima sviluppiamo il pensiero nella nostra mente e solo in un secondo momento applichiamo le forme pensate alla sostanza del mondo materiale. Il modo di procedere dell’artigiano è invece fatto di “materiale”: “questi materiali pensano in noi e noi pensiamo tramite loro. Ogni opera è un esperimento [...] nel senso dell’aprire un varco e seguire dove esso conduce. Provare qualcosa e vedere cosa succede”¹⁹: non ci ricorda forse il modo di accumulare esperienza degli adolescenti? Non è esattamente quello che accade nel rapporto con la tecnologia? Possiamo allora prendere in mano questo processo e vedere quali nuovi apprendimenti e riflessioni produce? “L’apprendimento è comprensione pratica: esplorazioni sul rapporto tra percezione, creatività e abilità”²⁰.

- **L'IMPORTANZA DELL'ARTE:** l'approccio artistico di Bruno Munari coniugato con l'approccio scientifico di Alberto Manzi ha permesso agli studenti di lavorare facendo vedere. Il pensiero grafico visivo è stato fondamentale per capire e per capirsi, per seguire il filo delle idee e delle proposte. Ha tolto il primato alla parola. L'arte esplora da decenni il digitale e le sperimentazioni degli artisti suggeriscono pratiche nuove e divergenti anche agli insegnanti. Nel processo artistico, se ascoltiamo il poeta francese Paul Valéry, possiamo rintracciare alcuni aspetti che ci interessano molto come educatori:
 1. ricomporre l'infranto²¹ come "capacità di utilizzare tutte le connessioni dell'esperienza per costruire interi"²²
 2. l'intelligenza poetica che trasforma, come forza di metamorfosi²³
 3. lo slancio desiderativo²⁴
 4. la genesi del senso²⁵
 5. la logica immaginativa: "che nelle tracce e nelle differenze tra le cose sa vedere un percorso che conduce alla presenza delle forme, mantiene i dati, conserva i legami"²⁶
 6. si sente creare²⁷

16	20
E. O. Wilson, <i>Le origini della creatività</i> , Raffaello Cortina Editore, VB, 2018, pag. 32	ibidem, pag. 27
17	21
T. Ingold, <i>Making, antropologia, archeologia, arte e architettura</i> , Raffaello Cortina Editore, Milano, 2019, pag. 15	P. Valéry, <i>La creazione artistica</i> , Morcelliana, Brescia, 2017 - pag. 6
18	22
C. Volpato, <i>Le radici psicologiche della disuguaglianza</i> , Ed. Laterza, Bari/Roma, 2019 pag. 222	Ibidem - pag. 23
19	23
T. Ingold, <i>Making, antropologia, archeologia, arte e architettura</i> , Raffaello Cortina Editore, Milano, 2019, pag. 23	Ibidem - pag. 8
	24
	Ibidem - pag. 10
	25
	Ibidem - pag. 20
	26
	Ibidem - pag. 22
	27
	Ibidem - pag. 35

CERCHIAMO UNA SINTESI CON POCHI CONCETTI CHIAVE

RICERCA CON GLI STUDENTI

L'idea di base è che l'insegnante guida un'esplorazione, invece di essere un trasmettitore di informazione e conoscenza.

Lui/lei prepara gli strumenti e i materiali, per attivare la lezione nella scoperta di possibili risposte a una domanda. Il piano di insegnamento si basa su domande chiave. Ogni domanda apre una ricerca e molti collegamenti interdisciplinari, ma sempre legati all'esperienza quotidiana degli alunni.

LE TECNOLOGIE DOVREBBERO ESSERE TRATTATE CULTURALMENTE

Il nostro ruolo di educatori è quello di includere le TIC nelle esperienze dello studente e della scuola per renderle "strumenti" e non "obiettivi" in se stessi; permettere agli studenti di leggere e scrivere la realtà in cui vivono, per una piena cittadinanza attiva.

IL DIGITALE CHE AUMENTA IL REALE IN MODO POETICO

Non ci interessa l'uso tecnico (i tutorial consentono spesso agli studenti di essere completamente autonomi nella comprensione tecnica su come utilizzare gli strumenti) ma siamo interessati a lavorare:

- sugli usi divergenti/creativi della tecnologia,
- sugli usi collettivi e partecipativi,
- sui collegamenti e il potenziale delle tecnologie per l'esplorazione della realtà e della vita.

LA DOCUMENTAZIONE DELLO STUDENTE

Gli studenti preparano la loro documentazione e schemi per avere in mente le scoperte principali: imparare ad usare un software o un'app permette anche al bambino di organizzare le fasi della sua ricerca: come funziona, come ho scoperto, cosa posso fare, come molte cose possono fare questo strumento. Gli studenti possono creare "quaderni collettivi" delle loro scoperte tecnologiche che rimangono disponibili e possono crescere continuamente, anche con le scoperte fatte al di fuori della scuola e che entrano in classe grazie alla documentazione grafica/visiva.

Gli studenti documentano l'atelier digitale per valorizzare ciò che hanno scoperto, quali errori aprono nuove idee, quali percorsi sono stati scelti.

DIVENTARE INVENTORI

Gli studenti di solito sono buoni "consumatori" della tecnologia: grazie al nostro lavoro educativo, possiamo attivarli come "ricercatori" e progettare un atelier digitale dove possano diventare e sfidarsi come "inventori".

DOMANDE ANTICHE PER QUESTIONI CONTEMPORANEE

Il gusto di sapere e scoprire cosa c'è dentro, come funziona, per cosa può essere utile, quale possibilità mi apre è una domanda di senso antica e profonda. Da Munari, che lasciava il tempo ai bambini in modo che potessero sperimentare gli strumenti e catalogare e classificare le loro scoperte, a Manzi che smontava gli oggetti per scoprirne l'interno, entrambi con l'obiettivo di suscitare il desiderio di scoprire il mondo per davvero e per vivere esperienze piene di significato.

**APP YOUR
SCHOOL
IN ITALIA**

-

**LA SPERI-
MENTAZIONE
NAZIONALE**

La sperimentazione del progetto App your school, implementata dal Centro Zaffiria, ha coinvolto la Fondazione Rocca dei Bentivoglio e le scuole secondarie dell'Unione dei Comuni di Valsamoggia.

L'obiettivo della progettazione condivisa è stato di far emergere il più possibile la valenza educativa della partecipazione dei ragazzi e delle ragazze alla vita del territorio, ripensando la tecnologia come strumento per la creatività e l'autorialità.

Tutti gli atelier digitali hanno infatti portato ad iniziative pubbliche, a ripensare e re-immaginare il proprio territorio, a realizzare un nuovo servizio per le biblioteche.

Nello specifico, tre atelier digitali realizzati alla scuola media di Monteveglio sono stati il cuore di una iniziativa dei ragazzi e delle ragazze per la propria comunità che si è svolta sabato 10 febbraio 2018. Mostre interattive con la realtà aumentata, scatole sonore con codici QR, un paesaggio sonoro realizzato con Makey Makey sono state una grande sorpresa per genitori e cittadini.

Negli atelier digitali con Minecraft realizzati alla scuola media di Calcara è stata posta l'attenzione ai contenitori culturali e artistici, dando agli studenti la possibilità di mettere insieme storia dell'arte e dell'architettura, lettura e visione del proprio territorio e strumenti videoludici non scontati e immediati per la scuola.

Con le scuole medie dei Comuni dell'Unione di Valsamoggia sono stati proposti i codici QR per realizzare un nuovo servizio bibliotecario, oggi a regime. Si tratta dei QRtrailer: ragazzi e ragazze hanno recensito i libri per adolescenti usando linguaggi diversi per presentarli ai coetanei. Basta avere un cellulare, prendere il retro della copertina e scansionare il codice. In un grande e collettivo lavoro tra pari, le biblioteche hanno accolto gli studenti come cittadini inventori e creatori di nuove opportunità per la comunità intera.

La sperimentazione è durata per tutto l'anno scolastico 2017/2018 ed è stata possibile grazie all'affiatamento del team di progetto: i docenti²⁸, il personale della Fondazione²⁹ e di Zaffiria hanno collaborato nella reciproca valorizzazione.

Il numero degli studenti coinvolti è di circa 250.

Gli atelier digitali sono stati progettati e realizzati come una concatenazione di attività laboratoriali che permettessero agli studenti di vivere l'esperienza attivamente, di fare insieme e rifare se necessario. Ogni atelier digitale aveva dei prodotti da sviluppare attraverso un determinato processo: nell'autonomia progettuale³⁰, gli studenti hanno scoperto cosa fare e come fare per raggiungere l'obiettivo dato in un continuo scambio tra scoperte individuali e di gruppo.

Si è cercato di collegare gli atelier digitali con più discipline possibili: nella sperimentazione sono stati coinvolti insegnanti di lettere, musica, storia dell'arte e tecnologia.

Si è cercato di bilanciare l'uso di piattaforme conosciute con l'uso di strumenti nuovi. Nel primo caso, ci sembrava importante sperimentare un livello più alto e strutturato di uso dello strumento, come nel caso dello strumento videoludico. Minecraft, ad esempio, rientrava nelle pratiche extrascolastiche degli studenti che hanno maturato a casa la propria competenza d'uso. Nell'atelier digitale dedicato lo sforzo è stato quello di direzionare le possibilità di Minecraft verso progettazioni di finalità pubblica, collegate con la possibilità di poter immaginare contenitori artistici e culturali per il proprio territorio. La storia dell'arte e dell'architettura, l'osservazione dei Padiglioni, la progettazione tecnica con riga e squadra hanno poi permesso di usare la piattaforma ludica in modo mirato: "A me ha dato molto, ho fatto una cosa difficile con uno strumento facile. Far fare una pianta in CAD saremmo morti. Lavorare su pianta e prospetto così è stato facilissimo."

Un'insegnante ha valutato negativamente la possibilità di far entrare in classe le passioni dei ragazzi e delle ragazze: "semplicemente giocano. Si è trattato di lavorare su competenze digitali più legate all'arte, meno utili per lo sviluppo degli

28

Si ringrazia in particolare: Michele Rosa, Valentina Miccichè, Enrico Bernardi, Stefania Zanuttini.

29

Si ringrazia Ezio Rigillo, Rita Nobili, Catia Nobili e le bibliotecharie coinvolte

30

Agli studenti non è mai stato detto cosa fare - che è sempre stato frutto del loro lavoro individuale e collettivo - ma sono stati sostenuti sul come fare: gli adulti hanno dato supporto tecnico e messo a disposizione strumenti e materiali. In autonomia venivano esplorate, dagli studenti, le tecniche, i software, le app e i materiali proposti.

obiettivi di tecnologia. Per “programmare” meglio altri strumenti”.

Gli atelier digitali sul paesaggio sonoro e sulla realtà aumentata hanno invece testato nuovi strumenti (nel caso della realtà aumentata, ad esempio, nessuno sapeva come realizzarla) e rinforzato negli studenti, a detta degli insegnanti, le competenze narrative e tecnologiche collegabili allo storytelling.

La realizzazione di una mostra e la partecipazione alla realizzazione di un nuovo servizio bibliotecario sono stati momenti progettuali molto forti e intensi: il produrre qualcosa di concreto (una mostra aumentata, paesaggi sonori, installazioni giocose) sono state dei “compiti di realtà” che hanno fortemente motivato gli studenti in classe, nel dopo scuola e anche a casa dove sono state concluse o implementate le attività.

In sintesi, in tutti gli atelier digitali il poter fare, sperimentare, fare domande, scambiare idee, costruire con le proprie mani è stato fondamentale al successo dei percorsi.

Essere artigiani, designer e poeti (ma anche artisti e ingegneri...) allo stesso tempo è stata la chiave di volta per vivere e usare la tecnologia in modo meno consumistico, scontato, ripetitivo, stereotipato.

Nel caso italiano, la progettazione è stata fedele il più possibile all'approccio progettuale e pedagogico di Alberto Manzi e Bruno Munari.

Il lavoro è stato impostato partendo da domande coinvolgenti e attrattive che facessero venire voglia di mettersi al lavoro per capire, provare, disfare. Il lavoro individuale e collettivo è sempre stato stimolato in ogni fase. L'insegnante non ha mai dato spiegazioni dirette e conclusive ma ha creato le condizioni perché gli studenti potessero esplorare in autonomia, cercare le loro risposte, cambiare idea o metodo di lavoro se necessario. È stata data molta attenzione affinché il lavoro fosse bello e curato: anche solo con un trattopen nero e l'ispirazione giusta, affinché gli studenti vivessero anche un'esperienza estetica e si sentissero capaci di riprodurla e riprogettarla.

Lo sforzo principale è stato fatto a livello tecnologico: cosa poteva contraddistinguere questi atelier digitali da altre sperimentazioni tecnologiche in corso? Probabilmente l'aver rotto le regole di presunto uso corretto di una tecnologia per cominciare a scrivere un nuovo libretto di istruzioni.

Così come Bruno Munari prese le istruzioni d'uso della fotocopiatrice per provarne tutti i divieti (“non muovere il foglio”; “tenere chiuso il coperchio”; “non mettere oggetti sul piano”...) e Alberto Manzi proponeva di smontarla per capirla (perché non sono scatole magiche ma hanno linguaggi e meccanismi con cui si può interagire: fece portare a scuola uno dei primi registratori a cassetta e dopo aver sperimentato come funzionava e cosa poteva fare cominciò un lavoro sulla dizione, la pronuncia, l'ascolto, il riconoscimento della voce). La differenza allora emerge nella capacità di decidere il proprio progetto che non si ferma ad “usare e capire la tecnologia” ma che ha l'obiettivo alto di capire un po' di mondo, di realtà, di se stessi e che può farlo anche sfidando la tecnologia a disposizione, chiedendo a un codice QR di giocare all'insalata di storie di memoria rodariana o di continuare a giocare con la regola e il caso dettati da un algoritmo, come ci ha insegnato Munari.

“Il lavoro è andato via liscio, li ha stimolati molto”³¹

ha dichiarato uno dei docenti coinvolti.

“Collegare la consequenzialità delle azioni è stato un passaggio importante: il costruire passo dopo passo, per far prendere il volo alla tecnologia”.

“Si è lavorato tanto dal punto di vista estetico: vederlo, spesso, è l'unico strumento che si ha”.

“Ottima la condivisione dei materiali, c’è stata una bella collaborazione, abbiamo utilizzando diversi supporti, sperimentato molto, gli alunni si sono sempre dimostrati incuriositi”.

Ma la complessità tecnica è stata comunque alta: il Wi-Fi mal funzionante, le licenze educational su pc diversi da scuola a scuola con problemi di sistema operativo hanno messo in difficoltà una insegnante: “mi sono sentita cavia da laboratorio.” In tutte le altre situazioni ci si è aiutati e organizzati nel miglior modo possibile, considerando che il problema del buon funzionamento della rete Internet, nelle scuole italiane, rimane da risolvere.

Gli atelier digitali hanno permesso di osservare in azione alcune delle competenze dichiarate dagli studenti nella fase iniziale del lavoro con la scheda *Quello che non sai di me* (pag. 38).

Complessivamente le competenze sono di tipo strumentale, si tratta per lo più di un saper fare tecnico rispetto all’uso e consumo di tecnologia: so cercare i miei cantanti preferiti, so fare foto, so usare i social network (so caricare foto, le so condividere). Ad un livello di competenza più elevato, c’è chi racconta di usare normalmente app per il fotoritocco o software per l’editing video. Chi attiva un proprio canale YouTube, prevalentemente per commentare videogiochi. La pratica del videogiocare è molto diffusa e si conferma che, per gli adolescenti stessi, non sembra essere collegabile o riconducibile allo sviluppo di qualche competenza. Solo nei casi in cui il docente interviene direttamente (“sapete gestire un gruppo, affrontare un pericolo, sapete chiedere aiuto...”) allora si attiva una riflessione più approfondita su cosa succede quando si videogioca.

Competenze più raffinate (programmazione, realtà aumentata, passione per l’arte e ricerca di fan art³²) sono padroneggiate dagli studenti con le migliori performance scolastiche. Sembra che, guardando gli atelier digitali, che più gli studenti hanno competenze e conoscenze disciplinari strutturate meglio si interfacciano con la tecnologia, sono capaci di collegare cose diverse e trovare aspetti e domande curiose, si sentono a proprio agio nell’esplorazione del non noto, gestendo con serenità l’errore. In diversi casi si tratta anche di studenti che hanno un ottimo accesso alla tecnologia a casa con una dotazione di strumenti come tablet, portatili, console, stampanti...

Tra gli studenti più a rischio dispersione calano le capacità che si collegano anche ad usi più superficiali, meno esplorativi e creativi.

È interessante inserire una nuova categoria: la categoria dei timidi. In ogni atelier digitale, con il tempo necessario agli studenti meno espansivi per prendere confidenza con un adulto esterno alla classe, si sono avvicinati ragazzi e ragazze che ponevano domande pertinenti, curiose, segnale di una riflessione non banale sulle possibilità della tecnologia. La richiesta di poter usare software specifici, il raccontare le proprie esperienze tecnologiche creative a casa sono due esempi di lavoro sommerso e invisibile con la tecnologia che la scuola fatica a intercettare e che gli adolescenti amano custodire nel silenzio delle loro passioni pomeridiane.

Riscrivere oggi il progetto App your school comporterebbe un confermato interesse nelle competenze extrascolastiche degli adolescenti, sfidando l’approccio metodologico degli atelier digitali a favorire l’emersione di competenze raffinate e silenziose spesso coltivate proprio dai timidi. Gli atelier digitali hanno anche permesso di vedere al lavoro, in modo positivo e costruttivo, gli studenti a rischio dispersione scolastica: quando si tratta di tecnologia, anche i più “debosciati”³³ riescono a mettersi in gioco. Lo spazio dell’educazione tecnologica a scuola, dell’atelier digitale nel nostro caso, permette anche agli alunni a rischio di dispersione scolastica di poter continuare a sfidare se stessi con una rinnovata narrazione personale: l’errore non pesa come in matematica e non rimanda a una possibile valutazione negativa del sé come nelle altre materie. Proprio nel fare e disfare permesso dalla tecnologia, nel lavorare per tentativi

31
Le frasi citate tra virgolette sono le valutazioni del gruppo di lavoro dei docenti e esperti coinvolti nel progetto.

32
Sono competenze e passioni riportate dagli studenti degli atelier digitali.

33
Definizione data dall’insegnante stessa per indicare gli alunni più affaticati dalla scuola tradizionale.

ed errori tipico della scienza (ma non sempre di quella che si studia a scuola) sembrerebbe possibile per questi ragazzi continuare a provarci, a impegnarsi ancora. La tecnologia rimane una porta aperta verso una dimensione di piacere e di riuscita personale, di buona performance del sé.

Tra le competenze che volevamo esplorare negli atelier digitali ci sono quelle ricollegabili al mondo videoludico. Gli insegnanti confermano che: “Gli alunni hanno saputo applicare conoscenze acquisite in un altro contesto, prevalentemente a casa. In una classe, tutti usavano Minecraft, nella seconda classe solo metà: ci si è organizzati diversamente, sono state definite varie competenze. C'erano i tutor, i creativi, i tecnici, i disegnatori e chi doveva documentare l'attività. L'atelier digitale ha dato modo a tutti di esprimere la propria parte migliore, l'interesse, la competenza”.

I docenti confermano questo obiettivo: “Hanno lavorato volentieri, a me sono piaciuti, anche i più debosciati sono riusciti a dare...”. Oppure: “I ragazzi hanno reagito benissimo, il progetto è piaciuto tanto - c'è chi ha lavorato meglio perché aveva più competenze tecniche, chi si è fatto trascinare ma ha partecipato con piacere e motivazione, chi ha preso la palla al balzo per mettersi in risalto”.

Un ringraziamento all'équipe di progetto che ha reso splendida questa esperienza sia dal punto di vista professionale che umano.

**QUELLO CHE
NON SAI DI ME**

—

**METTERSI
IN DIALOGO
CON GLI
ADOLESCENTI**

Per parlare di capacità e competenze possiamo tenere sullo sfondo le Indicazioni Nazionali per il curriculum scolastico della scuola secondaria dando un'occhiata ad arte e tecnologia (anche se un'importante potenzialità emersa negli atelier digitali è stata proprio la trasversalità della ricerca e il dialogo necessario tra discipline diverse)

La competenza in campo tecnologico è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani.

Quale conoscenza sulla tecnologia hanno gli adolescenti? Come usano quella conoscenza? Quale metodologia viene loro proposta per interrogare e sfidare il mondo tecnologico? Quali momenti, tempi e metodologie per immergersi nel grande tema dei desideri e dei bisogni?

Quanto l'educazione alla tecnologia, una delle sfide che ha accompagnato l'uomo nell'evoluzione, sa appassionare gli studenti ad un livello profondo?

La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.

Comprendere i cambiamenti, da dove sono partiti e come sono evoluti, cosa li ha spinti e cosa li ha ostacolati, lavorare sul senso di efficacia del singolo che può incidere sul pezzetto di mondo in cui vive è fondamentale nel percorso educativo. Ma non sono cose che si possono studiare solo sui libri: occorre viverle, occorre prendere in mano una situazione e immaginare di trasformarla tenendo insieme bisogni individuali e collettivi, interrogandosi sul bene comune, spesso campo di battaglia di interessi diversi e in conflitto.

La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.

La competenza digitale oggi serve per vivere e va progettata in tutta la sua complessità: interagiscono la sfera conoscitiva e quella emotiva, le abilità tecniche e le diseguaglianze, le questioni identitarie e sociali, le sfide del presente (ad un utilizzo corretto e responsabile) e allo stesso tempo lo sviluppo di empatia e senso di responsabilità per le sfide del futuro.

Arte e immagine: L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi. Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali.

Le possibilità per esprimersi incontrano sempre più spesso (per pigrizia, onnipresenza, potenzialità) le tecnologie: il racconto di sé così come il proprio punto di vista sul mondo corre avanti e indietro tra i devices e la quotidianità degli adolescenti. Padroneggiare questi linguaggi significa la possibilità di crearsi una sfera di autonomia e libertà in cui poter capire quello che accade e come accade.

Raggiungere gli obiettivi richiesti comporta un lavoro pluridisciplinare che chiama in causa tutti i docenti e che deve partire dal dialogo con gli studenti, da cosa effettivamente loro fanno con le tecnologie, su quali strumenti, segmenti, luoghi digitali concentrano quelle domande più importanti del loro essere adolescenti.

Letizia Caronia scrive che “i media e i loro contenuti sono [...] vie d'accesso a mondi in comune localmente condivisi”³⁴: ogni gruppo-classe crea giochi, ruoli, riti, storie, valorizza personaggi e prodotti. Non sempre il panorama proposto dai media e dalle tecnologie viene riproposto e riutilizzato nelle classi allo stesso modo: solo una lettura precisa e attenta, calata su quel gruppo di adolescenti, potrà fornire indicazioni specifiche per la progettazione educativa.

Occorre ridisegnare quella mappa di passioni, abilità, narrazioni, personaggi/ avatar, musiche, che in un dato momento sono parte del vissuto degli adolescenti con cui intendiamo lavorare: “non sono i media in sé a essere componenti salienti della cultura quotidiana, ma il fatto che essi vengono per così dire catturati da pratiche comunicative. Credo che le cose stiano più o meno così: i media e le rappresentazioni del mondo che essi propongono si offrono come oggetti culturali possibili, porzioni di mondo suscettibili di diventare parte del mondo sociale, intendendo con questo il mondo quale è costruito e decostruito attraverso l'interazione quotidiana. Ma l'ingresso non è scontato: perché ciò avvenga essi devono divenire oggetti di discorso oppure focus di un'attenzione condivisa, vettori o mediatori di azioni congiunte tra attori sociali”³⁵.

Geneviève Jacquinot parlava di *mediaculture* dei giovani e si raccomandava di “[...] ripensare l’educazione ai media - ma sarei tentata di dire l’educazione tout court - cominciando a prendere sul serio le mediaculture dei giovani, altrimenti si corre il rischio di una grande ‘disgiunzione’, persino nell’educazione ai media, tra le generazioni degli insegnanti e quella degli studenti”³⁶. Un atelier digitale deve quindi partire da un punto sulla mappa delle mediaculture giovanili, una mappa che si è andata precisando grazie all’emersione, condivisione e valorizzazione delle pratiche mediali e tecnologiche degli adolescenti.

Il progetto App your school ha ideato un primo strumento, la scheda *Quello che non sai di me*³⁷, che ha avuto l’obiettivo di far emergere le capacità che i ragazzi e le ragazze pensano di avere in ambito tecnologico. La scheda è stata strutturata per dare “risposte aperte”: propone infatti agli studenti alcune domande che provano ad alzare l’asticella dall’uso alla consapevolezza del proprio uso:

- Conosci tutte le regole per fare bella figura sui social?
- Sai programmare un videogioco?
- Sei un esperto di blog musicali?
- Sai tutto del ritocco fotografico?

L’obiettivo era allargare lo spettro di pratiche che gli adolescenti avrebbero potuto prendere in considerazione: spesso le loro passioni tecnologiche vivono protette e alla larga dalla grande questione di quanti apprendimenti si nascondono in quelle pratiche nutrite dal piacere e dall’automotivazione. A scuola “si impara” anche con una certa sofferenza; a casa “si gioca”, “si passa il tempo” sugli schermi di tante tecnologie diverse. Liberare il campo dal pregiudizio che gli adolescenti sentono da parte degli adulti (“smetti di perdere tempo”, “non hai niente di meglio da fare?”...) non è stato facile: quel pregiudizio occupa uno spazio anche presso gli adolescenti e il loro modo di guardarsi. Non riconoscono immediatamente cosa sanno fare, come lo hanno appreso, come possono usarlo.

Le esperienze della nostra vita, quando da noi filtrate e attenzionate, diventano degli apprendimenti: è mai possibile allora che in ore e ore di un videogioco non accada proprio nulla sotto questo punto di vista?

Un campo così libero può porre tanti problemi: richiede all’insegnante di ascoltare i disegni dei ragazzi e delle ragazze, di mandare in avanscoperta il pensiero grafico-visivo mettendo a riposo le parole che gli adolescenti sanno che gli adulti si aspettano. In questa tregua dai pregiudizi, i ragazzi e le ragazze del progetto hanno disegnato le loro passioni ma anche fatto emergere la sete di sapere e di capire di più.

In cerchio, a turno, si poteva prendere la parola e raccontare la propria scheda completata con disegni e immagini, ci si poteva ricollegare alle cose dette dai compagni con l’obiettivo comune di scoprire quante cose sappiamo fare bene: era una sfida positiva, era il rinforzo di uno sguardo che rileggeva le proprie pratiche tecnologiche cercando un saper fare, un saper essere, un saper capire.

I quadrati di diverse dimensioni presenti nella scheda potevano anche essere ritagliati e confluire in una grande mappa visiva delle abilità dei ragazzi e delle ragazze.

Certo, non sappiamo quanto le loro presunte abilità esistessero realmente, ma è poi fondamentale saperlo?

Abbiamo cercato di organizzare quanto emerso per avere una visione di insieme delle capacità tecnologiche, critiche e creative degli adolescenti coinvolti ma il risultato ricorda l’Emporio Celeste di Conoscimenti Benevoli, un’enciclopedia cinese immaginata da Borges:

“Nelle sue remote pagine è scritto che gli animali si dividono in a) appartenenti all’Imperatore, b) imbalsamati, c) ammaestrati, [...] i) che si agitano come pazzi, [...] m) che hanno appena rotto il vaso, n) che da lontano sembrano mosche”³⁸

34
Caronia L., *La socializzazione ai media*, Guerini, Milano, 2002, p. 14.

35
Ibidem

36
Intervento in occasione del decennale del MED - Associazione italiana per l’educazione ai media e alla comunicazione, Roma, marzo 2006.

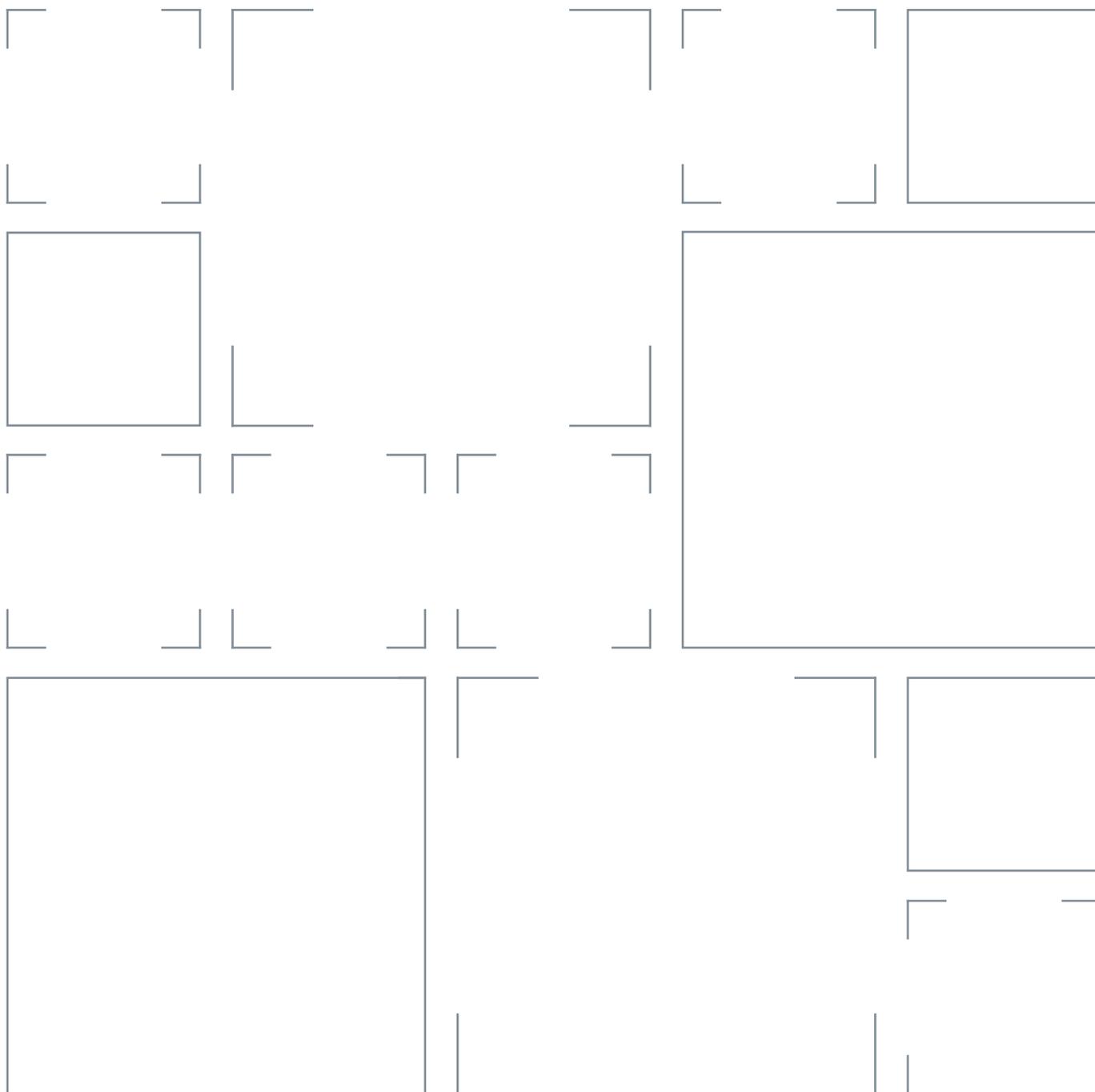
37
Alla pagina seguente puoi trovare la scheda vuota, che puoi fotocopiare e utilizzare, ed alcuni esempi di come i ragazzi l’hanno compilata.

38
C. Henderson, *Il libro degli esseri a malapena immaginabili*, Adelphi, Milano, 2018, pag. 19

*Sai programmare un videogioco?
Sai fare un tutorial?
Conosci tutte le regole per fare
bella figura sui social?
Sei un esperto di blog musicali?
Sai tutto sul ritocco fotografico?*

**RACCONTA LE TUE PASSIONI
SUI SOCIAL E SULLA TECNOLOGIA.**

**E ANCHE QUELLO CHE VORRESTI
IMPARARE, SAPERE, PROVARE...**





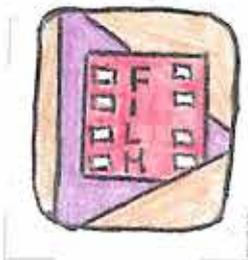
APP
YOUR SCHOOL

QUELLO CHE NON SAI DI ME

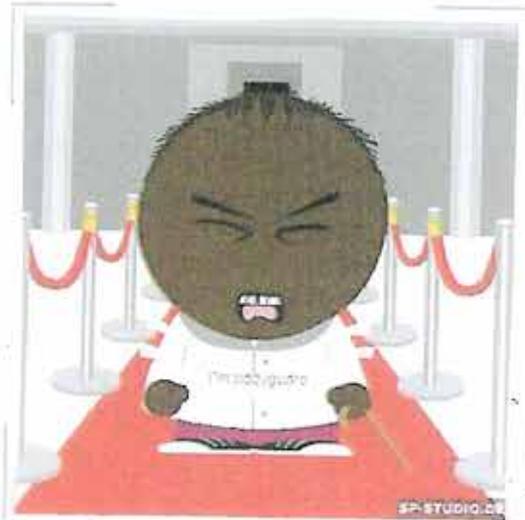
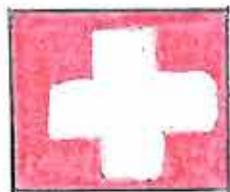
*Sai programmare un videogioco?
Sai fare un tutorial?
Conosci tutte le regole per fare
bella figura sui social?
Sei un esperto di blog musicali?
Sai tutto sul ritocco fotografico?*

RACCONTA LE TUE PASSIONI
SUI SOCIAL E SULLA TECNOLOGIA.

E ANCHE QUELLO CHE VORRESTI
IMPARARE, SAPERE, PROVARE...



Google





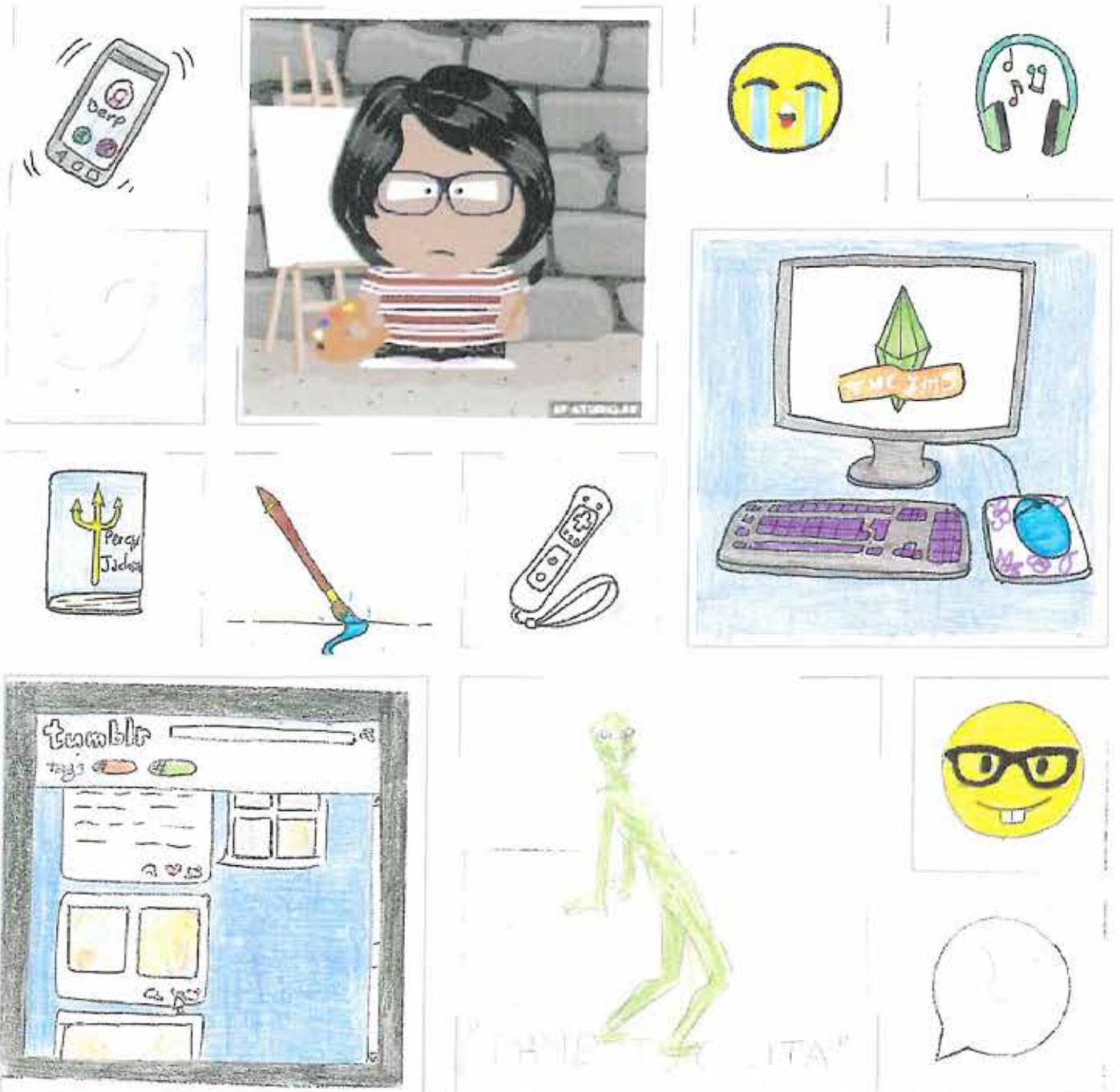
APP
YOUR SCHOOL

QUELLO CHE NON SAI DI ME

*Sai programmare un videogioco?
Sai fare un tutorial?
Conosci tutte le regole per fare
bella figura sui social?
Sei un esperto di blog musicali?
Sai tutto sul ritocco fotografico?*

**RACCONTA LE TUE PASSIONI
SUI SOCIAL E SULLA TECNOLOGIA.**

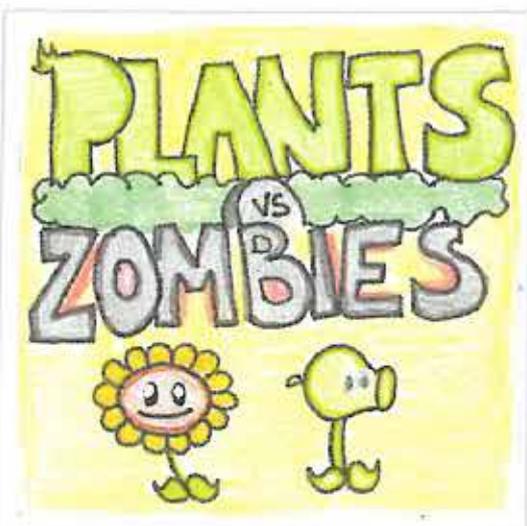
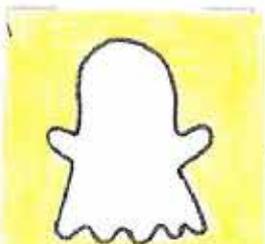
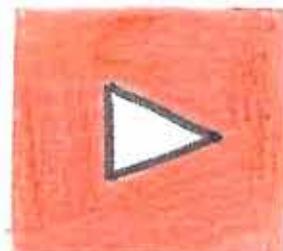
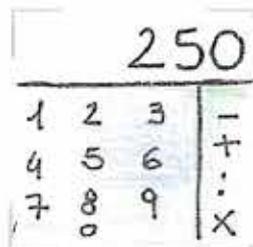
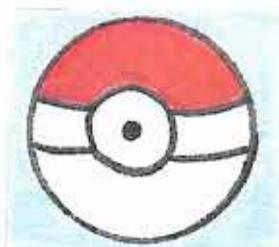
**E ANCHE QUELLO CHE VORRESTI
IMPARARE, SAPERE, PROVARE...**



*Sai programmare un videogioco?
Sai fare un tutorial?
Conosci tutte le regole per fare
bella figura sui social?
Sei un esperto di blog musicali?
Sai tutto sul ritocco fotografico?*

**RACCONTA LE TUE PASSIONI
SUI SOCIAL E SULLA TECNOLOGIA.**

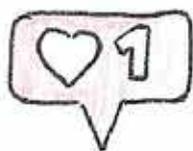
**E ANCHE QUELLO CHE VORRESTI
IMPARARE, SAPERE, PROVARE...**



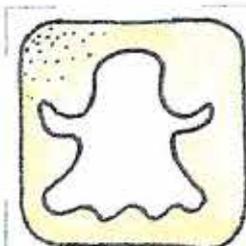
*Sai programmare un videogioco?
Sai fare un tutorial?
Conosci tutte le regole per fare
bella figura sui social?
Sei un esperto di blog musicali?
Sai tutto sul ritocco fotografico?*

**RACCONTA LE TUE PASSIONI
SUI SOCIAL E SULLA TECNOLOGIA.**

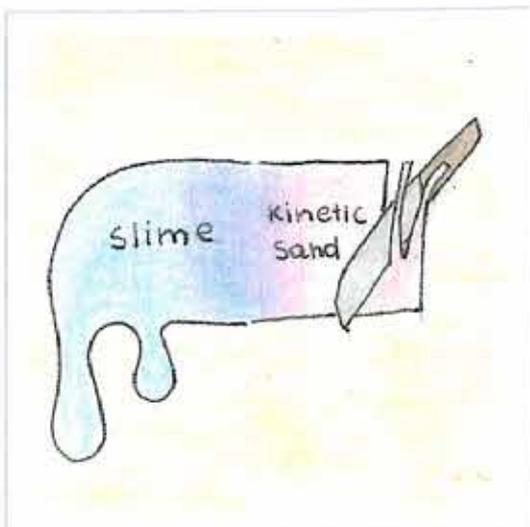
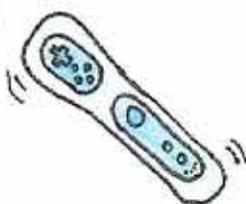
**E ANCHE QUELLO CHE VORRESTI
IMPARARE, SAPERE, PROVARE...**



Why the ☆ u lying
why u always lying
hmm oh my god
STOP ☆ LYING



If you don't
love me at
my 
then you
don't deserve
me at my 



YOU SO
~~~~~  
PRECIOUS  
WHEN YOU  
SMILE

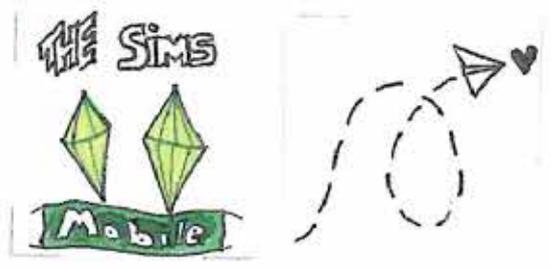


*Sal programmare un videogioco?*  
*Sai fare un tutorial?*  
*Conosci tutte le regole per fare  
bella figura sui social?*  
*Sei un esperto di blog musicali?*  
*Sai tutto sul ritocco fotografico?*

**RACCONTA LE TUE PASSIONI  
SUI SOCIAL E SULLA TECNOLOGIA.**

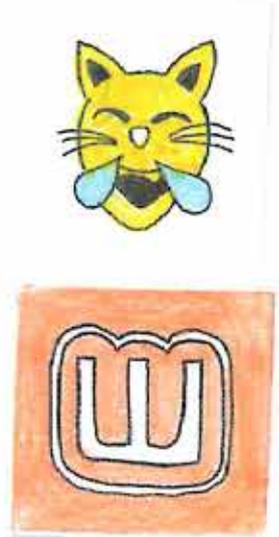
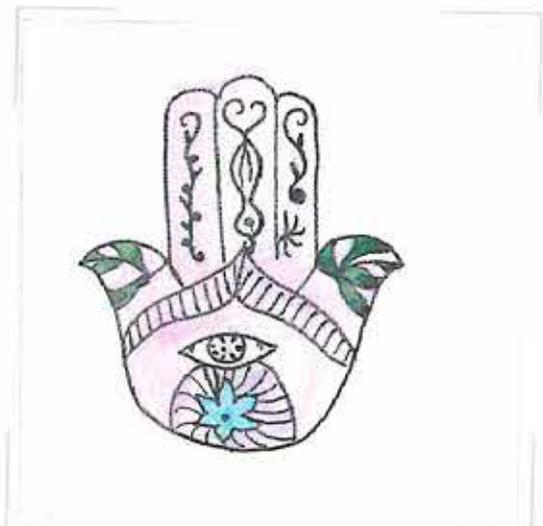
**E ANCHE QUELLO CHE VORRESTI  
IMPARARE, SAPERE, PROVARE...**

"Fallo  
Adesso.  
Molti 'poi'  
diventamo  
'mai'."



IF I Could  
 PAIN away  
 a SMILE  
 face I

Take the  
 and see  
 on your  
 face  
 WOULD  
 -JB





**APP**  
YOUR SCHOOL

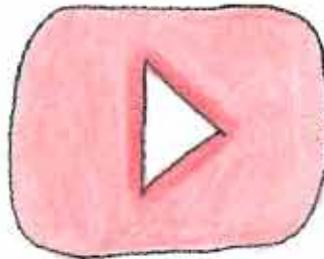
# QUELLO CHE NON SAI DI ME

*Sai programmare un videogioco?  
Sai fare un tutorial?  
Conosci tutte le regole per fare  
bella figura sui social?  
Sei un esperto di blog musicali?  
Sai tutto sul ritocco fotografico?*

**RACCONTA LE TUE PASSIONI  
SUI SOCIAL E SULLA TECNOLOGIA.**

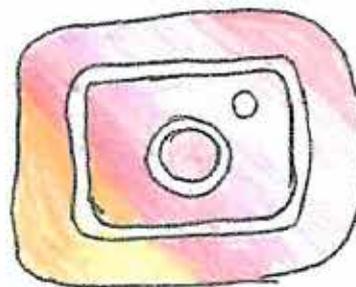
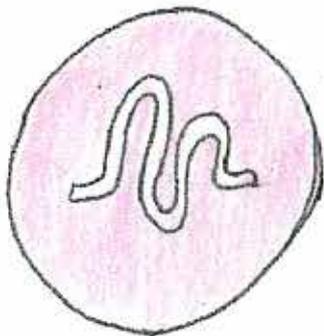
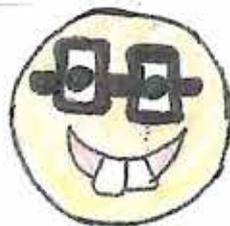
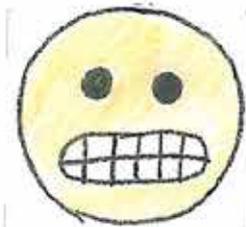
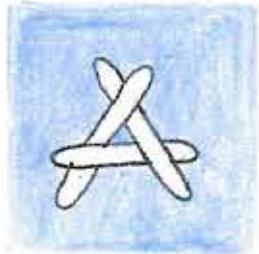
**E ANCHE QUELLO CHE VORRESTI  
IMPARARE, SAPERE, PROVARE...**

ER CASTAGNETO



CON LE ALTRE  
FACCIO LO STU-PI-  
DO, HO BEVUTO  
TROPPO MEGLIO SE,  
MI RIPORTANO DARE  
TI HO COLPITA SONO  
CU-PI-DO.

UNA TIPIA SONO  
COME TE, VUOI  
UN TRAP BOI  
COME ME E' LO  
L'HO CAPITO  
SU-BI-TO.

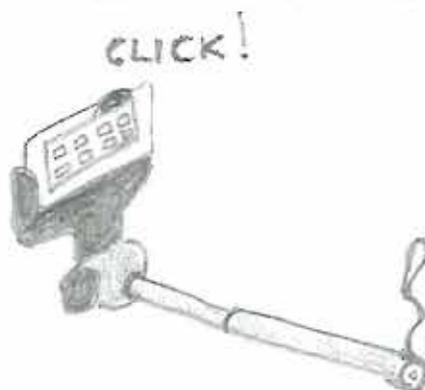
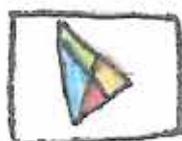
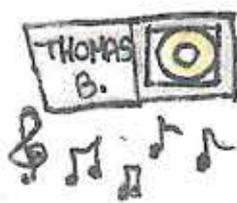
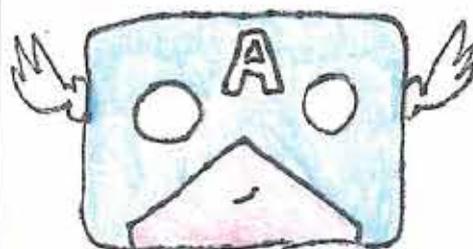
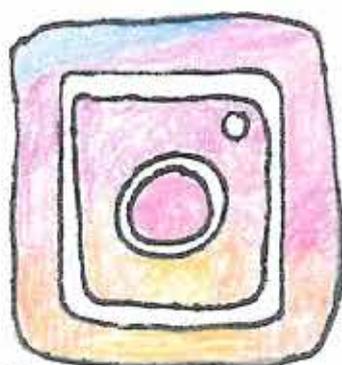


YOU SO  
FUCKIN'  
PRECIOUS  
WHEN YOU  
SMILE....

*Sai programmare un videogioco?  
Sai fare un tutorial?  
Conosci tutte le regole per fare  
bella figura sui social?  
Sei un esperto di blog musicali?  
Sai tutto sul ritocco fotografico?*

**RACCONTA LE TUE PASSIONI  
SUI SOCIAL E SULLA TECNOLOGIA.**

**E ANCHE QUELLO CHE VORRESTI  
IMPARARE, SAPERE, PROVARE...**



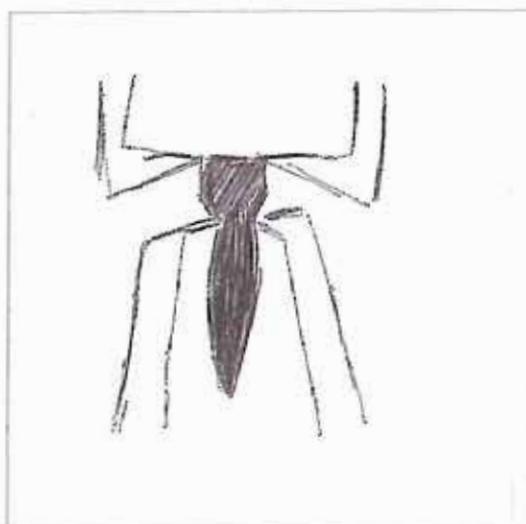
*Sai programmare un videoggioco?  
Sai fare un tutorial?  
Conosci tutte le regole per fare  
bella figura sui social?  
Sei un esperto di blog musicali?  
Sai tutto sul ritocco fotografico?*

**RACCONTA LE TUE PASSIONI  
SUI SOCIAL E SULLA TECNOLOGIA.**

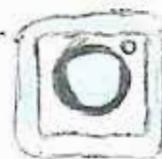
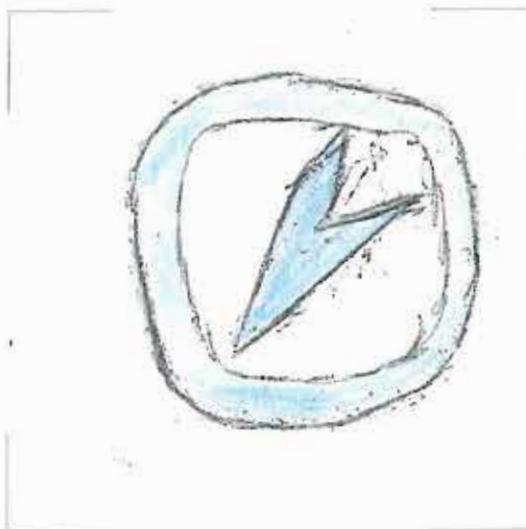
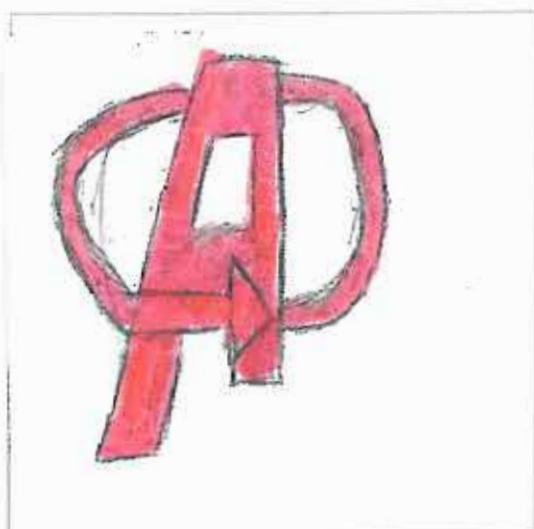
**E ANCHE QUELLO CHE VORRESTI  
IMPARARE, SAPERE, PROVARE...**



Wii



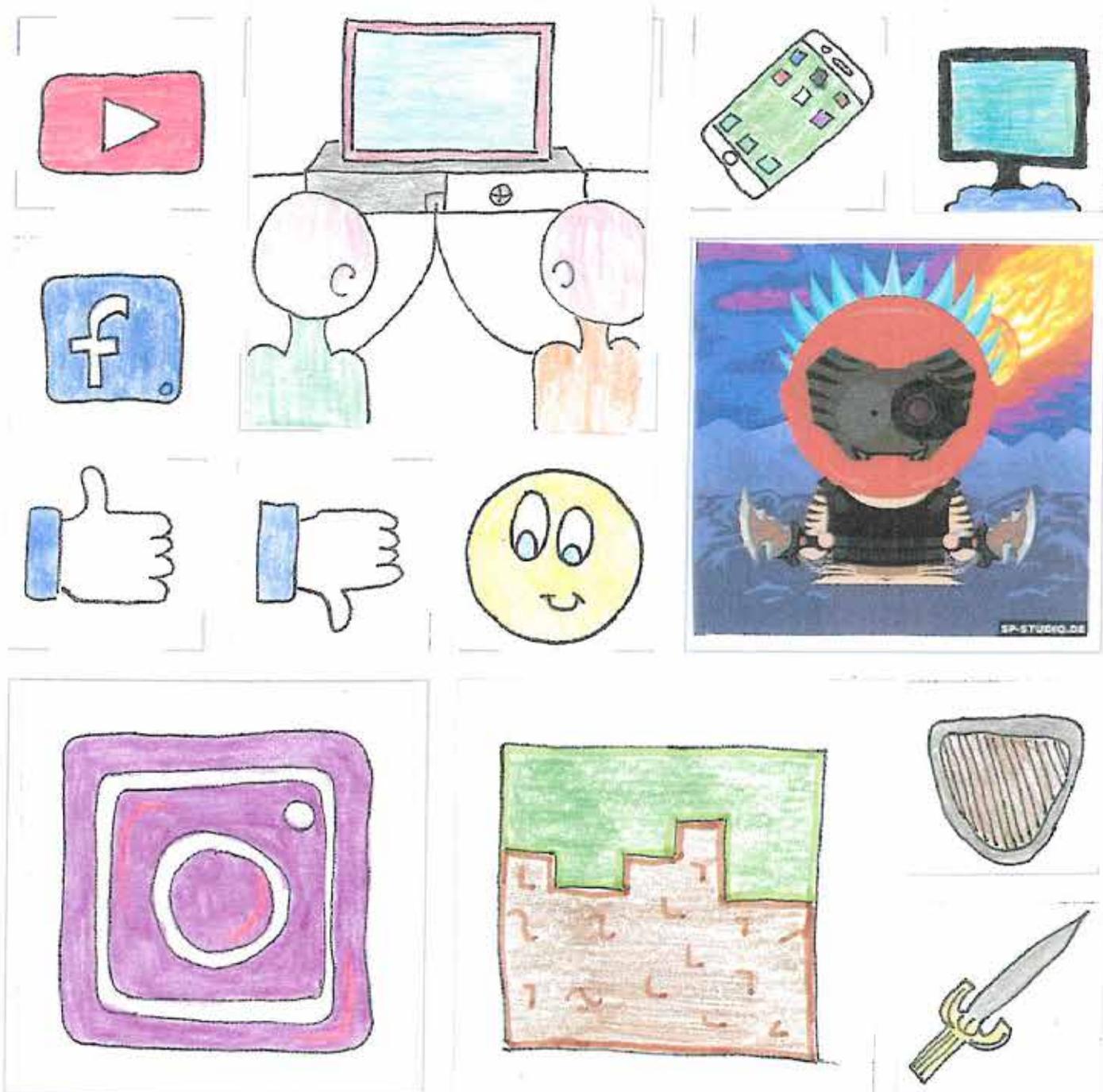
SIM  
CITY  
BUILDIT



*Sai programmare un videogioco?  
Sai fare un tutorial?  
Conosci tutte le regole per fare  
bella figura sui social?  
Sei un esperto di blog musicali?  
Sai tutto sul ritocco fotografico?*

**RACCONTA LE TUE PASSIONI  
SUI SOCIAL E SULLA TECNOLOGIA.**

**E ANCHE QUELLO CHE VORRESTI  
IMPARARE, SAPERE, PROVARE...**





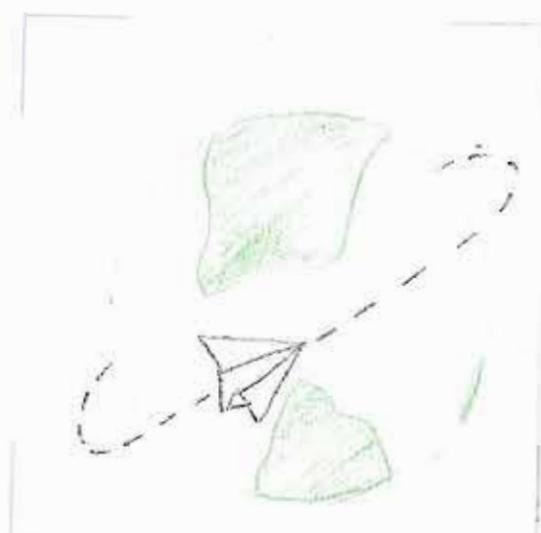
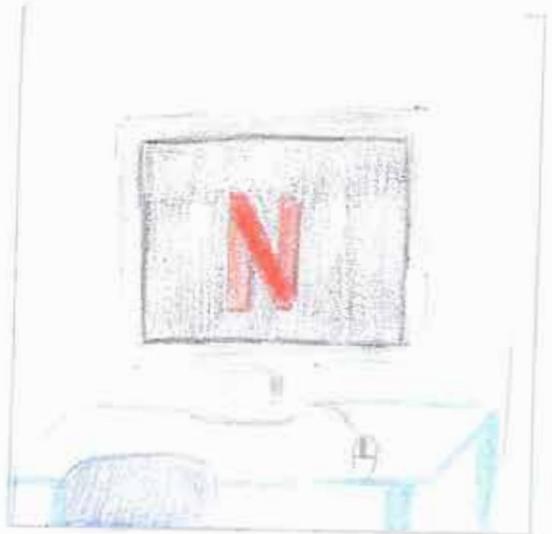
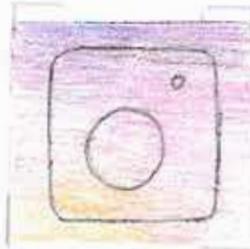
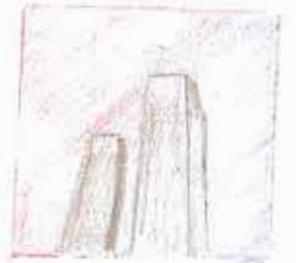
**APP**  
YOUR SCHOOL

# QUELLO CHE NON SAI DI ME

*Sai programmare un videogioco?  
Sai fare un tutorial?  
Conosci tutte le regole per fare  
bella figura sui social?  
Sei un esperto di blog musicali?  
Sai tutto sul ritocco fotografico?*

**RACCONTA LE TUE PASSIONI  
SUI SOCIAL E SULLA TECNOLOGIA.**

**E ANCHE QUELLO CHE VORRESTI  
IMPARARE, SAPERE, PROVARE...**





# APP

YOUR SCHOOL

# QUELLO CHE NON SAI DI ME

Sai programmare un videoggioco?  
Sai fare un tutorial?  
Conosci tutte le regole per fare bella figura sui social?  
Sei un esperto di blog musicali?  
Sai tutto sul ritocco fotografico?

RACCONTA LE TUE PASSIONI SUI SOCIAL E SULLA TECNOLOGIA.

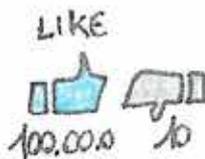
E ANCHE QUELLO CHE VORRESTI IMPARARE, SAPERE, PROVARE...



# kanonini



SPOTIFY



The Real Slim Shady



# LUISA ♥

SENTI TI AMO

SEI SOLO UN'AMICO

LUCA TI HA BIPPICATO

all around me are familiar faces,  
without places,  
without places...

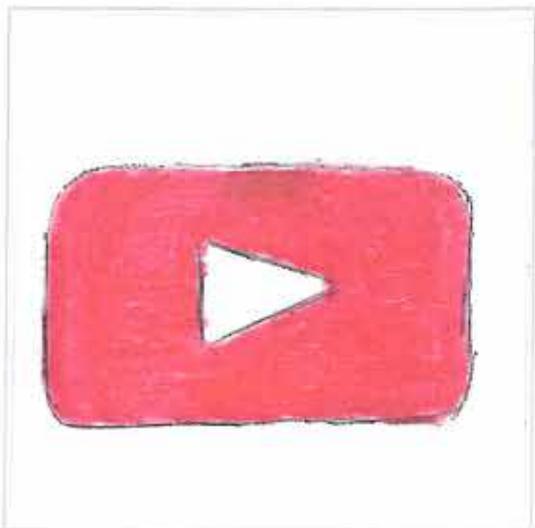
☹️  
\*Sad

\*CIAONE

*Sai programmare un videogioco?  
Sai fare un tutorial?  
Conosci tutte le regole per fare  
bella figura sul social?  
Sei un esperto di blog musicali?  
Sai tutto sul ritocco fotografico?*

**RACCONTA LE TUE PASSIONI  
SUI SOCIAL E SULLA TECNOLOGIA.**

**E ANCHE QUELLO CHE VORRESTI  
IMPARARE, SAPERE, PROVARE...**



*Sai programmare un videogioco?  
Sai fare un tutorial?  
Conosci tutte le regole per fare  
bella figura sui social?  
Sei un esperto di blog musicali?  
Sai tutto sul ritocco fotografico?*

**RACCONTA LE TUE PASSIONI  
SUI SOCIAL E SULLA TECNOLOGIA.**

**E ANCHE QUELLO CHE VORRESTI  
IMPARARE, SAPERE, PROVARE...**



HALO 5

PAPPA  
E  
FAGLIO  
LI



GTA  
V

INFINITY



NELLA  
VECCHIA  
ROMANIA



N

## CHE COSA CI HA COLPITO DELLE ABILITÀ CITATE DAGLI STUDENTI?

### GLI STUDENTI NON HANNO QUASI MAI PENSATO CHE L'USO DELLE TECNOLOGIE POTESSE GENERARE COMPETENZE.

Il concetto stesso di competenza poteva essere oggetto di indagine a parte: sembra infatti essere collegato solo alla scuola e spesso alla dimensione del dovere. Se è scontato il dover apprendere conoscenze, è invece meno interiorizzato il dover apprendere a saper fare. Collegato alle pratiche di piacere e del tempo libero, in ogni classe coinvolta la maggior parte delle competenze listate riguarda un saper fare tecnico di base. Le abilità citate hanno a che fare prevalentemente con il tempo libero ma anche con le richieste della scuola: condividere documenti, fare cartelle, usare spazi di archiviazione condivisi... La maggior parte di queste abilità di base, facilmente integrate negli atelier digitali, non erano però direttamente sviluppate e rimanevano nello sfondo, quasi date per scontate. Si è trattato quindi di abilità a supporto di una competenza creativa e ideativa più consistente che poggiava sulla sperimentazione di usi divergenti.

Nei vari contesti della sperimentazione, sono poi emerse, sporadicamente, competenze tecniche più raffinate o meglio precisate. In questo caso si intrecciano e incontrano le passioni individuali degli studenti (per il disegno, per i motori, per la musica rap...) con il saper fare o voler imparare a fare in ambito tecnologico. L'abilità raccontata è più precisa, usa e individua aspetti specifici. Questo tipo di abilità sono maggiormente collegate alle possibilità espressive e creative degli studenti. È interessante notare che si tratta di capacità nate prevalentemente da interessi extrascolastici o condivisi con la scuola (come il piacere di leggere e disegnare). Su questo "zoccolo" di presunte abilità si è lavorato in modo più diretto per collegare tecnologia e creatività.

In pochissimi casi è emersa una competenza critica degli studenti. L'attenzione alla dimensione culturale dei media e della tecnologia è minoritaria e quasi mai proposta dagli studenti spontaneamente.

# L'ELENCO DELLE CAPACITÀ IDENTIFICATE DAGLI STUDENTI

- «Sono molto bravo con I videogiochi.»
- «Siamo bravi alla Wii e alla Play.»
- «So usare il computer.»
- «Cercare informazioni su Internet.»
- «Fare power point.»
- «So mandare e-mail.»
- «Siamo bravi a fare ricerche.»
- «Siamo bravi a fare foto.»
- «Siamo bravi a cercare i film su streaming.»
- «So cercare i miei cantanti preferiti.»
- «So scaricare la musica.»
- «So mettere foto su Instagram.»
- «Mi piace condividere foto su Instagram.»
- «Sono brava a guardare i film su Netflix.»
- «Sono molto bravo su Minecraft.»
- «Uso molto YouTube.»
- «Mi piace chattare su Whatsapp.»
- «Sono molto bravo a usare il cellulare.»
- «So fare una telefonata.»
- «Usare pdf.»
- «So creare cartelle per i documenti.»
- «So usare la stampante.»
- «So inviare messaggi.»
- «Usare e installare antivirus.»
- «Saper usare Google Drive.»
- «So usare una telecamera.»
- «So installare programmi.»
- «So scannerizzare un documento.»
- «So usare ARCHline.»
- «So usare Photoshop.»
- «Sono in grado di fare ricerche con i vari motori a disposizione.»
- «So usare Excel.»
- «Sono bravo nei social network – fare commenti sotto le foto e mettere like.»
- «Sono bravo a scattare foto di paesaggi.»
- «So fare i disegni con Paint e Word 2007.»
- «Ho un mio canale YouTube.»
- «So fare ritocco fotografico.»
- «Sono in grado di creare immagini a mio volere grazie a programmi di disegno.»
- «So scaricare i post da Instagram.»
- «So registrare con il microfono.»
- «So estrarre dai video l'audio.»
- «So smontare un computer.»
- «Sono bravo a trovare i siti dove ci sono spiegazioni di letteratura.»
- «Sono molto bravo a lavorare con le basi musicali, so fare dei beat.»
- «So riconoscere le marche di moto sul computer.»
- «So riconoscere le foto di trattori.»
- «Sono bravo a trovare la musica più strana al mondo.»
- «So entrare nel codice sorgente del telefono.»
- «Sfrutto la tecnologia per leggere su piattaforme online apposite.»
- «Sono bravo a programmare.»
- «So un po' capire la realtà aumentata.»
- «So cercare le opere di fan art.»
- «So ottenere like e promozioni postando su Instagram.»
- «So disegnare digitalmente.»
- «Sono bravo ad ascoltare la musica rap.»
- «So individuare cosa mi interessa su Google.»
- «So fare tutorials.»
- «So fare un piccolo trailer.»
- «Saper comprare su Internet.»
- «Sapere le lingue straniere per seguire le proprie passioni.»

## **RISPETTO AL TEMA DELLA COMPETENZA CRITICA DEGLI STUDENTI, È EMERSO:**

- Saper scegliere cosa guardare.
- Saper usare consapevolmente telefoni e computer.
- Conoscere rischi e pericoli che si possono correre sul web.

## **RISPETTO ALLA CONSAPEVOLEZZA DEI REATI E DEGLI ASPETTI LEGALI:**

- Cercare siti illegali per vedere film.
- Violare password.
- Saper scaricare illegalmente video e musica.

**COME  
UTILIZZARE  
L'APPROCCIO  
ELABORATO  
DURANTE  
IL PROGETTO**



In questo capitolo presentiamo alcuni strumenti per supportare l'ideazione, la verifica e la sperimentazione di un nuovo Atelier Digitale.

Ci sono caselle in cui puoi prendere nota della tua esperienza durante il processo che suggeriamo, mentre alcune infografiche riassumono l'approccio metodologico e puoi stamparle e usarle come poster, come promemoria visivi dei punti chiave del progetto.

# ATELIER DIGITALE MODULO PER UNA PRIMA PROPOSTA

## TITOLO

---

---

## ETÀ

(Tra gli 11 e i 17 anni)

---

## DOMANDA PRINCIPALE

(Riassumi in una sola domanda l'Atelier Digitale che vuoi progettare)

---

---

---

## OBIETTIVI

---

---

---

---

---

## TEMPO

---

## SOFTWARE E APP CHE VERRANNO USATE

---

---

---

## ARGOMENTI TOCCATI

---

---

---

## BREVE PRESENTAZIONE

(in 5 frasi)

---

---

---

---

---

## COINVOLGIMENTO CIVICO

(Descrivi come questo Atelier Digitale coinvolge gli studenti dal punto di vista civico)

---

---

---

---

---

---

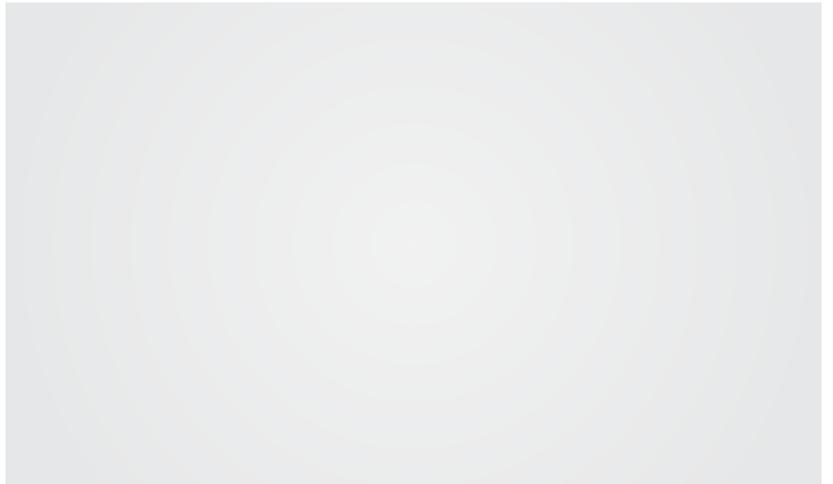
---

## **PREPARAZIONE DELLO SPAZIO PER L'ATELIER**

Ricorda di preparare lo spazio,  
i materiali e gli strumenti  
per svolgere l'attività.

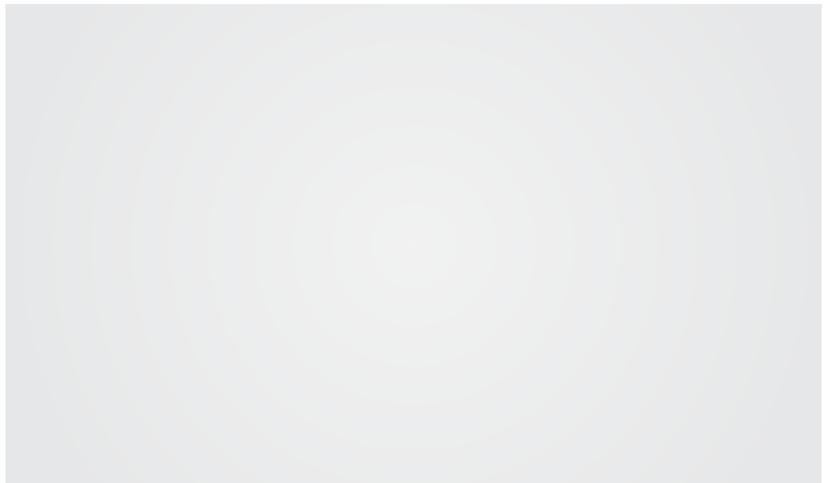


## **MATERIALI NECESSARI**



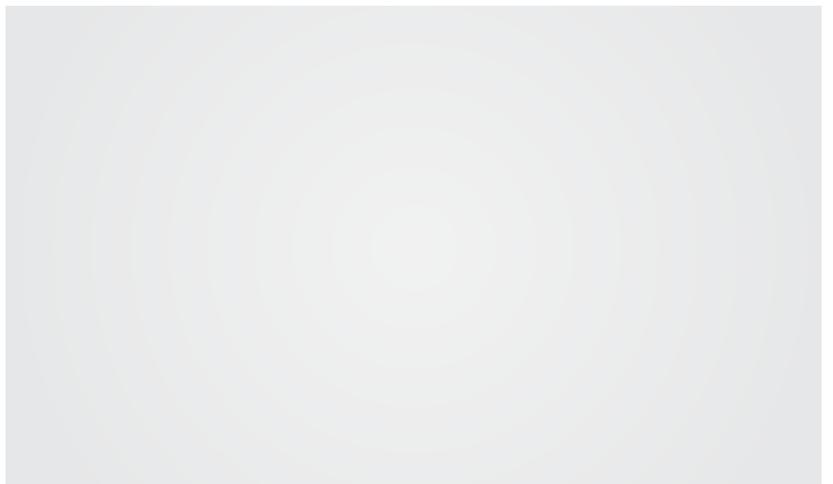
## **PRINCIPALI ISPIRAZIONI EMERSE DAL LAVORO DI RICERCA PRECEDENTE LA PROGETTAZIONE DELL'ATELIER DIGITALE**

Appunta qui gli aspetti principali  
che trovi interessanti.  
Almeno 3 da 3 diverse discipline.



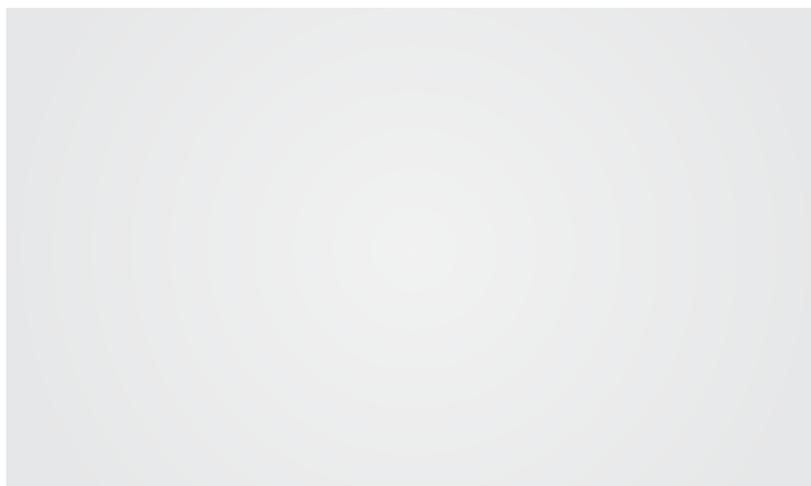
## **COLLEGAMENTI CON I MASS MEDIA E I SOCIAL MEDIA**

Trova collegamenti interessanti con  
il mondo dei media (televisione,  
cinema, documentari, fiction,  
videogame, musica, ecc.) e dei  
social network.

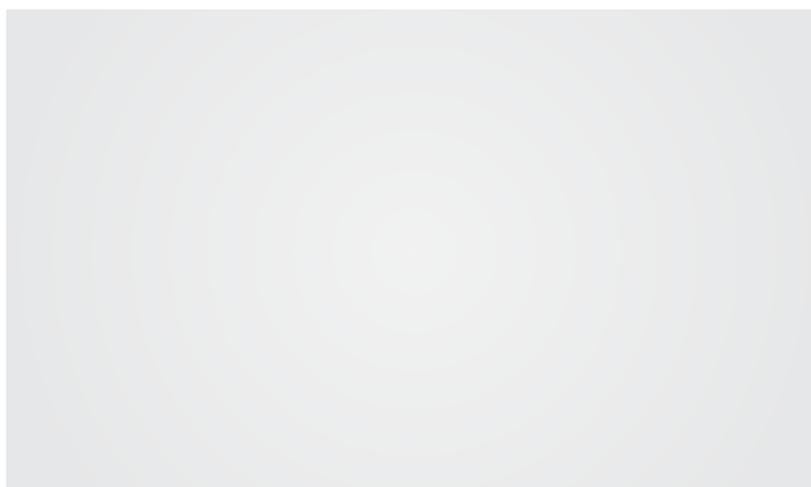


## **COME INTENDI VALORIZZARE LE CAPACITÀ E LE CONOSCENZE DEI TUOI STUDENTI?**

Noi abbiamo usato la scheda  
*Quello che non sai di me* (pag. 38).

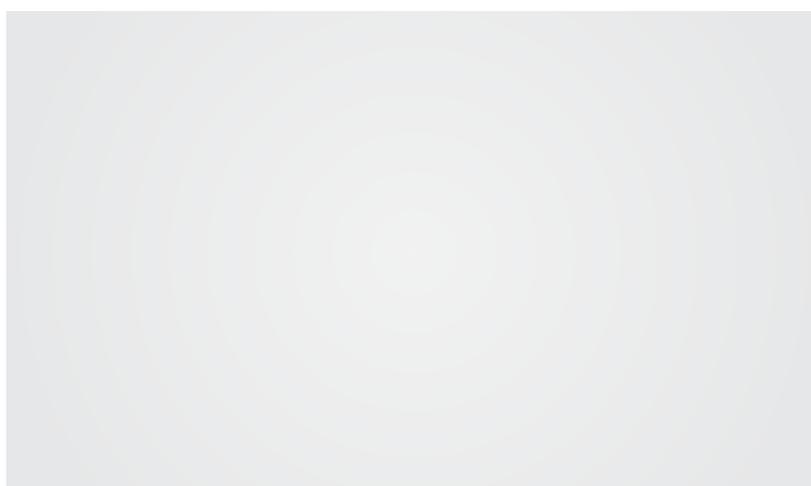


## **COME IMMAGINI DI FARE IL PUNTO DELLA SITUAZIONE SULLE CONOSCENZE E ABILITÀ DEGLI STUDENTI ALL'INIZIO DELL'ATELIER?**



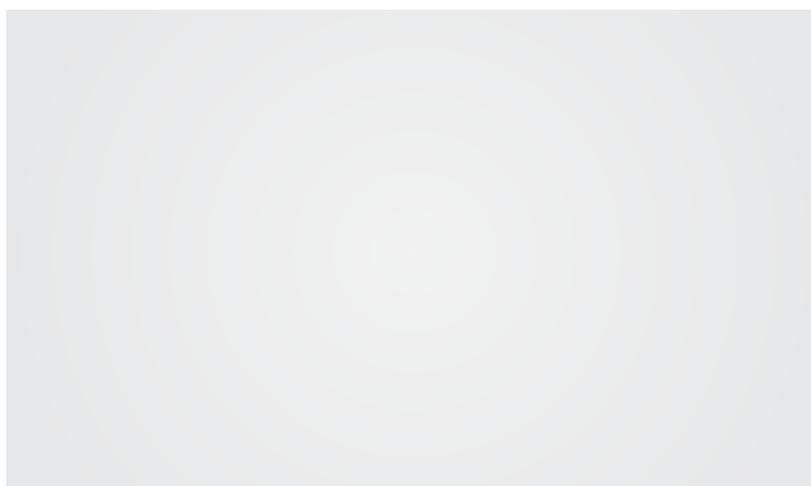
## **PROPORRE LA DOMANDA STARTER DELL'ATELIER DIGITALE**

In collegamento con la domanda  
principale della ricerca, ascoltare  
cosa ne pensano, cosa ne sanno,  
che idee hanno.



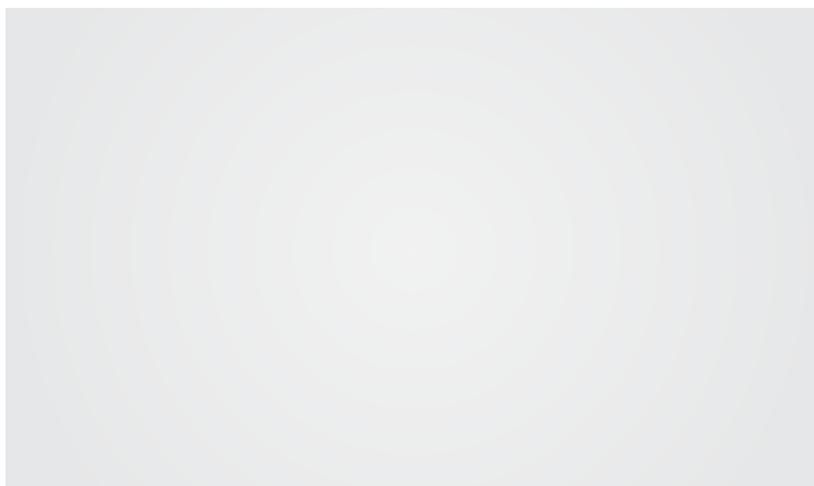
## **CON QUALE AZIONE LABORATORIALE E CONCRETA VIENE AVVIATA LA RICERCA?**

L'azione starter è quella che mostra  
il docente per suggerire possibili usi  
di materiali o strumenti.

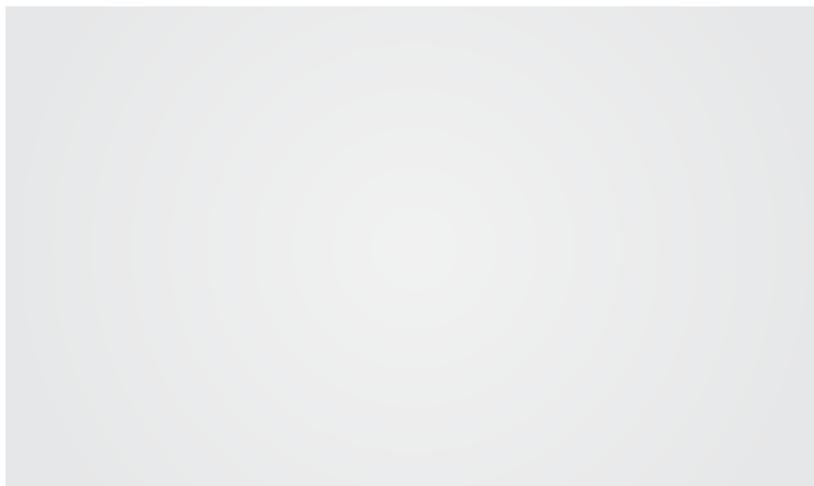


## LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI

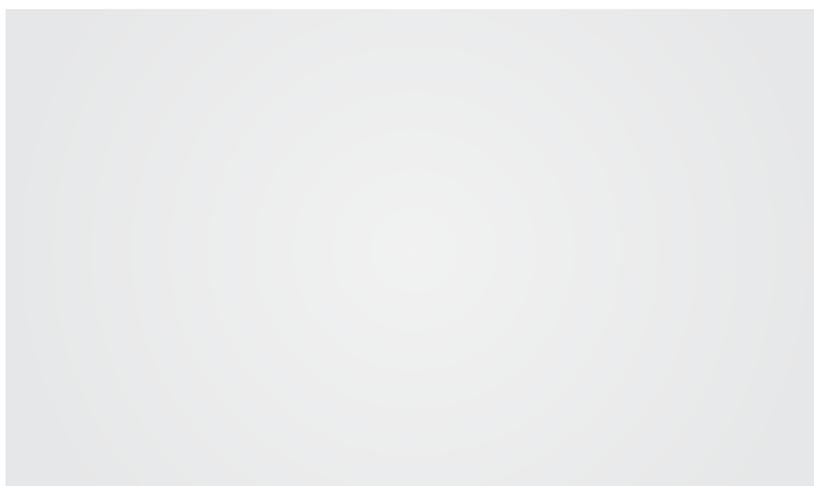
Cosa fanno le loro mani?



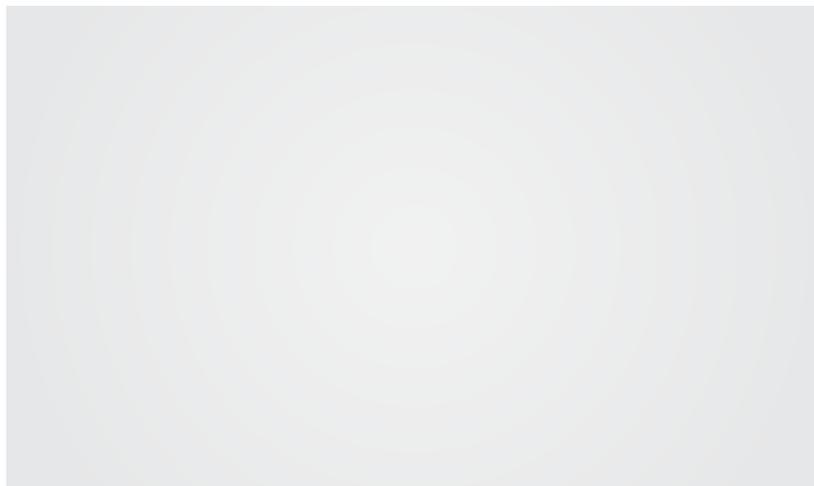
## PRESENTAZIONE DEI RISULTATI



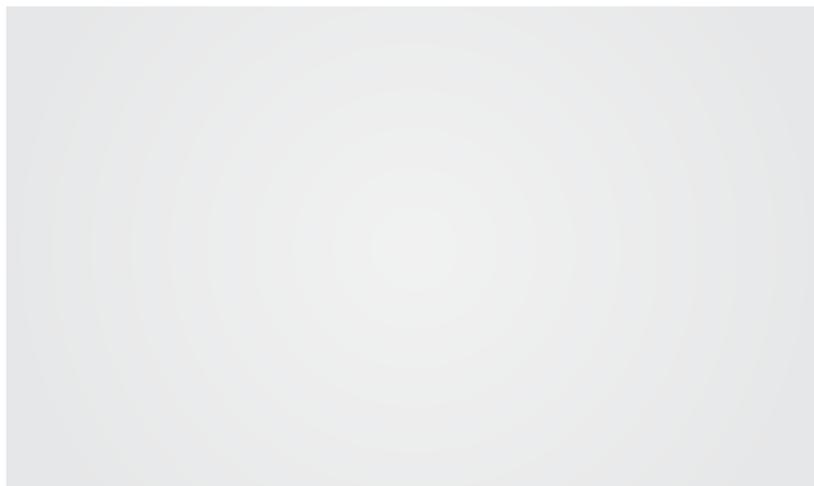
## ANALISI DEI RISULTATI



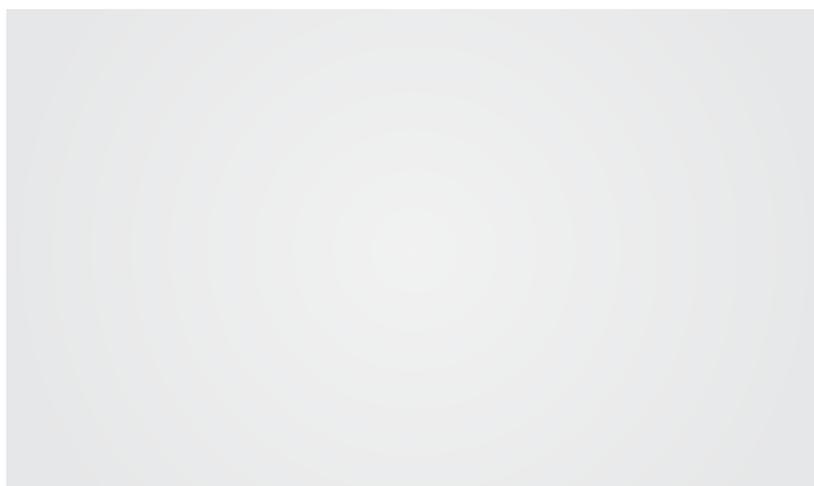
## **SECONDA AZIONE LABORATORIALE**



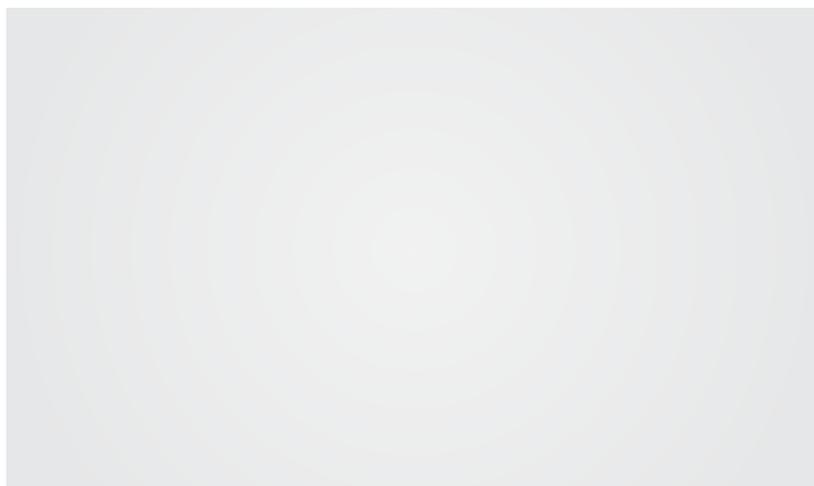
## **LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI**



## **PRESENTAZIONE DEI RISULTATI**



## **ANALISI DEI RISULTATI**



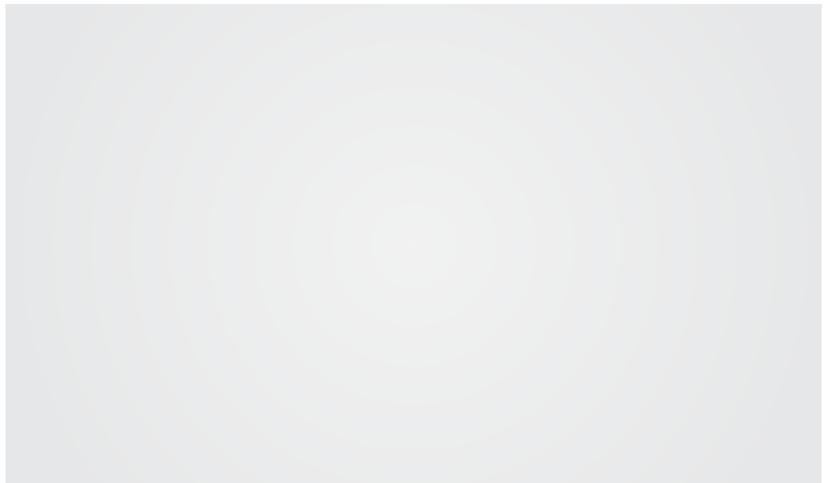
## **TERZA AZIONE LABORATORIALE**



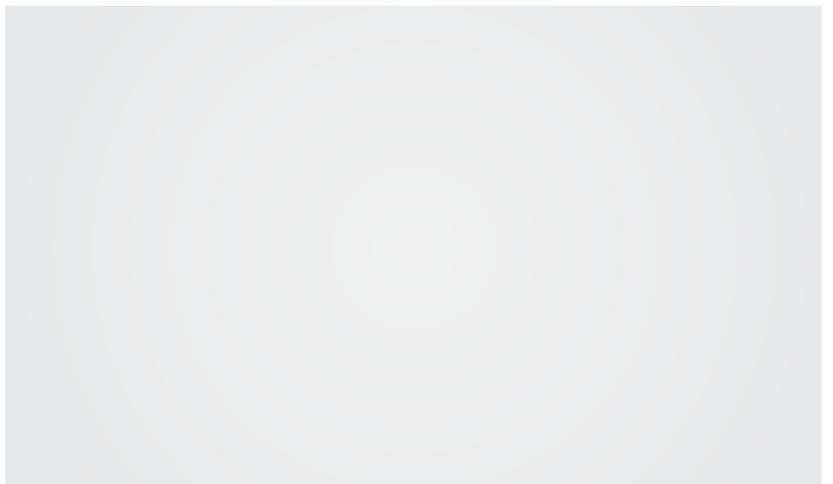
## **LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI**



## **PRESENTAZIONE DEI RISULTATI**

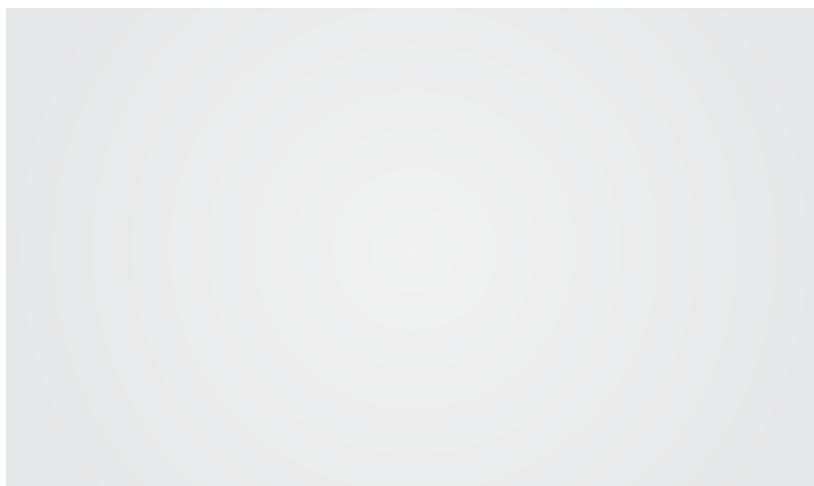


## **ANALISI DEI RISULTATI**

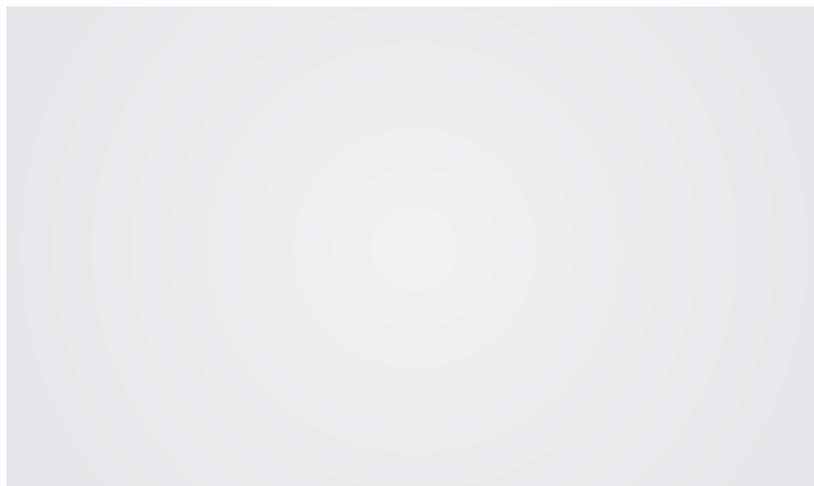


## **APPROCCIO A NUOVE APP E SOFTWARE**

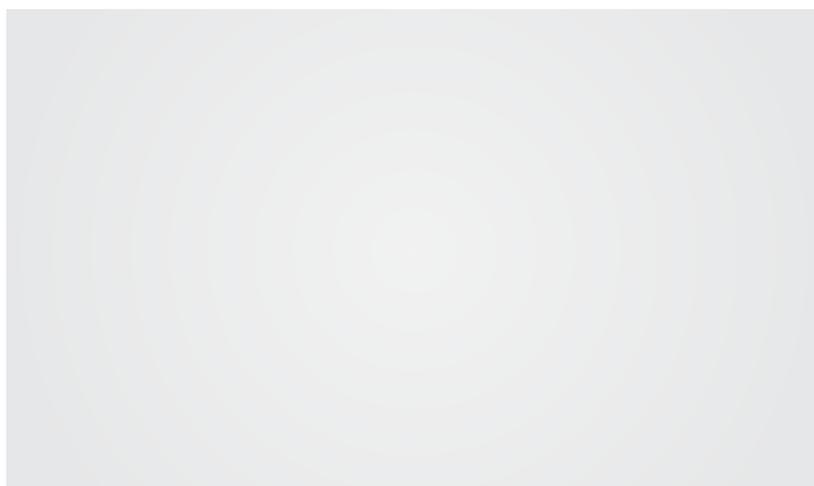
Come lo presenterai? Considera l'aspetto tecnico ma anche quello culturale (non è solo una questione di abilità: ad esempio nel caso del coding, non è sufficiente spiegare le righe di codice, devi lavorare su ciò che significa codificare nella vita reale).



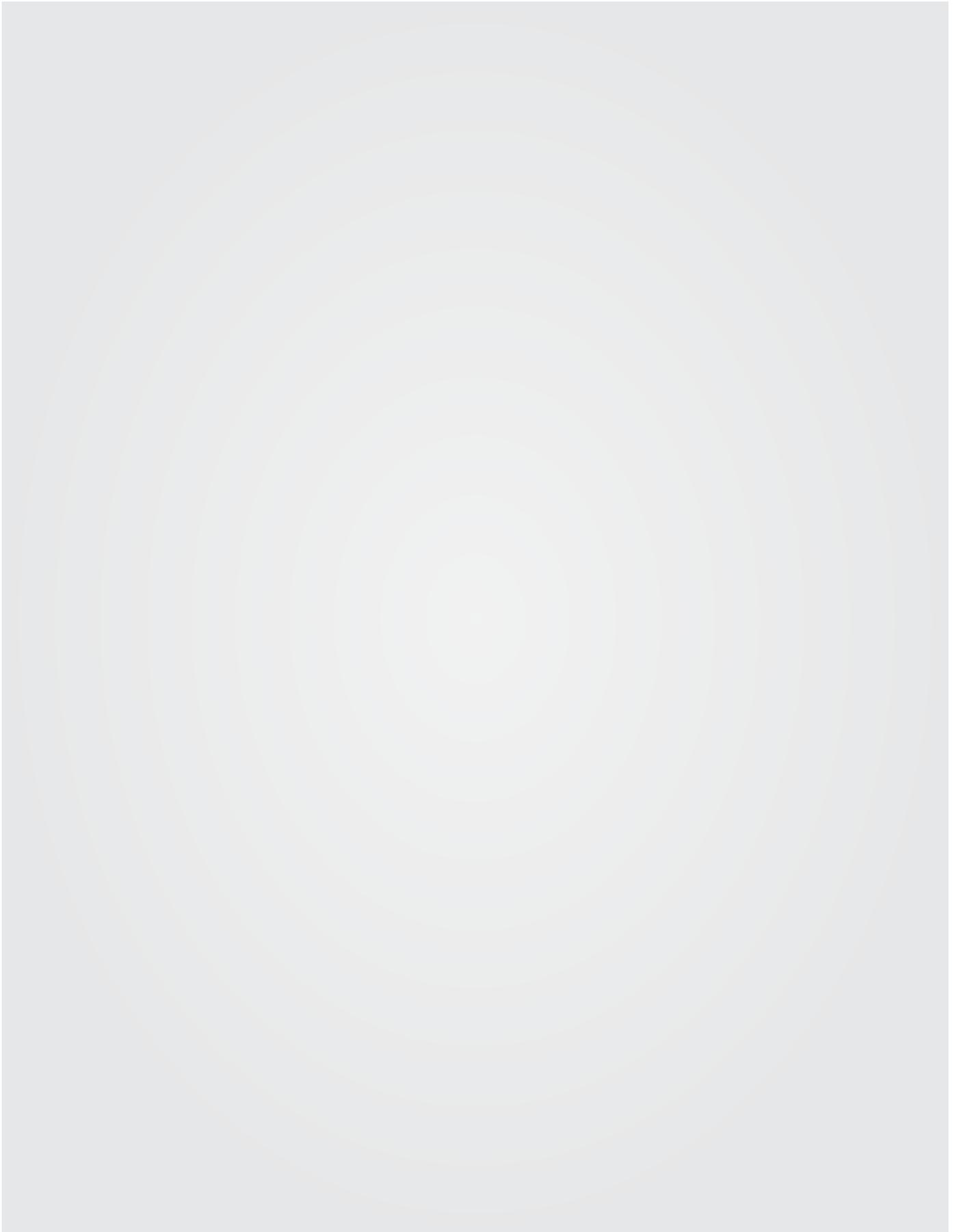
## **QUAL È IL LEGAME TRA L'ATELIER DIGITALE E LA VITA QUOTIDIANA DEGLI STUDENTI?**



## **COME IMMAGINI LA VALUTAZIONE FINALE?**



## CONCLUSIONE



**1**

**DAL CONSUMO  
DI TECNOLOGIA**



**AL "FARE  
RICERCA" CON  
LA TECNOLOGIA**



**ALL'INVENTARE  
COSE NUOVE  
E TECNOLOGIE  
NUOVE**

**PASSIONE PER  
LA TECNOLOGIA  
DI BAMBINI  
E RAGAZZI**



**DAL LORO  
CONSUMO**



**CAPIRE COME  
FUNZIONA**



**LIBRETTO DI  
ISTRUZIONI**

**2**

**INTERVENTO  
DELL'INSE-  
GNANTE**



**RICERCA**



**ALLONTANARSI  
DALLO  
STEREOTIPO**



**NASCONO LE  
SPERIMENTA-  
ZIONI GUIDATE**

**3**

**ATTIVITÀ  
MANIPOLATIVA**



**INVENZIONE**



**PREPARARSI  
A NUOVE  
POSSIBILITÀ**



**PROGETTA-  
ZIONE DI  
QUALCOSA  
DI NUOVO**

## **DIECI SUGGERIMENTI DI SUPPORTO ALLA PROGETTAZIONE**

**1.  
EDUCARE  
A PENSARE**

**2.  
SUSCITARE  
STUPORE  
E CURIOSITÀ,  
VIVERE  
LA BELLEZZA  
E IL POETICO**

**3.  
NON IMPORSI:  
FALLI PARLARE,  
DÀ LORO DEGLI  
STIMOLI,  
CONDIVIDI  
PASSIONI, RENDILI  
LIBERI**

**4.  
SPERIMENTARE  
STRUMENTI,  
TECNICHE, MATERIALI  
PER ESPORARE  
VARIANTI,  
RICERCARE  
POSSIBILITÀ**

**5.  
ACCOGLIERE  
L'ERRORE  
E IL CASO,  
L'INCERTO  
E L'AMBIGUO**

**6.**  
**PADRONEGGIARE IL LIMITE,**  
**OSARE**  
**L'IMMENSO**  
**CON UN**  
**SORRISO**

**7.**  
**FARSI**  
**DOMANDE**  
**AUTENTICHE**

**8.**  
**ALLESTIRE**  
**LO SPAZIO**  
**E IL TEMPO**

**9.**  
**RENDERE**  
**INTELLIGENTE**  
**IL GESTO:**  
**FARE E DISFARE,**  
**CON TUTTI I SENSI,**  
**CON MANI ANTICHE**  
**E INVENTRICI**

**10.**  
**IMMAGINARE**  
**SOLUZIONI,**  
**SCOPRIRE**  
**COSE NUOVE**  
**E ANTICHE**

## GLI "OPPOSTI" ESSENZIALI

**POETICO**  
VS  
**ANALITICO**

**ARTISTICO**  
VS  
**SCIENTIFICO**

**ANALOGICO**  
VS  
**DIGITALE**

**INUTILE**  
VS  
**UTILE**

**FARE**  
VS  
**DISFARE**

**INDIVIDUALE**  
VS  
**COLLETTIVO**

**ESPORRE LE VARIANTI**  
VS  
**RISOLUZIONE**

**GLI ATELIER  
DIGITALI  
ITALIANI**



**REALTÀ AUMENTATA  
PER LA NARRAZIONE**  
pag. 74



**PAESAGGIO SONORO**  
pag. 84



**COLOR MATCHING:  
COLORI E SUONI  
DEL PAESAGGIO**  
pag. 96



## **SEARCH MYSELF ON THE WEB**

pag. 108



## **MINECRAFT: MATTONI INTERDISCIPLINARI**

pag. 120



## **UN VIDEOGIOCO PER L'INCLUSIONE**

pag. 132



## **QRSTORIES**

pag. 142

## **PER LA VALUTAZIONE**

pag. 153

# REALTÀ AUMENTATA PER LA NARRAZIONE

Atelier digitale n. 1



[www.vimeo.com/252121976](http://www.vimeo.com/252121976)



|                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|--------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ETÀ</b>                     | 11 - 13                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>DOMANDA CHIAVE</b>          | Come “aumentare la realtà” della propria comunità scolastica e locale?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>OBIETTIVI</b>               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere e padroneggiare uno strumento come la realtà aumentata (AR) in modo creativo, sviluppando un progetto di comunità.</li> <li>• Perché, quando, a quale fine si aggiungono contenuti alla realtà? Esiste la realtà diminuita?</li> <li>• Come si disegna e progetta una tecnologia come la realtà aumentata?</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>TEMPO</b>                   | 8/10 ore                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>SOFTWARE E APP DA USARE</b> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ARTIVIVE</li> <li>2. Stop Motion Studio</li> </ol>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>ARGOMENTO PRINCIPALE</b>    | Creare storie collettive per favorire la partecipazione alla vita culturale della propria comunità.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>BREVE PRESENTAZIONE</b>     | <p>Il percorso cerca di esplorare la realtà aumentata ispirandosi all’uso creativo e poetico che ne hanno fatto alcuni artisti come Julie Stephen Chheng che hanno saputo conciliare aspetti manuali e tecnologici per creare storie capaci di emozionare.</p> <p>Nell’atelier digitale gli studenti indagano:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• quanti modi ci sono di aumentare il reale (dagli artisti che lavorano con gli acetati, ai giochi alle finestre, al video mapping)?</li> <li>• qual è il senso di questa operazione? Quando aggiungere al reale ne migliora l’esperienza? Come faccio a togliere: esiste la “realtà diminuita”?</li> <li>• come può nascere una storia? Esempi da Julie S. Chheng, Uramado Exhibition e altri artisti;</li> <li>• progettiamo storie tra paper art, disegni animati (con Stop Motion Studio) e AR;</li> <li>• preparazione di una mostra collettiva in collaborazione con la Fondazione Rocca dei Bentivoglio.</li> </ul> |
| <b>PARTECIPAZIONE CIVICA</b>   | Gli studenti apprendono l’uso di una tecnologia applicandola ad una esperienza concreta e reale che coinvolge il proprio territorio e che permette loro di interagire con le istituzioni culturali, di mettersi nei panni di chi solitamente crea contenuti culturali per la propria comunità.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |

## PREPARAZIONE DELLO SPAZIO PER L'ATELIER

Tavoli diversi in cui gli studenti trovano diversi strumenti: acetati, indelebili, scolorina, immagini stampate, cartoline, libri, videoproiettore, tablet... Materiali utili a provare a inventare dei modi di farli interagire con la realtà, per creare un catalogo dei possibili modi di modificare la realtà percepita.

## MATERIALI NECESSARI

Acetati, indelebili, scolorina, immagini con realtà aumentata (da cartoline, illustrazioni, libri), videoproiettore, lavagna luminosa, app da proiettare con cui dare vita a nuovi ambienti, occhialini/lenti verde-rosso.

## PRINCIPALI ISPIRAZIONI EMERSE DAL LAVORO DI RICERCA PRECEDENTE LA PROGETTAZIONE DELL'ATELIER DIGITALE

Julie Stephen Cheng, ARTIVIVE, nanotecnologie e libri scientifici, laboratori Le Signe, Centre national du graphisme (FR), Bruno Munari *Più e meno*, Francesca Galeazzi, disegno su fotografia, writers.

## COLLEGAMENTI CON I MASS MEDIA E I SOCIAL MEDIA

Capire come funziona una tecnologia per essere capaci di immaginare e gestire un progetto. Capire alcuni aspetti della relazione tra tecnologia e vita sociale. Promuovere la creatività degli studenti in modo anche cooperativo e sperimentare che la tecnologia è uno strumento di progettazione, non solo di consumo.

## **COME INTENDI VALORIZZARE LE CAPACITÀ E LE CONOSCENZE DEI TUOI STUDENTI?**

Gli studenti hanno liberamente esplorato i materiali e le tecniche e hanno fatto una lista personale delle tecniche che li avevano colpiti per interagire modificando la realtà. L'esplorazione è avvenuta singolarmente, a coppie, e a piccolo gruppo: i materiali erano disposti sul pavimento della classe e gli studenti si spostavano di materiale in materiale discutendo su quanto già conoscevano e su quello invece che trovavano nuovo e interessante. Questo ha facilitato l'emersione delle conoscenze pregresse.

## **COME IMMAGINI DI FARE IL PUNTO DELLA SITUAZIONE SULLE CONOSCENZE E ABILITÀ DEGLI STUDENTI ALL'INIZIO DELL'ATELIER?**

È stata utilizzata la scheda *Quello che non sai di me* (pag. 38) e ogni studente l'ha presentata al resto della classe. È stato particolarmente interessante lo scambio tra gli studenti: spesso erano gli amici per primi a proporre al compagno che stava presentando la propria scheda di aggiungere delle competenze e delle conoscenze.

## **PROPORRE LA DOMANDA STARTER DELL'ATELIER DIGITALE**

In quanti modi possiamo aumentare il reale? Cosa significa aggiungere contenuti alla realtà? Cos'è il reale? Se si può aggiungere, allora si può anche togliere? Esiste una realtà diminuita?

## **CON QUALE AZIONE LABORATORIALE E CONCRETA VIENE AVVIATA LA RICERCA?**

L'insegnante prende un acetato, comincia a disegnare un gatto (o un pallino se il gatto fosse troppo difficile...) poi sposta l'acetato sul muro creando l'idea di un movimento del gatto. Questa è una realtà aumentata?

## LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI

Gli studenti usano diversi materiali per sperimentare possibili relazioni tra tecnologia e realtà allo scopo di trovare le più interessanti, partendo dalle tecniche e dai materiali che avevano già usato in precedenza: acetati, indelebili, scolorina, immagini di cartoline con realtà aumentata, videoproiettore, lavagna luminosa, app per proiezioni, occhialini/lenti verde-rosso. Nella prima fase hanno fatto un catalogo delle possibilità per loro più interessanti, qui invece ne scelgono una e provano a svilupparla. Creeranno quindi proiezioni dirette con la lavagna luminosa oppure giochi di acetati alla finestra... ogni gruppo sviluppa un suo progetto.

## PRESENTAZIONE DEI RISULTATI

Ogni gruppo presenta agli altri il proprio lavoro: nel caso dell'atelier digitale realizzato, non tutti hanno sviluppato un vero e proprio progetto. Alcuni studenti si sono messi subito al lavoro con un'idea in testa e i compagni hanno "seguito" e aiutato nella realizzazione. In ogni caso, la sperimentazione è stata attiva e alle domande iniziali non si è risposto solo verbalmente ma anche con un "fare attivo" che portasse gli studenti a "manipolare", per gioco, la realtà che vedevano dalle finestre della scuola o sui muri della classe.

## ANALISI DEI RISULTATI

Giro di autovalutazione degli studenti e prima valutazione del docente



## SECONDA AZIONE LABORATORIALE

Vengono proposti libri e app che esplorano la realtà aumentata, questa volta però usando strumenti come tablet, eBook e app. Guardiamo diversi esempi e a questo punto cominciano a formulare una definizione di “realtà aumentata”.

## LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI

Su tavoli diversi vengono preparati tablet, smartphone, carte aumentate, libri per esplorare diverse possibilità dei mezzi digitali. Gli studenti valutano questi progetti di realtà aumentata, stabiliscono con quali criteri fare la valutazione, quali aspetti sono interessanti e quali no.

## PRESENTAZIONE DEI RISULTATI

Viene realizzato un poster finale, su carta da pacco o cartellone o alla LIM dove vengono riportati tutti i criteri che gli studenti hanno usato per valutare le esperienze di realtà aumentata che hanno testato. A casa viene chiesto loro di usare il cellulare e un acetato (fornito) per inventare una prima micro-storia: a partire dall'esempio di alcuni street artist, anche agli studenti viene chiesto di lavorare su un piccolo pezzo di realtà, giocando con un acetato e la scolorina (come strumento per disegnare); la mano e il cellulare come tecnologie per animare la storia.

## ANALISI DEI RISULTATI

Proiezione dei video realizzati a casa dagli studenti e ascolto delle esperienze vissute.

## TERZA AZIONE LABORATORIALE

Potremmo essere in grado di inventare una storia collettiva e aumentata?  
Proposta di realizzazione di un progetto collettivo usando gli strumenti digitali: prima esperienza con ARTIVIVE e Stop Motion Studio.

## LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI

Gli studenti lavorano con degli stencil e delle forme che li aiutano a progettare le loro illustrazioni e vengono prodotti i supporti di cartoncino necessari alla creazione delle immagini finali per la sovrapposizione della realtà analogica con quella aumentata. Questi “quadri” saranno gli attivatori delle animazioni.

Suddivisi in cinque gruppi vengono creati cinque quadri e cinque animazioni in stop motion. La storia è ambientata in uno zoo: quadro dopo quadro, animali e insetti prendono vita e volano via dal quadro per entrare nella realtà. Gli studenti hanno realizzato lo stop motion con l'effetto croma-key (su fondo blu, nel nostro caso), usando la tecnica del passo uno (piccoli spostamenti e scatti consecutivi) e l'app Stop Motion Studio. Successivamente, collettivamente, è stata esplorata la suite di ARTIVIVE e a turno, gli studenti volontari, hanno cercato per prove ed errori di capire come funzionasse, guidati dai docenti. Insieme è stata realizzata la storia che poi è stata presentata in una mostra aperta al pubblico.

## PRESENTAZIONE DEI RISULTATI

Realizzazione di un prototipo di mostra finale con il lavoro degli studenti. Gli studenti hanno allestito nella sala di musica la mostra in realtà aumentata e hanno fatto da guide al pubblico di genitori e insegnanti che nel pomeriggio dello stesso giorno è venuto a vederla.

## ANALISI DEI RISULTATI

Ad ogni studente è stata chiesta una produzione personale: a partire da un proprio autoritratto o da una foto ogni studente doveva raccontare qualcosa di sé in un breve video che andava poi abbinato all'immagine. In questo modo tutti gli studenti hanno dato prova di saper usare la realtà aumentata e una parte della mostra aperta al pubblico era composta dai loro racconti video attivati dalle fotografie e dai ricordi fotografici allestiti su un pannello e messi in mostra.

## **APPROCCIO A NUOVE APP E SOFTWARE**

In questo atelier digitale vengono presentate diverse possibilità che gli studenti possono sperimentare, conoscere, valutare. È importante trovare criteri comuni per la valutazione e una definizione comune al fine di ripercorrere le esperienze fatte e fermare/testimoniare/presentare gli apprendimenti.

Tutto il lavoro procede per scoperte successive, non con un lavoro frontale ma con una sequenza di attività laboratoriali che permettono un apprendimento attivo, coinvolgimento e emersione di conoscenze e capacità degli studenti che devono tirarle fuori per elaborare e risolvere progetti e problemi.

In questo atelier digital vengono presentate diverse possibilità che gli studenti possono sperimentare, conoscere, valutare. È importante trovare criteri comuni per la valutazione e una definizione comune al fine di ripercorrere le esperienze fatte e fermare/testimoniare/presentare gli apprendimenti.

Tutto il lavoro procede per scoperte successive, non con un lavoro frontale ma con una sequenza di attività laboratoriali che permettono un apprendimento attivo, coinvolgimento e emersione di conoscenze e capacità degli studenti che devono tirarle fuori per elaborare e risolvere progetti e problemi.

## **QUAL È IL LEGAME TRA L'ATELIER DIGITALE E LA VITA QUOTIDIANA DEGLI STUDENTI?**

L'idea è di promuovere un atteggiamento attivo e protagonista degli studenti rispetto ad una tecnologia che nella vita quotidiana i ragazzi più facilmente consumano anziché usare per creare e immaginare.

## **COME IMMAGINI LA VALUTAZIONE FINALE?**

La valutazione è stata realizzata per tutto l'atelier digitale soprattutto attraverso l'osservazione della classe e i compiti a casa che avevano come obiettivo quello di rinforzare gli apprendimenti scolastici, verificarli e dare modo di approfondire la ricerca personale del singolo studente che nel lavoro collettivo mediava idee, realizzazioni e opinioni.

Gli studenti acquisiscono una metodologia di lavoro per passare da adolescenti consumatori ad adolescenti “inventori” di nuovi usi, possibilità, progetti. Capiscono l'importanza della sperimentazione, del fare e disfare, insieme e dando il meglio di sé; riflettono su qualcosa che fa parte della loro esperienza quotidiana ma viene arricchita di possibilità grazie all'esperienza scolastica.

# APP UTILIZZATE

## ARTIVIVE

*ARTIVIVE* è un'applicazione per la realtà aumentata. L'app è gratuita e disponibile per iOS e Android, e utilizza la fotocamera dei dispositivi (smartphone o tablet) per riconoscere delle immagini e sovrapporvi media in forma di immagini, animazioni, video, modelli 3D, pagine web. Si possono così costruire percorsi di scoperta, caccie al tesoro, allestimenti con contenuti digitali e altro.

*ARTIVIVE* si utilizza accoppiando l'app su smartphone e il sito web [bridge.artivive.com](http://bridge.artivive.com). L'app serve per inquadrare le immagini e visualizzarne i contenuti aumentati, il sito invece serve per predisporre tale interazione, associando tra loro immagine di partenza e contenuto aumentato. Come prima cosa è necessario registrarsi sul sito [www.artivive.com](http://www.artivive.com), selezionando il profilo più indicato e fornendo un sito di riferimento (il sito della scuola può andare bene). Successivamente, dopo aver completato la procedura di registrazione, dal sito [www.bridge.artivive.com](http://www.bridge.artivive.com) è possibile creare il primo artwork cliccando sulla seconda icona da sinistra in alto a destra. Verrà richiesto di caricare prima l'immagine di riferimento e poi il video (o altro contenuto) che da tale immagine deve emergere. Una volta completata la procedura, l'artwork viene salvato tra i 5 disponibili del proprio profilo. Ora, grazie all'app, inquadrando l'immagine di riferimento, è possibile visualizzare il contenuto multimediale associato.



## STOP MOTION STUDIO

*Stop Motion Studio* è un app per la realizzazione di filmati con la tecnica della stop motion, per iOS e Android. Ne esistono due versioni: *Stop Motion Studio* (gratuita) e *Stop Motion Studio Pro* (a pagamento). La versione gratuita non permette di esportare i filmati finali, potendoli quindi visualizzare solo all'interno dell'app stessa; la versione a pagamento permette invece l'esportazione e la condivisione dei filmati.

Dopo aver iniziato un nuovo progetto, l'app mostra la sua interfaccia di base; essenzialmente è richiesto di scattare varie fotografie, una dopo l'altra, per poterle poi vedere in rapida successione e creare quindi l'effetto del movimento. L'app consente di modificare i tempi di riproduzione, di utilizzare un timer per le foto, di applicare dei filtri e molto altro. Si suggerisce di utilizzare un cavalletto per avere una ripresa fissa, e di porre molta attenzione alle luci e alle ombre di chi sta realizzando il video. Una volta concluso il video, è possibile esportarlo, e continuare a modificarlo anche in un secondo momento.



# PAESAGGIO SONORO



[www.vimeo.com/256076116](https://www.vimeo.com/256076116)

Atelier digitale n. 1



**DOMANDE CHIAVE**

Come “suona” il tuo territorio?  
Quali emozioni-sensazioni ricordi a partire da un suono?  
Come si diventa designer di un paesaggio sonoro?

**OBIETTIVI**

- Saper leggere, scrivere e interagire con un paesaggio sonoro;
- Saper usare la tecnologia in modo creativo e pertinente rispetto al paesaggio;
- Saper narrare a partire dal paesaggio;
- Integrare linguaggi visivi e uditivi;
- Saper creare un repertorio sonoro.

**TEMPO**

8/10 ore

**SOFTWARE E APP DA USARE**

1. Strumenti per la registrazione audio;
2. La scheda elettronica Makey Makey;
3. Audacity;
4. Scratch;
5. File di Scratch (reperibile su [www.zaffiria.it/appyourschool](http://www.zaffiria.it/appyourschool))

**ARGOMENTO PRINCIPALE**

L'atelier digitale, collegando musica, lettere, arte e tecnologia, si propone di lavorare sulla rielaborazione di un paesaggio sonoro che viene riprodotto con materiali di recupero e collegato a suoni naturali, artificiali e prodotti dagli studenti stessi grazie al software Scratch e alla scheda elettronica Makey Makey.

**BREVE PRESENTAZIONE**

Questo atelier digitale mira a far lavorare gli studenti sul tema del paesaggio e della tecnologia integrando anche l'uso di strumenti software e hardware. L'obiettivo è di creare un paesaggio (nel caso della sperimentazione con materiali di recupero ma ne è stato anche progettato un secondo completamente di carta e intaglio) che possa poi accogliere il repertorio sonoro registrato, catalogato e ideato dagli studenti. Il lavoro di ricostruzione del paesaggio permette anche di approfondire la struttura del territorio: zone con vocazione diversa (ad esempio residenziale o produttiva), spazi naturali (ad esempio la gestione del ciclo dell'acqua) obbligano gli studenti a trovare una coerenza nella progettazione, a riconoscere e rispettare delle regole per organizzare il proprio paesaggio sonoro.

**PARTECIPAZIONE CIVICA**

Gli studenti si avvicinano al territorio in cui vivono con l'obiettivo di ricrearlo e re-interpretarlo con un lavoro di ascolto dei suoni e dei rumori. Un ascolto più accurato dei propri luoghi di vita e un lavoro che integra status quo e voglia di cambiamento/innovazione favorisce la voglia di proporre idee per la propria comunità locale, aumentando il senso di appartenenza ai luoghi.

## PREPARAZIONE DELLO SPAZIO PER L'ATELIER

Lo spazio viene allestito con tavoli su cui vengono collocati i materiali (spugne, pluriball, cortecce, cotone, garza, scotch colorati...e il materiale di recupero a disposizione) e vengono usati dei fogli di carta da pacco (ma è possibile lavorare anche su formati più piccoli) in modo da poter creare le prime mappe di senso tra i materiali e le possibili evocazioni: "se il paesaggio fosse?"

## MATERIALI NECESSARI

Ci si divide in gruppi, e ad ogni gruppo di lavoro serve: almeno un foglio (formato A4 oppure A3, tenuto in orizzontale) su cui incollare i diversi materiali naturali e artificiali (spugne, rametti, cotone, scotch, plastica...) abbinandoli agli elementi del territorio, evocando un possibile significato a partire dall'esperienza tattile e visiva (nel nostro caso, il cotone è stato usato per le nuvole)

## PRINCIPALI ISPIRAZIONI EMERSE DAL LAVORO DI RICERCA PRECEDENTE LA PROGETTAZIONE DELL'ATELIER DIGITALE

Il festival Portobeseno e l'esplorazione sonora del territorio, evento sul paesaggio sonoro che si svolge a Besenello in Trentino;  
Il laboratorio Paesaggi sonori del Museo d'arte contemporanea MART di Trento e Rovereto, progettato da Adriano Siesser.

## COLLEGAMENTI CON I MASS MEDIA E I SOCIAL MEDIA

Sono stati individuati alcuni spunti:

- Uso di Instagram con la personalizzazione dell'hashtag: #landscape #paesaggi-privati
- Visione di alcuni film che valorizzano il tema del paesaggio: ad esempio, Lisbon Story di Wim Wenders; La marcia dei pinguini di Luc Jacquet, Grizzly Man di Werner Herzog, Tempi moderni di Charlie Chaplin, Arrival...).
- L'esperienza di alcuni Sound designer da scoprire sui social e con una eventuale ricerca online (ad esempio, Franco Piavoli).
- Il ruolo del sonoro nei documentari.

## **COME INTENDI VALORIZZARE LE CAPACITÀ E LE CONOSCENZE DEI TUOI STUDENTI?**

Ogni gruppo classe ha usato la scheda *Quello che non sai di me* (pag. 38) presentata in questa pubblicazione.

## **COME IMMAGINI DI FARE IL PUNTO DELLA SITUAZIONE SULLE CONOSCENZE E ABILITÀ DEGLI STUDENTI ALL'INIZIO DELL'ATELIER?**

La classe ha discusso le schede collettivamente e gli studenti hanno anche integrato quanto scritto sulla base dei suggerimenti e delle proposte dei compagni.

## **PROPORRE LA DOMANDA STARTER DELL'ATELIER DIGITALE**

Se il paesaggio fosse un materiale quale sarebbe?  
**LAVORO COLLETTIVO** - a partire da materiali diversi, in special modo di recupero come lane, spugne, pluriball, cortecce, cotone, polistirolo, garza, scotch colorati, plastiche da imballo... viene proposta una prima catalogazione sensoriale del paesaggio. Nasce un primo catalogo con funzione di "legenda" che guiderà la realizzazione del paesaggio tridimensionale. Lavoro in classe di scrittura creativa con tre varianti:

- elementi del paesaggio che raccontano;
- figure retoriche collegabili al suono;
- lessico del paesaggio in lingua straniera (inglese).

## **CON QUALE AZIONE LABORATORIALE E CONCRETA VIENE AVVIATA LA RICERCA?**

Il docente tocca un materiale, lo osserva nel dettaglio, prova a manipolarlo per sentire che suoni si producono. Incentiva gli studenti ad un lavoro lento e attento su tutti i materiali: per diventare successivamente materiali per la composizione, in questa fase devono essere esplorati con precisione.

## LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI

Gli studenti vivono una prima fase di esplorazione sensoriale del materiale: toccano, osservano, manipolano, odorano... e concordano con i compagni di classe come creare una “legenda” del paesaggio che permetterà a tutti, successivamente, di realizzare il paesaggio tridimensionale con gli stessi elementi progettuali.

## PRESENTAZIONE DEI RISULTATI

La legenda preparata dagli studenti viene appesa alla parete o comunque tenuta in vista per tutta la durata dell’atelier digitale come punto di riferimento condiviso della progettazione e realizzazione del paesaggio.

## ANALISI DEI RISULTATI

Osservazione degli studenti: quanto esplorano i materiali e come, quanto partecipano, come si rapportano ai compagni per condividere e mediare significati.



## SECONDA AZIONE LABORATORIALE

Quanti suoni ci sono nel nostro paesaggio? Cercando di rintracciare i rumori e i suoni naturali e artificiali del territorio, anche usando i materiali di scarto/riuso scelti per la legenda, viene creato un archivio di suoni. Gli studenti coinvolti nella sperimentazione hanno anche chiesto di poter registrare con gli strumenti e le tecnologie a disposizione nell'aula di musica e tecnica: con Audacity sono state rielaborate e selezionate le tracce da inserire nel paesaggio.

## LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI

Gli studenti hanno registrato i rumori dell'ambiente e hanno proposto alcuni suoni che sono stati poi registrati e montati in brevi tracce audio da inserire nel paesaggio. Sono stati successivamente usati nel programma Scratch realizzato per il laboratorio.

## PRESENTAZIONE DEI RISULTATI

Gli studenti hanno riascoltato tutti i suoni, rumori e tracce audio a disposizione ed è stato condiviso il lavoro di abbinamento tra suono e elemento del paesaggio. Il lavoro con Scratch e Makey Makey ha comportato un ulteriore elemento vincolante per la progettazione del paesaggio: come chiudere il circuito elettrico affinché il suono possa sentirsi appena viene toccata la superficie corrispondente? Quali materiali sono conduttori? Come possiamo integrarli nel paesaggio?

## ANALISI DEI RISULTATI

Valutazione dell'archivio di suoni e rumori realizzato: ricchezza, attenzione al dettaglio, precisione e collaborazione nel lavoro.

## TERZA AZIONE LABORATORIALE

Come si diventa designer di un paesaggio sonoro? A questo punto fantasia e realtà si mescolano per dare origine ad un paesaggio sonoro fedele alla legenda progettata dagli studenti, coerente con i vincoli tecnici per poter usare i connettori del Makey Makey e i suoni e i rumori preparati lavorando sul territorio di vita degli studenti. Si è scelto di produrre un'opera tridimensionale che fosse poi esplorata a livello sonoro "dall'alto".

Una seconda variante che è stata realizzata è uno skyline del paesaggio del territorio (a partire dallo studio delle principali architetture del proprio paese), su cartoncino semirigido, con pieghe a fisarmonica in modo che possa stare in piedi e possa essere esplorato in modo frontale. Lo skyline, disegnato e intagliato nella parte superiore, viene abbinato ai suoni e ai rumori grazie all'uso di carta stagnola, connettori e Makey Makey che interagiscono con la programmazione in Scratch (per questa seconda variante con skyline su cartoncino vedi l'opera, a titolo di esempio, *Libertà* di Paul Eluard, illustrata da Louis Rigaud e Anouck Boisrobert, per Gallucci Editore).

## LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI

Gli studenti hanno realizzato collettivamente il paesaggio, suddividendosi i compiti e le aree da realizzare. Sono state realizzate due varianti di paesaggio: una, coloratissima, con i materiali di recupero a disposizione realizzata su un piano e con lo sfondo per poter essere vista dall'alto; la seconda usando solo cartoncino e penna nera, delicata e poetica, piegata a fisarmonica, da esplorare in modo frontale. Sono stati progettati i circuiti e i punti di contatto; sono state fatte tutte le prove per verificare il funzionamento di Scratch.

## PRESENTAZIONE DEI RISULTATI

Realizzazione di una mostra finale con il lavoro degli studenti.

## ANALISI DEI RISULTATI

La serietà e l'impegno con cui gli studenti hanno lavorato è stata lodevole. L'autonomia è un altro aspetto da segnalare: ogni studente ha trovato il suo ruolo e la mostra è stata allestita e gestita dagli studenti che hanno presentato ai genitori, ad altri compagni e docenti i propri paesaggi sonori.

## APPROCCIO A NUOVE APP E SOFTWARE

In questo atelier digitale vengono presentati Scratch, Makey Makey e Audacity. Gli studenti li hanno esplorati a piccolo gruppo: alcuni alunni erano già competenti e si sono resi disponibili a progettare e co-realizzare la parte tecnologica del paesaggio. Non ci sono state spiegazioni frontali ma è stato lasciato agli studenti l'onere di risolvere i problemi tecnici, con il materiale messo a disposizione e i docenti disponibili a ragionare insieme su cosa e come fare.

## QUAL È IL LEGAME TRA L'ATELIER DIGITALE E LA VITA QUOTIDIANA DEGLI STUDENTI?

L'atelier digitale sul paesaggio ha l'obiettivo di sostenere uno sguardo poetico e un ascolto attivo del territorio in cui vivono gli studenti. L'obiettivo è quello di far guardare e far ascoltare, con rinnovato interesse, quello che gli alunni hanno a disposizione nella loro quotidianità visiva e acustica.

## COME IMMAGINI LA VALUTAZIONE FINALE?

È possibile valutare sia il prodotto sia il processo. Nell'ambito del processo, è fondamentale porre attenzione che tutti si mettano anche in gioco con la tecnologia e non stiano solo nella loro zona di comfort (ad esempio lavorando solo manualmente alla composizione del paesaggio). La curiosità, la capacità di saper gestire un progetto, affrontare le difficoltà che nascono, l'aiuto reciproco e l'investimento personale sono osservabili dal docente durante tutto il lavoro.

Gli studenti acquisiscono una metodologia di lavoro per passare da adolescenti consumatori ad adolescenti “inventori” di nuovi usi, possibilità, progetti. Capiscono l'importanza della sperimentazione, del fare e disfare, insieme e dando il meglio di sé; riflettono su qualcosa che fa parte della loro esperienza quotidiana ma viene arricchita di possibilità e significati grazie all'esperienza scolastica.

## APP UTILIZZATE

### AUDACITY

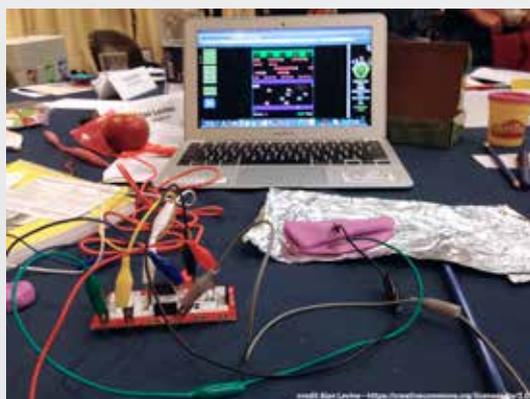
*Audacity* è un software gratuito open source per registrare, modificare ed esportare tracce audio. È disponibile per Windows, macOS e Linux, scaricabile dall'indirizzo [www.audacityteam.org](http://www.audacityteam.org)

Audacity permette di registrare con facilità l'audio tramite il microfono integrato del computer o un microfono esterno ad esso collegato, e modificarlo applicando degli effetti, o tagliarlo per rimuovere parti indesiderate.



### MAKEY MAKEY

*Makey Makey* è uno strumento che permette di collegare oggetti comuni che conducono elettricità (plastilina, frutta, carta stagnola e altri oggetti metallici) a un computer, e utilizzare tali oggetti come fossero dei pulsanti. Il kit è composto da una scheda con circuiti, dei cavi con clip a coccodrillo e un cavo USB. *Makey Makey* permette di interagire con qualsiasi cosa sul computer preveda l'utilizzo di tasti da tastiera o click del mouse - in definitiva si sostituisce alla tastiera e al mouse.

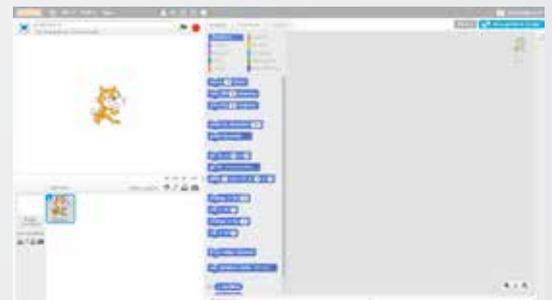


### SCRATCH

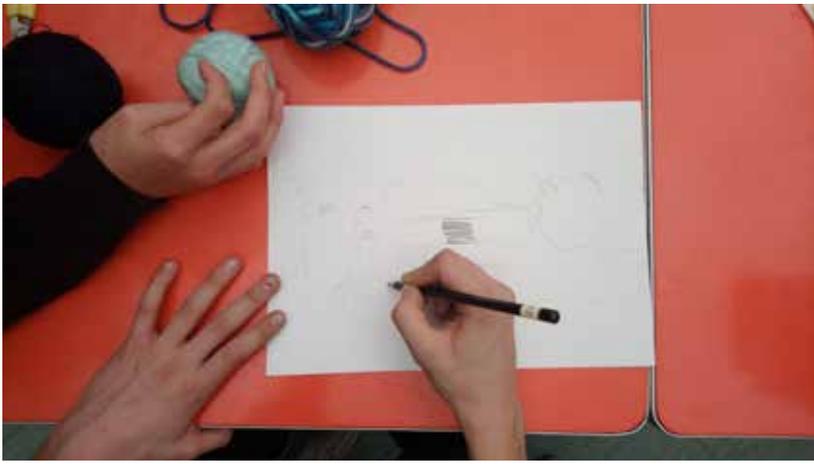
*Scratch* è un linguaggio di programmazione visuale basato su dei blocchi, utilizzato nell'ambito del coding, per avvicinare le persone - soprattutto i più giovani - al mondo della programmazione. Il software, sviluppato dal MIT Media Lab e molto diffuso in tutto il mondo, è gratuito e vanta una vasta comunità di utenti, utile per imparare a utilizzarlo, condividere i progetti e risolvere eventuali problemi. È molto diffuso nelle scuole, nei centri didattici, e in molte altre realtà educative. È possibile utilizzarlo sia come software dal proprio computer, sia online all'indirizzo [scratch.mit.edu](http://scratch.mit.edu).

In breve, *Scratch* presenta un'interfaccia divisa in due sezioni principali:

- *stage* - dove vengono posizionati gli elementi grafici del progetto (es. i disegni dei personaggi di un videogioco);
- *scripts* - dove vengono posizionati i blocchi logici che consentono la programmazione (es. le azioni che i personaggi del videogioco possono compiere).



Ci sono inoltre altre aree di lavoro che permettono di modificare altri aspetti e sviluppare progetti più o meno complessi. Le modalità d'impiego spaziano dal videogioco al cartone animato, offrendo la possibilità di sviluppare competenze tecniche e creativa in una comunità aperta, protetta e in costante crescita.



*«È stato bello aiutare i miei compagni. Io sono appassionato di Scratch. Anche la professoressa è rimasta colpita da quanto ne sapevo.»*

*«Abbiamo fatto un lavoro bellissimo.»*

*La partecipazione è stata ottima, tutti i genitori sono stati coinvolti dalle attività, anche dalla musica.»*





*«Sono rimasta colpita dalla loro capacità di gestirsi: gli ambienti della mostra sono stati allestiti bene, lì non era mai stata fatta una mostra.»*



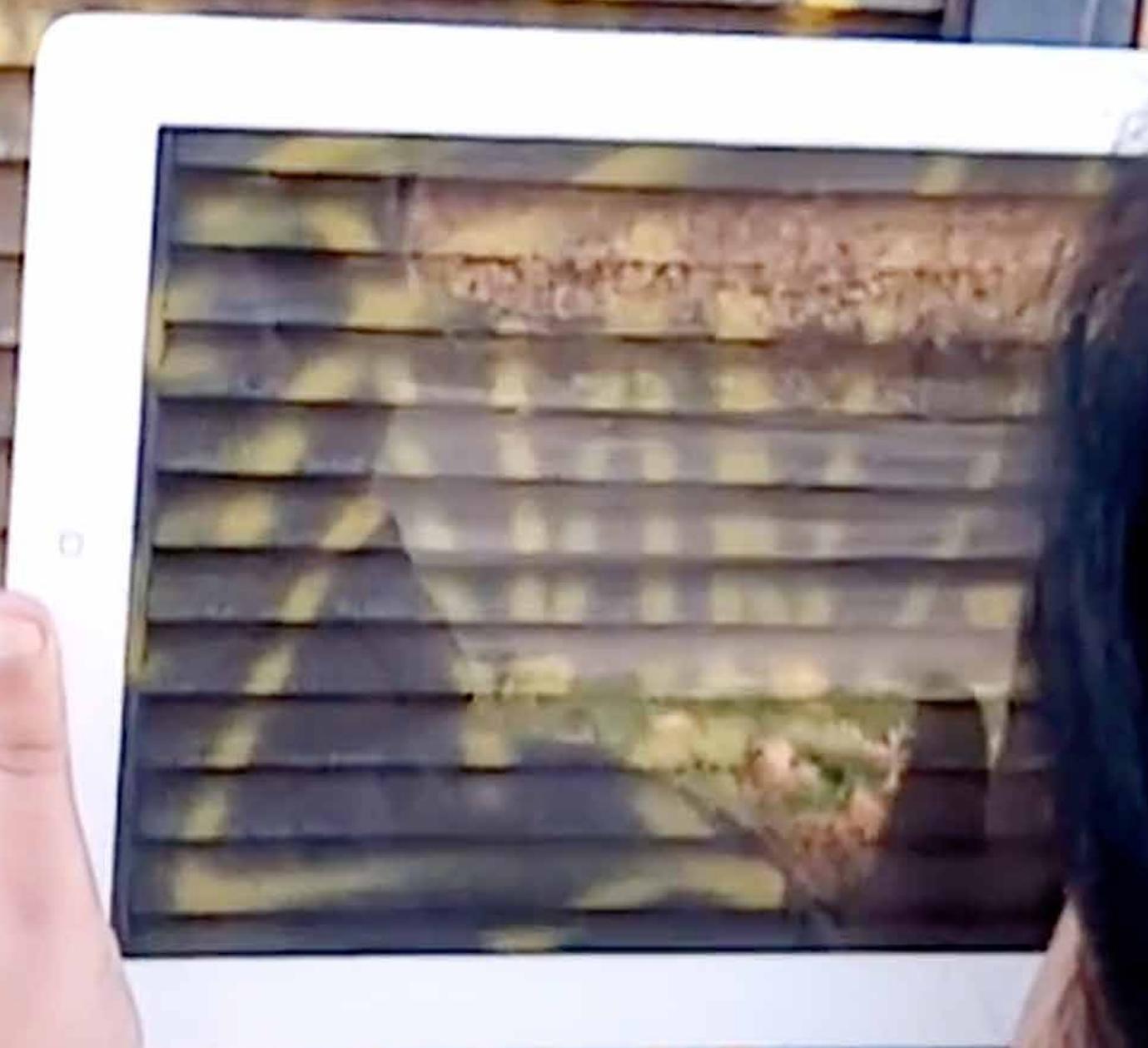
*«Con questo progetto i ragazzi e le ragazze hanno aperto il “loro” luogo ai propri genitori, hanno fatto vedere la nostra quotidianità, l’imparare e il vivere insieme.»*

# COLOR MATCHING: COLORI E SUONI DEL PAESAGGIO

Atelier digitale n. 3



[www.vimeo.com/256066451](http://www.vimeo.com/256066451)



|                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|--------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ETÀ</b>                     | 11 - 13                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>DOMANDE CHIAVE</b>          | Di che colore è un suono?<br>Come suona un colore?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>OBIETTIVI</b>               | L'obiettivo principale del programma dell'atelier digitale è: <ul style="list-style-type: none"> <li>• indagare colori e suoni del proprio territorio usando la tecnologia per codificare nuovi significati;</li> <li>• esplorare il "già noto" in modo nuovo e diverso, per progettare una nuova esperienza sensoriale grazie alla tecnologia.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>TEMPO</b>                   | 8/10 ore                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>SOFTWARE E APP DA USARE</b> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Audacity</li> <li>2. Codici QR</li> <li>3. App gratuita ColorSmart/Color Match Mobile oppure app Pantone</li> </ol>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>ARGOMENTO PRINCIPALE</b>    | Creazione di una installazione giocosa che colleghi colori e suoni del proprio paesaggio in modo analogico e digitale.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>BREVE PRESENTAZIONE</b>     | Il "color matching" è il processo di trasferimento di un particolare colore attraverso differenti tecnologie e piattaforme. Nel nostro atelier digitale, il colore viene trasferito dall'ambiente di vita degli studenti ad un supporto astratto (dei cubi realizzati con degli scatoloni) e ricontestualizzato grazie anche all'abbinamento dei suoni registrati. Colori che rischiano di perdersi nell'ambiente perché spesso "non osservati" diventano il tema di una installazione giocosa in cui cubi di diverse dimensioni possono essere usati per costruire architetture leggere e precarie, come in un gigantesco gioco di costruzioni. Grazie ai codici QR, i cubi diventano sonori e i rumori e suoni dell'ambiente "entrano" nell'installazione. |
| <b>PARTECIPAZIONE CIVICA</b>   | L'installazione viene pensata per una istituzione culturale della città (nel nostro caso, per la Fondazione Rocca di Bentivoglio), per dare spazio alla creatività degli adolescenti e contemporaneamente per "guardare" il proprio paesaggio con occhi altri.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |

## PREPARAZIONE DELLO SPAZIO PER L'ATELIER

Lo spazio è predisposto con i banchi a piccolo gruppo. Su ogni banco è presente una immagine stampata presa da Instagram dal profilo (citato) del fotografo Andrea Antoni.

Un computer con connessione è collegato a Internet e alla LIM.

Agli studenti viene chiesto di usare i loro cellulari come macchine fotografiche.

## MATERIALI NECESSARI

- Stampe fotografiche a colori;
- un computer per navigare il lavoro del writer Andrea Antoni;
- uno schermo per poter proiettare e commentare le immagini.

## PRINCIPALI ISPIRAZIONI EMERSE DAL LAVORO DI RICERCA PRECEDENTE LA PROGETTAZIONE DELL'ATELIER DIGITALE

Gli artisti di riferimento sono Hervé Tullet e il writer Andrea Antoni. Dall'esperienza di Hervé Tullet è stata impostata l'esperienza di pittura collettiva e il gioco costruttivo libero; da quella di Andrea Antoni l'idea di trasferire i colori dall'ambiente alla carta usando i pantoni e cercando strumenti simili come l'app gratuita usata nell'atelier digitale.

## COLLEGAMENTI CON I MASS MEDIA E I SOCIAL MEDIA

Esplorazione di Instagram come strumento per l'ispirazione personale e per implementare le proprie capacità espressive.

## COME INTENDI VALORIZZARE LE CAPACITÀ E LE CONOSCENZE DEI TUOI STUDENTI?

In tutta la sperimentazione sono stati realizzati i moduli *Quello che non sai di me* (pag. 38) per pensare alle proprie competenze e conoscenze, per poi condividerle e confrontarsi con i compagni.

## COME IMMAGINI DI FARE IL PUNTO DELLA SITUAZIONE SULLE CONOSCENZE E ABILITÀ DEGLI STUDENTI ALL'INIZIO DELL'ATELIER?

Sono state condivise le schede di *Quello che non sai di me* (pag. 38) compilate graficamente. Un ulteriore strumento che è stato progettato ma non usato nella sperimentazione è la simulazione di una pagina facebook (pag. 102) che viene proiettata a muro su carta da pacco. Vengono poi usati dei post-it per far presentare/raccontare ad ogni studente la propria "miglior" competenza digitale. Ad esempio: Sono Marco, sono un campione in Minecraft, so fare... potete chiedermi suggerimenti in questo... posso spiegarvi questo...

## PROPORRE LA DOMANDA STARTER DELL'ATELIER DIGITALE

Quale colore porteresti a scuola?

## CON QUALE AZIONE LABORATORIALE E CONCRETA VIENE AVVIATA LA RICERCA?

Agli studenti viene chiesto di muoversi liberamente nel giardino della scuola (nel nostro caso, siamo usciti nel parco pubblico adiacente la scuola). Può essere anche fatta la richiesta di fare altri scatti a casa. Ogni studente scatta foto di dettagli in cui avere alcuni colori dominanti: sarà più facile il lavoro successive di condivisione dei colori per l'installazione.

## LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI

Gli studenti si muovono liberamente per fotografare dettagli e colori interessanti. Laddove possibile registrano anche i suoni: nel caso di una piccola centrale termica vicina alla scuola - oggetto di fotografie - abbiamo anche registrato i rumori prodotti. Stessa cosa è stata fatta con i rumori d'ambiente: la vita sonora di un preciso momento è stata registrata dagli studenti successivamente allo scatto fotografico, nella stessa posizione "geografica".

## PRESENTAZIONE DEI RISULTATI

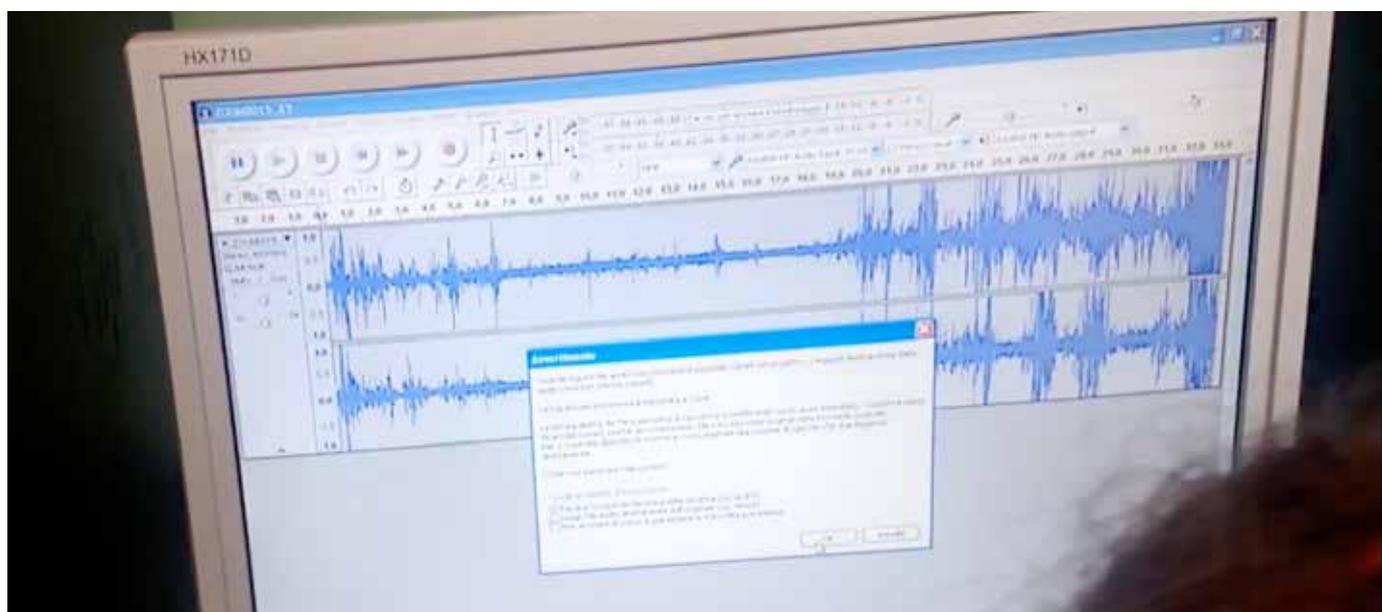
Vengono condivise le foto scattate e i suoni registrati: in questo caso avere una cartella di condivisione documenti velocizza il lavoro perché ogni studente può trasferire la selezione delle proprie immagini e suoni. Si consiglia infatti di chiedere ad ogni studente di selezionare al massimo un paio di foto da presentare al resto della classe.

## ANALISI DEI RISULTATI

Il docente verifica che tutti abbiano realizzato la propria ricerca fotografica, osserva la quantità di dettagli emersi (hanno fotografato tutti la stessa cosa?) e di punti di vista presentati. Può invitare gli studenti a uscire una seconda volta per porre ancora più attenzione nella fase di osservazione e scelta del dettaglio. Vengono valutate anche le registrazioni audio e in caso di tracce simili vengono conservate quelle registrate con più nitidezza.

## SECONDA AZIONE LABORATORIALE

Come trasferisco un colore?



## LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI

Agli studenti viene proposto di lavorare con le app di color matching per il riconoscimento del colore e vengono anche messe a disposizione delle mazzette colore usate solitamente da grafici, designer, pittori e imbianchini. La ricerca del colore “esatto” permette agli studenti di focalizzare la ricchezza delle sfumature, di osservare la gamma delle varianti, di “rompere” i propri stereotipi visivi anche grazie ad una ricchissima tavolozza di possibilità cromatiche. Una volta riconosciuto o identificato il colore si passa alla realizzazione con i colori a tempera: come piccoli chimici, gli studenti hanno ricreato nei loro vassoi di plastica i colori dell'app e della mazzetta pantone. Sono stati dipinti fogli di carta da pacco bianca - attraverso l'uso di texture, frottage, stencil - per restituire visivamente le texture dell'ambiente urbano cercando di riportare le sensazioni visive del paesaggio in questione, ma anche per avere un effetto ottico interessante nella realizzazione dell'installazione finale. Foglio dopo foglio, colore dopo colore dallo schermo dei cellulari, i colori dell'ambiente sono stati riprodotti su carta. In attesa dell'asciugatura, si è cominciato il lavoro sui suoni.

## PRESENTAZIONE DEI RISULTATI

Le pitture degli studenti sono state disseminate per la scuola; gli screenshot della ricerca dei colori sono stati salvati e condivisi. Il docente ha osservato gli studenti scegliere l'immagine, il colore, identificarlo e riprodurlo. Spontaneamente si è cominciato a lavorare per gruppo/colore: chi aveva scelto il giallo nella propria immagine ha cominciato a lavorare con gli altri gialli... Il docente ha osservato il lavoro collettivo, l'atteggiamento e il fare dei singoli.

## ANALISI DEI RISULTATI

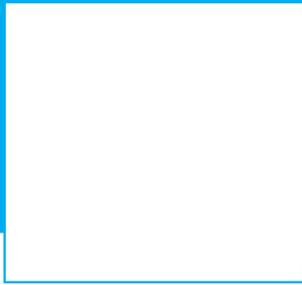
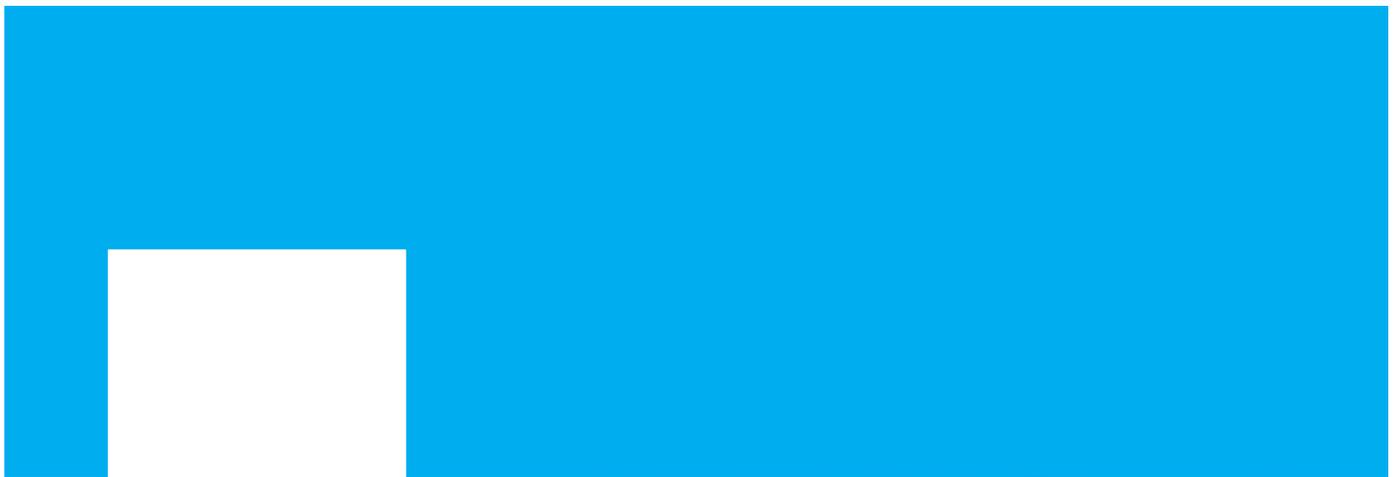
Dall'autovalutazione degli studenti è emersa la fatica di riconoscere il colore e di ricrearlo in quantità sufficiente per colorare tutto il foglio di carta da pacco. Rifare lo stesso colore diventava complesso: meglio prepararne di più sin dall'inizio.

## TERZA AZIONE LABORATORIALE

Come suona un colore?

## LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI

Gli studenti hanno rielaborato con Audacity le proprie registrazioni di suoni e rumori e hanno poi prodotto dei codici QR abbinando i codici e le tracce audio. I fogli dipinti sono serviti per impacchettare gli scatoloni e far nascere così i cubi sonori dell'installazione. Ad ogni cubo è stato poi applicato il codice QR.



Diario

Informazioni

Amici 2925

Foto

Altro ▾

 Crea un post

 Album fotografico/con video



A cosa stai pensando?



 Crea un post

 Album fotografico/con video



A cosa stai pensando?



Scrivi un commento...



Stato d'animo/attività



Aluta le persone i



Crea un evento



Scrivi una nota

## PRESENTAZIONE DEI RISULTATI

Gli studenti hanno realizzato l'installazione nel corso della mostra realizzata sabato 11 febbraio 2018, in collaborazione con la Fondazione Rocca dei Bentivoglio.

## ANALISI DEI RISULTATI

La riuscita del processo che ha permesso anche la realizzazione del prodotto/installazione finale è stato valutato positivamente sia dagli studenti sia dai docenti e dai genitori.

## APPROCCIO A NUOVE APP E SOFTWARE

In questo atelier digitale vengono presentati i codici QR, il software Audacity e alcune app. Il lavoro con le app è stato semplice: gli studenti avevano familiarità con l'interfaccia studiata per smartphone ed essendo l'app gratuita non ci sono stati problemi anche se è presente della pubblicità. Audacity è stato esplorato con facilità anche grazie alla passione musicale degli studenti. I codici QR sono stati una novità perché, nonostante siano spesso visti su pubblicazioni o comunicazioni varie, non ci si sofferma mai sul funzionamento e sulle possibilità d'uso. Non sono state fornite spiegazioni ma insieme si è provato a usarli e crearli con il docente che si è messo a disposizione degli studenti, per capire e provare insieme.

## QUAL È IL LEGAME TRA L'ATELIER DIGITALE E LA VITA QUOTIDIANA DEGLI STUDENTI?

I legami principali sono:

- la scoperta di un uso di Instagram per un racconto personale del mondo al di là dei selfie;
- un rinnovato interesse per quello che è sotto gli occhi tutti i giorni e che a volte rischia di non essere guardato più: la tecnologia è stata un modo per osservare e ricreare la realtà, per guardarla con occhi nuovi e più interessati;
- i codici QR solitamente sono ritenuti noiosi perché veicolano pubblicità o approfondimenti poco interessanti, a dire degli studenti. Nell'atelier digitale sono stati usati come strumento per la loro creatività.

## COME IMMAGINI LA VALUTAZIONE FINALE?

La valutazione è stata fatta attraverso la realizzazione di una installazione per una mostra.

Una seconda ipotesi progettata ma non realizzata era quella di avere un diario collettivo dell'esperienza in classe che venisse redatto e ampliato insieme, dopo ogni fase/attività, per mano dei ragazzi e delle ragazze che lo avrebbero aggiornato con le esperienze fatte. I diversi momenti di autovalutazione in forma scritta avrebbero permesso agli studenti di osservare più attentamente il proprio lavoro e ne sarebbe rimasta memoria.

L'atelier digitale ha permesso un'esplorazione del proprio territorio grazie agli strumenti delle discipline scolastiche, alle possibilità della tecnologia e alla creatività degli studenti e degli insegnanti. L'esperienza del fare arte, creando un'installazione con cui altri interagiranno, è stato un obiettivo concreto e raggiunto.

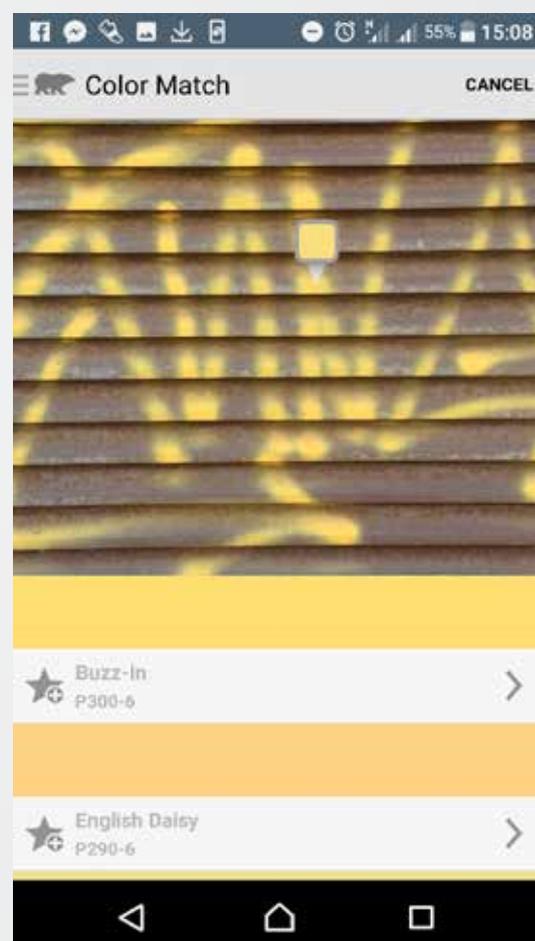
# APP UTILIZZATE

## CODICI QR

I codici QR sono codici a barre, in forma quadrata, composti da molti quadratini neri su fondo bianco. Vengono utilizzati per memorizzare informazioni solitamente destinate ad essere lette tramite uno smartphone o tablet. Inquadrando infatti il codice con la fotocamera - dopo aver avviato un app per il riconoscimento dei codici QR - è possibile accedere a un URL, ovvero un indirizzo Internet. Questo indirizzo potrebbe mandare a un video, una pagina web, un'immagine o altro. Le app per il riconoscimento dei codici QR sono molte, quasi tutte gratuite (è sufficiente utilizzare le parole "QR code" nei motori di ricerca delle app); alcuni dispositivi hanno tale funzione già integrata nella fotocamera. Per creare un codice QR, ci sono molti siti gratuiti che permettono di farlo: è sufficiente inserire il link di interesse e viene generato il codice relativo, pronto per essere condiviso o stampato.

## COLOSMART, COLOR MATCH MOBILE, PANTONE

Queste app consentono di fare un'analisi cromatica di un'immagine, sia essa caricata dalla galleria o ripresa dalla fotocamera. È possibile conoscerne le componenti cromatiche (RGB, CMYK, Hex, ecc...), associare i colori, provare varie combinazioni, esplorare le palette, condividere le proprie creazioni.



*«Di solito ci propongono dei progetti sul cyberbullismo. Invece è stato più bello usare la tecnologia per la nostra creatività.»*



*«Non è stato facile registrare i suoni ma mixare le tracce con la nostra musica, non me lo aspettavo.»*





*«Se lo dovessi consigliare, direi: fate abbastanza colore la prima volta perché poi rifarlo uguale è una tragedia...»*



*«Anche noi abbiamo messo i codici QR su una scatola, Prof, come quelli dei cereali. Però le nostre sono signore scatole!»*



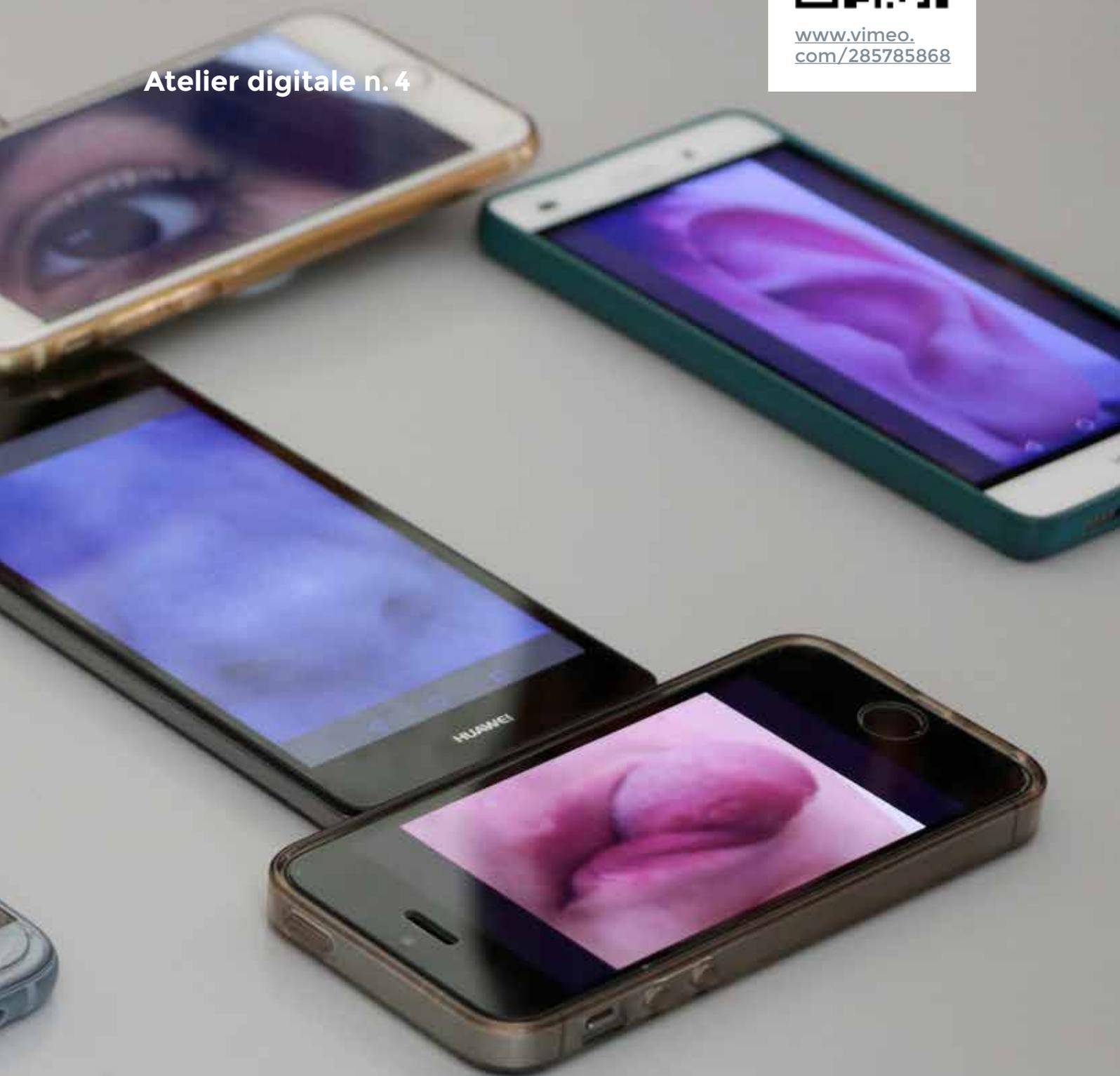
*«Il lavoro è andato via liscio e li ha stimolati tanto.»*

# SEARCH MYSELF ON THE WEB

Atelier digitale n. 4



[www.vimeo.com/285785868](http://www.vimeo.com/285785868)



|                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|--------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ETÀ</b>                     | 13 - 15 anni                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>DOMANDE CHIAVE</b>          | Raccontarsi con la tecnologia: come trovare nuove immagini e parole?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>OBIETTIVI</b>               | L'obiettivo principale del programma dell'atelier digitale è: <ul style="list-style-type: none"> <li>• contribuire a costruire una nuova narrazione personale per i ragazzi e le ragazze a rischio dispersione scolastica;</li> <li>• sperimentare un uso creativo della tecnologia finalizzato ad aumentare le proprie capacità di esprimersi;</li> <li>• migliorare l'autostima e la fiducia in sé e negli altri di ragazzi e ragazze in situazioni di vita faticose.</li> </ul>                                                                                                                                          |
| <b>TEMPO</b>                   | 6 ore                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>SOFTWARE E APP DA USARE</b> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. macchina fotografica;</li> <li>2. webcam sul computer;</li> <li>3. app/software BeFunky per creare collage;</li> <li>4. registrazione video e audio, anche con il cellulare.</li> </ol>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>ARGOMENTO PRINCIPALE</b>    | Saper parlare di sé, sapersi auto-narrare in modo nuovo, grazie all'uso creativo e imprevedibile della tecnologia per evitare di ripetere lo stesso racconto identitario.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>BREVE PRESENTAZIONE</b>     | Questo atelier digitale mira a stimolare gli adolescenti a concepire sempre nuove narrazioni per descriversi e raccontarsi. Il rischio infatti è che gli adulti usino sempre le stesse parole per descrivere i ragazzi e la narrazione finisce per chiudersi, specie nel caso di ragazzi e ragazze difficili. Questo atelier digitale prova a prendere alcune possibilità offerte dalla tecnologia per rimettere in circolo parole e immagini che usiamo per raccontarci, per pensare a noi stessi, per progettare la nostra vita. L'attività sviluppa un percorso che rimbalza tra lavoro singolo, in coppia e collettivo. |
| <b>PARTECIPAZIONE CIVICA</b>   | Questo atelier digitale cerca di far vivere un'esperienza positiva ai ragazzi facendo sentire loro che si può prendere parte, "fare parte" della comunità in modo positivo e accogliente, con nuove parole e immagini per raccontarsi e per immaginarsi. Contribuisce a prevenire la dispersione scolastica perché permette di toccare con mano le proprie risorse positive, di riconoscerle e condividerle. Propone all'adulto di non interrompere mai la narrazione sui ragazzi: ogni volta c'è sempre qualche aspetto positivo su cui fare leva e la storia può essere raccontata con nuove parole.                      |

## PREPARAZIONE DELLO SPAZIO PER L'ATELIER

Lo spazio viene allestito creando uno spazio centrale pieno di oggetti strani, iper-colorati (possibilmente monocolori: un contenitore di plastica rosso; un pezzo di stoffa blu; uno scolapasta verde...). In un angolo viene disposto un computer con la possibilità di usare la webcam per scattare foto.

## MATERIALI NECESSARI

Sono necessari oggetti che stimolino il gioco e il travestimento necessariamente monocolori. Almeno un computer con la webcam.

## PRINCIPALI ISPIRAZIONI EMERSE DAL LAVORO DI RICERCA PRECEDENTE LA PROGETTAZIONE DELL'ATELIER DIGITALE

Questo atelier digitale è stato ispirato da:

- Vinz Beschi, artista multimediale, con l'esperienza PuzzleSmartPhone realizzata insieme a Irene Tedeschi e che è stata oggetto di formazione anche al personale di Zaffiria;
- La ricerca fotografica e educativa di Irene Angenica e Sara Lorusso che hanno giocato prima di noi con gli algoritmi di Google.

## COLLEGAMENTI CON I MASS MEDIA E I SOCIAL MEDIA

Il collegamento principale è con Google e con la ricerca immagini: nel caso dell'atelier digitale si sfrutta l'algoritmo di Google Immagini per aprire la porta a nuove fotografie e immagini che saranno poi selezionate per il racconto personale.

## **COME INTENDI VALORIZZARE LE CAPACITÀ E LE CONOSCENZE DEI TUOI STUDENTI?**

Si è scelto di fare dei micro video nei quali i ragazzi e le ragazze raccontavano in cosa si sentivano davvero bravi a livello tecnologico. A turno, mentre un compagno registrava, gli altri ascoltavano e pensavano a come avrebbero risposto al momento del loro turno.

## **COME IMMAGINI DI FARE IL PUNTO DELLA SITUAZIONE SULLE CONOSCENZE E ABILITÀ DEGLI STUDENTI ALL'INIZIO DELL'ATELIER?**

Grazie al racconto verbale e alla proposta di scrittura alla stessa domanda: in questo modo, in due momenti diversi (all'inizio e alla fine dell'atelier digitale) gli studenti possono pensare alle proprie capacità e passioni e c'è anche tempo per aggiungere qualcosa che all'inizio non era venuto in mente.

## **PROPORRE LA DOMANDA STARTER DELL'ATELIER DIGITALE**

Quali oggetti ci interessano di più?

## **CON QUALE AZIONE LABORATORIALE E CONCRETA VIENE AVVIATA LA RICERCA?**

Agli studenti viene chiesto di scegliere un massimo di tre oggetti: possono incuriosire, divertire, piacere...

## LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI

A questo punto vengono invitati a giocare con questi oggetti davanti alla webcam per farsi degli autoritratti. A mano a mano la cartella sul desktop si riempie delle immagini degli adolescenti. Ciascuno davanti a un computer pesca le proprie immagini dalla cartella in condivisione e le trascina su Google Immagini. I computer avevano già impostati dei filtri per proteggerli il più possibile da immagini inadeguate. Il vantaggio dell'algoritmo è l'abbinamento ad altre immagini grazie alla lettura del colore: in questo modo, immagini impreviste e imprevedibili appaiono ai ragazzi che scelgono di scaricare quelle che useranno per il collage autobiografico. Una volta scelte tutte le immagini, agli studenti viene dato il tempo di esplorare il sito [www.befunky.com/it](http://www.befunky.com/it) per creare i collage.

## PRESENTAZIONE DEI RISULTATI

Tutti i collage vengono proiettati al buio e in un gioco di ombre e riflessi ogni ragazzo e ragazza propone una nuova narrazione di sé, meno controllata perché suggerita anche dalle immagini che l'algoritmo di Google ha collegato agli autoritratti. Anche in questo caso viene realizzato un breve video di ogni presentazione/narrazione.

## ANALISI DEI RISULTATI

Agli studenti viene chiesto se vogliono pubblicare sui social questa parte del lavoro: la domanda in realtà serve a far loro valutare come hanno vissuto l'esperienza, emergono dettagli rispetto all'intimità che si sta costruendo: dall'autoscatto alla narrazione al buio/penombra il raccontare e l'essere ascoltati ha creato un clima molto positivo in cui tutti sono riusciti a svolgere quanto previsto.



## SECONDA AZIONE LABORATORIALE

Si esce poi nel giardino. Si concedono 30 minuti per scegliere dettagli belli da fotografare: unica regola, devono essere davvero dei dettagli. Si stimolano gli studenti a osservare in modo originale.

## LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI

Gli studenti stanno in giardino, con il cellulare in mano. Durante la sperimentazione, all'inizio non sapevano cosa fotografare: "non c'è niente". Poi una ragazza ha fotografato il bordo di una sedia blu metalizzata, dicendo che sembrava una costellazione. La sfida è stata lanciata e gli studenti hanno iniziato a fotografare macchie nei muri, scritte, sassi, fiori, ombre. Scaduti i 30 minuti, rientrati in aula, ogni studente mostra le proprie fotografie agli altri. Solo a questo punto viene fatta la richiesta di progettare un nuovo autoritratto che integri sia il cellulare sia la fotografia scattata: i ragazzi e le ragazze posizionano i cellulari sul proprio viso (sugli occhi, sulle labbra, in fronte) e scattano altre foto su di sé.

## PRESENTAZIONE DEI RISULTATI

Vengono proiettate nuovamente le foto che ora cominciano a essere da loro definite "foto artistiche".

## ANALISI DEI RISULTATI

Viene favorito lo scambio verbale tra loro: non c'è un invito esplicito a parlare. Il docente/operatore proietta. Domanda a livello tecnico come è stata realizzata la foto scelta per il proprio autoritratto e lascia agli studenti la libertà di decidere se dire molto o poco di quello scatto. Solitamente viene anche raccontato il perché, il "cosa ha fatto venire in mente".

## TERZA AZIONE LABORATORIALE

Viene chiesto di lavorare a coppie. Viene accennato che ora dovranno lasciarsi guardare e fotografare: occorrono foto delle varie parti del viso. La domanda starter: dite che riusciamo a fare un unico ritratto collettivo? Tutti noi in una sola faccia? Mentre rispondono categorici “è impossibile” si mettono al lavoro.

## LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI

A turno, ogni compagno fotografa occhi, naso, bocca, orecchini, dettagli del viso dell'amico e dell'amica. È un guardarsi e lasciarsi guardare, con la tecnologia anche invadente che si avvicina per prendere il dettaglio ma che a loro non sembra dare fastidio. Viene lasciato un tempo abbastanza lungo: all'inizio c'è un po' di vergogna che deve essere smaltita, alla fine la ricerca della foto perfetta per ogni dettaglio. Si torna tutti in cerchio e ogni studente appoggia il proprio cellulare sul tavolo: chi sceglie la foto di un occhio, chi del naso, chi della bocca... a mano a mano viene composto il viso accostando tra loro i cellulari. Ogni volta che una foto scorre anche il cellulare viene riposizionato: parte un gioco di puzzle di cellulari dove prima eri naso poi diventi occhio. Con calma e in sintonia i ragazzi e le ragazze si aiutavano ogni volta a ricostruire il viso.

## PRESENTAZIONE DEI RISULTATI

Realizzazione di un video di ritratti collettivi con dettagli individuali. Un po' di ognuno e come risultato un noi.

## ANALISI DEI RISULTATI

Si è sciolta la paura di non essere abbastanza belli e belle, nel “noi”, in un benessere percepito anche dalla telecamera, gli studenti giocavano con la propria identità individuale sciogliendola in quella collettiva. Un ultimo passaggio è la risposta in forma scritta, al computer, alla domanda *Quello che non sai di me* (pag. 38) su di un file Word.

## **APPROCCIO A NUOVE APP E SOFTWARE**

In questo atelier digitale vengono usate le possibilità fotografiche dei cellulari e dei computer, un software molto semplice e viene chiesta la scrittura su Word. L'originalità non è quindi nella tecnologia - come in altri atelier digitali - ma è nell'uso che ne viene fatto. L'algoritmo di Google che seleziona per noi e ci apre la porta ad immagini che non avremmo avuto in mente per l'auto-narrazione; un dettaglio fotografico e l'intero device che entra come protesi naturale nel nostro autoritratto; l'uso delle parole e il pensare sempre guidato dall'immagine, dalla combinazione di elementi, dall'osservazione e scelta prima di tutto visiva.

## **QUAL È IL LEGAME TRA L'ATELIER DIGITALE E LA VITA QUOTIDIANA DEGLI STUDENTI?**

Ogni giorno scattiamo foto al mondo che ci circonda. Gli adolescenti ogni giorno hanno la possibilità di scattare foto a se stessi per comporre, sui social network, un tentativo di racconto identitario. Questo atelier digitale ha voluto spronare una nuova narrazione, nuovi stimoli e idee per esprimersi, un nuovo modo di guardarsi ancor prima di scattarsi un selfie.

## **COME IMMAGINI LA VALUTAZIONE FINALE?**

La valutazione qualitativa è stata lasciata al racconto libero degli studenti, alla loro voglia o desiderio di esprimersi e condividere. Ogni studente è riuscito a vivere tutte le fasi di progetto e a partecipare attivamente, in modo inclusivo e includente.

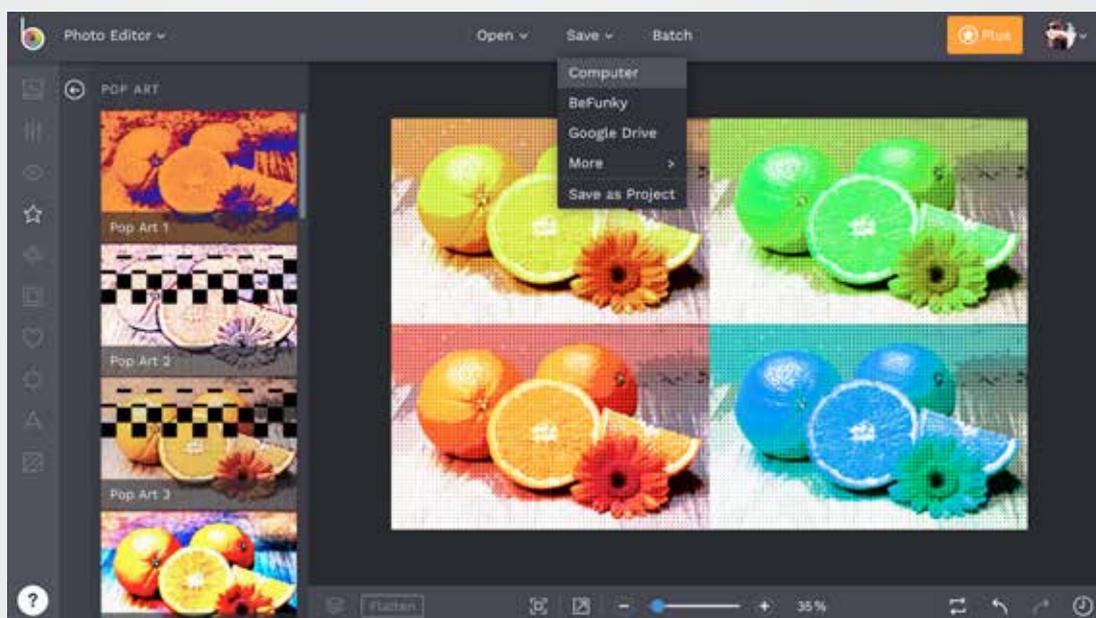
“Vorrei vedere di cosa è capace la tecnologia” ammette K. che vorrebbe fare il calciatore “africano”; A. racconta che con gli amici i cellulari non li usano mai perché “non sono a-sociali” ma ammette che a scuola avrebbe voluto farsi conoscere come è riuscito durante l’atelier digitale. Il laboratorio di tecnologia è diventato il luogo in cui scoprire la possibilità di un altro modo per parlare di se stessi. I video sono stati portati all’esame di terza media, alla prova orale, da un gruppo di ragazzi e ragazze a rischio bocciatura per la prima o la seconda volta.

# APP UTILIZZATE

## BEFUNKY PHOTO EDITOR

*BeFunky Photo Editor* è un software che può essere utilizzato sia in forma di app su dispositivi mobili che direttamente online, dal sito [www.befunky.com/it](http://www.befunky.com/it)

È un app di fotoritocco che propone un'ampia gamma di strumenti come filtri fotografici, ritaglio dell'immagine, l'aggiunta di testi, la possibilità di creare collage e di condividere le creazioni. Si possono importare le immagini dalla galleria (o caricarle dal computer) e iniziare a modificarle o utilizzarle per creare dei collage.



*«Vado spesso su Instagram per cercare ispirazione per i miei disegni.»*



*«Mi piace disegnare e scrivere.»*

*Disegnare perché posso far apparire come per magia tutto ciò che mi viene in mente, come e quando mi va. Di solito lo faccio ascoltando della musica, mi fa stare bene, mi sento libera di esprimere ciò che voglio senza il giudizio di nessuno.*

*Scrivere, invece, mi piace per immaginare altre prospettive di vita, ho scritto una storia su un'applicazione per cellulari, racconta di una ragazza che è esattamente l'opposto di me, mi piace vedere i miei tratti e a lei dare il contrario.»*

*«Su YouTube, Spotify e Musical.ly:  
So cantare e mi piace molto perché  
in questo modo riesco a esprimere  
i miei sentimenti. Mi piace recitare  
per interpretare personaggi diversi  
con atteggiamenti anche opposti  
ai miei.»*



*«Vorrei  
conoscere  
meglio la  
tecnologia,  
capire di cosa  
è capace.»*

*«Una cosa che alcuni miei  
amici non sanno è che io sono  
abbastanza bravo a rappare  
e a fare dei beat, delle basi,  
per delle canzoni, soprattutto  
rap e trap (un tipo di rap),  
con i giusti programmi  
(es. FLstudio,...).»*

# MINECRAFT: MATTONI INTERDISCIPLINARI

Atelier digitale n. 5



[www.vimeo.com/266278691](http://www.vimeo.com/266278691)



|                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|--------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ETÀ</b>                     | 11 - 17 anni                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>DOMANDE CHIAVE</b>          | È possibile attivare percorsi di connessione interdisciplinare attraverso il videogioco?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>OBIETTIVI</b>               | L'obiettivo principale del programma dell'atelier digitale è: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Promuovere percorsi interdisciplinari fra materie tecnologiche e artistiche</li> <li>• Promuovere il lavoro di gruppo</li> <li>• Promuovere le capacità di progettazione di spazi tridimensionali</li> <li>• Promuovere le capacità espositive</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>TEMPO</b>                   | 4 incontri di 2 ore in ognuna delle due classi                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>SOFTWARE E APP DA USARE</b> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Minecraft</li> <li>2. Presentazioni Google</li> </ol>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>ARGOMENTO PRINCIPALE</b>    | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Approfondire l'uso delle tecnologie</li> <li>2. Approfondire la conoscenza dell'architettura museale/espositiva</li> <li>3. Approfondire le tematiche e gli esempi più celebri dell'arte classica, romantica, impressionista, surrealista e moderna</li> </ol> <p>Materie coinvolte: educazione tecnica, arte, architettura, letteratura, storia.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>BREVE PRESENTAZIONE</b>     | <p>La proposta è quella di partire da una passione extrascolastica degli studenti (generalizzabile nella passione per i videogiochi) per progettare nuovi spazi culturali per la comunità. Partendo da uno studio storico-artistico, gli studenti scelgono opere d'arte, correnti e movimenti artistici come base per progettare un nuovo spazio artistico-culturale, come progettisti del futuro. Con il videogioco Minecraft - che viene anche esplorato e interrogato per capire meglio come funziona e quale rapporto intratteniamo con la tecnologia - vengono poi visualizzati questi nuovi luoghi della cultura e dell'arte grazie ad un lavoro in tre dimensioni.</p>                                                                                                                            |
| <b>PARTECIPAZIONE CIVICA</b>   | <p>Attraverso l'immaginazione e la costruzione dei padiglioni museali ai ragazzi e alle ragazze viene chiesto di mettere a servizio della comunità locale una propria passione per immaginare luoghi e abitudini culturali del futuro. Cosa caratterizza un luogo artistico-culturale progettato dagli adolescenti? Come posso esplorare il passato per rilanciare idee per il futuro? Come può un'istituzione artistico-culturale come un museo o una galleria d'arte essere attrattiva per i giovani?</p> <p>Inoltre, attraverso piccole lezioni avente soggetto le diverse funzionalità di Minecraft, i ragazzi e le ragazze hanno potuto misurarsi nell'aiutare i propri pari e i loro insegnanti e genitori a comprendere meglio il mondo di Minecraft, le sue meccaniche e le sue possibilità.</p> |

## **PREPARAZIONE DELLO SPAZIO PER L'ATELIER**

Predisporre aula con abbastanza computer per poter permettere a gruppi di al massimo 3-4 persone di giocare a Minecraft.

## **MATERIALI NECESSARI**

Laptop o computer con Minecraft installato.

## **PRINCIPALI ISPIRAZIONI EMERSE DAL LAVORO DI RICERCA PRECEDENTE LA PROGETTAZIONE DELL'ATELIER DIGITALE**

La struttura aperta di Minecraft e la sua popolarità fra i ragazzi, ha loro permesso di poter concentrarsi sugli aspetti più creativi e artistici.

## **COLLEGAMENTI CON I MASS MEDIA E I SOCIAL MEDIA**

Il videogioco è stato qui utilizzato come vettore e strumento dal quale partire per poter immaginare musei virtuali o per mettere in scena opere d'arte celebri.

## **COME INTENDI VALORIZZARE LE CAPACITÀ E LE CONOSCENZE DEI TUOI STUDENTI?**

Alcuni ragazzi hanno mostrato una conoscenza delle meccaniche di gioco davvero rimarcabili. Questi le hanno poi sapute spiegare tramite mini lezioni o anche attraverso un tutoraggio diretto al resto della classe.

## **COME IMMAGINI DI FARE IL PUNTO DELLA SITUAZIONE SULLE CONOSCENZE E ABILITÀ DEGLI STUDENTI ALL'INIZIO DELL'ATELIER?**

Ogni attività era strutturata con momenti finali un cui gli studenti verbalizzano che cosa avevano fatto, cosa avevano scoperto di nuovo, come avevano usato le loro competenze e conoscenze per risolvere i problemi incontrati.

## **PROPORRE LA DOMANDA STARTER DELL'ATELIER DIGITALE**

Sapreste progettare spazi culturali per il vostro paese? Questo passaggio di progettazione preliminare dei lavori e delle strutture museali è stato condotto prima dell'atelier digitale, in classe, direttamente dagli insegnanti mettendo a fuoco tutti gli apprendimenti disciplinari collegati come lo studio della prospettiva, il disegno tecnico in tre dimensioni, alcuni periodi della storia dell'arte.

## **CON QUALE AZIONE LABORATORIALE E CONCRETA VIENE AVVIATA LA RICERCA?**

Gli insegnanti hanno lavorato in classe con i diversi gruppi principalmente in due direzioni:

- per farli iniziare a ragionare sulla pianta e la struttura del museo
- per iniziare a immaginare che opere sviluppare

## LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI

I ragazzi hanno svolto in primo luogo la progettazione tecnica a mano, su carta, dell'idea di museo e delle opere che avrebbe dovuto contenere.

## PRESENTAZIONE DEI RISULTATI

I ragazzi hanno avuto uno spazio all'inizio di ogni incontro laboratoriale per illustrare davanti al resto della classe i loro progetti, i loro tutorial (attraverso una presentazione su lavagna luminosa).

## ANALISI DEI RISULTATI

L'analisi dei musei e delle idee progettuali realizzate a mano è stata curata dagli insegnanti e durante le presentazioni è stato offerto un feedback da parte dell'educatore e da parte del resto della classe. Ogni progetto tecnico ha avuto un passaggio di discussione e perfezionamento grazie al lavoro collettivo della classe.



## SECONDA AZIONE LABORATORIALE

### LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI

Una volta svolta la progettazione tecnica, con riga e squadra, i diversi gruppi dovevano lavorare alla costruzione dei loro musei in Minecraft. Sapreste creare questi spazi usando Minecraft?

Successivamente, durante l'atelier digitale, i ragazzi hanno dato "corpo" ai loro progetti attraverso i mattoncini di Minecraft, costruendo muri, pavimenti, fontane, torri e vetrate, ma anche laghi artificiali, boschi, fattorie, campi di grano e montagne che donassero il giusto contesto alle opere che avevano deciso di rappresentare.

### PRESENTAZIONE DEI RISULTATI

Ogni gruppo ha sviluppato su Minecraft il proprio progetto di museo/spazio espositivo, ed ha potuto presentare le loro creazioni (direttamente in Minecraft).

### ANALISI DEI RISULTATI

I ragazzi hanno presentato i loro lavori mostrandoli direttamente dal motore di gioco, in una presentazione. Inoltre ai ragazzi è stata data la possibilità di salvarsi tutte le mappe create per poterle giocare, modificare o finire anche successivamente.

## TERZA AZIONE LABORATORIALE

Tutorial su Minecraft: come uso questo strumento?  
Cosa ci posso fare?

## LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI

Ai ragazzi è stato chiesto di creare dei brevi e concisi tutorial su alcuni aspetti delle meccaniche di gioco di Minecraft da presentare al resto della classe: come usare i bottoni e le leve, i carrelli, la redstone, i cartelli e le fonti di luce.

## PRESENTAZIONE DEI RISULTATI

La presentazione è stata svolta in classe attraverso lavagna interattiva.

## ANALISI DEI RISULTATI

Tutti i gruppi sono riusciti a creare le rispettive strutture museali e hanno saputo illustrare pertinentemente i tutorial assegnati. Inoltre, durante i lavori, lo scambio di piccoli trucchi o di aiuti era costante e continuo, segno che i ragazzi erano impegnati a fondo nel lavoro e volenterosi di portare avanti i propri ruoli e compiti. NB: sarebbe stato ancora più interessante poter lavorare in rete ad una unica mappa, in maniera collettiva ma l'infrastruttura tecnologica scolastica non lo permetteva.

## **APPROCCIO A NUOVE APP E SOFTWARE**

L'utilizzo di un videogioco, nel contesto di questo atelier digitale, non era mirato a far passare un contenuto educativo, ma piuttosto donare agli alunni la possibilità di "scrivere", "creare" e "dare forma" a una serie di concetti che erano stati già esplorati in altre materie. Tutto ciò ha permesso loro di aprire uno spazio nuovo di riflessione e sperimentazione usando Minecraft in modo finalizzato.

## **QUAL È IL LEGAME TRA L'ATELIER DIGITALE E LA VITA QUOTIDIANA DEGLI STUDENTI?**

L'utilizzo di Minecraft è stato percepito dagli studenti non come un momento di gioco ma come un momento in cui lavoravano ad un progetto scolastico di gruppo. In quest'ottica, il videogioco era semplicemente un medium che la maggior parte di loro conosceva benissimo e in cui si sentiva molto esperto e a proprio agio. Questa competenza extrascolastica è servita per portare a termine la sperimentazione realizzata a scuola.

## **COME IMMAGINI LA VALUTAZIONE FINALE?**

Il numero di studenti coinvolti attivamente nei lavori, la qualità dei lavori, la qualità e la chiarezza dei tutorial, le dinamiche di gruppo e il livello di interazione e mutuo aiuto fra i ragazzi.

Alcuni dei progetti museali erano forse eccessivamente ambiziosi e avrebbero pertanto richiesto più tempo. In questi casi, è stato necessario ridimensionare i progetti.

In generale i gruppi si sono suddivisi i lavori in maniera equilibrata anche se in alcuni gruppi (creati a tavolino) il lavoro è stato faticoso a causa del background dei ragazzi.

Le esposizioni sono state pertinenti e chiare, e in generale le dinamiche di aiuto fra pari hanno funzionato e anzi, hanno persino superato in velocità l'intervento dell'educatore.

Nota per i materiali: alcuni laptop non erano adatti a far girare Minecraft, non erano sempre connessi e le batterie non erano sempre cariche. Inoltre il problema di rete e di infrastruttura scolastica non ha permesso di usufruire della versione "education" di Minecraft, che avrebbe permesso ai gruppi di lavorare sulla medesima mappa. Si suggerisce di verificare lo stato dei computer disponibili e l'infrastruttura della rete.

# APP UTILIZZATE

## MINECRAFT

*Minecraft* è un celebre videogioco – attualmente il più venduto di sempre – di tipo sandbox, ovvero in grado di offrire un mondo molto ampio e personalizzabile, dove il giocatore può muoversi liberamente senza necessariamente seguire compiti o missioni fisse. Il gioco presenta due modalità principali: nella prima il giocatore tenta di sopravvivere in questo mondo, raccogliendo risorse, sfuggendo alle minacce, costruendo ripari che possono diventare via via costruzioni sempre più complesse. Nella modalità creativa invece le risorse sono illimitate, i nemici non sono pericolosi e il giocatore ha massima libertà di azione. Questa modalità viene utilizzata per creare vaste costruzioni, proprio come fosse una grande scatola di mattoncini colorati con i quali è possibile costruire qualsiasi cosa.

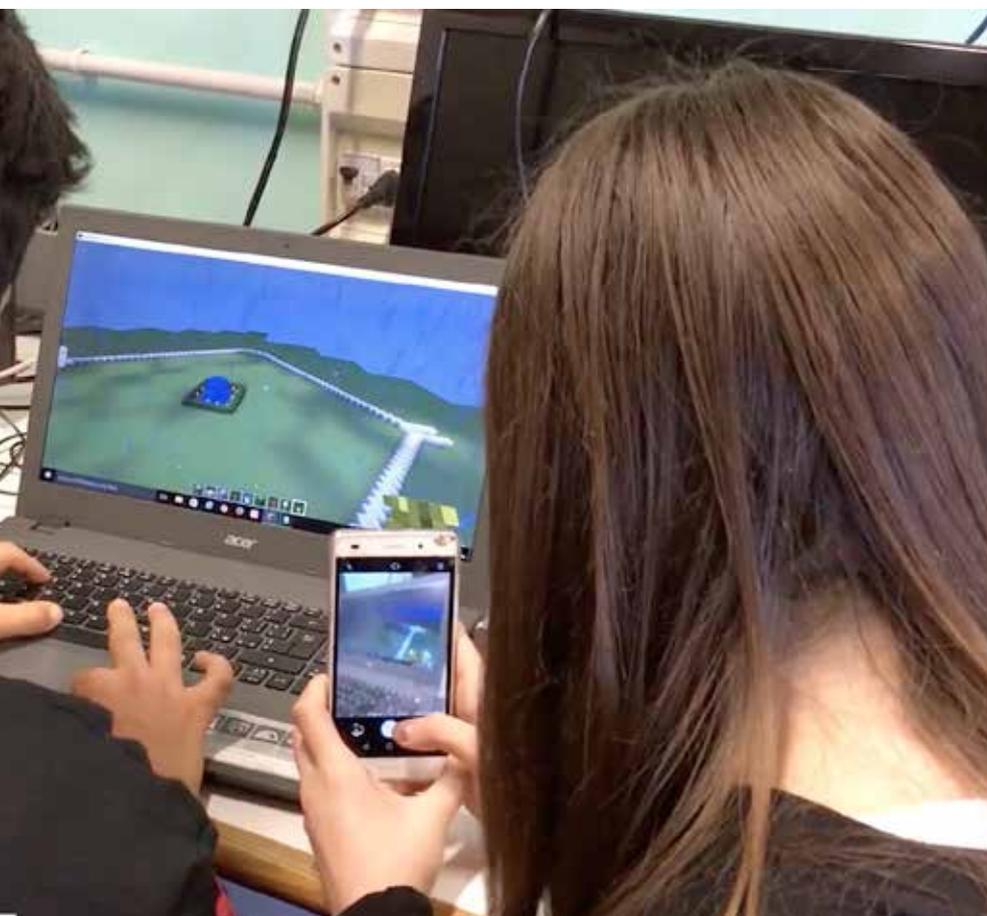






*«A me, come professoressa, ha dato molto, ho fatto una cosa difficile con uno strumento facile. Far fare una pianta in CAD... saremmo morti. Lavorare su pianta e prospetto così è stato facilissimo.»*

*«Utilizzando diversi supporti, abbiamo sperimentato un adattamento dell'arte al paesaggio, si sono sempre dimostrati incuriositi e hanno saputo applicare conoscenze acquisite in altro contesto.»*



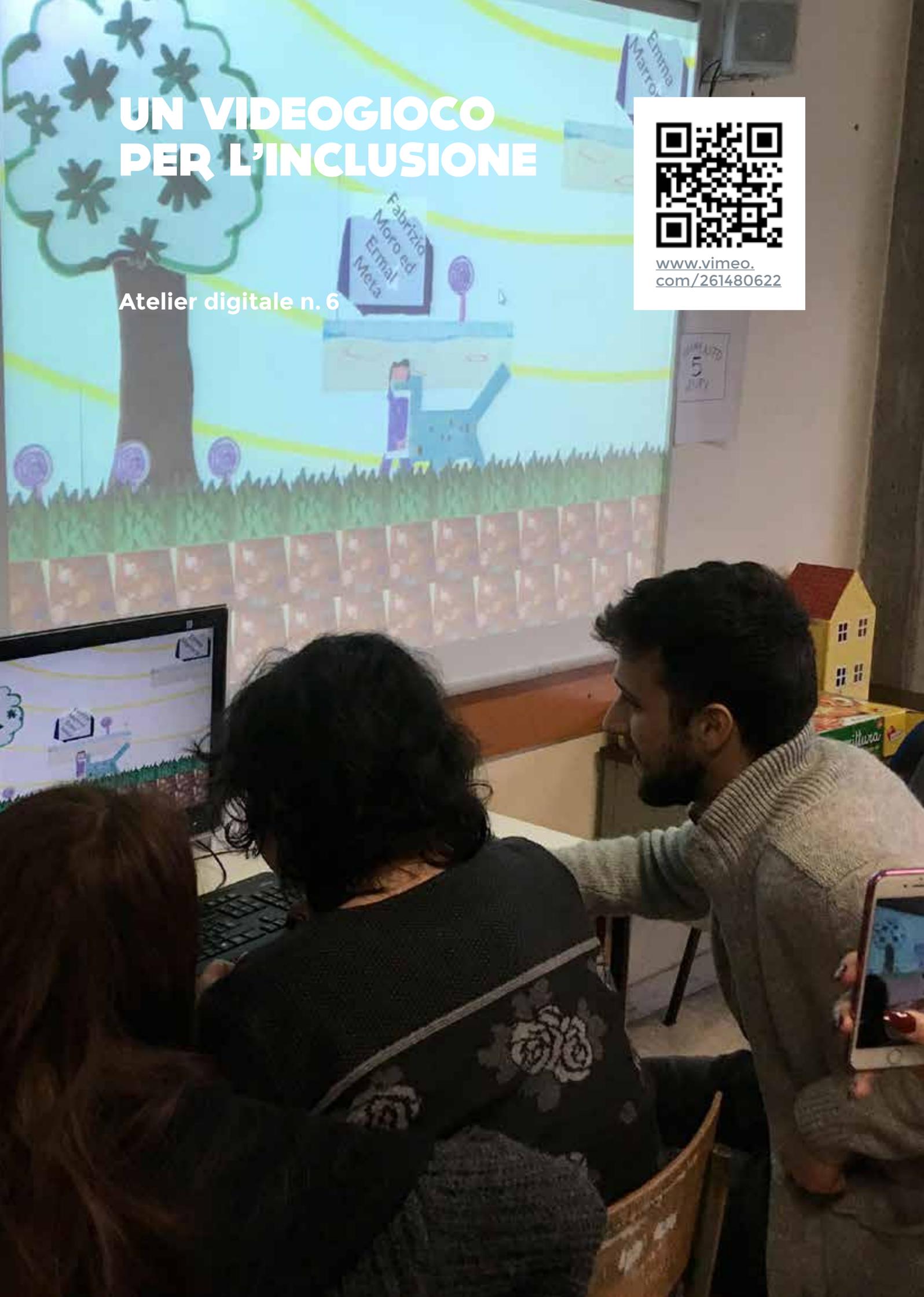
*«Allora non sempre stare a videogiochi è una perdita di tempo... ho potuto aiutare i miei amici, è stato bello.»*

# UN VIDEOGIOCO PER L'INCLUSIONE

Atelier digitale n. 6



[www.vimeo.com/261480622](http://www.vimeo.com/261480622)



|                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|--------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ETÀ</b>                     | 11 - 18 anni                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>DOMANDE CHIAVE</b>          | Quante diverse abilità occorrono per creare un videogioco?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>OBIETTIVI</b>               | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Esplorare le passioni videoludiche degli studenti per trovare nuovi percorsi per l'inclusione degli studenti disabili</li> <li>2. Incoraggiare il lavoro di squadra e l'integrazione degli studenti disabili</li> <li>3. Dare valore agli interessi, alle competenze e alla creatività degli studenti</li> <li>4. Usare il videogioco anche come strumento di verifica delle materie scolastiche</li> </ol>                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>TEMPO</b>                   | 6 ore                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>SOFTWARE E APP DA USARE</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gimp</li> <li>• Audacity</li> <li>• PlatformCraft (<a href="http://www.zaffiria.it/appyourschool">www.zaffiria.it/appyourschool</a>)</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>ARGOMENTO PRINCIPALE</b>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• I meccanismi videoludici;</li> <li>• prima realizzazione sperimentale di un videogioco artigianale;</li> <li>• verifica delle materie scolastiche;</li> <li>• primo avvicinamento alla programmazione.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>BREVE PRESENTAZIONE</b>     | <p>Gli studenti lavorano in gruppo e attraverso differenti passaggi creano il loro videogioco partendo da una pre-programmazione sviluppata ad hoc da Zaffiria con il nome PlatformCraft. Usando alcuni modelli su carta, vengono prima progettate, disegnate e colorate le ambientazioni e i personaggi del videogioco. Successivamente vengono digitalizzati gli elementi del videogioco (usando Gimp o programmi simili per l'elaborazione digitale delle immagini), vengono registrati i suoni e creata una serie di quiz a risposta multipla i cui argomenti possono essere collegati alle discipline curriculari. Infine gli studenti possono giocare tutti insieme o far giocare altri con il loro primo videogioco artigianale.</p> |
| <b>PARTECIPAZIONE CIVICA</b>   | <p>Questo atelier digitale incoraggia il lavoro di squadra riconoscendo le competenze e le difficoltà dei singoli compagni di classe e dà valore alla possibilità di raggiungere un obiettivo insieme, prendendo in carico i vincoli, i limiti, le possibilità. La tecnologia diventa il campo di sperimentazione del fare insieme, del prendere parte a un progetto che ha come obiettivi l'inclusione e la costruzione di un gruppo coeso.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                            |

## PREPARAZIONE DELLO SPAZIO PER L'ATELIER

Allestire diverse postazioni quanti sono i gruppi di lavoro con colori (o materiale, ad esempio, per il collage) e schede di progettazione di PlatformCraft. Occorre anche allestire una postazione in cui videogiocare, collegando il computer ad un proiettore o ad una LIM.

## MATERIALI NECESSARI

Schede preimpostate (reperibili su [www.zaffiria.it/appyourschool](http://www.zaffiria.it/appyourschool)) per creare personaggi e ambientazioni del videogioco, colori, proiettore, computer.

## PRINCIPALI ISPIRAZIONI EMERSE DAL LAVORO DI RICERCA PRECEDENTE LA PROGETTAZIONE DELL'ATELIER DIGITALE

È possibile ispirarsi al lavoro di diversi artisti e designer per creare il layout del videogioco: dal disegno, al collage, alla creazione e uso di timbri o materiali naturali per creare tutti gli elementi del videogioco.

## COLLEGAMENTI CON I MASS MEDIA E I SOCIAL MEDIA

Il videogioco può essere tematizzato nell'ambito dell'educazione ai media sia utilizzando la serie di quiz (scegliendo un genere, un tema...) sia coordinando il videogioco a livello grafico (ad esempio, a tema fantasy).

## **COME INTENDI VALORIZZARE LE CAPACITÀ E LE CONOSCENZE DEI TUOI STUDENTI?**

Nella prima fase dell'atelier digitale viene esplorato il consumo, le conoscenze e le pratiche d'uso dei videogiochi da parte degli adolescenti della classe. Vengono condivisi interessi e passioni, cosa si pensa dei videogiochi, quali sono i preferiti e per quali motivi.

## **COME IMMAGINI DI FARE IL PUNTO DELLA SITUAZIONE SULLE CONOSCENZE E ABILITÀ DEGLI STUDENTI ALL'INIZIO DELL'ATELIER?**

Per far emergere le competenze, le conoscenze, oltre ad una fase di dialogo collettivo, sono state usate le schede *Quello che non sai di me* (pag. 38), allegate in questa pubblicazione, realizzati con una particolare cura grafica.

## **PROPORRE LA DOMANDA STARTER DELL'ATELIER DIGITALE**

Come possiamo creare un videogioco insieme?

## **CON QUALE AZIONE LABORATORIALE E CONCRETA VIENE AVVIATA LA RICERCA?**

Viene mostrato un videogioco di stimolo per coglierne insieme i principali meccanismi e aspetti di funzionamento.

## LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI

Gli studenti, dopo aver colto la logica della programmazione cominciano la fase ideativa e realizzativa del proprio videogioco.

## PRESENTAZIONE DEI RISULTATI

Ogni gruppo presenta la propria proposta di videogioco, i personaggi, le ambientazioni e il tema per la serie di quiz.

## ANALISI DEI RISULTATI

Le idee vengono discusse insieme, accorpate quelle simili e poi votate per passare alla fase di realizzazione.

## SECONDA AZIONE LABORATORIALE

Come possiamo realizzare il nostro videogioco? Con quali tecniche?

## LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI

L'insegnante mostra layout diversi per dare più idee agli studenti e stimolarli verso l'esplorazione grafico-creativa. Gli studenti, ancora in gruppi, progettano un possibile stile grafico scegliendo colori, texture, tecnica artistica.

## PRESENTAZIONE DEI RISULTATI

Presentazione delle proposte grafiche, una proposta per ogni gruppo.

## ANALISI DEI RISULTATI

Decisione finale collettiva rispetto all'aspetto del futuro videogioco.

## TERZA AZIONE LABORATORIALE

Al lavoro: come ci suddividiamo i ruoli?

## LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI

Agli studenti viene proposto di occuparsi dei diversi aspetti: realizzare i personaggi, gli scenari, lavorare ai quiz, registrare i suoni, digitalizzare i materiali a mano a mano che sono pronti.

## PRESENTAZIONE DEI RISULTATI

Presentazione di tutti gli elementi preparati e verifica finale: sono corretti i quiz? I rumori si sentono bene? Le grafiche sono venute interessanti?

## ANALISI DEI RISULTATI

Discussione collettiva e approvazione del lavoro: a questo punto il videogioco può essere lanciato e giocato, nello stupore della classe!

## APPROCCIO A NUOVE APP E SOFTWARE

Il software viene prima presentato partendo da un progetto già realizzato e si procede, passo dopo passo, a cercare di decostruire il funzionamento in modo da poter poi “scrivere e progettare” un nuovo videogioco. In questo caso, la fase di “lettura” del videogioco e l’indagine su come è stato programmato permette agli studenti di immaginare lo schema progettuale che troveranno poi nel file esecutivo.

## QUAL È IL LEGAME TRA L’ATELIER DIGITALE E LA VITA QUOTIDIANA DEGLI STUDENTI?

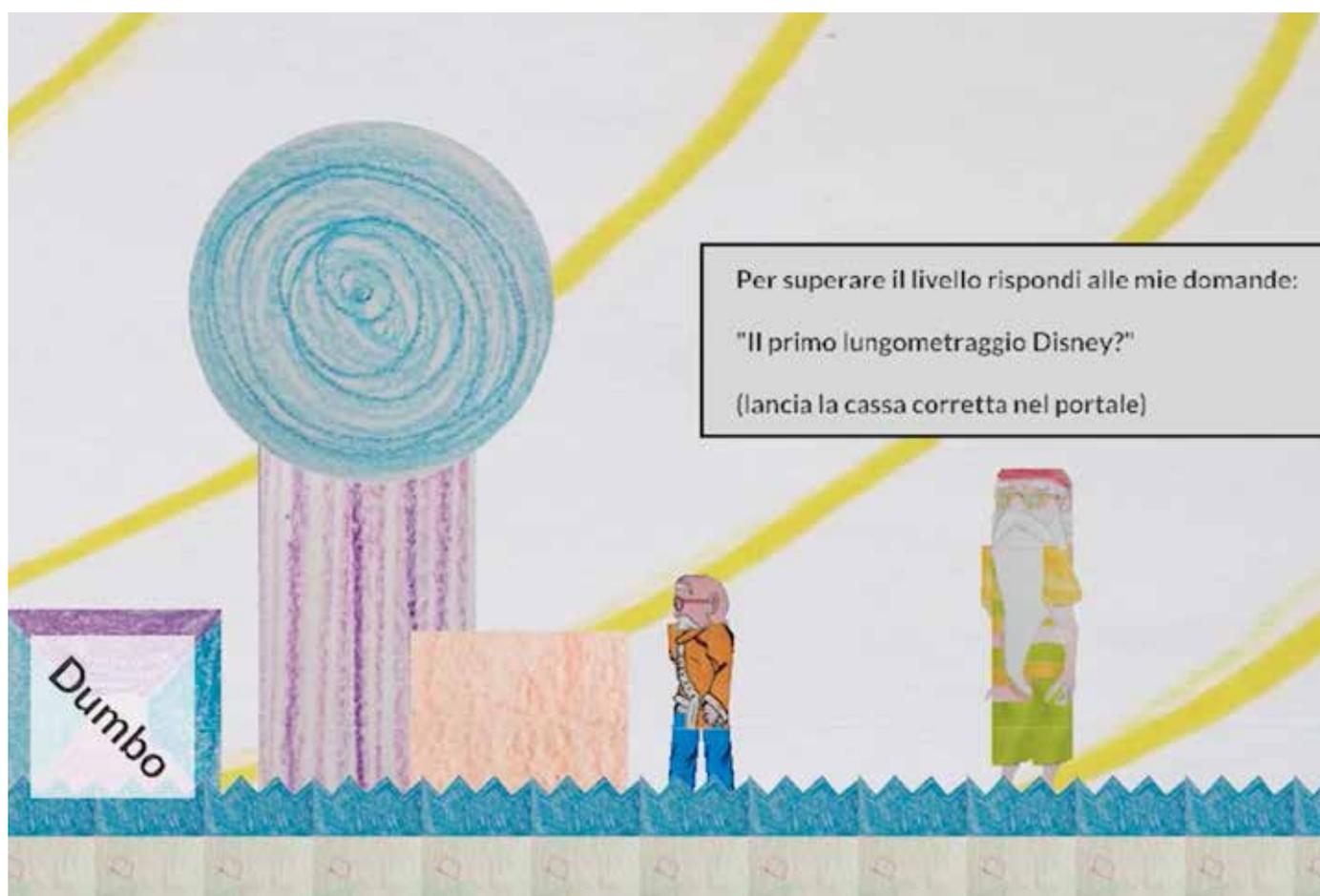
Agli studenti solitamente piace videogiocare: in questo caso – anche se in una formula basica – gli studenti lavorano artigianalmente a tutte le fasi di realizzazione e il prodotto finale genera stupore pur nella sua semplicità grafica e di effetti speciali.

## COME IMMAGINI LA VALUTAZIONE FINALE?

Le capacità vengono valutate osservando come gli studenti affrontano le varie task della progettazione di un videogioco: saper capire un meccanismo; saperlo riprogettare; saper usare una tecnica artistica in modo coerente; saper digitalizzare i contenuti; saper registrar i suoni sono tutte tasks reali e concrete che mettono gli studenti nella condizione di dover fare, dover risolvere problemi e difficoltà.

## CONCLUSIONE

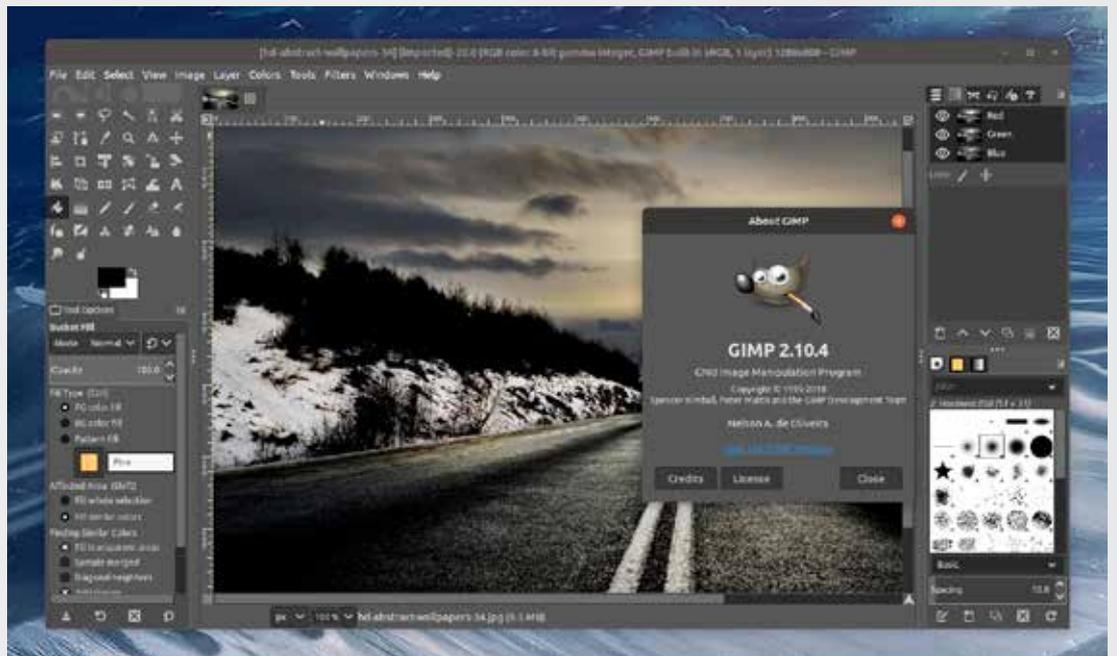
È possibile creare insieme un videogioco includendo anche studenti disabili.



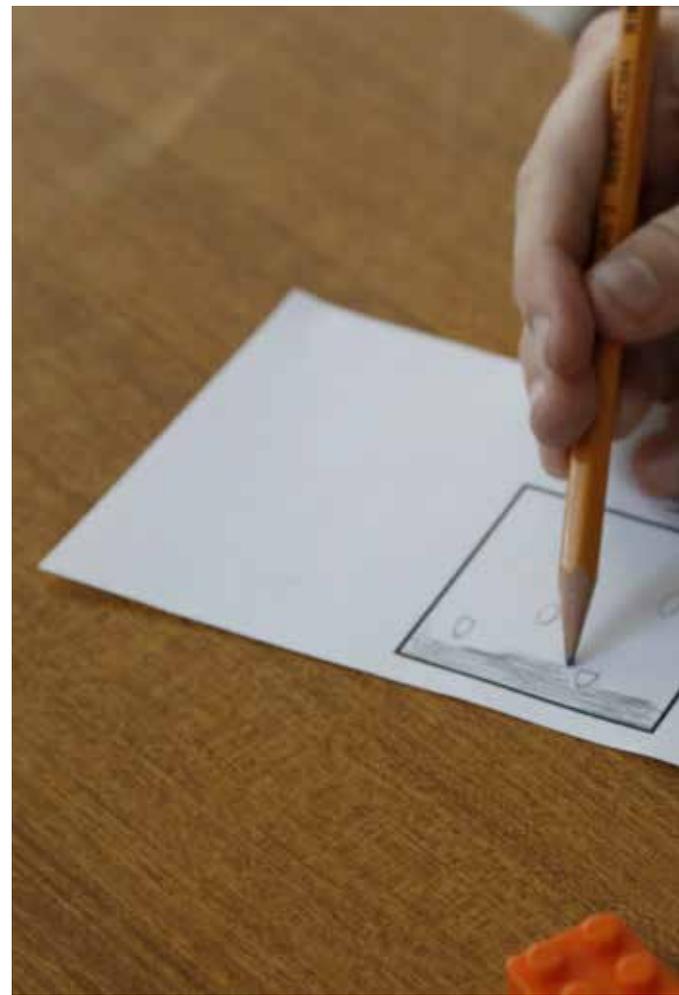
# APP UTILIZZATE

## GIMP

*Gimp* è un software per il fotoritocco open source e gratuito, che permette di effettuare fotomontaggi, animazioni, e immagini di vario tipo. Gli strumenti ai lati dell'interfaccia permettono di intervenire sulle immagini o di crearne di nuove, offrendo una grande varietà di possibili interventi e creazioni.



*«Non pensavo riuscissimo davvero a fare un nostro videogioco.»*

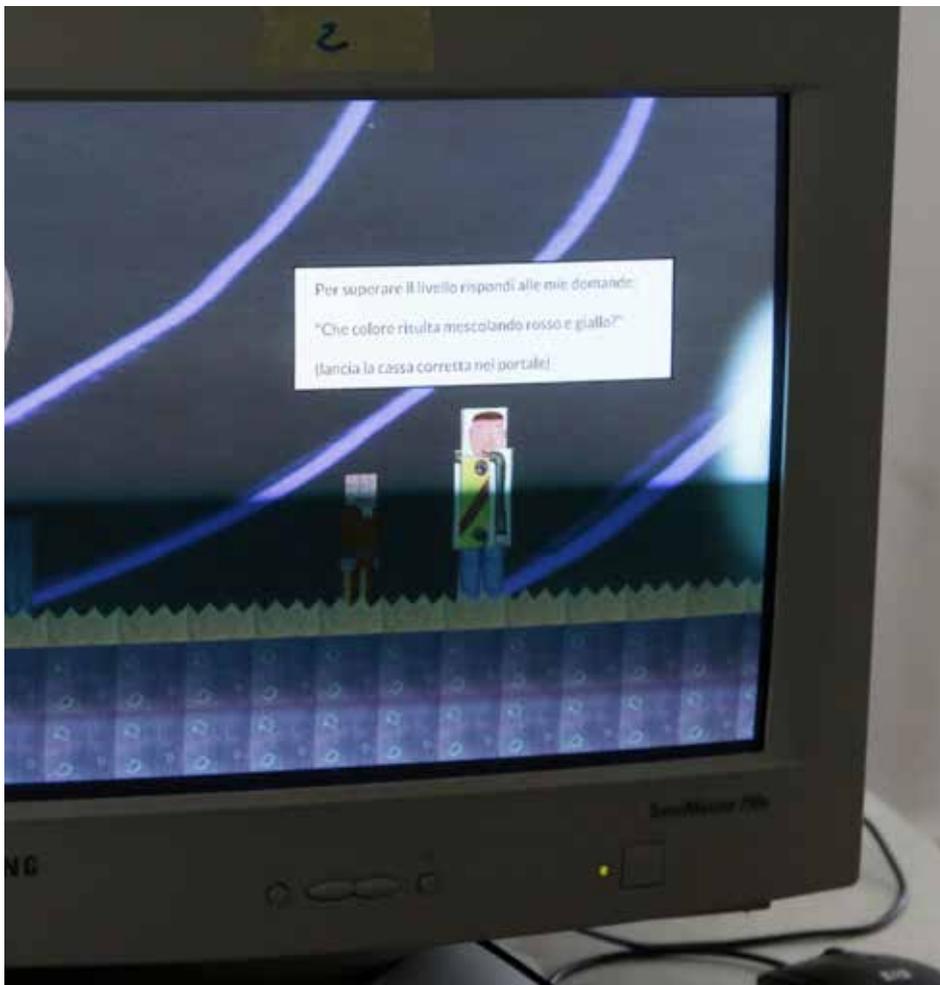


*«Adesso che hanno imparato, farò progettare a loro le verifiche disciplinari!»*

*«Alla fine, anche se sei abituato a giocare con roba fantascientifica... è stato interessante montare un nostro videogioco.»*



*«È stato un bel laboratorio:  
non sempre il dislivello  
di capacità riesce a creare  
situazioni armoniche.  
Hanno lavorato bene.»*



*«Anche se  
non mi è mai  
interessato  
giocare con  
un videogioco,  
farne uno  
insieme è stato  
divertente.»*

# QRSTORIES



[www.vimeo.com/267261528](http://www.vimeo.com/267261528)

Atelier digitale n. 7



|                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|--------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ETÀ</b>                     | 11 - 13 anni                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>DOMANDE CHIAVE</b>          | Quanta meraviglia può nascondersi in un codice?<br>Designer in biblioteca: come far nascere un nuovo servizio pubblico per mano degli adolescenti?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>OBIETTIVI</b>               | L'obiettivo principale del programma dell'atelier digitale è: <ul style="list-style-type: none"> <li>• saper realizzare un nuovo servizio per la biblioteca comunale: uno scaffale di booktrailer per promuovere la lettura tra gli adolescenti;</li> <li>• scoprire usi divergenti dei codici QR;</li> <li>• saper creare una narrazione con i codici QR;</li> <li>• saper creare un booktrailer.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>TEMPO</b>                   | 10/12 ore                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>SOFTWARE E APP DA USARE</b> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. un app per la generazione di codici QR</li> <li>2. app e software per il montaggio video</li> </ol>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>ARGOMENTO PRINCIPALE</b>    | Saper gestire la narrazione con i codici QR sia a livello personale (per la propria espressività) sia per finalità pubblica: creare uno scaffale di booktrailer per la biblioteca.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>BREVE PRESENTAZIONE</b>     | L'atelier digitale <sup>1</sup> consta di due tappe principali: <ul style="list-style-type: none"> <li>• la scoperta dei codici QR nei quali viene nascosto il dettaglio di un'immagine: agli studenti viene dato un foglio A3, dei tratto pen neri per disegnare intorno al cellulare e completare l'illustrazione; le nuove immagini diventano microstorie contenute in microvideo e abbinate a nuovi codici QR: componi la tua storia mescolando i codici QR.</li> <li>• Ora passiamo a storie più complesse: si parte dal libro preferito, preso in prestito nella biblioteca comunale, si prepara il trailer, lo si carica sul canale YouTube della biblioteca e si generano i codici QR da incollare nel retro di copertina. Chi vorrà prendere in prestito quel libro, ma sarà indeciso o vorrà saperne di più, potrà guardare il booktrailer realizzato da un adolescente che potrà aiutarlo a scegliere.</li> </ul> |
| <b>PARTECIPAZIONE CIVICA</b>   | Gli studenti apprendono ad usare alcune tecnologie sia per coltivare la propria creatività e espressività, sia per collaborare ad un progetto di utilità pubblica come la realizzazione di uno scaffale di libri speciali, in biblioteca, adatti agli adolescenti e dotati di codici QR per guardare i booktrailer e farsi un'idea più precisa del libro e della storia raccontata. Imparare a fare qualcosa di nuovo serve a se stessi e diventa utile a tutta la comunità.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|                                | *Questo atelier digitale è stato implementato dalla Fondazione Rocca di Bentivoglio anche grazie all'Istituto Beni Culturali dell'Emilia-Romagna che lo ha sostenuto tra le idee più meritevoli nell'ambito del bando Io amo i beni culturali.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |

## PREPARAZIONE DELLO SPAZIO PER L'ATELIER

Lo spazio è allestito con i banchi suddivisi in piccoli gruppi (sino a 10 gruppi) e viene preparato un foglio A3 e dei tratto pen su tutte le postazioni di lavoro.

## MATERIALI NECESSARI

Gli studenti potrebbero necessitare di almeno due cellulari per gruppo che dovrebbero essere collegati a Internet (nel caso della nostra sperimentazione sono stati collegati al wifi della biblioteca); fogli A3; tratto pen neri; dettagli di immagini da “nascondere” dentro i codici QR. Nel nostro caso abbiamo usato alcuni dettagli dal libro *Balad - Voyage sans bagage* di Walid Taher (Ed. Le port a jauni)

## PRINCIPALI ISPIRAZIONI EMERSE DAL LAVORO DI RICERCA PRECEDENTE LA PROGETTAZIONE DELL'ATELIER DIGITALE

Le principali ispirazioni di questo atelier digitale sono state:

- il lavoro sviluppato dal collettivo Six Memos sui codici QR ispirandosi al lavoro di Bruno Munari;
- la proposta d'uso creativo dell'app Drawnimal dello studio Yatatoy;
- un'attività giocosa realizzata in Estonia per l'apprendimento della lingua che usava i codici QR come fattore di sorpresa verso nuovi significati da scoprire.

## COLLEGAMENTI CON I MASS MEDIA E I SOCIAL MEDIA

I riferimenti principali sono:

- i trailer cinematografici che solitamente servono a promuovere la visione di un film in uscita: nel nostro atelier digitale lo stesso schema promozionale viene usato per incentivare la lettura di un libro;
- i libri-gioco: mescolare i codici QR genera storie sempre diverse, nella stessa logica dei libri-gioco che potevano prevedere un determinato numero di sviluppi narrativi diversi.

## **COME INTENDI VALORIZZARE LE CAPACITÀ E LE CONOSCENZE DEI TUOI STUDENTI?**

È stata utilizzata la scheda *Quello che non sai di me* (pag. 38) e ogni studente l'ha presentata al resto della classe. È stato particolarmente interessante lo scambio tra gli studenti: spesso erano gli amici per primi a proporre al compagno che stava presentando la propria scheda di aggiungere delle competenze e delle conoscenze.

## **COME IMMAGINI DI FARE IL PUNTO DELLA SITUAZIONE SULLE CONOSCENZE E ABILITÀ DEGLI STUDENTI ALL'INIZIO DELL'ATELIER?**

Facciamo un libro in formato A3 verticale, simulando una pagina social (tipo Facebook o Instagram) dove gli studenti si presentano a livello digitale: "Sono Marco, sono un campione in Minecraft, so fare... potete chiedermi suggerimenti in questo... posso spiegarvi questo..."; possono lavorare con tecniche artistiche diverse.

## **PROPORRE LA DOMANDA STARTER DELL'ATELIER DIGITALE**

Sono state condivise le schede compilate graficamente.  
Sono state anche fatte delle domande specifiche sui codici QR per ascoltare cosa i ragazzi e le ragazze già sapevano.

Un ulteriore strumento che è stato progettato ma non usato nella sperimentazione è la simulazione di una pagina Facebook che viene proiettata a muro su carta da pacco. Vengono poi usati dei post-it per far presentare/raccontare ad ogni studente la propria "miglior" competenza digitale. Ad esempio: "Sono Anita, sono una campionessa nel montaggio video, so fare... potete chiedermi suggerimenti in questo... posso spiegarvi questo..."

## **CON QUALE AZIONE LABORATORIALE E CONCRETA VIENE AVVIATA LA RICERCA?**

Come faccio a scoprire cosa c'è nascosto in un codice QR?

## LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI

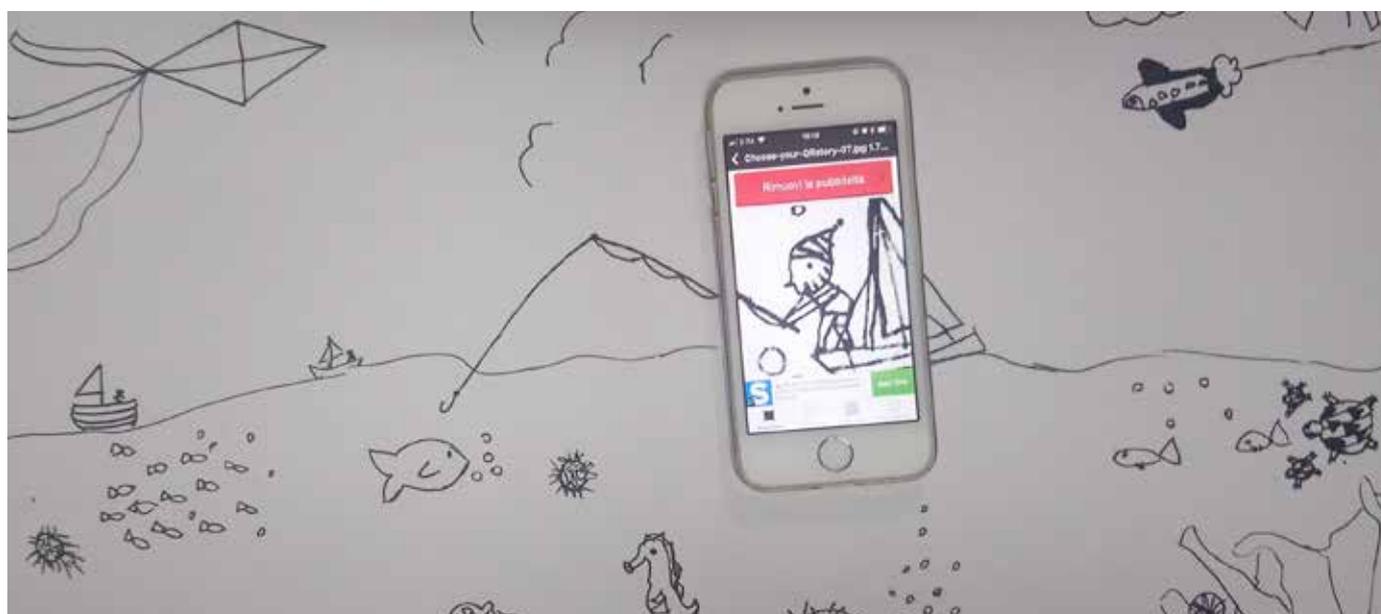
Gli studenti solitamente, mentre rispondono, cominciano a fare, aprendo sui loro cellulari l'app di lettura dei codici QR. Inquadrano i codici QR che vengono consegnati loro (pag. 151-152) e si stupiscono perché non capiscono subito tutto il senso dell'immagine, vedendone solo un dettaglio. Cominciano a chiedere: "Che cos'è Prof?". La risposta è un invito a provare a immaginarlo: con il foglio A3 a disposizione, appoggiando il cellulare e modificando il tempo di spegnimento dello schermo per risparmio energetico, gli studenti giocano con le linee che toccano i bordi del cellulare: le prolungano e intanto discutono tra loro dove potrebbero andare a finire, cosa potrebbero essere. I risultati grafici sono sempre stati molto interessanti. A questo punto, ogni gruppo è invitato a immaginare di essere a pag. 94 di un libro che sta leggendo: cosa succede, se si guarda l'immagine? Cosa succede dentro l'immagine nata per gioco, per caso, per ispirazione dal lavoro di un artista? Le brevi storie vengono registrate con il cellulare.

## PRESENTAZIONE DEI RISULTATI

Ogni gruppo presenta agli altri il proprio lavoro: viene mostrata l'immagine di partenza, il completamento dell'illustrazione e si ascoltano i 20 secondi di racconto della scena. I compagni ascoltano stupiti e incuriositi.

## ANALISI DEI RISULTATI

I docenti osservano gli studenti al lavoro: fanno attenzione che ogni studente possa esprimersi nella parte grafica e che ogni gruppo riesca a produrre una breve sequenza di un'ipotetica storia. Anche gli studenti si autovalutano e chiedono aiuto in caso di dubbi o difficoltà.



## SECONDA AZIONE LABORATORIALE

Come possiamo mettere insieme questo mix di storie?

## LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI

I singoli gruppi caricano su YouTube il loro video e generano un codice QR. A questo punto, stampando i codici, si ottengono un gruppo di situazioni narrative che possono essere mescolate, messe in fila a caso oppure usate e scelte per progettare una determinata storia: aprendo un codice QR dopo l'altro, audio diversi si succedono e la storia prende vita.

A questo punto storie più complesse possono entrare in un codice QR: è arrivato il momento dei booktrailer. Ogni studente decide come raccontare e realizzare il promo del proprio libro: una voce narrante su alcune immagini che scorrono; una serie di domande che lasciano la voglia di scoprire la risposta... I vari video vengono caricati sul canale YouTube della biblioteca della Fondazione Rocca dei Bentivoglio.

## PRESENTAZIONE DEI RISULTATI

Gli studenti presentano i loro video ai docenti e alle bibliotecarie.

## ANALISI DEI RISULTATI

È importante che il booktrailer sia accattivante: insegnanti, bibliotecari e compagni ascoltano, guardano, danno consigli al fine di creare uno scaffale interessante nella biblioteca che usano tutte le settimane.

## TERZA AZIONE LABORATORIALE

Come creo un nuovo servizio in biblioteca?

## LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI

Gli studenti, che già conoscono e frequentano la biblioteca così come i codici QR, generano i codici e li incollano nei libri scelti. I libri con i booktrailer compongono uno scaffale a sé, a misura di adolescenti che hanno voglia di leggere e di dare consigli.

## PRESENTAZIONE DEI RISULTATI

Realizzazione di un evento pubblico di presentazione del nuovo servizio della biblioteca.

## ANALISI DEI RISULTATI

La produzione di un nuovo servizio pubblico è stata positivamente valutata sia per la quantità di opere sia per la qualità dei booktrailer. È stato valutato molto positivamente il ruolo avuto dagli studenti di co-progettare e co-realizzare un servizio a misura di adolescenti. La valutazione individuale è stata realizzata sulla singola opera (capacità di capire un testo, di prepararne un lancio, di saper incuriosire, di saper usare la tecnologia e le strategie narrative per costruire e riportare significati).

## **APPROCCIO A NUOVE APP E SOFTWARE**

In questo atelier digitale vengono presentate diverse possibilità che gli studenti possono sperimentare, conoscere, valutare. Abbiamo esplorato soprattutto i codici QR e i software per il montaggio video (e le app) che solitamente gli studenti usano. Tutto il lavoro procede per scoperte successive, non con un lavoro frontale ma con una sequenza di attività laboratoriali che permettono un apprendimento attivo, coinvolgimento e emersione di conoscenze e capacità degli studenti che devono tirarle fuori per elaborare e risolvere progetti e problemi.

## **QUAL È IL LEGAME TRA L'ATELIER DIGITALE E LA VITA QUOTIDIANA DEGLI STUDENTI?**

In questo caso specifico, l'atelier digitale voleva spingersi sino alla progettazione di un nuovo servizio pubblico, di potenziamento ad un contenitore culturale fondamentale come la biblioteca. Gli studenti solitamente hanno il ruolo di utenti, prendono in prestito libri e dvd. In questo caso sono diventati co-progettisti e co-realizzatori insieme ai bibliotecari e ai docenti, di qualcosa di nuovo per l'intera comunità.

## **COME IMMAGINI LA VALUTAZIONE FINALE?**

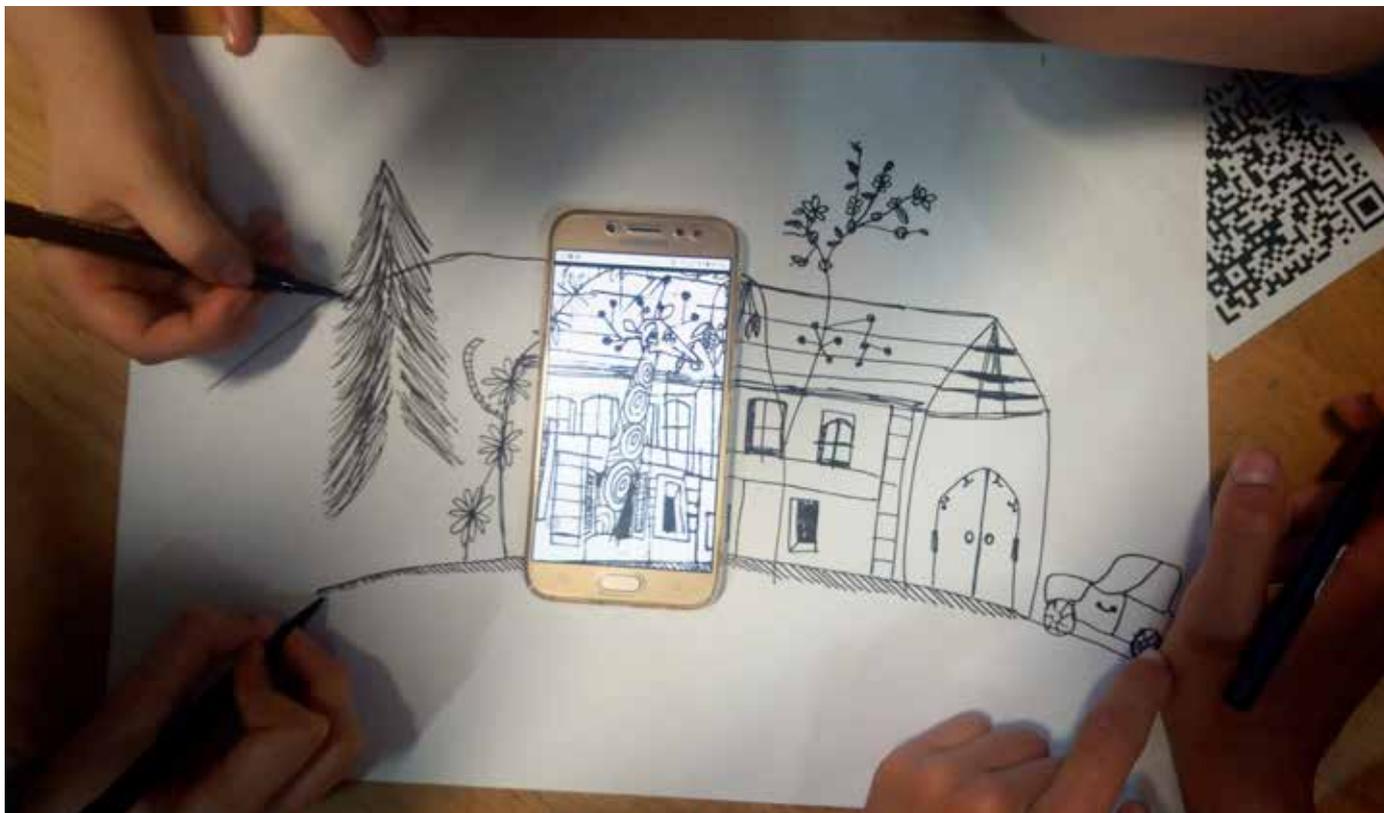
La valutazione è stata fatta con il compito di realtà che ha previsto la realizzazione di un nuovo servizio pubblico per la biblioteca comunale. C'è stata quindi una valutazione positiva complessiva, riguardo il raggiungimento del macro-obiettivo e anche la valutazione dei singoli lavori da parte dei docenti coinvolti.

Gli studenti acquisiscono una metodologia di lavoro per passare da adolescenti consumatori ad adolescenti “inventori” di nuovi usi, possibilità, progetti. Capiscono l'importanza della sperimentazione, riflettono su qualcosa che fa parte della loro esperienza quotidiana, come l'usufruire della biblioteca pubblica, arricchendosi della possibilità di “farne parte” anche come ideatori di innovazione. Lo scaffale con i booktrailer ha dato voce e visibilità alle opinioni e agli interessi dei ragazzi e delle ragazze e allo stesso tempo sarà un servizio peer to peer perché altri adolescenti potranno scoprire, con un video, il libro. La scuola quindi vive il suo essere produttrice di cultura per l'intera comunità.





*«Anche se non hai tanta voglia di leggere, alla fine questi QRcode sono stati stimolanti.»*



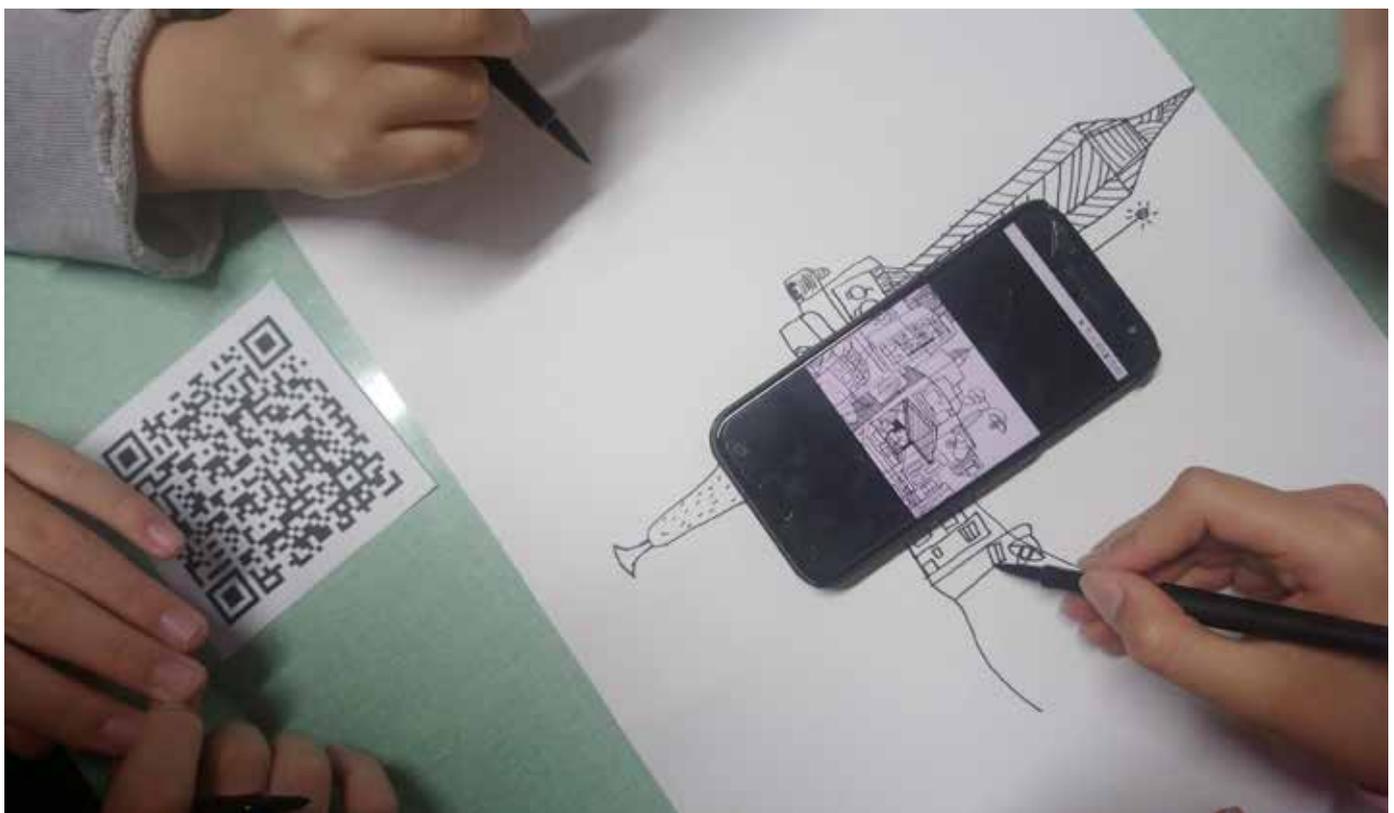
*«Occorre gestire bene i collegamenti a Internet: non sempre collegarsi al wifi della scuola è possibile e gli adolescenti invece si collegano solo se hanno wifi. Noi abbiamo risolto grazie alla biblioteca altrimenti il lavoro sarebbe stato impossibile.»*

*«La progettazione e realizzazione di un nuovo servizio pubblico, coprogettato con gli adolescenti ha sfidato la scuola e noi docenti.»*



*«Non avevo mai fatto un disegno che mi piacesse così tanto: prolungare le linee mi faceva venire le idee.»*

*«A dire il vero la nostra storia è un po' sciocca però abbiamo capito bene come possono funzionare i QRcode.»*



# PER LA VALUTAZIONE

## Atelier digitale n.1 - Realtà aumentata per la narrazione

---

**COMPITO DI REALTÀ**    Comprendere la realtà aumentata in rapporto alla vita quotidiana della comunità locale, in modo critico e creativo.

---

### OBIETTIVI

- Mettere in discussione il senso della realtà aumentata.
  - Cercare connessioni tra la realtà e la sua trasformazione attraverso l'analogico e il digitale.
  - Padroneggiare strumenti analogici e digitali per la realtà aumentata.
  - Essere in grado di esplorare i molti modi in cui si può trasformare la realtà.
- 

### ATTIVITÀ

- Produrre un'esposizione con realtà aumentata per un centro culturale
  - Scoprire e sperimentare diversi strumenti e materiali, sia analogici che digitali
  - Discutere un progetto comune e pianificarlo insieme
  - Realizzare il progetto comune e gli obiettivi specifici
  - Discutere delle domande e dei risultati (se un progetto non ha funzionato: quali sono le ragioni?)
  - Credi di aver padroneggiato gli strumenti scoperti? Quali no?
  - Cosa hai trovato interessante della realtà aumentata?
  - Rispondi nuovamente alla domanda iniziale: perché aumento la realtà? Come posso aggiungere o rimuovere contenuti? Cos'è la realtà?
- 

### VALUTAZIONE D'APPRENDIMENTO

- Sono stati esplorati tutti gli strumenti, software, app e materiali?
- Quali non sono stati esplorati?
- Come hanno reagito gli studenti a questa attività?
- Quali ostacoli hanno trovato gli studenti?
- Riguardo l'azione pratica svolta: quali riflessioni ha permesso di far emergere?

#### *Strumenti*

Osservazione degli insegnanti, documentazione video, dibattito tra gli studenti, produzione dei progetti, lista di 3 domande.

**COMPITO DI REALTÀ** Produrre un paesaggio artistico e giocare con esso grazie a Scratch.

---

**OBIETTIVI**

- Analizzare e trasformare un paesaggio.
- Capire la struttura principale di Scratch.

---

**ATTIVITÀ**

- Osservare il paesaggio e reinventarlo attraverso tecniche artistiche.
- Connettere materiali analogici e suoni grazie a Scratch: gestione di connessioni.

---

**VALUTAZIONE D'APPRENDIMENTO**

- I principali elementi del paesaggio sono stati individuati?
- Gli studenti si sono appropriati delle tecniche artistiche proposte?
- Gli studenti hanno capito la struttura di un circuito e le sue regole?
- La classe è riuscita a creare un paesaggio sonoro?

*Strumenti*

Osservazione degli studenti in attività:

danno il loro meglio per provare a identificare gli elementi, realizzare il paesaggio e il circuito?

Analisi comune delle difficoltà incontrate:

se il paesaggio non suona, cosa abbiamo sbagliato?

**COMPITO DI REALTÀ** Produzione di una installazione sonora e cromatica dell'ambiente.

---

**OBIETTIVI**

- Osservare e scegliere i colori dell'ambiente.
- Usare le tecnologie per riconoscere, classificare e ricodificare i colori.

---

**ATTIVITÀ**

Gli studenti scelgono alcuni colori reperiti nell'ambiente di vita e li fotografano; usano un'app di riconoscimento dei colori per poterli riprodurre; preparano l'installazione con i colori scelti, codificati e riprodotti.

---

**VALUTAZIONE D'APPRENDIMENTO**

- Gli studenti hanno identificato una pluralità di colori diversi nell'ambiente?
- L'osservazione è stata attenta o superficiale?
- Sono stati capaci di usare l'app per i propri fini creativi?
- Sono riusciti a realizzare l'installazione?

*Strumenti*

- Quantità di colori cercati e trovati nell'ambiente.
- Quantità di colori mappati e codificati con l'app.
- Ricchezza e rigore dell'installazione finale se il paesaggio non suona, cosa abbiamo sbagliato?

**COMPITO DI REALTÀ** Valorizzare la propria immagine personale e biografia in un gioco collettivo (soprattutto per studenti a rischio abbandono scolastico)

---

- OBIETTIVI**
- Scoprire pratiche artistiche per la fotografia e le immagini
  - Produrre una storia personale valorizzando la propria identità positiva
  - Essere in grado di accettare la dinamiche di gruppo riservando agli altri "spazi" di condivisione delle proprie attitudini e abilità
  - Sperimentare usi differenti della tecnologia ai fini di esprimere creatività e immagini personali
- 

- ATTIVITÀ**
- Realizzare un auto-ritratto mescolando oggetti e dettagli
  - Realizzare un ritratto collettivo integrando la tecnologia
  - Usare gli algoritmi di Google come strumento per supportare la narrazione
- 

- VALUTAZIONE D'APPRENDIMENTO**
- Gli studenti hanno partecipato in maniera positiva?
  - Sono stati capaci di mostrare e condividere i propri aspetti positivi?
  - Hanno saputo usare la tecnologia per valorizzare la bellezza e i dettagli positivi e non come strumento per deridere/prendere in giro?
  - Sono state realizzate le foto e la performance collettiva?

*Strumenti*

- Osservazione degli studenti in attività.
- Osservazione dei materiali prodotti.
- Se il paesaggio non suona, cosa abbiamo sbagliato?

Atelier digitale n.5 - Minecraft: mattoni interdisciplinari

---

**COMPITO DI REALTÀ** Progettare un museo digitale che contenga famose opera d'arte seguendo uno specific stile architettonico

---

- OBIETTIVI**
- Apprendere gli elementi artistici e le soluzioni architettoniche definiti dai progetti interdisciplinari di Minecraft.
  - Confrontarsi tra pari, anche attraverso il support sulle funzionalità di Minecraft.
- 

- ATTIVITÀ**
- Progettare e costruire in gruppo un museo digitale usando Minecraft
  - Preparare tutorial brevi e chiari sulle funzionalità specifiche di Minecraft
- 

- VALUTAZIONE D'APPRENDIMENTO**
- Gli studenti hanno condiviso le conoscenze di Minecraft? C'è stato tutoraggio tra pari?
  - Gli student sono riusciti a progettare integrando lavoro di disegno tecnico e tecnologia?
  - Sono stati realizzati gli edific con Minecraft?

*Criteri di qualità:* chiarezza, esposizione, lavoro di gruppo sui progetti e sui tutorial.

*Strumenti*

- Osservazione degli studenti in attività.
- Osservazione dei materiali prodotti.

**COMPITO DI REALTÀ** Integrare studenti disabili usando il videogioco e il coding

---

**OBIETTIVI**

- Produrre un semplice videogioco unendo compiti analogici e digitali.
- Capire la struttura basilare di un videogioco.
- Lavorare in gruppo prendendosi cura delle persone.

---

**ATTIVITÀ** Realizzare un videogioco usando PlatformCraft.

---

**VALUTAZIONE D'APPRENDIMENTO**

- C'è stata collaborazione nella realizzazione degli obiettivi richiesti dal videogioco?
- Il gruppo è riuscito a realizzare il proprio prototipo di videogioco?
- Gli studenti disabili coinvolti hanno partecipato positivamente all'attività?
- Gli studenti hanno discusso, "maneggiato attivamente" la produzione del loro videogioco?

**COMPITO DI REALTÀ**

- Integrare i codici QR in un'attività narrativa e artistica.
- Realizzare un progetto di booktrailer per una biblioteca.

---

**OBIETTIVI**

- Capire come funzionano i codici QR.
- Sperimentare nuovi modi per utilizzare i codici QR, integrando compiti digitali e analogici.
- Essere in grado di realizzare un progetto per una biblioteca e la comunità.

---

**ATTIVITÀ**

- Lavorare sulla creazione di immagini e disegni, integrandoli con i codici QR.
- Scoprire come funziona un codice QR.
- Preparare e condividere booktrailer per la biblioteca usando i codici QR.

---

**VALUTAZIONE D'APPRENDIMENTO**

- Gli studenti sono riusciti a usare (leggere e produrre) i codici QR?
- Hanno saputo inventare una nuova immagine (e storia) usando i codici QR?
- Il gruppo classe è riuscito a realizzare lo scaffale di booktrailer per la biblioteca?

*Strumenti*

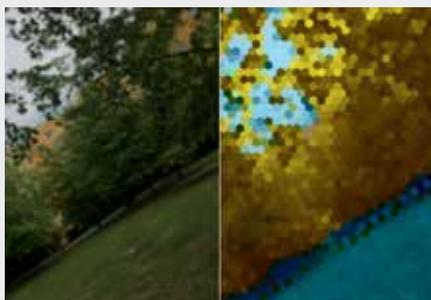
- Osservazione degli studenti in attività.
- Osservazione dei materiali prodotti.

**UNA  
SELEZIONE  
DI ATELIER  
DIGITALI  
IN EUROPA**



---

## EUDA Repubblica Ceca



*Differenti visioni  
nello spazio urbano aperto*  
pag. 162



*Nell'oceano*  
pag. 168

---

## KARPOS Grecia



*Un'idea, molte varianti*  
pag. 174



*Obbligo o verità*  
pag. 180



*Infografiche*  
pag. 186



*Workshop sul codice QR*  
pag. 192

---

# NEW MODERN POLAND FOUNDATION Polonia



*Scatola urbana*  
pag. 198



*Leggende metropolitane*  
pag. 204



*Emozioni*  
pag. 210



*City Fonts*  
pag. 216



*Cittadini*  
pag. 222

---

# EDUPRO Lituania

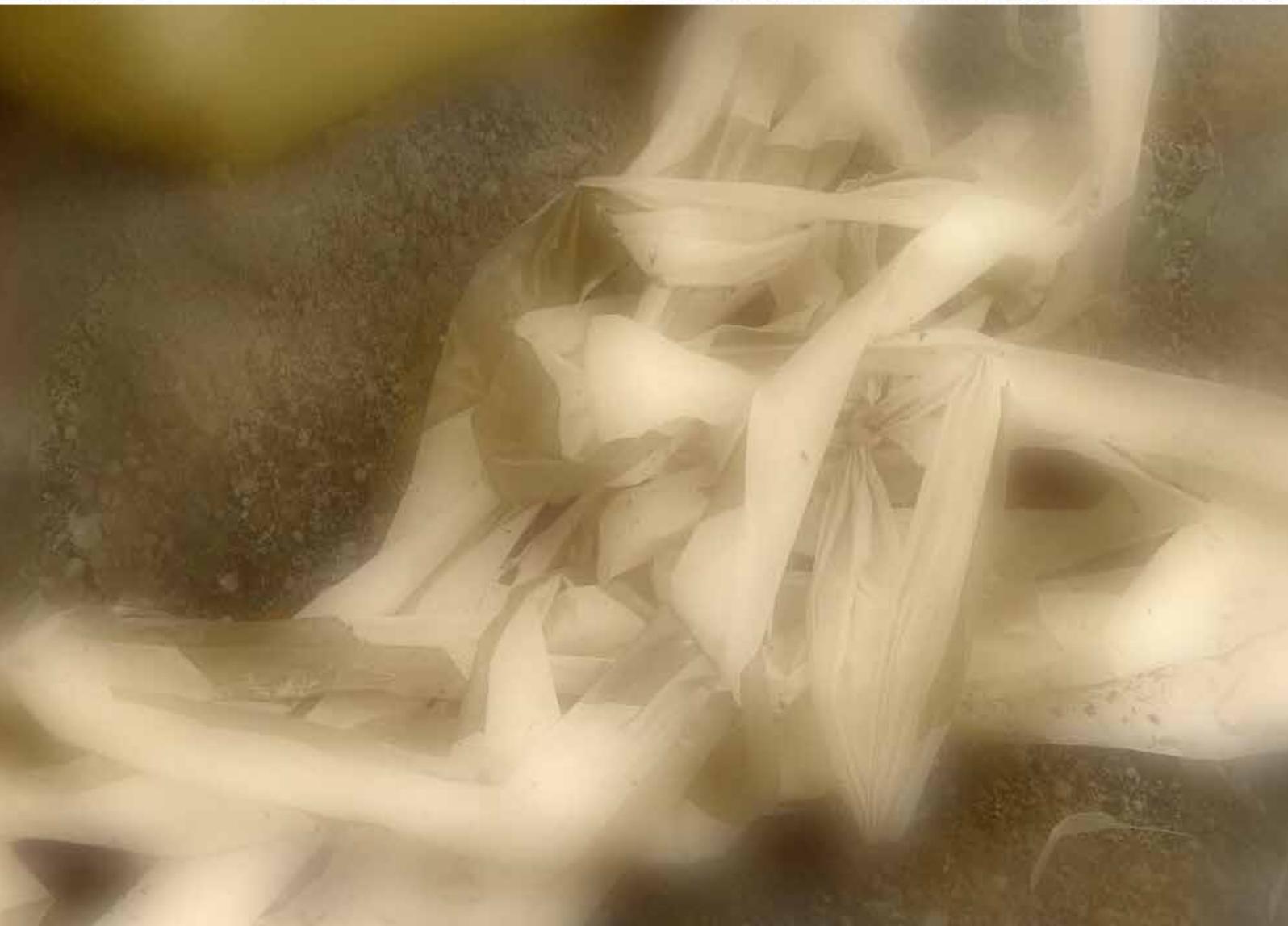


*LEGO Designer della mia città*  
pag. 228

**DIFFERENTI VISIONI.  
NELLO SPAZIO  
URBANO APERTO.**



[www.vimeo.com/296418354](http://www.vimeo.com/296418354)



|                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|--------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ETÀ</b>                     | 11-12 anni                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>DOMANDE CHIAVE</b>          | Quanto può variare la percezione visiva dello spazio urbano aperto?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>OBIETTIVI</b>               | Conoscere meglio le possibilità della percezione visiva basandosi sulla diversità biologica e sull'uso creativo della tecnologia. Il luogo concreto è visto e vissuto attraverso le diverse visioni umane e animali.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>TEMPO</b>                   | 3 lezioni (ogni lezione dura 2 ore e 15 minuti)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>SOFTWARE E APP DA USARE</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• PhotoDirector</li> <li>• Color Changer</li> <li>• Photoshop Fix</li> <li>• Mosaic Blur</li> <li>• Sony Vegas (per la modifica del video acquisito)</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>ARGOMENTI COPERTI</b>       | Ambienti e spazi all'aperto, diversità di visioni, colori, animali conosciuti nell'esperienza quotidiana degli studenti.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>BREVE PRESENTAZIONE</b>     | Questo atelier digitale mostra i principi della percezione visiva, apre il tema dei meccanismi ottici di esseri umani, animali e macchine (il loro significato, le differenze, le somiglianze, i limiti ecc.). Osservando le foto che documentano il funzionamento degli occhi degli animali sarà più facile il loro studio a livello artistico per evidenziare la diversità visiva delle specie. Il punto di vista tecnologico, con le varie possibilità di ripresa, che riproduce visioni simili a quelli dell'animale prescelto - utilizzando la fotocamera e un software speciale gratuito per cambiare la modalità colore - permette di scoprire e visualizzare cosa e come un animale può vedere. Concentrandosi sulla visione degli animali, si aprirà la discussione sulla coesistenza tra noi e loro nell'ambiente urbano. Questo enfatizza ulteriormente l'ultimo compito quando gli studenti attraverso l'ispirazione di nuovi modi di comunicazione nella nostra epoca digitale - blog, siti web o chat - racconteranno la storia di un giorno/una vita intera sui loro animali. |
| <b>PARTECIPAZIONE CIVICA</b>   | Questo progetto tratta il tema della convivenza tra animali domestici, selvatici e l'uomo. E' un atelier che permette di approfondire gli stessi argomenti nel percorso di scienze, ma anche di immaginare un progetto con il locale Museo di Scienze Naturali, i centri di recupero degli animali o il veterinario. Insieme a questi partner, si potrebbe creare una mostra nello spazio urbano aperto per far conoscere la ricerca e i prodotti realizzati nell'ambito dell'atelier digitale.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |

## PREPARAZIONE DELLO SPAZIO PER L'ATELIER

*Camera oscura:* classe oscurata

*Studio dell'occhio animale:* i materiali vengono allestiti nel mezzo di un grande tavolo dove gli studenti siedono attorno oppure in altra disposizione, purché con il materiale facilmente raggiungibile.

*Come un animale:* esterno (meglio in qualche parco o luogo con alberi, erba, piante ..)

*La storia dell'animale:* i materiali nuovamente allestiti a disposizione nel mezzo di un grande tavolo, attorno al quale si siedono gli studenti.

## MATERIALI NECESSARI

Camera oscura: cartoni per coprire finestre, nastro... tapparelle abbassate.  
Studio dell'occhio animale: carte, acquerello, inchiostro, tempera, olio e pastelli morbidi, pennelli, oggetti per l'impronta.

Come un animale: cellulari, tablet/iPad (PC - per editing video)

La storia dell'animale: blocchi di carta adesiva, emoticon personali, foto stampata dell'occhio animale e sua visione.

## PRINCIPALI ISPIRAZIONI EMERSE DAL LAVORO DI RICERCA PRECEDENTE

- meccanismo ottico di visione
- diversa percezione della stessa realtà - diversità biologica, sociale, culturale
- possibilità di trasformazione/manipolazione digitale di un'immagine

## COLLEGAMENTI CON I MASS MEDIA E I SOCIAL MEDIA

Rai, materiali per le scuole: [www.youtube.com/watch?v=gffSRI9qH8E](http://www.youtube.com/watch?v=gffSRI9qH8E)

## COME INTENDI VALORIZZARE LE CAPACITÀ E LE CONOSCENZE DEI TUOI STUDENTI?

Il compito finale "Storia dell'animale" è una sorta di riflessione sul lavoro precedente: si tratta di uno spazio per gli studenti per mostrare le loro conoscenze acquisite in una nuova forma, costruendo una diversa narrazione. Mescolare conoscenze acquisite con la fantasia richiesta dallo storytelling diventa una buona base per la valutazione degli studenti.

## COME IMMAGINI DI FARE IL PUNTO DELLA SITUAZIONE ALL'INIZIO DELL'ATELIER?

Come vedono gli animali? Cosa ne sappiamo? E come lo abbiamo scoperto? Possiamo far scrivere le prime risposte agli studenti usando dei post it per poi creare delle mappe rispetto a quello che pensano di sapere.

## PROPORRE LA DOMANDA STARTER DELL'ATELIER DIGITALE

In una stanza completamente al buio gli studenti ascoltano una domanda: "Perché abbiamo bisogno di vedere il mondo intorno a noi?" Dopo un primo giro di risposte e scambio di opinioni, si lascia entrare la luce attraverso un piccolo foro (Camera oscura).

## CON QUALE AZIONE LABORATORIALE E CONCRETA VIENE AVVIATA LA RICERCA?

- Realizzazione di una "Camera oscura" che mostra come funzionano la vista e lo strumento ottico per la registrazione o l'acquisizione di immagini.
- Campionari visivi di occhi di animali - enfasi sulla diversità degli occhi
- Discussione e scrittura di un elenco di animali che possono vivere nel luogo prescelto per l'indagine.

## LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI: COSA FANNO LE LORO MANI?

*Studio dell'occhio animale*

Pittura ingrandita (pittura a inchiostro, acquerello o tempera, pastelli) dell'occhio dell'animale scelto (l'ideale sarebbe un occhio diverso per ogni studente o almeno per ogni coppia di studenti) a partire dalle immagini scientifiche a disposizione che avviano la ricerca sull'occhio.

|                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|---------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>PRESENTAZIONE DEI RISULTATI</b>                            | Tutti i dipinti realizzati dagli alunni contengono somiglianze e differenze tra le varie specie. Insieme, è interessante fare osservazioni rispetto alla forma, ai colori, alla struttura... cercando di analizzare specifici dettagli.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>ANALISI DEI RISULTATI</b>                                  | Questa attività apre una domanda sulla diversità in natura: l'aspetto degli occhi si collega anche all'evoluzione e alle specificità di ciascun animale. Questo porta a comprendere meglio i bisogni individuali dell'animale e a rispettare i diversi punti di vista.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>SECONDA AZIONE LABORATORIALE</b>                           | Domanda: "Come facciamo a scoprire come vedono i loro occhi?"<br>Occorre materiale di supporto, ad esempio libri come "Zoottica - come vedono gli animali?". Gli studenti possono lavorare sulle visioni degli animali cercando di fare una tabella delle caratteristiche principali analizzando immagini prese dal libro Zoottica (o simili). Cosa è a fuoco? Cosa è fuori fuoco? Cosa vede quello specifico animale? E come vede? Potranno essere realizzate schede informative specifiche per ciascun animale che contengono sia il disegno degli occhi, la loro analisi attraverso la descrizione e l'analisi dell'ambiente visto da quello specifico punto di vista (ad esempio, il piccione vede i pericoli in un'area gialla; la beccaccia vede a 360°, persino la sua coda!).<br>Il dialogo tra studenti e insegnanti si basa su specifici disegni di occhi, le loro caratteristiche in natura e il significato per la specie. |
| <b>LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI: COSA FANNO LE LORO MANI?</b> | <i>Come un animale</i><br>Agli studenti viene chiesto di portare una serie di fotografie di spazi aperti urbani rappresentando due punti di vista: sia foto dal punto di vista dello sguardo umano, sia foto come se fossero gli animali prescelti a vedere (cani, uccelli, ecc.). L'insegnante chiede agli studenti di concentrarsi sull'inquadratura e sui numerosi colori del paesaggio circostante. Poi l'immagine viene modificata nei suoi parametri principali (modalità colore, sfocatura, nitidezza, ecc.) utilizzando app speciali per la grafica, con l'obiettivo di far vedere la stessa immagine dal punto di vista dell'animale scelto (PhotoDirector, Color Changer, Photoshop Fix, Mosaic Blur).                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>PRESENTAZIONE DEI RISULTATI</b>                            | Foto stampate di vedute "normali" e vedute dal punto di vista degli animali per un confronto attraverso il dialogo. Successivamente, avviene la presentazione di tutti gli animali da parte dello studente.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>ANALISI DEI RISULTATI</b>                                  | Questo atelier digitale dà allo studente la possibilità di essere più empatico con i vicini animali e di comprendere meglio la sua vita in città. E' stato accettato molto positivamente dagli studenti.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>TERZA AZIONE LABORATORIALE</b>                             | Domanda: quali sono le modalità di comunicazione con l'utilizzo delle nuove tecnologie?<br>(Quali sono i punti di forza e quelli di debolezza?)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI</b>                           | <i>La storia dell'Animale</i><br>Attraverso l'ispirazione di nuove modalità di comunicazione nella nostra epoca digitale - blog, siti web o chat - gli studenti hanno raccontato la storia di un giorno/una vita intera sui loro animali. È stato prima realizzato in modo cartaceo utilizzando blocchi di carta adesiva, emoticon personali, foto stampate dell'occhio animale e foto di come vedono gli animali. Successivamente può essere pubblicato online.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |

## PRESENTAZIONE DEI RISULTATI

La presentazione intermedia del lavoro mostra il primo studio scientifico sull'occhio e sulla visione. Il secondo lavoro collettivo è finalizzato alla realizzazione di un'animazione digitale tematica: si tratta di realizzare una presentazione video o comunque digitale (ad esempio con Power Point...). In cui gli studenti usano la conoscenza acquisita per introdurre i compagni di classe nel loro lavoro sull'animale e sulla visione.

## ANALISI DEI RISULTATI

Questo laboratorio è stato divertente per adulti e studenti, ha permesso di esplorare un tema in modo multidisciplinare, appropriandosi delle strutture base degli occhi degli animali.

## APPROCCIO AD UN NUOVO SOFTWARE O UNA NUOVA APP

L'approccio alle app è stato discusso con alcuni esempi di modifica (foto prima e dopo, ecc.) e discussioni su come possono essere utilizzati software simili in maniera creativa o poco conforme.

## LEGAME TRA L'ATELIER DIGITALE E LA VITA QUOTIDIANA DEGLI STUDENTI

La parte principale del Atelier Digitale è stata realizzata in un parco di fronte alla scuola in cui gli studenti passano ogni giorno durante la settimana scolastica. Quindi l'obiettivo era cercare di guardare più in profondità, in un luogo ben noto, che è abitato da uomini e da animali.

## COME IMMAGINI DI VALUTARE LE CONOSCENZE E LE ABILITÀ?

Attraverso i dialoghi durante tutto l'atelier e attraverso le domande che verranno date agli studenti all'inizio e alla fine di questo atelier:

- Sai come funziona la nostra vista?
- Riesci a immaginare di essere in grado di simulare la visione degli animali?
- Di quali strumenti hai bisogno per realizzarlo?

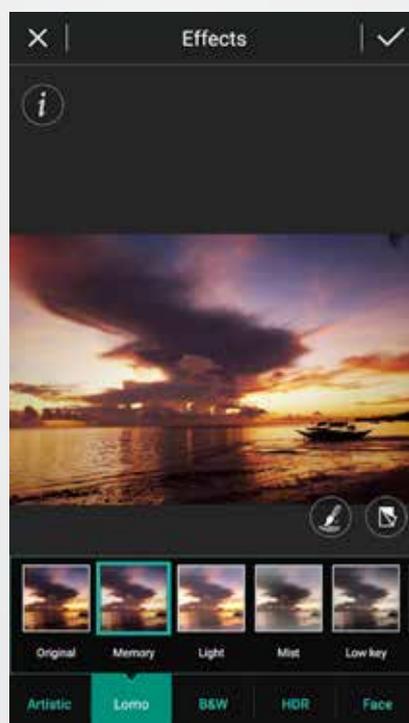
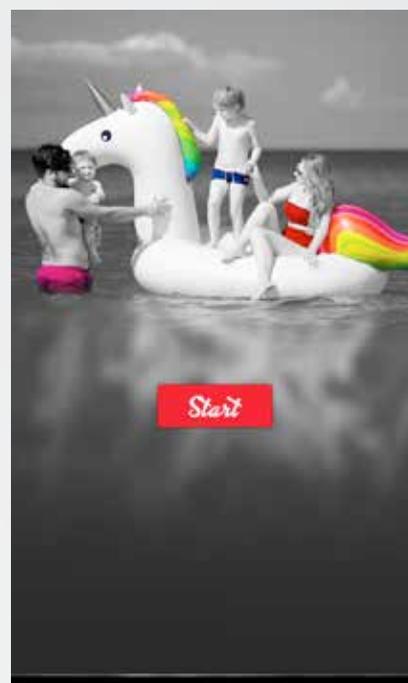
## CONCLUSIONE

- L'insegnante può mostrare agli studenti diverse possibilità su come utilizzare in modo diverso alcuni strumenti molto comuni e ordinari per loro: le fotocamere dei cellulari e le app fotografiche sono solo un esempio.

# APP UTILIZZATE

## PHOTODIRECTOR

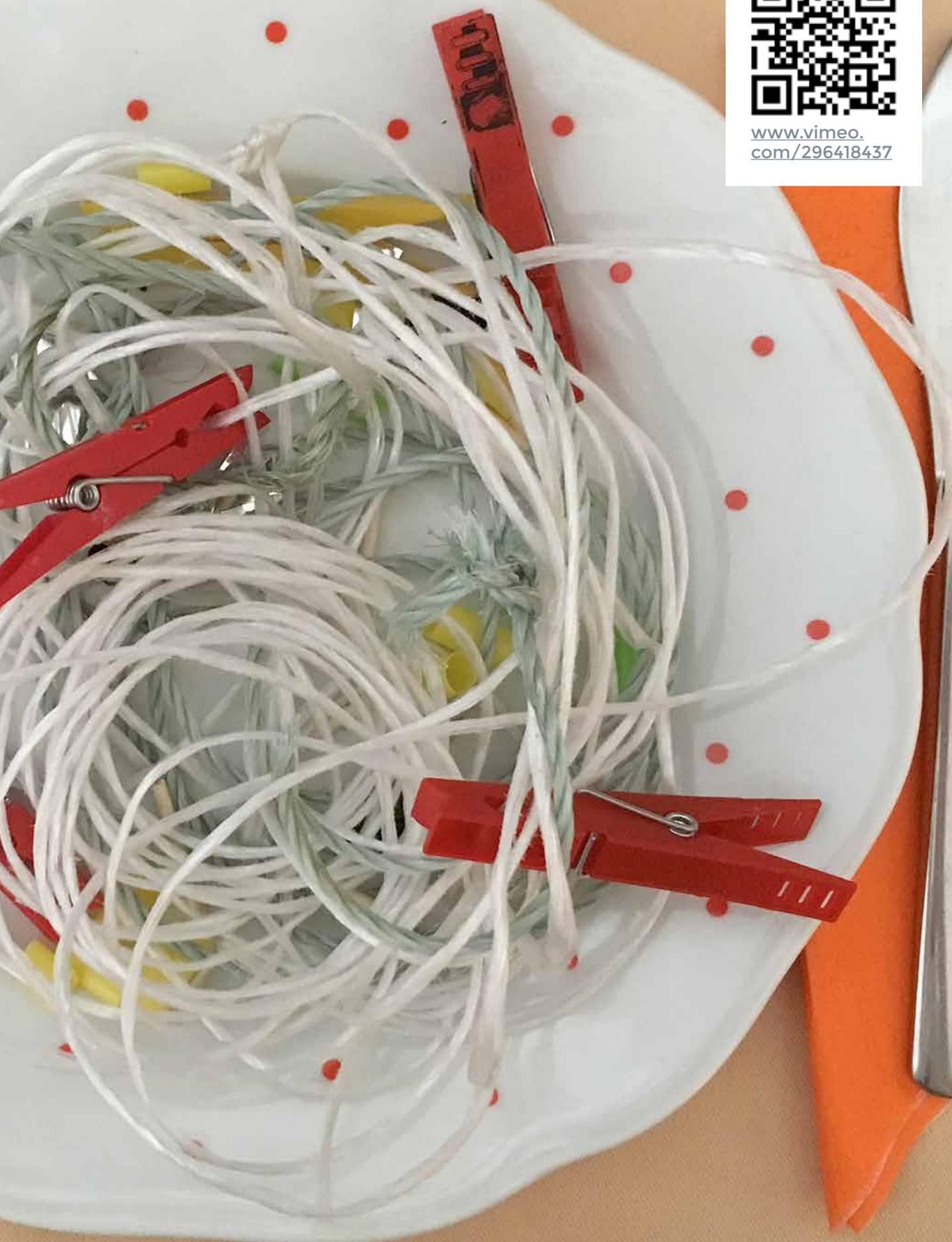
*PhotoDirector* è un app di ritocco fotografico, che permette di aggiungere filtri ed effetti a immagini presenti sullo smartphone o sul tablet. È possibile regolare saturazione e tonalità, applicare ritocchi, regolare i valori RGB, modificare il bilanciamento del bianco, luminosità, saturazione, esposizione e contrasto, applicare effetti all'intera foto o a zone specifiche. L'interfaccia, minimale e posizionata in basso, riprende la struttura di Instagram, rendendola quindi familiare per chi già effettua interventi di questo tipo sulle sue fotografie ai fini di condividerle sul social network. Gli strumenti possono essere scorsi nella parte bassa dello schermo e applicati immediatamente all'immagine, per vederne subito i risultati. È possibile quindi, giocando con i filtri e altri effetti, creare differenti visioni di una stessa immagine.



# NELL'OCEANO



[www.vimeo.com/296418437](http://www.vimeo.com/296418437)



|                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|--------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ETÀ</b>                     | 11 - 12 anni                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>DOMANDE CHIAVE</b>          | Quanto è grande il comportamento e l'impatto della civiltà umana contemporanea sul cambiamento dell'ambiente oceanico?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>OBIETTIVI</b>               | L'ambiente marino reale e ottimale reso visibile dalla creazione/produzione artistica.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>TEMPO</b>                   | 3 lezioni (ogni lezione dura 2 ore e 15 minuti)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>SOFTWARE E APP DA USARE</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• VR Ocean</li> <li>• Incredibile oceano</li> <li>• iMovie / Movie Maker / Sony Vegas</li> <li>• FreshPaint</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>ARGOMENTI COPERTI</b>       | animali marini, ambiente oceanico, inquinamento da materie plastiche, problemi globali - possibili soluzioni locali                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>BREVE PRESENTAZIONE</b>     | Questo progetto mostrerà due volti dell'ambiente oceanico - quello ottimale e quello reale - attraverso la creazione artistica propria degli studenti. Le prime osservazioni scientifiche sulla vita degli animali marini servono a dare forma alle prime opere pittoriche della classe: i pesci nel loro ambiente reale vengono studiati grazie a strumenti scientifici e artistici. Successivamente, una creatura di fantasia proveniente dall'oceano profondo sarà una delle possibili evoluzioni della vita nei fondali: progettata a livello artistico, sarà una piacevole sorpresa grazie all'uso divergente del tablet. Le attività successive si concentreranno sull'inquinamento oceanico: gli studenti avranno il compito di cucinare un pasto con la spazzatura di plastica pescata in mare e di girare un cortometraggio che rifletterà la conoscenza acquisita e il loro atteggiamento nei confronti di questo problema globale. |
| <b>PARTECIPAZIONE CIVICA</b>   | Questo progetto mostra quanto sia importante pensare in modo globale, anche quando i problemi ci sembrano lontani, e ciò che si può iniziare a fare con alcune piccole modifiche del comportamento a livello personale: l'atelier digitale mira infatti a riflettere sulla questione ambientale rinnovandone l'interesse grazie anche all'introduzione della tecnologia. Questo percorso potrebbe essere utile nei progetti di educazione all'ambiente, potrebbe essere presentato l'8 giugno di ogni anno in occasione del "World Oceans Day".                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |

## PREPARAZIONE DELLO SPAZIO PER L'ATELIER

*Osservando la vita nell'oceano:* può essere realizzato all'interno o all'esterno e non richiede alcuna condizione aggiuntiva.

*Animali marini conosciuti:* i materiali vanno disposti nel mezzo di un grande tavolo attorno al quale gli studenti si siedono, oppure predisponendo un classico cerchio di classe

*Animali marini sconosciuti:* classe oscurata

*Cucinando dalla plastica:* cestino o scatola di plastica; un grande tavolo attorno al quale gli studenti possano sedersi

## MATERIALI NECESSARI

*Osservando la vita nell'oceano:* iPad + app

*Animali marini conosciuti:* carte, acquerelli, colori a tempera, pennelli, pastelli a olio e pastelli morbidi

*Animali marini sconosciuti:* PS / tablet / iPad + app FreshPaint, cartoncini per oscurare le finestre, nastro adesivo, fotocamera DSLR, (proiettore)

*Cucinando dalla plastica:* immondizia di plastica, piatti, cellulari, PC + Movie Maker / Sony Vegas (montaggio da parte dell'insegnante)

## PRINCIPALI ISPIRAZIONI EMERSE DAL LAVORO DI RICERCA PRECEDENTE

- L'ecosistema oceanico e il suo ruolo sulla Terra
- Creature dei fondali profondi
- Problema delle confezioni di plastica
- Sensibilizzazione all'ambiente
- Possibilità di riuso della spazzatura nella creazione artistica

## COLLEGAMENTI CON I MASS MEDIA E I SOCIAL MEDIA

- Film documentario *A Plastic Ocean*
- Video di creature delle profondità
- Campagne senza scopo di lucro con temi ecologici

## COME INTENDI VALORIZZARE LE CAPACITÀ E LE CONOSCENZE DEI TUOI STUDENTI?

Attraverso la produzione grafico-artistica, gli studenti possono proporre il loro sapere e il loro punto di vista su temi così importanti e necessari. Il compito *Cucinare dalla plastica* propone l'esperienza concreta di usare opere d'arte da loro prodotte come uno strumento di sensibilizzazione per altre persone. Comunicare un messaggio agli altri comporta il doversi chiarire conoscenze, precisare informazioni e specificare punti di vista.

## PROPORRE LA DOMANDA STARTER DELL'ATELIER DIGITALE

Sai perché la Terra è chiamata "pianeta blu"?

## CON QUALE AZIONE LABORATORIALE E CONCRETA VIENE AVVIATA LA RICERCA?

L'attività comincia con alcune domande.

- Cosa sai della vita nell'oceano? Che pesci conosci?
- Cominciamo l'esplorazione di questo tema con due app che vengono collegate al video proiettore per poter essere visualizzate collettivamente.
- L'oceano è difficile da esplorare nell'esperienza diretta e "analogica" delle persone: le due app proposte permettono un'esperienza conoscitiva digitale:
- L'app *VR Ocean* introduce i pesci e le forme di vita che vivono in mare nelle aree di interesse degli studenti.
- L'app *Incredibile Oceano* mostra gli animali più famosi del mare dall'alto verso il basso in un'efficace modalità grafica, rendendo possibile la discesa verso il fondale.

Con queste app si possono scoprire numerose informazioni capaci di sorprendere gli studenti.

### LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI: COSA FANNO LE LORO MANI?

Animali marini conosciuti  
Dipingi un vero animale marino e l'ambiente dove vive. Gli studenti potrebbero usare le foto dell'app (anche screenshot) o immagini da libri fotografici e divulgazione scientifica, oppure cercarne su Internet facendo attenzione alla fonte.

### PRESENTAZIONE DEI RISULTATI

Metti insieme allineati tutti i dipinti realizzati dagli studenti e parlate delle somiglianze e delle differenze tra le varie specie. Prova a trovare diversi punti di contatto in base a motivi specifici (profondità del mare in cui vivono, tipologia o singole caratteristiche dell'animale marino...).

### ANALISI DEI RISULTATI

La motivazione al lavoro suscitata attraverso queste due app è stata davvero interessante per gli studenti e ha funzionato sia dal punto di vista artistico che scientifico.

### SECONDA AZIONE LABORATORIALE

Domanda: qual è la parte meno conosciuta della Terra?  
Si può guardare un video di creature del mare profondo, selezionato dall'insegnante in precedenza.

### LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI: COSA FANNO LE LORO MANI?

#### *Animali marini sconosciuti*

- Crea la tua creatura fantasy dell'oceano profondo usando l'app Paint Fresh (PC/tablet).
- Carica le foto su un telefono o tablet/iPad.
- Nella stanza completamente buia si accendono smartphone e tablet sulla fotografia di un'animale marino scelto e viene imitato il movimento di una creatura nell'acqua. Gli studenti si muovono per la stanza, come in un'opera teatrale, con i loro animali marini disegnati sugli schermi dei propri dispositivi : il movimento oscillatorio farà sembrare questi animali in movimento, creando un effetto emozionante per gli studenti stessi.

In questo caso, si valorizza l'uso divergente dello stesso strumento tecnologico che diventa un supporto che si muove (oscilla, danza, si sposta...) a tempo col corpo degli studenti dando l'impressione che i mostri marini stiano nuotando nei fondali marini (grazie alla stanza/aula oscurata). Se possibile, questo spettacolo di luci è registrato su una fotocamera DSLR.

### PRESENTAZIONE DEI RISULTATI

Proiezione del video con discussione e riflessione degli studenti. Occorre che l'insegnante sottolinei l'uso "spettacolare" del cellulare che permette un'esperienza d'uso completamente nuova per gli studenti.

### ANALISI DEI RISULTATI

L'esibizione con smartphone o tablet offre molto spazio per la sperimentazione. Gli studenti hanno sperimentato la possibilità di mostrare il proprio animale, danzando con il loro dispositivo. Hanno coperto, girato, inclinato i loro dispositivi per ottenere il modo ottimale di imitare l'animale 3D a partire dalla sua immagine 2D.

### TERZA AZIONE LABORATORIALE

Domanda: come appare l'oceano al giorno d'oggi?

Inquinamento da materie plastiche.

Proiettiamo immagini di inquinamento marino e apriamo un dibattito con gli studenti.

E quando tutta quella roba ci finirà nel piatto?

## LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI

Cucinando dalla plastica

Immagina cosa accadrebbe se avessi della plastica invece del pasto normale per nutrirti.

Cercate pezzi di rifiuti di plastica con alcune qualità specifiche (forme, strutture, colori) che possano ricordare un piatto reale/esistente.

Quindi "cucinatelo".

Create insieme una storia, provate a girare un breve cortometraggio.

Concentratevi su inquadrature, angolazioni, movimenti e composizione.

Il montaggio e la post-produzione sono da realizzare collettivamente, con il supporto dell'insegnante e valorizzando le competenze degli studenti che amano fare video editing.

## PRESENTAZIONE DEI RISULTATI

Proiezione dei film con discussione e riflessione degli studenti.

## ANALISI DEI RISULTATI

Questo atelier digitale permette di valorizzare due abilità che sembrano essere diffuse tra gli adolescenti: la capacità di gestire fotografie e fare brevi video. Anche in questo caso, l'insegnante può comunque anticipare, per tempo, le capacità che dovranno essere presenti nel gruppo classe in modo che gli studenti si sentano motivati a tirarle fuori, a usarle in modo costruttivo o ad avere tempo di acquisirle a casa, grazie al piacere che genera loro usare la tecnologia (e seguire i video tutorial).

## APPROCCIO AD UN NUOVO SOFTWARE O UNA NUOVA APP

L'Applicazione FreshPaint rappresenta un'alternativa digitale alle discipline artistiche classiche permettendo effetti sofisticati, ad esempio la pittura ad acquerello o acrilica. Simula un vero dipinto e per gli studenti può avere un effetto davvero fantastico. È facile da usare grazie alla grafica semplice e piacevole dell'app: anche in questo caso, mettiamo gli studenti in grado di capire come usarla e di aiutarsi reciprocamente a livello tecnico.

## LEGAME TRA L'ATELIER DIGITALE E LA VITA QUOTIDIANA DEGLI STUDENTI

Questo atelier digitale fa comprendere che, anche se alcuni problemi ambientali non sono percepiti come "nel nostro cortile", tutto è collegato e una cittadinanza attiva prevede una consapevolezza dei grandi e controversi temi che i nostri tempi stanno affrontando. Pensare in dimensioni globali e ipotizzare comportamenti significativi a livello locale è fondamentale (un grande esempio per gli studenti potrebbe essere la storia di Boyan Slat e del suo sistema di pulizia).

## COME IMMAGINI DI VALUTARE LE CONOSCENZE E LE ABILITÀ?

Le conoscenze emergono portando avanti aspetti scientifici e artistici in parallelo. L'importanza del dover comunicare, dover sensibilizzare altri diventa fondamentale nella definizione di contenuti, obiettivi e strategie. L'essere riusciti a partecipare alle due attività produttive collettive (la performance nel fondale degli oceani a luci spente e i cortometraggi di sensibilizzazione) è uno step fondamentale per valutare il lavoro della classe.

A livello etico è importante anche soffermarsi su alcune domande:

- cosa puoi fare tu (come essere umano) nel tuo quotidiano?
- come puoi aiutare?

## CONCLUSIONE

Questo atelier digitale propone due app come oggetto di studio per scoprire di più la vita negli oceani, allo stesso tempo propone alcune app come strumenti di lavoro e permette un uso creativo e divergente dell'oggetto tecnologico stesso, spesso usato solo per realizzazioni stereotipate e d'uso quotidiano. Lo stupore generato dalla simulazione del fondale marino permetterà un'esperienza intensa a tutta la classe.

# APP UTILIZZATE

## IMOVIE E MOVIE MAKER

*iMovie* (per mac) e *Movie Maker* (per Windows) sono due software per computer dedicati all'editing video, molto diffusi e utilizzati. Si basano entrambi su un'interfaccia dove è possibile importare video direttamente dal computer. I video si possono spezzettare e montare tra di loro disponendoli, grazie a un'interfaccia intuitiva, nell'ordine preferito. È possibile inoltre aggiungere delle transizioni tra uno spezzone e l'altro, così come aggiungere qualche effetto visivo, testi, suoni e musiche. Sono strumenti di montaggio video per amatori e appassionati, non per professionisti; per questo però offrono molta intuitività e la possibilità di imparare in classe come realizzare dei filmati insieme.

Dal 2017 *Movie Maker* è sostituito dalla funzione *Story Remix* dell'app *Microsoft Foto*.

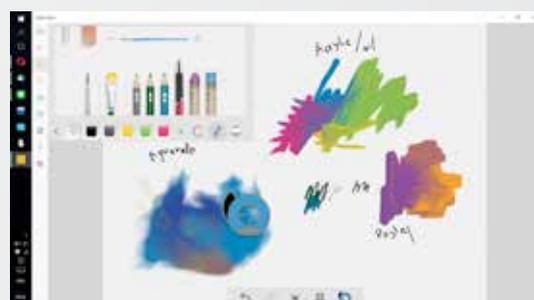
## VR OCEAN



## INCREDIBILE OCEANO



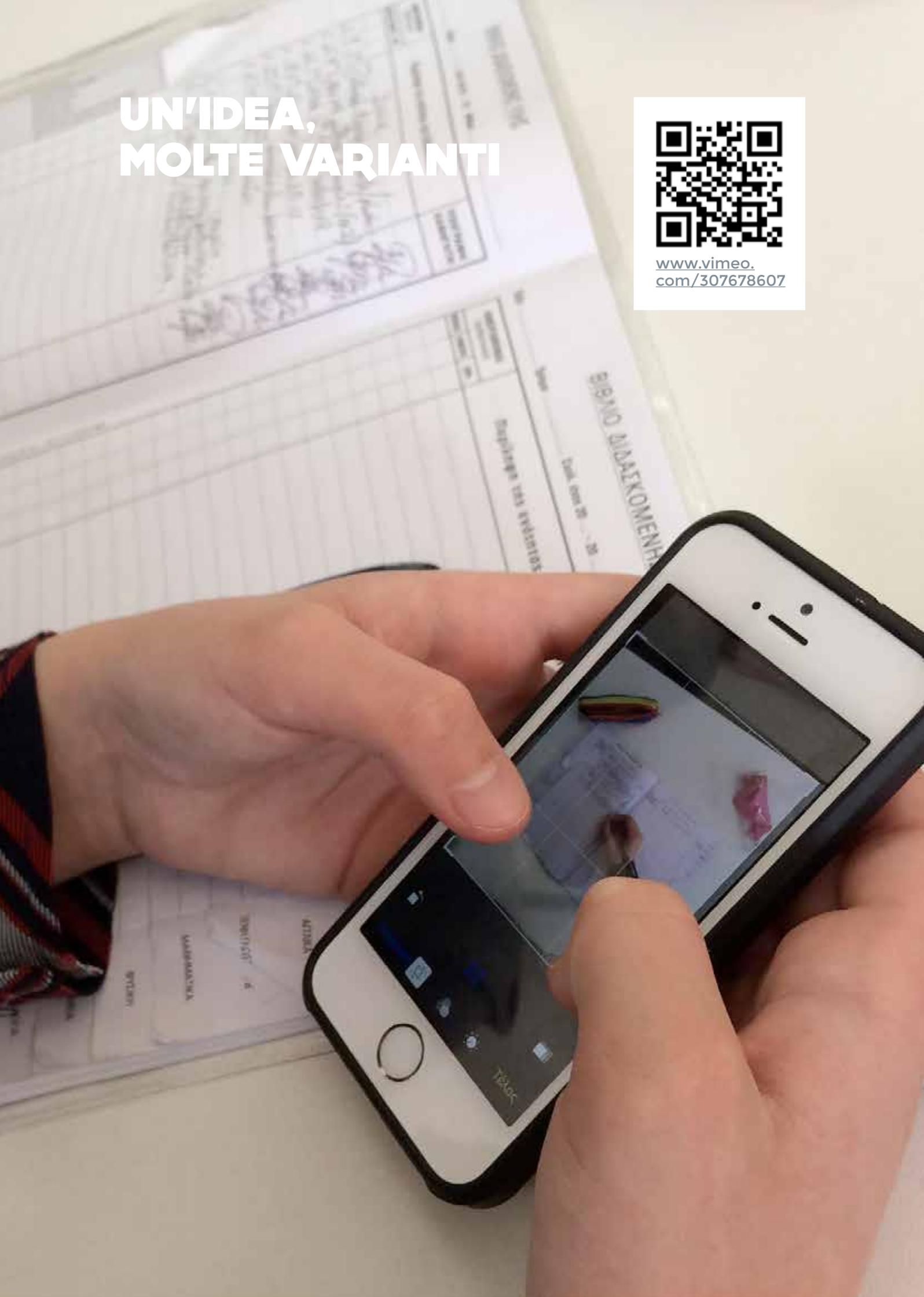
## FRESHPAINT



**UN'IDEA,  
MOLTE VARIANTI**



[www.vimeo.com/307678607](http://www.vimeo.com/307678607)



|                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|--------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ETÀ</b>                     | 11 - 17 anni                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>DOMANDE CHIAVE</b>          | Come può un oggetto o un concetto essere visualizzato in modi diversi?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>OBIETTIVI</b>               | Indagare la soggettività del messaggio nascosto in una fotografia, in un collage fotografico o in un video.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>TEMPO</b>                   | 6 ore                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>SOFTWARE E APP DA USARE</b> | Qualsiasi software che permetta di lavorare con immagini e testi, come PicCollage o Photo Collage.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>ARGOMENTI COPERTI</b>       | Messaggio, significato, interpretazione, scenografia/sfondo, fotografo-soggetto-pubblico                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>BREVE PRESENTAZIONE</b>     | Gli studenti fotografano un oggetto o un'idea selezionati in 5 modi diversi, relativi a 5 temi specifici: realtà, uso surreale, pubblicità, fiaba e interazione sociale. Quindi, sulla base dello stesso tema, creano un collage digitale con almeno 5 nuove foto, cercando di ritrarre l'idea in un modo visivo sintetico. Infine, sviluppano questo concetto tramite il video, selezionando tra uno dei diversi stili di comunicazione: intervista di reportage, documentario con narrativa personale, fiction, video senza audio con sottotitoli (come per i social network), pubblicità. Il testo può essere aggiunto e applicato in tutte le fasi per migliorare o distorcere il significato dell'immagine. |
| <b>PARTECIPAZIONE CIVICA</b>   | I prodotti finali del workshop possono essere presentati nella scuola o nella comunità locale tramite una proiezione, dove i partecipanti esprimono la propria opinione. Si potrebbero esporre le immagini di ciascun gruppo su un muro o caricarle su una piattaforma e invitare altri giovani partecipanti (il pubblico) a identificare e riflettere su ciascun tema. Un esempio potrebbe essere quello di mostrare al pubblico i lavori in ordine casuale, e chiedere quali dei 5 temi previsti sono raccontati in ciascun lavoro.                                                                                                                                                                            |

## PREPARAZIONE DELLO SPAZIO PER L'ATELIER

Lo spazio è allestito con i banchi suddivisi in piccolo gruppi (sino a 10 gruppi) e viene preparato un foglio A3 e dei tratto pen su tutte le postazioni di lavoro.

## MATERIALI NECESSARI

Una semplice fotocamera o tablet / smartphone per ogni gruppo, proiettore o laptop per visualizzare i materiali. Una stampante a colori può essere utile per stampare le immagini finali e per realizzare un'esposizione a muro. Software editor di foto e collage, sia versione mobile che desktop; per esempio PicCollage o Photocollage per il mobile, Canva o BeFunky per desktop.

## PRINCIPALI ISPIRAZIONI EMERSE DAL LAVORO DI RICERCA PRECEDENTE

L'ispirazione è stata presa dal cinema e dalla semiotica. L'idea di variazioni su un tema o aspetti diversi della stessa storia vengono dalla letteratura, come ad esempio il libro Esercizi di stile di Raymond Queneau e il film Rashomon di Akira Kurosawa.

## COLLEGAMENTI CON I MASS MEDIA E I SOCIAL MEDIA

*Arti/media:* programmi TV, pubblicità, teatro, giochi di ruolo, cinema, semiotica.

## COME INTENDI VALORIZZARE LE CAPACITÀ E LE CONOSCENZE DEI TUOI STUDENTI?

Il processo di discussione durante l'intero seminario è intenso poiché la natura dei materiali e il lavoro comparativo dei gruppi danno l'opportunità di avviare molte discussioni. I partecipanti comprendono le potenziali interpretazioni e reazioni di un pubblico.

## COME IMMAGINI DI FARE IL PUNTO DELLA SITUAZIONE SULLE CONOSCENZE E ABILITÀ DEGLI STUDENTI ALL'INIZIO DELL'ATELIER?

Parliamo della fotografia e della loro relazione con essa, dei messaggi e dei significati nelle immagini che vedono.

## PROPORRE LA DOMANDA STARTER DELL'ATELIER DIGITALE (IN COLLEGAMENTO CON LA DOMANDA PRINCIPALE DELLA RICERCA) E ASCOLTARE COSA NE PENSANO, COSA NE SANNO, CHE IDEE HANNO.

Come può essere visualizzato un oggetto in diversi modi? Un'idea può essere presentata in modi multipli / sintetici? Tutti noi capiamo le immagini allo stesso modo? Dare esempi.

## CON QUALE AZIONE LABORATORIALE E CONCRETA VIENE AVVIATA LA RICERCA?

Il gruppo è diviso in gruppi più piccoli, ognuno dei quali sceglie un oggetto comune e quotidiano. Lo posizionano in diverse altezze e luoghi in classe e di fronte a diversi sfondi. Lo guardano da varie distanze e punti di vista (questo può essere fatto come compito a casa e le foto della sperimentazione possono essere portate in classe).

## LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI: COSA FANNO LE LORO MANI?

I gruppi devono fotografare il loro oggetto in cinque modi diversi:

1. “L’oggetto come di solito lo vediamo” (domande a cui rispondere: come vedono solitamente questo oggetto, cosa significa questo oggetto per la maggior parte delle persone?).
2. “L’oggetto come non lo vedremo mai” (domande a cui rispondere: cos’è un’immagine assurda? Quali interventi semantici e immaginari facciamo per una rappresentazione surreale?).
3. “L’oggetto come elemento dominante di un’interazione sociale”. Qui partecipano anche le persone (domande a cui rispondere: chi può usare l’oggetto e in quale contesto sociale?).
4. “L’oggetto come personaggio principale di una fiaba” (domande a cui rispondere: come possiamo creare un’immagine non realistica che dovrà riguardare un qualche tipo di narrazione?).
5. “L’oggetto come prodotto pubblicizzato”, risultante in un’immagine che appartiene alla “realtà” dell’universo pubblicitario (domande a cui rispondere: chi sono i potenziali acquirenti che vorremmo convincere? Quale il prodotto? Quale sarà lo sfondo?).

Ogni gruppo selezionerà le migliori versioni possibili da presentare. Il processo di selezione stesso fa parte di una comprensione critica dell’essenza dell’interpretazione di questi momenti “reali” e “di finzione”. Un limite rigoroso di uno per ogni tipo è richiesto per la presentazione.

## PRESENTAZIONE DEI RISULTATI: I PROGETTI SVILUPPATI DAI VARI GRUPPI

Ogni gruppo presenta il proprio lavoro a tutta la classe attraverso il proiettore. Al gruppo di creazione non è concesso di spiegare, ma dovrebbe ascoltare attentamente i pensieri del proprio pubblico. I gruppi potrebbero anche aggiungere didascalie sul lato o in qualche altro modo proposto da loro.

## ANALISI DEI RISULTATI

Gli argomenti si svilupperanno di conseguenza con proposte e valutazioni “sbagliate” dagli altri gruppi. Il gruppo comprende che l’interpretazione del pubblico si basa sugli stereotipi. Intuitivamente i giovani partecipanti si rendono conto che stanno esprimendo la loro “verità” e che la registrazione “reale” e narrativa è in realtà un riflesso di ciò che loro considerano realtà e narrazione. Qui, il ruolo del creatore diventa esplicito.

## SECONDA AZIONE LABORATORIALE

Quando e perché un collage ci dice più di una singola foto sullo stesso tema?

## LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI

L’idea che ha ispirato l’unità precedente sarà trattata come un collage fotografico composto da almeno 5 nuove foto. L’obiettivo è il collage, per presentare un’immagine più ampia e migliorata dell’idea selezionata. Ecco 4 fasi:

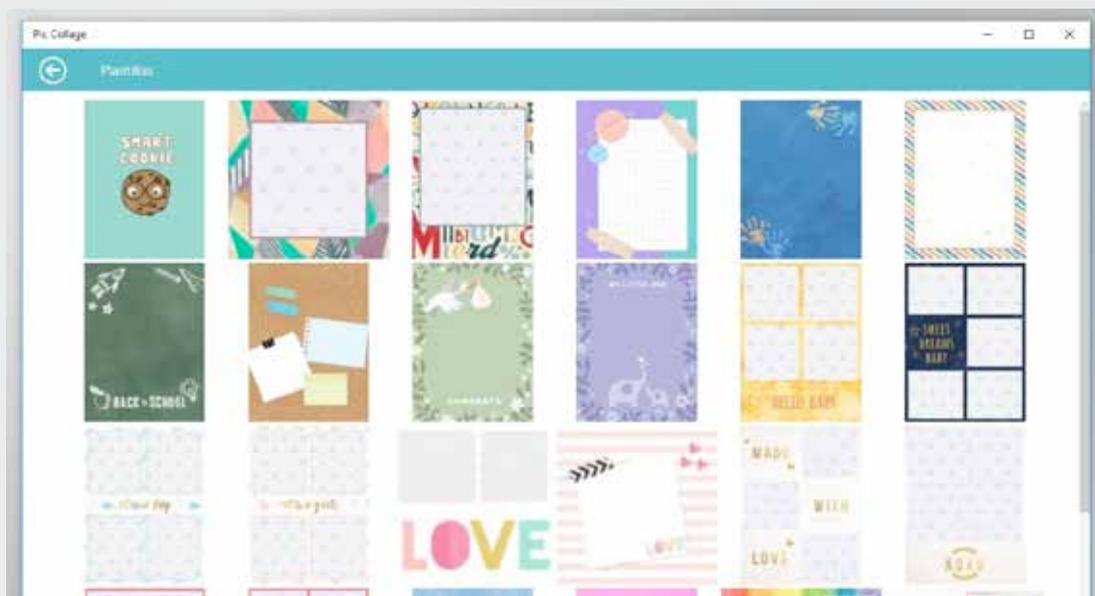
1. brainstorming sul concetto
2. gli studenti scattano foto negli stessi gruppi
3. creazione dei collage tramite le app
4. presentazione stampata e/o proiettata

|                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|--------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>PRESENTAZIONE DEI RISULTATI</b>                                       | Il lavoro è un formato visivo di un collage. Diversi software offrono una varietà di modelli pronti, quindi il gruppo può decidere se crearne uno originale o seguire uno dei template.                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>ANALISI DEI RISULTATI</b>                                             | Punti di discussione: il numero di fotografie utilizzate, la loro complementarità, il loro contributo all'essenza dell'idea / oggetto, la relazione del titolo con il collage.                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>TERZA AZIONE LABORATORIALE</b>                                        | Che tipo di video vediamo di solito? Online, offline. Prova a descriverli. Trova esempi che differiscono sostanzialmente ma condividono un argomento simile.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI</b>                                      | Ogni gruppo seleziona e produce un video di 1-2 minuti basato su uno stile diverso: <ul style="list-style-type: none"> <li>• reportage (ad esempio interviste/opinioni di persone e notizie diverse)</li> <li>• documentario (ad esempio con una voce narrante)</li> <li>• fiction (ad esempio racconto con personaggi)</li> <li>• video di social media (consiste di foto fisse con didascalie brevi in caratteri grandi, spesso chiamati AJ+)</li> <li>• annuncio pubblicitario</li> </ul> |
| <b>PRESENTAZIONE DEI RISULTATI</b>                                       | I video hanno ciascuno il proprio stile visivo, ritmico, grafico e audio.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>ANALISI DEI RISULTATI</b>                                             | Queste qualità possono essere identificate e discusse.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>APPROCCIO A NUOVE APP E SOFTWARE</b>                                  | Per la 2a fase, mostra più di una app di foto ritocco (PicCollage, Photo Collage o altre simili, come ad esempio picsArt, Photoshop, Pic lab e Wordfoto, e Gimp come proposta open source) e indica il motivo per cui sono popolari e se ci sono differenze tra loro. Quali app di foto ritocco usano? (Instagram è uno dei più popolari con alcune funzionalità ma senza i livelli di testo).                                                                                               |
| <b>LEGAME TRA L'ATELIER DIGITALE E LA VITA QUOTIDIANA DEGLI STUDENTI</b> | Il gioco di ruolo attorno a un tema specifico e le visioni surreali degli oggetti di uso quotidiano sono un aspetto piacevole della vita giovanile. Anche questa attività offre filtri concreti alla continua, spesso non riflessiva, produzione di foto e video da parte degli utenti.                                                                                                                                                                                                      |
| <b>COME IMMAGINI LA VALUTAZIONE DELL'ATELIER DIGITALE?</b>               | La riflessione peer-to-peer è forte e molto specifica poiché abbiamo una discussione su fotografie che l'autore ha concepito con un'intenzione molto chiara.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>CONCLUSIONE</b>                                                       | Gli oggetti (un libro, una mela) sono facilmente adattabili su vari temi (la nostra scuola) se gli studenti vengono guidati attraverso un processo d'astrazione, utilizzando la tecnologia in maniera saggia. Attraverso questo lavoro si combina alfabetizzazione ai media, capacità espressiva con brevi frasi eloquenti e attenzione verso l'interpretazione del pubblico.                                                                                                                |

# APP UTILIZZATE

## PIC COLLAGE

*Pic Collage* è un app per la creazione rapida e intuitiva di collage



# OBBLIGO O VERITÀ



[www.vimeo.com/297729550](http://www.vimeo.com/297729550)



|                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|--------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ETÀ</b>                     | 12 - 15 anni                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>DOMANDE CHIAVE</b>          | Quanto è facile costruire e condividere la tua campagna di notizie attraverso i media? Quanto è semplice diventare vittime di notizie false e come possiamo proteggerci?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>OBIETTIVI</b>               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduzione al concetto di “fake news” nel mondo digitale dell’informazione.</li> <li>• Sperimentazione di strumenti di comunicazione visiva, per la creazione di poster o brevi interviste</li> <li>• Sperimentazione di scrittura giornalistica e creazione di post sui social media</li> <li>• Problemi di disinformazione e possibili soluzioni</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>TEMPO</b>                   | 6 ore                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>SOFTWARE E APP DA USARE</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Canva</li> <li>• YouTube</li> <li>• Facebook</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>ARGOMENTI COPERTI</b>       | Notizie false, ricerca, nuovi media, grafica, comunicazione digitale, riprese e interviste, piccoli video di reportage, creazione di campagne, strumenti online per la creazione di poster / video, attività di presentazione in aula, disinformazione dei media, protezione online, alfabetizzazione mediatica..                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>BREVE PRESENTAZIONE</b>     | <p>Costruisci la tua campagna per studenti, e verifica come diventano facilmente virali le fake news. Quanto può essere facile creare contenuti attraverso il web?</p> <p>Crea la tua campagna utilizzando 3 strategie:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Scrittura e post sui social media</li> <li>2. Creazione di poster</li> <li>3. Interviste video</li> </ol> <p>Gli studenti lavoreranno in gruppi di 4 persone e alla fine voteranno quale campagna racconta una storia vera e quali invece sono incentrate sulle bugie. Indipendentemente dall’originale validità della storia o della notizia (può essere vera o falsa), le campagne vincenti sono quelle che l’hanno resa reale e convincente. Quanto è facile diventare vittime di notizie false? Come possiamo proteggerci?</p> <p>Gli studenti, basandosi sulle loro esperienze personali, sono incoraggiati a discutere della facilità con cui è possibile creare contenuti attraverso i nuovi media e canali di comunicazione; riflettono inoltre sul concetto di disinformazione e propongono modi per affrontarlo.</p> |
| <b>PARTECIPAZIONE CIVICA</b>   | Gli studenti sono incoraggiati ad essere cittadini attivi e a guardare “dietro” le notizie, non solo a consumarle. Questo workshop mira a rafforzare gli studenti sostenendo un’attitudine di controllo delle fonti e un approccio critico.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |

## PREPARAZIONE DELLO SPAZIO PER L'ATELIER

Crea spazio attorno a ogni computer per 4 studenti. Dovrebbero tutti avere accesso allo schermo e lavorare come gruppo.  
Proiezione.

## MATERIALI NECESSARI

- Computer desktop o laptop, uno per ogni 4 studenti
- garantire il permesso scolastico per utilizzare gli smartphone con accesso a Internet
- carte e penne
- cartelli stampati con notizie, una per ogni gruppo (le notizie saranno vere per metà e false per la restante metà)
- proiettore e altoparlanti per presentazioni finali e votazioni

## PRINCIPALI ISPIRAZIONI EMERSE DAL LAVORO DI RICERCA PRECEDENTE

Questo workshop permette di diventare più consapevoli rispetto alla facilità di creazione, realizzazione e diffusione di fake news.

## COLLEGAMENTI CON I MASS MEDIA E I SOCIAL MEDIA

Questo atelier digitale può essere completamente iscritto nell'approccio della media education: le fake news sono recentemente diventate un ambito importante di lavoro e di creazione di risorse didattiche.

## COME INTENDI VALORIZZARE LE CAPACITÀ E LE CONOSCENZE DEI TUOI STUDENTI?

Alla fine del progetto, gli studenti sintetizzano la loro mappa delle soluzioni per contrastare il fenomeno delle fake news. Allo stesso tempo, l'insegnante scrive su un power point le diverse proposte in modo da diffonderle anche attraverso la scuola.

## COME IMMAGINI DI FARE IL PUNTO DELLA SITUAZIONE SULLE CONOSCENZE E ABILITÀ DEGLI STUDENTI ALL'INIZIO DELL'ATELIER?

All'inizio dell'atelier utilizziamo lo schema *Quello che non sai di me* (pag. 38), presente in questo toolkit. Si potrà tornare allo stesso schema alla fine del laboratorio e aggiungere quello che abbiamo imparato meglio o di nuovo.

Inoltre, i post Facebook progettati sono utili per la valutazione, al termine di ogni sessione. Possiamo chiederci insieme:

- cosa hai imparato oggi?
- cosa ti ha colpito?
- cosa non ti è piaciuto?

Questo workshop tenta di portare alla definizione di una risposta attraverso esperienze concrete che permettono agli studenti di riflettere e di diventare più consapevoli.

## PROPORRE LA DOMANDA STARTER DELL'ATELIER DIGITALE

Quanto è facile costruire e condividere la nostra campagna di notizie, indipendentemente dalla sua validità, utilizzando nuovi media e strumenti di comunicazione?

## CON QUALE AZIONE LABORATORIALE E CONCRETA VIENE AVVIATA LA RICERCA?

*Familiarità con notizie false*

Gioco teatrale *Truth or Lies*: ogni partecipante pronuncia 3 frasi (2 vere e una bugia). L'aula (il resto della classe) indovina quale è l'elemento falso. Diamo un famoso esempio di notizie false (ad esempio il pianeta X della NASA) per ricercare e discutere insieme le informazioni trovate, le fonti e i siti usati dagli studenti.

### LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI: COSA FANNO LE LORO MANI?

Primo compito del gruppo: cerca ed esamina la tua notizia scelta. È vero o falso? Mantieni la tua conclusione top secret rispetto agli altri gruppi. Ogni gruppo è isolato ed esamina il suo tema. Tramite delle ricerche su Google e la verifica di fatti e riferimenti, arrivano con conclusioni e possibili strategie da seguire.

### PRESENTAZIONE DEI RISULTATI

Raccogliere immagini, dati, informazioni, materiali, testi, link da condividere per la loro diffusione di notizie. Ogni gruppo scrive la sua strategia. Si raccolgono i propri materiali e si inizia a pensare a come usarli.

### ANALISI DEI RISULTATI

Durante questa prima fase, gli studenti dovrebbero essere a conoscenza dell'idea generale di fake news: si può dedicare un tempo alla discussione di classe. Inoltre, i vari gruppi dovrebbero prepararsi per la creazione della campagna.

### SECONDA AZIONE LABORATORIALE

Creazione della campagna: post di Facebook, poster, interviste video. Gli studenti acquisiscono familiarità con i post su Facebook, lo strumento Canvas per la creazione di poster, YouTube per caricare video brevi.

### ANALISI DEI RISULTATI

Durante questa fase i gruppi devono promuovere le loro notizie attraverso diversi canali di comunicazione. Gli studenti acquisiscono familiarità con i post su Facebook, lo strumento Canvas per la creazione di poster, YouTube per caricare video brevi.

### PRIMO COMPITO: POST FACEBOOK

Iniziano compilando un post su Facebook. Lo scopo dell'utilizzo di questo strumento è di rendersi conto dell'importanza di scrivere correttamente un post sui social media, i ruoli di hashtag, collegamenti, tag e il meccanismo clickbait.

- Scrittura creativa
- linee guida di Facebook
- immediatezza della pubblicazione
- familiarizzazione con il contenuto e il meccanismo di clickbait
- titoli e testi piccoli, o eccessivi

### SECONDO COMPITO: CREAZIONE POSTER

Per realizzare i poster si utilizzano software e app specializzate come Canvas. Lo scopo di utilizzare questo strumento è imparare come possiamo promuovere in modo più chiaro e visuale l'argomento principale del post precedente e come possiamo evidenziare le 2-3 parole chiave.

- linee guida per la comunicazione visiva
- visione di marketing del pensiero
- pensiero critico sul titolo, immagini, testi, caratteri, colori in relazione al soggetto

### TERZO COMPITO: VIDEO INTERVISTE

Sostieni la tua storia con una testimonianza audiovisiva. Lo scopo di utilizzare questo strumento è capire il significato e il "peso" di una testimonianza umana per la vendita di una storia.

- istruzioni per girare brevi video amatoriali
- il passaggio dalla scrittura al parlato
- autenticità della testimonianza
- prova
- approccio emotivo
- creazione di argomenti

## PRESENTAZIONE DEI RISULTATI

Ogni gruppo presenta le sue campagne con una grande proiezione in classe. Dopo tutte le presentazioni di gruppo, gli studenti votano per le campagne apparentemente più credibili.

## ANALISI DEI RISULTATI

Discussione: perché alcune campagne sembrano credibili e altre no? Il risultato ha a che fare con:

- la materia prima della news?
- con l'estetica della fake news?
- perché promuove decisioni e azioni credibili?

Rispondendo a queste domande, gli studenti sono incoraggiati a guardare in modo critico i loro risultati audiovisivi, a trovare errori, aspetti positivi e a guardare "dietro" le notizie. L'idea è alla fine di rendersi conto di quanto sia facile essere sedotti da una campagna attraente, anche se condivide notizie false.

## TERZA AZIONE LABORATORIALE

Dopo tutte le presentazioni e le azioni di voto, una discussione approfondita deve prendere le redini dell'attività.

Come possiamo proteggerci per non essere ingannati da notizie false?

Gli studenti discutono su soluzioni e azioni che possono accompagnare le nostre attività online.

## LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI

Questo è il momento in cui emergono le riflessioni degli studenti, ad esempio su come incrociare i vari dettagli delle informazioni, la ricerca online, l'identità dell'autore, la possibilità di fare click, i collegamenti, i riferimenti, gli URL, gli indirizzi IP ecc.

## PRESENTAZIONE DEI RISULTATI

Nel tempo dedicato alla discussione, uno studente o l'insegnante stesso possono registrare/trascrivere questa prima "mappa delle soluzioni" che alla fine potrebbe essere appesa nella scuola e nelle altre aule.

## ANALISI DEI RISULTATI

La discussione sulla soluzione potrebbe andare sempre più in profondità, poiché la tecnologia è in continua evoluzione, questo è un argomento senza fine.

## APPROCCIO AD UN NUOVO SOFTWARE O UNA NUOVA APP

Alcuni studenti hanno familiarità con i social media, altri con illustrazioni digitali o riprese video. Ma durante questo atelier, hanno finalmente sperimentato una creazione totale della campagna attraverso diverse app e hanno messo insieme competenze diverse.

Un'idea emersa nella sperimentazione di questo atelier digitale in Grecia è di cercare un'app che offra al suo interno tutti gli strumenti di base per la creazione di una campagna (testi, audiovisivi, condivisione).

## LEGAME TRA L'ATELIER DIGITALE E LA VITA QUOTIDIANA DEGLI STUDENTI

Il nucleo fondamentale del workshop è totalmente legato alla vita reale degli studenti e al quotidiano delle nostre comunità nazionali e europee che interagiscono continuamente con i mass media e con i social media. Questo atelier tenta di rendere più abili gli studenti nella gestione di notizie false.

## COME IMMAGINI LA VALUTAZIONE DELL'ATELIER DIGITALE?

Un primo strumento di valutazione è *Quello che non sai di me* (pag. 38) e il suo feedback alla fine dell'atelier.

Un altro strumento semplice e concreto sono i documenti pubblicati, alla fine di ogni sessione. I prodotti audiovisivi, grafici e social sono in grado di mostrare le competenze acquisite dagli studenti attraverso questo workshop così come la capacità di saper discutere in gruppo e concertare una strategia.

Ultimo ma non meno importante, la “mappa delle soluzioni” che viene prodotta e resa pubblica alla fine dell'atelier digitale ed è la più importante valutazione acquisita!

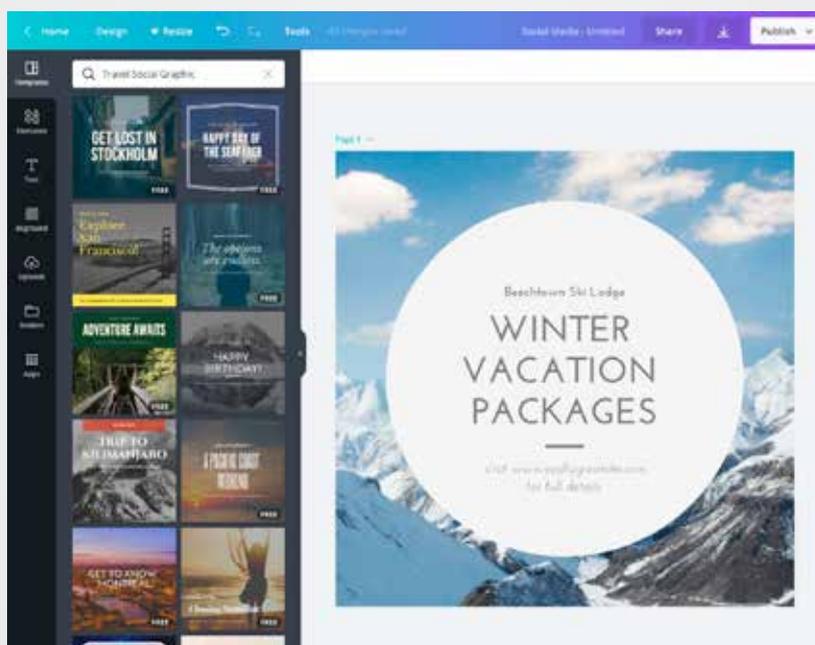
## CONCLUSIONI

Alla fine del workshop, speriamo che gli studenti capiscano la necessità e l'importanza di controllare e ricontrollare ciò che ricevono come notizie, per aiutarli a essere consumatori meno passivi di un mondo pieno di informazioni, immagini e contenuti dei social media.

Non dovrebbero essere più così acriticamente sedotti dalle notizie sul web, che attanagliano e attraggono post, like e share.

## CANVA

*Canva* è un software che può essere utilizzato direttamente online (all'indirizzo [www.canva.com](http://www.canva.com)) per realizzare dei poster. L'interfaccia si presenta con il poster a destra, che è possibile modificare e personalizzare con gli strumenti a sinistra. Si inizia selezionando un modello di poster, potendo modificare l'immagine di fondo (selezionandola da una galleria compresa nel software). Cliccando sui testi è possibile modificarne font, dimensione e colore, oppure eliminarli. Terminata la creazione, è possibile scaricare il poster in formato digitale sul computer.



# INFOGRAFICHE



[www.vimeo.com/297069191](http://www.vimeo.com/297069191)



|                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|--------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ETÀ</b>                     | 11 - 15 anni                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>DOMANDE CHIAVE</b>          | Le informazioni, i dati o le conoscenze possono essere presentati in modo visivo per diventare più comprensibili e più facili da memorizzare da un pubblico più ampio?                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>OBIETTIVI</b>               | Indagare la relazione tra comunicazione verbale e visiva, sperimentare la visualizzazione di informazioni e essere in grado di creare un'infografica, saper selezionare e togliere elementi visivi e verbali meno necessari.                                                                                                                                                                                                                |
| <b>TEMPO</b>                   | 6 ore                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>SOFTWARE E APP DA USARE</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Logomakr (<a href="http://logomakr.com">logomakr.com</a>)</li> <li>• Piktochart (<a href="http://piktochart.com">piktochart.com</a>)</li> <li>• Mentimeter (<a href="http://mentimeter.com">mentimeter.com</a> - opzionale)</li> <li>• app post-it (opzionale)</li> </ul>                                                                                                                          |
| <b>ARGOMENTI COPERTI</b>       | Può essere applicato a qualsiasi argomento del curriculum scolastico                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>BREVE PRESENTAZIONE</b>     | Gli studenti sperimentano con l'astrazione verbale e visiva. Vengono introdotti al concetto di simboli e creano i propri. Studiano come la comunicazione verbale e visiva (testo e simboli) può essere padroneggiata per creare una rappresentazione visiva congrua ed efficace di specifiche informazioni. Infine creano la propria infografica per comunicare un insieme di informazioni / conoscenze in modo immediato, facile e veloce. |
| <b>PARTECIPAZIONE CIVICA</b>   | Il prodotto finale del workshop, l'insieme di infografiche, può essere utilizzato per comunicare nuovi contenuti ad altri studenti o alla propria comunità locale.                                                                                                                                                                                                                                                                          |

## PREPARAZIONE DELLO SPAZIO PER L'ATELIER

Lo spazio deve essere allestito con tavoli per lavorare in gruppo, avere un computer per gruppo con accesso a Internet, un proiettore o uno schermo, uno scanner o una fotocopiatrice (opzionale).

## MATERIALI NECESSARI

- carte nere
- fogli A4
- matite
- gomme per cancellare
- matite colorate

## PRINCIPALI ISPIRAZIONI EMERSE DAL LAVORO DI RICERCA PRECEDENTE

Le principali ispirazioni per questo atelier sono state:

1. L'approccio di Bruno Munari alla progettazione visiva;
2. La sperimentazione del Centro Zaffiria su simboli e comunicazione visiva tramite simboli;
3. Ideogrammi ed emoji.

## COLLEGAMENTI CON I MASS MEDIA E I SOCIAL MEDIA

Esplora il tema dei simboli e degli ideogrammi, come vengono utilizzati nella vita di tutti i giorni (segnali stradali, emoticon nei social media).

## COME INTENDI VALORIZZARE LE CAPACITÀ E LE CONOSCENZE DEI TUOI STUDENTI?

Come introduzione all'atelier, gli studenti lavorano con la scheda *Quello che non sai di me* (pag. 38) presente in questo toolkit, che può essere usata dall'insegnante per conoscere le abilità dei suoi studenti e motivarli, di conseguenza, al lavoro in gruppo. È possibile integrare con post-it o con l'app post-it dando così più spazio agli studenti che faticano ad esprimersi.

## COME IMMAGINI DI FARE IL PUNTO DELLA SITUAZIONE SULLE CONOSCENZE E ABILITÀ DEGLI STUDENTI ALL'INIZIO DELL'ATELIER?

Gli studenti compilano il modulo *Quello che non sai di me* (pag. 38).

## PROPORRE LA DOMANDA STARTER DELL'ATELIER DIGITALE E ASCOLTARE COSA NE PENSANO, COSA NE SANNO, CHE IDEE HANNO.

Fino a che punto possiamo rimuovere il contenuto senza perdere il significato?

## CON QUALE AZIONE LABORATORIALE E CONCRETA VIENE AVVIATA LA RICERCA?

Durante questa sessione gli studenti sperimentano l'eliminazione verbale e visiva.

### ELIMINAZIONE VERBALE (DURATA 45')

1. L'insegnante sceglie un testo su un argomento che desidera approfondire con gli studenti.
2. L'insegnante divide gli studenti in gruppi e chiede a ciascun gruppo di fare un riassunto del testo, una sinossi/un sommario preciso, breve e sintetico affinché il significato principale non venga perso.

Suggerimenti:

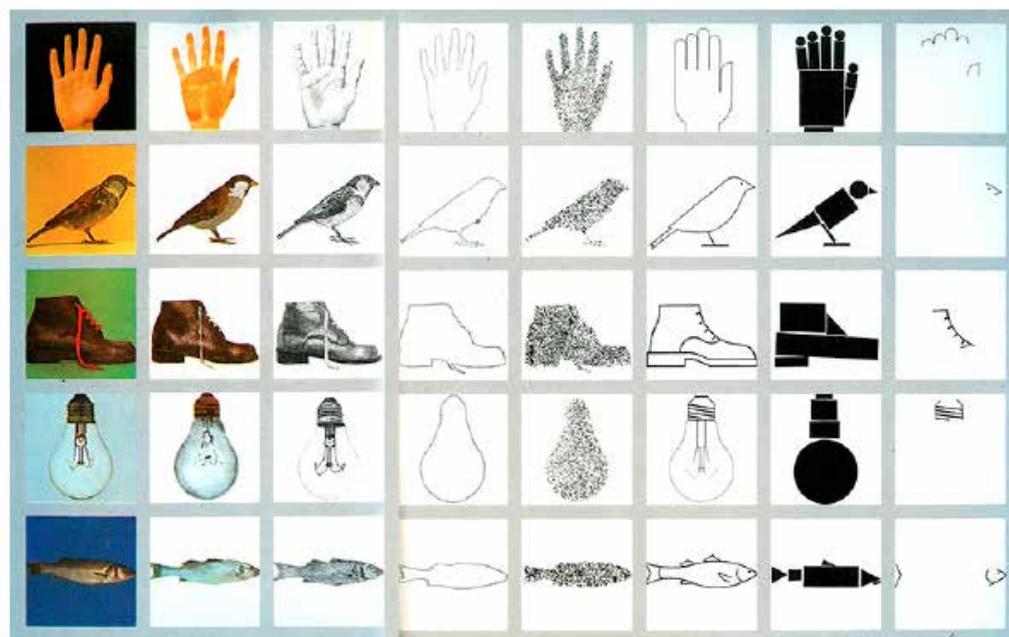
- Il testo iniziale fornito dall'insegnante non deve essere più di mezza pagina.
- Sarà utile agli studenti iniziare il lavoro trovando le parole chiave del testo.

Presentazione dei risultati: ogni gruppo legge il proprio riassunto (e le parole chiave), poi si procede con una discussione collettiva su cosa era fondamentale tenere del testo e cosa poteva essere eliminato.

### ELIMINAZIONE VISIVA (DURATA 45')

L'insegnante sceglie gli oggetti che sono legati all'argomento, uno per ogni squadra. Ogni squadra usa la proposta di "eliminazione" visiva di Bruno Munari per creare un simbolo del proprio oggetto (immagine sotto).

Esempio: se l'argomento scelto dall'insegnante fosse "La dipendenza degli adolescenti da Internet", allora potrebbe scegliere oggetti come una tastiera, un mouse, uno smartphone, un dispositivo di archiviazione USB, un cavo ecc...



Suggerimenti: per risparmiare tempo,

- ciascun gruppo può dividere le fasi della proposta di "eliminazione" visiva di Bruno Munari tra i suoi membri;
- l'insegnante può preparare in anticipo le prime due fasi della proposta di "eliminazione" visiva di Bruno Munari fotografando ciascun oggetto e stampandolo sia a colori che in bianco e nero.

L'insegnante può avere un'idea del lavoro guardando questo video:  
[www.youtube.com/watch?v=vV9GbqBbnVg&t=107s](http://www.youtube.com/watch?v=vV9GbqBbnVg&t=107s)

### III. Presentazione dei risultati e discussione

I vari gruppi mostrano quanto prodotto e condividono con il resto della classe i passaggi che hanno trovato più complessi da affrontare e risolvere.

### LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI: COSA FANNO LE LORO MANI?

Possiamo progettare un simbolo visivo di un concetto/idea? Cos'è un simbolo? Che caratteristiche ha? L'insegnante trova diversi esempi online che potrà mostrare alla lim oppure stampare. Sono numerose le banche dati online e comprendono simboli, icone, emoji che gli studenti potranno usare per sintetizzare graficamente i loro testi.

L'insegnante ha precedentemente preparato una serie di simboli (almeno 4 o 5) che sono messi in un ordine tale da creare una narrazione rilevante per l'argomento di studio che si è scelto per l'atelier digitale. Ogni gruppo riceve i simboli e un foglio di carta formato A4: l'insegnante chiede di dare un senso alla narrazione e di scriverla in un piccolo paragrafo, cercando di scrivere un testo sintetico e preciso allo stesso tempo.

Suggerimento: l'insegnante può utilizzare i simboli già disponibili su Internet o crearne di propri utilizzando la piattaforma Logomakr.

|                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|---------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>PRESENTAZIONE DEI RISULTATI</b>                            | Presentazione dei risultati, discussione in classe.<br>Suggerimento: l'insegnante può preparare più di un set di simboli, tuttavia si consiglia che almeno due gruppi possano lavorare sullo stesso set in modo da poter confrontare il loro approccio e i testi prodotti.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>SECONDA AZIONE LABORATORIALE</b>                           | L'insegnante introduce il concetto/l'idea relativo al tema dell'indagine e chiede ai gruppi di studenti di creare un logo per visualizzarlo.<br>Ad esempio, se l'argomento di indagine fosse la "dipendenza degli adolescenti da Internet", l'insegnante potrebbe chiedere: quale potrebbe essere il logo più adatto a far capire il tema della "dipendenza da Internet"?                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI: COSA FANNO LE LORO MANI?</b> | Ogni gruppo utilizza la piattaforma Logomakr per creare la propria proposta di logo. Anche in questo caso, è utile avvisare per tempo gli studenti delle app e dei software che saranno utilizzati facendo loro la richiesta che si attrezzino per saperli usare. Anche se non lo faranno tutti, saranno comunque in numero sufficiente per poter prendere in mano il lavoro del proprio gruppo e per poter guidare i compagni.                                                                                                                                                                                           |
| <b>PRESENTAZIONE DEI RISULTATI</b>                            | I gruppi presentano il loro lavoro di ideazione del logo. Suggerimento: l'insegnante può scegliere di dare più di un concetto/idea in modo che gli studenti preparino più loghi lavorando su aspetti diversi del tema scelto. Questo è particolarmente utile per la fase successiva che prevede la creazione di un'infografica a gruppo.                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>ANALISI DEI RISULTATI</b>                                  | <i>Opzionale:</i> la piattaforma Mentimeter potrebbe essere utilizzata per votare il logo più pertinente e creativo.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>TERZA AZIONE LABORATORIALE</b>                             | Come combinare parole e simboli per comunicare un insieme di informazioni in modo preciso, semplice e veloce?<br>Cos'è un'infografica? Come faccio a creare un'infografica? Presentazione di esempi e suggerimenti: anche in questo caso si possono cercare diversi esempi su Internet. Un lavoro molto interessante è presentato nel libro <i>Dear Data</i> di S. Posavec e G. Lupi.                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI</b>                           | A ogni squadra viene chiesto di creare un'infografica, trasformando le informazioni scritte relative all'argomento di indagine (fornite dall'insegnante) in una combinazione di simboli e parole chiave. Gli studenti progettano la loro infografica con Piktochart.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>PRESENTAZIONE DEI RISULTATI</b>                            | Ogni gruppo presenta la propria infografica<br>Nota: l'argomento può essere analizzato nei suoi diversi aspetti e sotto-argomenti in modo che ogni gruppo possa lavorare su una parte della stessa infografica. In questo modo, a conclusione del lavoro di gruppo, l'infografica finale sarà realizzata mettendo insieme il lavoro di tutti i gruppi.                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>ANALISI DEI RISULTATI</b>                                  | Esiste una giusta analogia tra testo e simboli? Ho raggiunto il mio scopo? Queste due domande possono essere oggetto della valutazione degli altri compagni di classe che, a turno, si fanno "target" del messaggio e cercano di verbalizzare e specificare i contenuti delle infografiche realizzate. Può anche essere realizzata una mostra, ad esempio nei corridoi della scuola, in cui si invitano i compagni di scuola a leggere le infografiche. La visualizzazione dei dati è un passo importante per aumentare le conoscenze e colmare il divario tra informazioni, loro significato e comprensione dell'utente. |

## APPROCCIO AD UN NUOVO SOFTWARE O UNA NUOVA APP

Gli studenti provano e sperimentano, prima da soli e poi in gruppo, con le app e i software proposti dall'insegnante in modo da raggiungere una capacità tecnica che permetta loro la successiva progettazione visiva.

## LEGAME TRA L'ATELIER DIGITALE E LA VITA QUOTIDIANA DEGLI STUDENTI

Gli studenti hanno visto infografiche su Internet e social media; attraverso questo atelier hanno la possibilità di progettarne loro stessi. Inoltre, prendono parte a un tentativo di trasmettere informazioni ai propri compagni (o ad altri adolescenti, concittadini, ecc.) in modo visivo, preciso e immediato. Queste informazioni potrebbero essere collegate a un argomento difficile del loro curriculum o ad un argomento sociale/locale che li riguarda.

L'infografica finale può essere condivisa con insegnanti di altre classi o utilizzata in tutta la scuola (o quartiere).

## COME IMMAGINI DI VALUTARE LE CONOSCENZE E LE ABILITÀ?

Dal risultato finale effettivo (produzione di infografica): l'aver raggiunto l'obiettivo di produzione e la qualità del lavoro sono due indicatori che contribuiscono all'autovalutazione degli studenti.

## CONCLUSIONE

Seguendo le fasi di questo atelier gli studenti studiano complesse aree tematiche in modo giocoso, possono avere una visione complessiva e multidisciplinare, rinforzano la loro capacità di lavoro su mappe mentali, schemi e rappresentazioni visive, si chiariscono gli aspetti dei problemi e padroneggiano strutture complesse di argomenti e contro-argomenti.

### LOGOMAKR

*Logomakr* è un software che può essere utilizzato direttamente online (all'indirizzo [www.logomakr.com](http://www.logomakr.com)) per realizzare in breve tempo dei loghi. Dalla schermata principale si inizia cercando una parola nella barra di ricerca in alto a sinistra (dove c'è scritto "Search Graphics"). Dai vari risultati ottenuti, si seleziona un'immagine nera, che sarà la base del logo. È possibile, cliccando sull'immagine, modificarne il colore (con la palette in basso a destra) e la dimensione (con i quadratini agli angoli dell'immagine stessa) e, cliccando sulla "T" a sinistra, si può aggiungere un testo. È possibile salvare così l'immagine e scaricarla sul computer.



### PIKTOCHART

Anche *Piktochart* è un software che può essere utilizzato direttamente online ([www.piktochart.com](http://www.piktochart.com)), e serve a creare delle infografiche e presentazioni. Piktochart fa scegliere da molti modelli di partenza l'impostazione generale che si vuole dare al progetto, permettendo poi di modificarlo. Si possono cambiare i colori, i testi, le dimensioni delle varie parti, inserire grafici e altro. Nella parte di sinistra si trovano tutti gli strumenti che possiamo inserire (mappe, grafici, immagini) mentre, in alto, si trovano altri strumenti utili (creare collegamenti esterni, copiare e incollare, decidere il carattere e la dimensione dei testi,...) alla personalizzazione.



# WORKSHOP SUL CODICE QR



[www.vimeo.com/269603866](https://www.vimeo.com/269603866)



|                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|--------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ETÀ</b>                     | 11 - 17 anni                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>DOMANDE CHIAVE</b>          | Come posso nascondere informazioni e creare una campagna?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>OBIETTIVI</b>               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare la tecnologia (in questo caso i codici QR) in modo creativo, per imparare a mettere insieme diversi media e diversi aspetti della realtà (digitale e analogica).</li> <li>• Sperimentare la comunicazione visiva usando elementi di sorpresa e creare una campagna coinvolgente su uno specifico argomento.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>TEMPO</b>                   | 6 ore                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>SOFTWARE E APP DA USARE</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• QR-code-generator</li> <li>• QR code reader</li> <li>• Piktochart.com</li> <li>• Logomakr.com</li> <li>• Dropbox.com/google drive</li> <li>• Freesound.org</li> <li>• Soundbible.com</li> <li>• Clyp app</li> <li>• Audacity (opzionale)</li> <li>• Mentimeter (opzionale)</li> <li>• Post-it app (opzionale)</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>ARGOMENTI COPERTI</b>       | Può essere applicato a qualsiasi argomento del curriculum scolastico.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>BREVE PRESENTAZIONE</b>     | <p>Gli studenti imparano a conoscere e sperimentare con i codici QR. Poi, nei gruppi, creano contenuti su un tema specifico utilizzando video, immagini, suoni e testo e generano i loro codici QR per “nascondere” il loro contenuto. Infine, usano i loro codici QR generati per combinarli con altri elementi visivi al fine di creare un poster coinvolgente. Tutti i manifesti delle squadre costituiscono a una campagna sull’argomento specifico. La base di questa attività è la gamification dell’apprendimento. Gli studenti sono impegnati a nascondere, cercare e rivelare informazioni usando i codici QR. Devono collaborare, pensare in modo creativo, testare e valutare, presentare il loro lavoro e stimolare la partecipazione degli altri.</p> |
| <b>PARTECIPAZIONE CIVICA</b>   | Partiamo dall’interesse personale e creiamo una “campagna” che coinvolga i coetanei e gli adulti. Le campagne possono essere presentate a scuola, nel quartiere della scuola o in un’area specifica della città.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |

## PREPARAZIONE DELLO SPAZIO PER L'ATELIER

Lo spazio dell'atelier digitale deve essere allestito con dei tavoli per poter lavorare in gruppo, deve esserci un computer per gruppo con accesso a Internet, e un proiettore (opzionale). I partecipanti possono utilizzare i propri telefoni cellulari o tablet.

Se gli studenti usano il proprio telefono cellulare, dovrebbero aver scaricato tutte le app prima dell'inizio dell'atelier. Inoltre, i telefoni cellulari che verranno utilizzati dovrebbero caricare tutto il materiale prodotto nell'atelier direttamente in una cartella di Dropbox (o Google Drive) per evitare problemi di incompatibilità.

## MATERIALI NECESSARI

- Codici QR stampati,
- pennarelli colorati,
- fogli bianchi di carta

## PRINCIPALI ISPIRAZIONI EMERSE DAL LAVORO DI RICERCA PRECEDENTE

L'ispirazione per questo atelier deriva da:

- i diversi modi di decifrare informazioni importanti, ad esempio codice Morse, RFID, codice a barre, codice binario, ecc...
- il lavoro sviluppato dal collettivo SixMemos sui codici QR ispirato all'opera di Bruno Munari

## COLLEGAMENTI CON I MASS MEDIA E I SOCIAL MEDIA

QR art, generatore codici QR, codici QR usati in gallerie e musei, nonché in riviste e altri prodotti.

Esempi interessanti di QR Code Art sono disponibili su [designerQRcodes.wordpress.com](http://designerQRcodes.wordpress.com)

## COME INTENDI VALORIZZARE LE CAPACITÀ E LE CONOSCENZE DEI TUOI STUDENTI?

Come introduzione all'atelier, gli studenti lavorano con la scheda *Quello che non sai di me* (pag. 38) presente in questo toolkit, che può essere usata dall'insegnante per conoscere le abilità dei suoi studenti e motivarli, di conseguenza, al lavoro in gruppo. È possibile integrare con post-it o con l'app post-it dando così più spazio agli studenti che faticano ad esprimersi.

## COME IMMAGINI DI FARE IL PUNTO DELLA SITUAZIONE SULLE CONOSCENZE E ABILITÀ DEGLI STUDENTI ALL'INIZIO DELL'ATELIER?

Gli studenti compilano il modulo *Quello che non sai di me* (pag. 38).

## PROPORRE LA DOMANDA STARTER DELL'ATELIER DIGITALE

Come posso usare in modo creativo i codici QR in classe?  
(Che cos'è un codice QR? Come viene utilizzato? Quali strumenti posso utilizzare per decodificarlo? Che tipo di informazioni posso nascondere?)

## CON QUALE AZIONE LABORATORIALE E CONCRETA VIENE AVVIATA LA RICERCA?

In questa sessione, gli studenti sono introdotti all'argomento da sviluppare con i codici QR attraverso un gioco proposto e guidato dall'insegnante. Possiamo lavorare su qualsiasi argomento del curriculum (ad esempio: gravità). Nella sperimentazione di questo atelier digitale, avvenuta in Grecia, l'insegnante ha introdotto l'argomento selezionato con questa domanda intrigante: "Obi-Wan Kenobi di Star Wars ha detto che la Forza "ci circonda e ci penetra, lega la galassia insieme". Di cosa stava parlando?" La risposta alla domanda (cioè la gravità) è stata data, agli studenti, sotto forma di un codice QR.

Come posso rivelare le informazioni? Come le "porto fuori" dal codice? Viene lasciato un po' di tempo per fare pratica con le app di QR reader.

## LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI: COSA FANNO LE LORO MANI?

Come funziona un codice QR e che tipo di informazioni posso nascondere dentro? Agli studenti viene consegnato un foglio A4 con diversi codici QR in diverse dimensioni e colori. L'insegnante prepara dei fogli A4 stampati con codici QR dentro cui avrà inserito dei contenuti correlati all'argomento che vuole trattare. Gli studenti cercano di rivelare le informazioni nascoste usando i loro telefoni (o tablet scolastici). Il principio base qui è sperimentare con la tecnologia QR:

- Quanto può essere piccolo il codice QR per essere ancora leggibile dai dispositivi?
- Qual è il colore meglio leggibile?

Allo stesso tempo, gli studenti scoprono il tipo di media che può essere nascosto in un codice QR: audio, immagine, testo, video. Quindi usano i colori per disegnare un codice cercando di capire sino a che punto è possibile trasformare il codice perché le informazioni siano ancora leggibili. Le risposte ottenute dalla sperimentazione di cui sopra aiuteranno gli studenti a trovare un modo creativo di utilizzare i codici QR nella fase finale dell'atelier (durante la creazione dei loro poster) e permetteranno uno studio attivo e collettivo, dove le risposte vengono costruite insieme, per tentativi ed errori, facendo ipotesi, immaginando il risultato finale.

## PRESENTAZIONE DEI RISULTATI

Presentazione dei risultati, discussione in classe.

## ANALISI DEI RISULTATI

L'insegnante presenta il diagramma (a lato) di come le informazioni sono nascoste in un codice QR.



- Orientamento
- Informazione di formato
- Segni per il tempo
- Informazioni di versione
- Spazio
- Allineamento

## SECONDA AZIONE LABORATORIALE

Posso creare i miei codici QR?

## LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI: COSA FANNO LE LORO MANI?

L'argomento della ricerca può espandersi in tanti ambiti disciplinari e trovare diverse rappresentazioni grafico-visive.

Gli studenti si dividono in gruppi e ricercano l'argomento. Il loro compito è creare contenuti correlati all'argomento utilizzando 4 diversi media: testo, suono, immagine e video. I gruppi possono effettuare ricerche e brainstorming (possono usare nuovamente anche l'app post-it). Alla fine di questa sessione devono prendere una decisione sulle informazioni più rilevanti/coinvolgenti/interessanti che il loro codice QR dovrebbe contenere e scegliere il media più opportuno. Qual è la cosa più importante/interessante su cui concentrarsi e quale media (suono, immagine, video o testo) permette la modalità migliore per esprimerlo?

Gli studenti creano contenuti usando i loro telefoni (tablet scolastici o macchine fotografiche e videocamere). Quando il contenuto è pronto, viene nascosto grazie alla generazione del proprio codice QR attraverso una piattaforma online (ad esempio [www.QR-code-generator.com](http://www.QR-code-generator.com)).

(Questa parte può essere impostata come compito a casa se non ci sono computer disponibili a scuola e/o per ridurre i tempi).

Suggerimenti:

1. I suoni possono essere costruiti o trovati su Internet (ad esempio su [freesounds.org](http://freesounds.org), o su [soundbible.com](http://soundbible.com)). Se ci sono studenti con capacità di editing audio, possono modificare i loro suoni in un software di editing audio come Audacity. Un'altra app flessibile per la registrazione e il caricamento istantaneo di suoni è l'app Clyp.
2. A meno che non ci siano studenti con esperienza nella creazione di video, suggeriamo una fotocamera regolata su un treppiede che riprende da una singola angolazione e crea un video di 20 secondi (generalmente consigliamo una lunghezza video massima di 30 secondi).

3. Il modo migliore per raccogliere i lavori è caricare tutto il materiale su una cartella Dropbox/Google Drive condivisa e creare i codici QR utilizzando gli URL della cartella condivisa.

Per controllare i formati compatibili per dropbox vai su [www.dropbox.com/help/files-folders/file-types-that-preview](http://www.dropbox.com/help/files-folders/file-types-that-preview)

## PRESENTAZIONE DEI RISULTATI

Gli studenti stampano i loro codici QR e li mettono in mostra l'uno accanto all'altro. Esplorano il lavoro di ciascuno usando i loro telefoni o tablet. In alternativa i codici QR possono essere visualizzati sullo schermo di ogni squadra e gli studenti possono andare in giro e testare i codici QR di ciascuno.

Opzionale:

- Valutazione collettiva usando Mentimeter:
- Quanto e fino a che punto le informazioni erano ben nascoste?
- È stato fatto il miglior uso del formato (audio, testo, immagine, video)?
- Quanto è stato utile per capire l'argomento?
- Il messaggio nascosto era interessante/stuzzicante?
- I criteri di selezione usati erano appropriati?

## ANALISI DEI RISULTATI

Tutti i codici QR sembrano uguali, ma il messaggio che contengono è completamente diverso.

## TERZA AZIONE LABORATORIALE

Posso usare i codici QR per creare una comunicazione visiva accattivante? Come posso creare una campagna nella scuola su un argomento specifico, (ad esempio: l'importanza della gravità) che combina informazioni visive e codici QR?

Come posso utilizzare i codici QR per arricchire un messaggio visivo?

Ulteriori domande:

Come posso creare impegno/coinvolgimento/partecipazione per un argomento specifico? Come posso imparare/insegnare agli altri in modo giocoso?

Come posso combinare l'analogico con il mondo digitale?

Cosa rende un poster di successo? Quali elementi dovrebbe avere?

## LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI

Ogni squadra deve creare un poster che combini simboli e parole con codici QR contenenti a loro volta suoni, video, immagini e testo. Il poster stampato diventa il supporto per l'incontro tra informazioni analogiche e digitali. Gli studenti cercheranno di utilizzare alcuni dei codici QR che hanno creato nella fase precedente in un modo giocoso e coinvolgente, inserendoli nella grafica del poster in modo non scontato.

Tutti i poster faranno parte della campagna di classe sull'argomento scelto.

### *Passaggio 1. Concetto*

Brainstorming di idee su come presentare le informazioni. Come possono essere utilizzati i codici QR per promuovere la partecipazione e il coinvolgimento dei pari?

### *Passaggio 2. Linguaggio visivo*

Gli studenti studiano gli elementi e il linguaggio visivo pertinenti alla creazione di un poster. Quali elementi sono importanti? In che misura?

*Passaggio 3. Sperimentare diverse versioni di poster.* A seconda dell'insegnante, questo può essere fatto in modo analogico o digitale:

### *Digitale*

Si può proporre un software di modifica delle immagini, come Piktochart ([piktochart.com](http://piktochart.com)), al fine di realizzare una versione digitale del loro poster.

### *Analogico*

Gli studenti stampano i loro codici QR in diverse dimensioni. Eseguono ricerche su Internet e stampano simboli, sagome e lettere in bianco e nero che li aiutino a esprimere visivamente le loro idee. Usando anche pennarelli neri, fanno diverse prove grafiche su fogli A3, evitando di incollare i diversi elementi e dandosi un tempo per provare nuove idee, sino a trovare la loro proposta finale che potrà poi essere fotocopiata.

Suggerimenti:

1. I codici QR hanno una forte “connotazione” grafica, quindi quando vengono usati nei poster è meglio abbinarli a simboli piuttosto che a fotografie o altre immagini. Gli studenti possono trovare simboli già pronti su Internet, nella piattaforma Piktochart o crearne di propri in Logomakr (logomakr.com).
2. Dalla prima fase dell’atelier, gli studenti hanno scoperto che i codici QR funzionano anche se parzialmente coperti o quando hanno più colori. Possono investire ora su queste precedenti osservazioni/ sperimentazioni, sovrapporre simboli e codici QR, cambiarne il colore o altro, al fine di creare un risultato più interessante, anche giocando con la rottura dalla loro forma quadrata abituale.
3. Gli studenti devono scegliere i codici QR con i contenuti multimediali più pertinenti che meglio si adattano al loro poster.

## **PRESENTAZIONE DEI RISULTATI**

Questa è una buona opportunità per l’impegno civico: posizionando i manifesti a scuola, intorno alla scuola o nel quartiere, la campagna degli studenti può generare partecipazione della cittadinanza. Potranno anche organizzare una mostra con tutti i poster selezionati dai vari gruppi.

## **ANALISI DEI RISULTATI**

Discussione e riflessione.

Opzionale: Valutazione tramite Mentimeter

- Quale poster ti è piaciuto di più?
- Qual è stato il più coinvolgente?
- Quale ha usato i codici QR nel modo più creativo?
- Quale poster aveva le informazioni più interessanti?

## **APPROCCIO AD UN NUOVO SOFTWARE O UNA NUOVA APP**

Gli studenti provano e sperimentano le app stesse, viene anticipato loro cosa occorre per l’atelier digitale in modo da poter per tempo scaricare le app e studiare i software.

## **LEGAME TRA L’ATELIER DIGITALE E LA VITA QUOTIDIANA DEGLI STUDENTI**

Gli studenti hanno visto i codici QR in diversi prodotti, ma la maggior parte delle volte i codici sono usati esattamente allo stesso modo (che potremmo definire quasi banale) e sono collegati a un sito web o aprono un pdf informativo. Attraverso questo atelier gli studenti apprendono una tecnologia esistente, la smontano e rimontano, la sperimentano e finiscono per usarla in modo più creativo.

## **COME IMMAGINI LA VALUTAZIONE DELL’ATELIER DIGITALE?**

Dal risultato finale effettivo (produzione di poster): l’aver raggiunto l’obiettivo di produzione e di qualità del lavoro sono due indicatori che contribuiscono all’autovalutazione degli studenti.

## **CONCLUSIONI**

Seguendo le fasi di questo atelier gli studenti studiano in modo giocoso, possono avere una visione olistica delle diverse aree tematiche o persino visualizzare e comprendere meglio aspetti più difficili del loro curriculum scolastico o delle questioni locali, mentre cercano di coinvolgere anche altri studenti.

# SCATOLA URBANA



[www.vimeo.com/283409240](http://www.vimeo.com/283409240)



|                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|--------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ETÀ</b>                     | 14 - 15 anni                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>DOMANDE CHIAVE</b>          | Come scoprire la storia delle migrazioni interne della mia famiglia nella mia città usando le nuove tecnologie?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>OBIETTIVI</b>               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• concentrare l'attenzione sulle storie di famiglia</li> <li>• uso della tecnologia per raccogliere storie di famiglia</li> <li>• creare una storia usando i ricordi di famiglia</li> <li>• digitalizzazione dei ricordi di famiglia</li> <li>• creazione di una scatola della memoria</li> <li>• sviluppo delle competenze necessarie per utilizzare app e programmi</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>TEMPO</b>                   | 6 ore                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>SOFTWARE E APP DA USARE</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Easy Voice Recorder</li> <li>• QR Code</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>ARGOMENTI COPERTI</b>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• identità</li> <li>• digitalizzazione</li> <li>• storie di famiglia</li> <li>• nuove tecnologie</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>BREVE PRESENTAZIONE</b>     | <p>Questo atelier digitale richiede l'impegno dei partecipanti non solo durante il workshop, ma anche prima. Essi ricevono il compito di raccogliere alcuni memorabilia - come fotografie, medaglie, lettere, oggetti - importanti per loro e la loro famiglia, nonché di registrare le voci dei membri della famiglia con spiegazioni: perché questi memorabilia sono così importanti?</p> <p>Durante questo atelier digitale i partecipanti usano le app per registrare le loro storie di famiglia e creare un modo innovativo per mostrarle agli altri membri della loro famiglia. Ciò che è importante fare è combinare creatività manuale artistica e nuove tecnologie. Con queste attività portiamo gli studenti a porsi la domanda: da dove vengo?</p> |
| <b>PARTECIPAZIONE CIVICA</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• identità</li> <li>• identificazione</li> <li>• senso della comunità</li> <li>• rispetto</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |

## PREPARAZIONE DELLO SPAZIO PER L'ATELIER

Prepara un tavolo grande che consente di lavorare individualmente. Oltre al tavolo principale, prepara anche alcuni tavoli più piccoli, ciascuno con un computer portatile e una connessione Internet. Assicurati di avere abbastanza spazio nella stanza per muoverti. Hai bisogno di una stanza con uno schermo, un proiettore collegato a un computer, connessione Internet, una stampante e una fotocopiatrice.

## MATERIALI NECESSARI

- computer portatili
- scatole di cartone nero
- fogli per stampante
- pennarelli neri a punta fine
- fotocopiatrice, stampante
- forbici
- colla per incollare fogli e carta

## PRINCIPALI ISPIRAZIONI EMERSE DAL LAVORO DI RICERCA PRECEDENTE

- Thomas Clarkson e le sue scatole: [abolition.e2bn.org/box.html2](http://abolition.e2bn.org/box.html2), [www.teachinghistory100.org/objects/for\\_the\\_classroom/thomas\\_clarksons\\_campaign\\_chest](http://www.teachinghistory100.org/objects/for_the_classroom/thomas_clarksons_campaign_chest)
- antropologia di un oggetto
- artefatti

## COLLEGAMENTI CON I MASS MEDIA E I SOCIAL MEDIA

Costruire un senso di identità individuale e collettiva (in una comunità locale) basato sulla storia di una famiglia e i suoi memorabilia. L'uso della tecnologia per la loro presentazione metaforica.

## COME INTENDI VALORIZZARE LE CAPACITÀ E LE CONOSCENZE DEI TUOI STUDENTI?

Pochi giorni prima del laboratorio chiedi agli studenti di fare ricerche sulle storie della propria famiglia, raccogliere fotografie di famiglia, ricordi, oggetti. Chiedi loro di raccogliere storie sulle immagini, di trovare le risposte alle domande: da dove viene la loro famiglia, chi sono le persone sulle foto, perché alcuni oggetti sono ricordi per la loro famiglia. Chiedi anche di registrare le voci dei membri della famiglia (usando l'app Easy Voice Recorder) e portare tutti i materiali raccolti al laboratorio. Durante l'attività i partecipanti devono scegliere dagli oggetti raccolti ciò che vogliono presentare. Durante questo atelier digitale i partecipanti lavorano per lo più a livello individuale.

## COME IMMAGINI DI FARE IL PUNTO DELLA SITUAZIONE SULLE CONOSCENZE E ABILITÀ DEGLI STUDENTI ALL'INIZIO DELL'ATELIER?

Discuti con i partecipanti sul significato di artefatti e identità. Mostra loro le scatole di Clarkson, che aiutano a capire perché gli oggetti raccolti da loro possono essere artefatti che raccontano le loro famiglie. Discutete degli oggetti raccolti (Come li hanno raccolti? Perché hanno scelto questi?). Lascia che raccontino le ragioni per cui hanno portato questi oggetti, incoraggiandoli a condividere impressioni ed emozioni.

## PROPORRE LA DOMANDA STARTER DELL'ATELIER DIGITALE

Mostra le scatole di Clarkson come punto di partenza per la ricerca e creazione delle proprie scatole. Chiedi: "come posso scoprire la storia delle migrazioni interne della mia famiglia nella mia città usando le nuove tecnologie?"

## CON QUALE AZIONE LABORATORIALE E CONCRETA VIENE AVVIATA LA RICERCA?

Invita gli studenti al tavolo con le scatole nere. Dai una scatola a ciascuno dei partecipanti. Chiedi: come possiamo chiudere memorabilia e storie in una scatola?

### LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI: COSA FANNO LE LORO MANI?

Spiega che il loro compito è quello di salvare i materiali raccolti in una versione digitale.

Il compito per gli studenti è di fotografare oggetti, i ricordi e le fotografie che hanno portato, inviare le foto al computer e stamparle su carta. Lo scopo di questa attività è la creazione delle scatole di famiglia all'interno delle quali possiamo incollare materiali stampati. Grazie alla pellicola possiamo creare un'illusione di penetrazione delle immagini, metterci uno dietro l'altro.

Questa attività aiuta a capire che le storie individuali dei membri della famiglia, i momenti importanti della vita sono intrecciati e connessi e alla fine creano uno sfondo per un'identità della generazione più giovane. Ciascuno degli studenti decide quali e quanti oggetti vogliono digitalizzare, come metterli nella scatola. Incoraggia gli studenti a pensare a chi guarderà nella scatola, a come sorprendere e affascinare, a come trasmettere il desiderio di sapere di più sulla storia di questa famiglia. Ciascuno dei partecipanti lavora da solo con la possibilità di consultare, discutere, condividere domande, dubbi e impressioni con gli altri.

### PRESENTAZIONE DEI RISULTATI

Metti le scatole sul tavolo comune. Osservate attorno alle scatole.

### ANALISI DEI RISULTATI

Discutete delle impressioni ed emozioni.

### SECONDA AZIONE LABORATORIALE

Come arricchire una scatola con degli elementi audio riguardanti la storia di famiglia?

### LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI: COSA FANNO LE LORO MANI?

Invita i partecipanti ad ascoltare le voci registrate che hanno portato. Mostra loro l'app Easy Voice Recorder. Il compito dei partecipanti è quello di assemblare una storia audio che può illustrare le loro scatole e salvarla in un codice QR (utilizzando un generatore di QR). Ogni codice QR deve essere stampato e messo sulla scatola.

### PRESENTAZIONE DEI RISULTATI

Rimetti tutte le scatole sul tavolo. Assicurati che almeno alcuni dei partecipanti abbiano un'app per leggere i codici QR. Osservando le varie scatole, ascoltate anche le storie.

### ANALISI DEI RISULTATI

Discutete sulle attività svolte, raccogliendo le riflessioni dei partecipanti.

### APPROCCIO AD UN NUOVO SOFTWARE O UNA NUOVA APP

Durante questo atelier digitale gli studenti esplorano la possibilità di digitalizzazione dell'oggetto, principalmente attraverso la fotografia. Hanno la possibilità di conoscere l'app Easy Voice Recorder e l'uso dei codici QR.

### LEGAME TRA L'ATELIER DIGITALE E LA VITA QUOTIDIANA DEGLI STUDENTI

La preparazione della scatola di famiglia aiuta a capire cos'è l'identità e come creare un'area metaforica della propria identità. Le scatole realizzate dai partecipanti dovrebbero diventare un'ispirazione e un motivo per parlare della storia e dei ricordi della famiglia.



## COME IMMAGINI LA VALUTAZIONE DELL'ATELIER DIGITALE?

Questo atelier digitale è concentrato sul lavoro individuale degli studenti. La valutazione delle conoscenze e dei risultati è fatta principalmente osservando le loro attività.

## CONCLUSIONI

Lavorare con gli artefatti offre la possibilità di osservare la storia e l'identità della propria famiglia. La creazione di una scatola è un motivo per fermarsi e riflettere sulla propria identità e sulla storia degli antenati.

Le Scatole urbane possono diventare elementi di una mostra sull'identità dei membri della comunità locale (ad esempio della città o del quartiere) ed essere un pretesto per iniziare una riflessione sull'identità collettiva.

### EASY VOICE

*Easy Voice Recorder* è una semplice app che permette di registrare audio in modo veloce, poterlo riascoltare e condividere.



# LEGGENDE METROPOLITANE



[www.vimeo.com/283410859](http://www.vimeo.com/283410859)



|                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|--------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ETÀ</b>                     | 11 - 17 anni                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>DOMANDE CHIAVE</b>          | Come mostrare leggende storiche della città/testi di interesse culturale in modo creativo usando le nuove tecnologie?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>OBIETTIVI</b>               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• analisi e interpretazione del testo</li> <li>• riformulare il testo attraverso la propria visione artistica</li> <li>• concentrarsi sulla zona più vicina - collocare le leggende nella località</li> <li>• lavorare con la mappa della città</li> <li>• uso dello spazio urbano per la visualizzazione del testo,</li> <li>• sviluppo dell'apertura, interazione con i vicini</li> <li>• uso di applicazioni</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>TEMPO</b>                   | 6 ore                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>SOFTWARE E APP DA USARE</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• PicPac</li> <li>• Comica</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>ARGOMENTI COPERTI</b>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• una versione contemporanea di una leggenda metropolitana</li> <li>• fumetto</li> <li>• nuove tecnologie</li> <li>• relazioni sociali</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>BREVE PRESENTAZIONE</b>     | <p>Per organizzare questo atelier digitale è importante trovare qualche leggenda/storia locale. È un compito per l'insegnante, ma potrebbe anche far parte del lavoro con gli studenti. Al posto di una leggenda è possibile utilizzare qualsiasi testo di interesse culturale. Il compito principale per i partecipanti è riformulare il contenuto di questo testo attraverso un fumetto, realizzato nello spazio urbano. Questa rilettura tramite un'altra forma espressiva dovrebbe rendere questo testo (leggenda, storia locale) più facile da capire. Per questa attività utilizziamo principalmente le applicazioni PicPac e Comica, oltre a vari materiali cartacei come ad esempio carta da imballaggio. Questo atelier offre la possibilità di apprendere e riformulare le leggende metropolitane secondo la propria visione artistica in modo creativo e moderno.</p> |
| <b>PARTECIPAZIONE CIVICA</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• migliorare le relazioni sociali - conversazioni, discussioni</li> <li>• interazione della città</li> <li>• identificazione con il luogo di residenza</li> <li>• migliorare le capacità di comunicazione verbale</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |

## PREPARAZIONE DELLO SPAZIO PER L'ATELIER

Il posto migliore per la realizzazione di questo atelier digitale è all'aperto - se fosse possibile sarebbe interessante scegliere un'area coinvolta nella leggenda che abbiamo scelto. Dovresti preparare alcune coperte per predisporre dei luoghi di discussione e realizzazione di alcuni passaggi. È necessario inoltre un proiettore per mostrare i risultati delle attività.

## MATERIALI NECESSARI

- testo di una leggenda metropolitana
- carta da imballaggio
- carta velina
- pennarelli
- carta bianca A4
- cucitrice
- nastro adesivo
- grandi sacchi per la spazzatura (120 litri)

## PRINCIPALI ISPIRAZIONI EMERSE DAL LAVORO DI RICERCA PRECEDENTE

1. Leggende metropolitane
2. Storia del fumetto polacco: [culture.pl/pl/artykul/krotki-przewodnik-po-polskim-komiksie](http://culture.pl/pl/artykul/krotki-przewodnik-po-polskim-komiksie)

## COLLEGAMENTI CON I MASS MEDIA E I SOCIAL MEDIA

Conoscere le leggende metropolitane nello spazio urbano e utilizzarle per creare una visualizzazione dei testi. Costruire una nuova forma di espressione (fumetto) con l'utilizzo di nuove tecnologie.

## COME INTENDI VALORIZZARE LE CAPACITÀ E LE CONOSCENZE DEI TUOI STUDENTI?

Gli studenti analizzano i testi delle leggende metropolitane e li trasformano in storyboard. Esplorano l'area urbana e scelgono dei luoghi per posizionare le loro storie, preparano oggetti di scena ed elementi per costumi usando la loro creatività, apertura e impegno sociale (hanno la possibilità di coinvolgere i passanti nella loro attività).

## COME IMMAGINI DI FARE IL PUNTO DELLA SITUAZIONE SULLE CONOSCENZE E ABILITÀ DEGLI STUDENTI ALL'INIZIO DELL'ATELIER?

Conversazione sulla funzione della leggenda per la comunità locale.

## PROPORRE LA DOMANDA STARTER DELL'ATELIER DIGITALE

Mostra alcuni testi di leggende agli studenti. Dai loro il tempo di leggere. Chiedi se è possibile trasformare i testi in una forma più moderna, come ad esempio in una storia a fumetti. Quali cambiamenti dovrebbero essere fatti per trasformare alcuni frammenti della storia in immagini?

## CON QUALE AZIONE LABORATORIALE E CONCRETA VIENE AVVIATA LA RICERCA?

Mostra il concetto di storyboard.

## LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI: COSA FANNO LE LORO MANI?

Dividi il gruppo in gruppi più piccoli (di 4-5 persone ciascuno). Assicurati che in ogni squadra ci siano almeno due persone con gli smartphone, con connessione a Internet e spazio libero nella memoria. Consegna le leggende al gruppo. Chiedi loro di leggere e di individuare sulla mappa della città i luoghi di cui il testo sta parlando. Lascia che i partecipanti seguano il percorso della loro leggenda. Sono liberi di fare foto e chiedere alle persone informazioni sui luoghi e sulle leggende. Dite loro che leggende e luoghi saranno fonte d'ispirazione per la loro interpretazione visiva della storia.

|                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|--------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>PRESENTAZIONE DEI RISULTATI</b>                                       | Dopo una passeggiata i partecipanti condividono le riflessioni. Puoi chiedere loro: cosa hai scoperto nella nostra località? Cosa ha catturato la tua attenzione? Hai parlato con le persone che hai incontrato?                                                                                                                                                                |
| <b>ANALISI DEI RISULTATI</b>                                             | I partecipanti fanno un'analisi del materiale raccolto chiedendosi come può essere usato per il loro storyboard.                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>SECONDA AZIONE LABORATORIALE</b>                                      | Come creare strisce a fumetti usando la macchina fotografica e i materiali raccolti?                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI: COSA FANNO LE LORO MANI?</b>            | Ogni gruppo prepara lo storyboard (6-8 fotogrammi/scene). Ricorda ai partecipanti di pensare ai dialoghi che vogliono inserire nelle loro scene. Il prossimo compito è la preparazione della scenografia e dei costumi per le loro scene (lavoro manuale di tutto il gruppo).<br>Le squadre ancora una volta si recano nel luogo prescelto per fare foto delle scene preparate. |
| <b>PRESENTAZIONE DEI RISULTATI</b>                                       | Il gruppo analizza le proprie fotografie e sceglie le migliori.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>ANALISI DEI RISULTATI</b>                                             | Parlate dell'attività che si è conclusa, raccogliendo le riflessioni degli studenti.                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>TERZA AZIONE LABORATORIALE</b>                                        | Mostra l'app Comica. Chiedi ai partecipanti di creare una storia a fumetti in cui utilizzare le foto che hanno realizzato prima.<br>Mostra l'app PicPac. Chiedi ai partecipanti di creare la loro storia a fumetti in questa app (in modo che mostrino la loro storia come un'animazione) e condividete i risultati del loro lavoro.                                            |
| <b>PRESENTAZIONE DEI RISULTATI</b>                                       | Presentazione dei risultati.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>ANALISI DEI RISULTATI</b>                                             | Parlate dell'attività che si è conclusa, raccogliendo le riflessioni degli studenti.                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>APPROCCIO AD UN NUOVO SOFTWARE O UNA NUOVA APP</b>                    | Durante questo atelier digitale gli studenti conoscono leggende metropolitane e individuano i luoghi in esse descritti nell'area locale. Aumentano la conoscenza della loro città e dei luoghi importanti. Inoltre utilizzano nuove app per creare una loro narrazione a partire dalle informazioni raccolte durante il processo.”                                              |
| <b>LEGAME TRA L'ATELIER DIGITALE E LA VITA QUOTIDIANA DEGLI STUDENTI</b> | L'utilizzo delle nuove tecnologie mostra in quanti modi è possibile presentare storie importanti dal punto di vista dell'identificazione locale. La necessità di scattare fotografie in ambito locale permette agli studenti di avere contatti con persone sconosciute (ad esempio chiedendo di partecipare alle scene).                                                        |
| <b>COME IMMAGINI DI VALUTARE LE CONOSCENZE E LE ABILITÀ?</b>             | Durante questo atelier digitale gli studenti lavorano principalmente in gruppi. La valutazione avviene principalmente osservando il loro lavoro e analizzando i risultati, il che consente di valutare le loro competenze sociali e il livello di impegno.                                                                                                                      |



## CONCLUSIONE

La realizzazione delle attività in ambito locale contribuisce ad aumentare il senso di identificazione del luogo. Gli studenti hanno la possibilità di vedere la loro località (per esempio la città) da una nuova prospettiva, dal punto di vista della leggenda metropolitana e della storia locale. La passeggiata permette loro di esplorare l'area locale. L'intera attività consente di fare osservazione e cooperare in una squadra. L'uso della tecnologia mostra come possiamo occuparci della storia locale in modo contemporaneo. L'attività crea anche un'opportunità per lavorare con testi letterari e per realizzare traduzioni intersemiotiche.

## APP UTILIZZATE

### COMICA

*Comica* è un app per realizzare dei collage fotografici sul proprio smartphone o tablet, trasformando le fotografie in modo che sembrano dei fumetti. Alle foto - selezionate dalla galleria o scattate al momento - è infatti possibile applicare dei filtri per farle assomigliare ad alcuni stili di fumetto; è inoltre possibile inserire dei balloon dove poter inserire dei testi.

# EMOZIONI



[www.vimeo.com/282464915](http://www.vimeo.com/282464915)



|                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|--------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ETÀ</b>                     | 14 - 15 anni                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>DOMANDE CHIAVE</b>          | Come parlare delle emozioni con l'aiuto di nuove tecnologie, app e GIF?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>OBIETTIVI</b>               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sviluppo di abilità per il riconoscimento delle emozioni e la loro rappresentazione</li> <li>• Sviluppo di capacità di espressione personale</li> <li>• Potenziamento delle capacità di interazione con le persone, maggiore apertura</li> <li>• Acquisizione di competenze nell'utilizzo di software e app</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>TEMPO</b>                   | 6 ore                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>SOFTWARE E APP DA USARE</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Smartphone</li> <li>• Pixlr app</li> <li>• Legend app</li> <li>• InShot app</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>ARGOMENTI COPERTI</b>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Collage</li> <li>• GIF</li> <li>• Spot</li> <li>• Nuove tecnologie</li> <li>• Interazioni sociali</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>BREVE PRESENTAZIONE</b>     | <p>Gli studenti sono invitati a lavorare sulle emozioni da diversi punti di vista. Il primo compito è quello di raccontare storie di emozioni usando solo emoticon, senza parole. Questo permette di affrontare la domanda su quanto sia possibile esprimersi senza l'uso delle parole, quali siano potenzialità e limiti di una comunicazione che usa solo emoticon.</p> <p>Nella seconda fase, usiamo la plastilina per creare i personaggi delle varie storie (rielaborando l'immagine del volto umano mettendo pezzi di plastilina sul viso dei partecipanti al video) e li fotografiamo per creare storyboard e fumetti. Gli studenti usano le loro competenze per ideare storie, lasciarsi guidare dal materiale per la manipolazione delle espressioni facciali, per scattare le fotografie necessarie e per produrre il materiale narrativo necessario.</p> |
| <b>PARTECIPAZIONE CIVICA</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Potenziamento delle capacità di autoapprendimento;</li> <li>• Sviluppo delle relazioni sociali attraverso discussioni e scelte comuni;</li> <li>• Sviluppo di abilità comunicative verbali e non verbali;</li> <li>• Migliorare la gestione delle proprie emozioni nei contesti pubblici.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |

## PREPARAZIONE DELLO SPAZIO PER L'ATELIER

Posiziona i tavoli in modo tale da ottenere spazio libero nel centro della stanza. Metti tutto il materiale di cui hai bisogno durante la sessione di lavoro sui tavoli. Prepara gli emoticon sui bastoncini (come fossero piccole bandiere) in due angoli diversi della stanza. Assicurati di avere abbastanza spazio nella stanza per far muovere i tuoi studenti. C'è bisogno di uno schermo, di un proiettore collegato a un computer e una connessione a Internet.

## MATERIALI NECESSARI

- emoticon su bastoncini
- bristol grande di vari colori (anche nero)
- plastilina
- vernici in 5 colori
- pennelli grandi
- tavolozze per colori
- carta bianca A4
- marcatori/pennarelli
- computer e proiettore
- ritratti dei partecipanti stampati in formato A4 (nelle giornate precedenti l'atelier digitale è importante trovare il tempo di stampare una foto di ogni studente)

## PRINCIPALI ISPIRAZIONI EMERSE DAL LAVORO DI RICERCA PRECEDENTE

- la cultura degli emoticon
- codici pittorici culturali
- pittogrammi, scrittura geroglifica e grafica
- modi di comunicare i sentimenti nell'età della tecnologia, collegandola alle culture pittoriche contemporanee

## COLLEGAMENTI CON I MASS MEDIA E I SOCIAL MEDIA

Riflessione approfondita, a partire da esperienze concrete e collegiali, della cultura contemporanea dell'espressione personale: potenzialità, limiti, problematiche di una comunicazione interpersonale sempre più mediata dalle tecnologie.

## COME INTENDI VALORIZZARE LE CAPACITÀ E LE CONOSCENZE DEI TUOI STUDENTI?

Gli studenti lavorano individualmente con le foto che hanno nel proprio smartphone. Usano queste immagini per creare GIF animate con un nuovo significato. Hanno anche la possibilità di utilizzare le loro competenze e abilità per creare brevi spot e storie a fumetti. Questa attività permette di mostrare delle abilità sia tecniche sia a livello di rielaborazione dei contenuti. Ha il vantaggio che parte dalle foto personali degli studenti creando così un maggiore desiderio di lavorare bene.

## COME IMMAGINI DI FARE IL PUNTO DELLA SITUAZIONE ALL'INIZIO DELL'ATELIER?

Scegli due volontari tra gli studenti e chiedi loro di iniziare un dialogo utilizzando le emoticon su bastoncini. Il loro dialogo dovrebbe essere concentrato sul loro umore, sull'esprimere le loro emozioni e dovrebbe durare un paio di minuti al massimo. Il resto della classe osserva la situazione e lo scambio informativo attraverso gli emoticon: insieme si discute su quanto e come si è riusciti nell'intento iniziale della comunicazione, ovvero condividere con l'altro il proprio stato d'animo. Chiedete agli studenti di prestare attenzione ai codici di comunicazione e chiedete loro di notare quanto sia importante l'espressione facciale nell'esprimere le proprie emozioni.

## PROPORRE LA DOMANDA STARTER DELL'ATELIER DIGITALE

Come parlare delle emozioni con l'aiuto di nuove tecnologie, app e GIF?

**CON QUALE AZIONE  
LABORATORIALE E  
CONCRETA VIENE  
AVVIATA LA RICERCA?**

L'attività comincia mostrando alcuni storyboard e individuando con gli studenti quali siano le caratteristiche principali di questo strumento.

**LAVORO ATTIVO  
DEGLI STUDENTI: COSA  
FANNO LE LORO MANI?**

Dividere gli studenti in gruppi di 4-5 persone ciascuno. Chiedete loro di creare una storia in cui un eroe provi emozioni intense. Ad ogni gruppo vengono consegnati dei bristol di vari colori e della plastilina. La consegna che viene data è di scattare foto che possano permettere una registrazione visiva delle emozioni dell'eroe della loro storia. Loro stessi possono rappresentare l'eroe. Il loro compito è scattare almeno 4-5 fotografie usando gli smartphone. Possono usare il foglio bristol come cornice dell'inquadratura. Viene usata l'app Pixlr che gli studenti avranno avuto modo di installare e imparare a usare a casa, nel loro tempo libero (se già non lo sanno fare). L'ultima attività richiesta prevede la creazione di collage dalle foto fatte in precedenza che vengono inviate ad una cartella comune su Google Drive o Dropbox.

**PRESENTAZIONE  
DEI RISULTATI**

Tutti i collage inviati dai vari gruppi vengono mostrati all'intera classe che ne discute la capacità evocativa e di narrazione delle emozioni. Si è riusciti a presentare visivamente il susseguirsi di emozioni dell'eroe?

**ANALISI DEI RISULTATI**

Gli studenti, collettivamente, cercano di scoprire la storia "nascosta" dietro le emozioni e da queste veicolata.

**SECONDA AZIONE  
LABORATORIALE**

Con quali emozioni inizi una relazione con qualcun altro?

**LAVORO ATTIVO DEGLI  
STUDENTI: COSA FANNO  
LE LORO MANI?**

Gli studenti sono invitati al lavoro individuale. Devono scorrere le gallerie dei loro telefoni e scegliere una foto creata in un momento di intense emozioni (cosa li ha spinti a scattare la foto?). Insieme si ripassa il funzionamento dell'app Legend che gli studenti avranno precedentemente installato nei loro smartphone. Gli studenti creano una GIF con una foto che hanno scelto precedentemente, indicano l'emozione che questa foto crea in loro e realizzano l'animazione che viene poi condivisa con il resto della classe.

**PRESENTAZIONE  
DEI RISULTATI**

Gli studenti, a turno, mostrano le GIF sullo schermo. Si discute sulla possibilità di esprimere emozioni usando il linguaggio visivo e quello verbale.

**ANALISI DEI RISULTATI**

La GIF riesce a esprimere l'emozione provata da chi ha scattato la foto?

**TERZA AZIONE  
LABORATORIALE**

Quanto è facile esprimere le emozioni senza l'uso di parole ed emoticon?

## LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI

Occorre preventivare un po' di tempo per allestire lo spazio: vanno preparati dei tavoli, ognuno con due sedie opposte assicurandosi di avere abbastanza spazio per tutti gli studenti. Bristol nero, pittura, colori, pennelli e tavolozza da pittura vanno preparati su ogni tavolo. Assicurarsi che ci sia abbastanza spazio tra i tavoli.

Ogni partecipante ha la propria immagine (foto b/n, non più piccola di A5). Gli studenti scelgono il proprio posto e mettono l'immagine (foto) davanti a se stessi.

Quali emozioni possiamo provare durante l'incontro con le persone (anche sconosciute)? Fai una lista di almeno 5 emozioni. Chiedi quale colore (tra quelli a disposizione) può essere usato per mostrare queste emozioni (scrivi le tue decisioni su un foglio che poi sarà attaccato alla lavagna).

Gli studenti sono incoraggiati a lavorare in coppia. Il loro compito è creare un'immagine che sia una visualizzazione artistica della loro nuova relazione. Deve rappresentare le informazioni emotive delle due persone: per creare questa immagine si possono usare solo i colori definiti in precedenza, la cui legenda è stata condivisa su un foglio alla lavagna.

## PRESENTAZIONE DEI RISULTATI

Crea una galleria utilizzando tutte le immagini create dai partecipanti.

## ANALISI DEI RISULTATI

Parla delle emozioni che possono essere causate dalla conversazione.

## QUARTA AZIONE LABORATORIALE

Come diventare più consapevoli dell'importanza delle emozioni e della possibilità di esprimerle in modo propositivo?

## LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI: COSA FANNO LE LORO MANI?

Gli studenti sono divisi in gruppi di 5 persone e sono invitati a fare un punto sulle emozioni che entrano in causa nelle relazioni di tutti i giorni. Ogni gruppo decide su quale specifico argomento vorrebbe lavorare: l'obiettivo è creare uno spot con il supporto dell'app InShot che facilita l'editing video. Gli studenti preparano il loro breve spot e lo spediscono in una cartella condivisa.

## PRESENTAZIONE DEI RISULTATI

Tutti gli spot vengono proiettati e discussi: a questo punto il dialogo sulle proprie emozioni sarà diventato fluido e ogni studente dovrebbe aver sviluppato una maggior predisposizione a esprimerle e a riconoscerle.

## ANALISI DEI RISULTATI

Alla fine dell'atelier si torna alle emoticon iniziali e viene chiesto agli studenti di valutare il proprio lavoro usandole. Con il bastoncino e l'emoticon in mano, chi vorrà, potrà condividere la valutazione dell'esperienza vissuta con i compagni di classe.

## APPROCCIO AD UN NUOVO SOFTWARE O UNA NUOVA APP

Durante questo atelier digitale i partecipanti imparano a usare nuove app (Legend, Pixlr e in-Shot) grazie alla possibilità di imparare a casa come funzionano e cosa è possibile farci.

## LEGAME TRA L'ATELIER DIGITALE E LA VITA QUOTIDIANA DEGLI STUDENTI

Sottolinea l'importanza delle emozioni, della capacità di identificarsi nelle emozioni degli altri, di provare empatia e di sostenere il bisogno e desiderio di esprimere in modo costruttivo le proprie emozioni all'interno delle relazioni della vita quotidiana.

## COME IMMAGINI DI VALUTARE LE CONOSCENZE E LE ABILITÀ?

La valutazione delle conoscenze e dei risultati viene effettuata principalmente osservando l'attività dei partecipanti.

## CONCLUSIONE

Questo atelier digitale sulle emozioni rappresenta per gli studenti un pretesto per parlarne, possibilità che spesso non hanno.

### LEGEND

*Legend* è un app che permette di creare animazioni a partire da dei testi che l'utente può scrivere, per essere esportate come GIF. Per realizzare queste animazioni, è necessario inserire la frase (massimo 100 caratteri), scegliere uno stile di animazione tra quelli disponibili, selezionare un'immagine di sfondo (che può essere presa dalla galleria del dispositivo utilizzato) alla quale è possibile applicare dei filtri. Una volta realizzata l'animazione, è possibile esportarla come video o come GIF (entrambi i formati non possono superare la durata di 6 secondi), e condividerla sui social network.



# CITY FONTS



[www.vimeo.com/283409962](http://www.vimeo.com/283409962)



PIONEER

PULASKI



|                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|--------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ETÀ</b>                     | 14-15 anni                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>DOMANDE CHIAVE</b>          | Come parlare della tua città e scoprirla usando le nuove tecnologie?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>OBIETTIVI</b>               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concentrarsi sul quartiere</li> <li>• Pianificare il percorso di una passeggiata utilizzando le competenze scolastiche e applicandole in modo creativo con le nuove tecnologie</li> <li>• Sperimentare lo spazio urbano con diversi sensi - registrando suoni e scattando foto con gli smartphone.</li> <li>• Promuovere l'apertura e curiosità verso gli altri e il loro lavoro</li> <li>• Acquisire competenze nell'utilizzo di software e app</li> </ul> |
| <b>TEMPO</b>                   | 6 ore                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>SOFTWARE E APP DA USARE</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mentimeter (mentimeter.com)</li> <li>• app Prisma</li> <li>• app PicPac</li> <li>• smartphone</li> <li>• On The Go Map (onthegomap.com)</li> <li>• MapHub (maphub.net)</li> <li>• app Pixlr</li> <li>• app Easy Voice Recorder</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>ARGOMENTI COPERTI</b>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• identità</li> <li>• nuove tecnologie</li> <li>• cambiamenti della città</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>BREVE PRESENTAZIONE</b>     | <p>Gli obiettivi principali di questo atelier digitale sono l'aiutare i partecipanti a scoprire la loro area, rafforzare la loro identità e creare l'immagine del loro luogo di residenza. Allo stesso tempo, utilizzando le nuove tecnologie, scoprono dei caratteri (font) unici della città. Tutte le attività sono collegate con app che permettono di creare una mappa e delle animazioni.</p>                                                                                                  |

## PREPARAZIONE DELLO SPAZIO PER L'ATELIER

All'estasi una stanza con uno schermo, un proiettore collegato a un computer, Internet e una stampante. Prepara dei tavoli che possono essere utilizzati per il lavoro di gruppo (per 4-5 studenti), ciascuno dovrebbe avere un computer connesso a Internet. Assicurati di avere abbastanza spazio nella stanza per muoverti.

## MATERIALI NECESSARI

- Computer per gruppi
- Smartphone dei partecipanti
- Matite e carta leggera

## PRINCIPALI ISPIRAZIONI EMERSE DAL LAVORO DI RICERCA PRECEDENTE

- Tipografia
- Creazione di mappe
- Ed Fairburn e il suo *New Cut and Contoured Map Portrait*: [edfairburn.com](http://edfairburn.com)
- Katarzyna Józefowicz e la sua tovaglia di carta: [zbrojowniasztuki.pl/pracownice-i-pracownicy/obecne-dydaktyczki-i-obecni-dydaktycy/katarzyna-jozefowicz.690](http://zbrojowniasztuki.pl/pracownice-i-pracownicy/obecne-dydaktyczki-i-obecni-dydaktycy/katarzyna-jozefowicz.690)

## COLLEGAMENTI CON I MASS MEDIA E I SOCIAL MEDIA

Scoprire come la tecnologia consente di interpretare le foto dello spazio urbano in modo artistico e utilizzando tecniche pittoriche. Decidere i criteri per scegliere le foto più attraenti (come scegliere sette foto tra tutte quelle scattate individualmente). Usare la tecnologia per progettare collettivamente un percorso a piedi.

## COME INTENDI VALORIZZARE LE CAPACITÀ E LE CONOSCENZE DEI TUOI STUDENTI?

Lavorare in gruppo consente agli studenti di prendere consapevolezza e utilizzare competenze extra curriculari. Inoltre, quando si utilizzano metodi di lavoro attivi, gli studenti esprimono le proprie competenze e imparano a riconoscerle e dare loro un nome.

## COME IMMAGINI DI FARE IL PUNTO DELLA SITUAZIONE ALL'INIZIO DELL'ATELIER?

Il modulo *Quello che non sai di me* (pag. 38), purché ci sia abbastanza tempo e un buon rapporto con il gruppo (ad esempio pianificando un ciclo di attività con loro, o valutando le abilità del gruppo prima dell'atelier; la valutazione dovrebbe essere poi seguita da un test effettuato dopo il progetto). In alternativa, è possibile raccogliere informazioni conversando sull'editing delle foto e l'utilizzo (e la creazione) delle mappe.

## PROPORRE LA DOMANDA STARTER DELL'ATELIER DIGITALE

Metti una pianta della città o una mappa dell'area locale in un punto visibile nella stanza. Invita i partecipanti a contrassegnare con spilli i luoghi in cui vivono e altri luoghi che sono importanti per loro. Poni la domanda: come potresti parlare della tua città e scoprirla usando le nuove tecnologie?

## CON QUALE AZIONE LABORATORIALE E CONCRETA VIENE AVVIATA LA RICERCA?

Dividi il gruppo in gruppi più piccoli (4-5 persone). Su un grande schermo visibile a tutti spiega come usare [onthegomap.com](http://onthegomap.com) - la chiave è pianificare un percorso della camminata scegliendo i punti sulla mappa e le distanze tra loro.

## LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI: COSA FANNO LE LORO MANI?

Il compito per i partecipanti è quello di creare un percorso di un'ora di camminata nell'area locale, che consentirà loro di scattare foto di luoghi interessanti. Ogni squadra decide dove andare, l'unico limite è il tempo: 1 ora. Dopo aver deciso il percorso, i team preparano le mappe . Ogni squadra riceve una stampa del loro percorso. Permetti ai partecipanti di fare una passeggiata in modo che possano testare il percorso che hanno creato. Il compito di ogni squadra è osservare la zona con attenzione. Ogni partecipante dovrebbe portare con se il proprio smartphone e fare una foto di 3 posti che trova interessanti durante la passeggiata. Utilizzando l'app Easy Voice Recorder, dovrebbero registrare il suono di ogni posto in cui è stata scattata una foto (alcuni secondi).

## PRESENTAZIONE DEI RISULTATI

Dopo essere tornati dalla passeggiata, incoraggia i partecipanti a condividere le loro impressioni usando mentimeter.com. Chiedi: come ti senti dopo essere tornato dalla passeggiata? Quando le risposte sono visibili sullo schermo, passa un po' di tempo a parlarne. In questo momento è importante concentrarsi sulle emozioni e le impressioni raccolte durante la passeggiata. Non presentare ancora foto e registrazioni - le userai in seguito.

## ANALISI DEI RISULTATI

I partecipanti riflettono sulle loro attività e impressioni.

## SECONDA AZIONE LABORATORIALE

Come esprimere l'atmosfera di un luogo scelto attraverso l'attività creativa?

## LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI: COSA FANNO LE LORO MANI?

Invita i partecipanti a lavorare individualmente. Consegna a ciascun partecipante 20 fogli di carta sottile in formato A6. Chiedi ai partecipanti di concentrarsi su un luogo che ha attirato la loro attenzione durante la passeggiata. Evidenzia il fatto che è la loro scelta soggettiva e incoraggiali a identificare i sentimenti connessi a questo luogo, ad esempio gioia, divertimento, sorpresa, delusione, imbarazzo, disgusto. Di che tutti questi sentimenti sono apprezzati e importanti. Chiedi ai partecipanti di scrivere sul primo foglio di carta il nome della strada, dove si trova questo luogo. Non devono renderlo "bello", non ci sono regole o aspettative (questo è importante per sbloccare il potenziale creativo degli studenti), tuttavia il segno dovrebbe essere grande e chiaro. Il resto del processo è un esercizio basato sulla tipografia, scegliendo i caratteri per ottenere una progettazione grafica coerente. Mettendo i fogli di carta uno sopra l'altro, i partecipanti "ridisegnano" il nome della strada in modo che, poco a poco, le lettere si trasformano in una registrazione visiva di emozioni e impressioni legate a questo luogo. Gli unici limiti in questo esercizio sono il numero di fogli di carta (minimo 20, dato che saranno usati per un'animazione stop motion) e il tempo. Spiega come utilizzare l'app PicPac. Il prossimo compito sarà quello di creare un'animazione in stop motion usando gli smartphone. Si scatta una foto di ogni disegno individualmente, non mettendone uno sopra l'altro. Si mette un foglio di carta bianca al di sotto e ci si assicura che la luce sia sufficiente e stabile. Ci si assicura che l'ordine dei disegni sia corretto, dal primo all'ultimo. L'app PicPac è uno strumento eccellente per la creazione di prime animazioni in stop motion, perché ogni foto lascia una "ombra" sullo schermo del telefono, rendendo più facile inquadrare il prossimo con precisione. Inoltre, le foto vengono assemblate automaticamente, quindi il risultato è immediatamente visibile. Quando le animazioni sono pronte, si aggiungono i suoni registrati durante la passeggiata. I partecipanti infine ti mandano il loro lavoro.

## PRESENTAZIONE DEI RISULTATI

Presentazioni di animazioni create dai partecipanti.

## ANALISI DEI RISULTATI

In questa parte si sfrutta l'interesse dei giovani a provare nuove app, la loro apertura e il coraggio di sperimentare. Uno smartphone, un oggetto di uso quotidiano, consente attività creative. I partecipanti imparano a creare animazioni in stop motion, capendo che anche un breve video richiede sforzo e concentrazione.

## TERZA AZIONE LABORATORIALE

Come creare una guida locale soggettiva usando gli strumenti delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC)?

## LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI: COSA FANNO LE LORO MANI?

Incoraggia gli studenti a installare l'app Prisma, che consente di modificare le foto utilizzando diversi filtri, che rappresentano stili diversi. Ogni partecipante sceglie 3 foto, da quelle scattate durante la passeggiata, e le modifica scegliendo uno stile che corrisponda all'atmosfera del luogo e all'umore del fotografo. Una volta terminato, i partecipanti salvano le foto sui desktop del gruppo. I partecipanti tornano al lavoro con i gruppi con i quali sono andati a fare una passeggiata. Ogni squadra decide quali foto sono più attraenti. Scelgono 7 foto. Presenta agli studenti il programma MapHub, che consente di creare mappe e contrassegnare determinati luoghi. Ogni squadra trova l'area della loro passeggiata sulla mappa del mondo e segna il suo percorso. Contrassegnano poi i posti che hanno scoperto e che sono presenti tra le foto selezionate, e li descrivono. Queste mappe virtuali possono essere condivise con altri. Ogni squadra crea una schermata di stampa della propria mappa e la salva sul desktop. Nel passaggio successivo imparano come usare Pixlr. I partecipanti possono lavorare su un computer o utilizzare l'app gratuita sul proprio smartphone. Pixlr consente di modificare le foto, è molto intuitiva e l'apprendimento delle sue funzioni di base richiede 5 minuti. Per la modifica di collage di foto consigliamo Pixlr Express. Scegli il layout del collage con uno spazio centrale e lo spazio per ulteriori 7 foto. Ogni squadra mette la mappa al centro e il resto delle foto modificate in Prisma attorno ad essa.

## PRESENTAZIONE DEI RISULTATI

Presentazione di collage di mappe e foto. Discussione.

## ANALISI DEI RISULTATI

I giovani condividono i loro pensieri usando Mentimeter (terminare la frase "Oggi ho imparato...").

## APPROCCIO AD UN NUOVO SOFTWARE O UNA NUOVA APP

In questo atelier digitale abbiamo utilizzato Prisma, PicPac, Pixlr, MapHub e On The Go Map. Gli studenti hanno esplorato queste applicazioni nel lavoro individuale o in piccoli gruppi. Alcuni studenti erano già competenti e hanno partecipato attivamente alla progettazione e alla co-realizzazione dell'attività. Non c'erano spiegazioni frontali, agli studenti veniva lasciata la responsabilità di risolvere problemi tecnici con i materiali disponibili.

## LEGAME TRA L'ATELIER DIGITALE E LA VITA QUOTIDIANA DEGLI STUDENTI

Partecipare a questo atelier digitale incoraggia:

- la riflessione sulla costruzione di una connessione con un luogo di vita
- l'impegnarsi in relazioni sociali - conversazioni, discussioni, decisioni collettive
- il migliorare le capacità di comunicazione
- l'imparare come usare mappe cartacee e digitali, pianificare percorsi
- la visione critica dei risultati del proprio lavoro (foto scattate) e del mondo che ci circonda.

## COME IMMAGINI DI VALUTARE LE CONOSCENZE E LE ABILITÀ?

La cosa più importante è osservare gli studenti e incoraggiare la loro riflessione sulle attività svolte. I prodotti e i risultati finali sono secondari in relazione al processo stesso - l'attività degli studenti. Gli studenti hanno la possibilità di sfidare se stessi, il che consente loro di sviluppare le proprie competenze, specialmente nell'area delle abilità sociali.

## CONCLUSIONE

In questo atelier digitale abbiamo iniziato con attività digitali, piuttosto che manuali. Questo esperimento ci ha permesso di capire che non è l'ordine che conta, ma la connessione tra lavoro digitale e manuale. Durante una discussione gli studenti hanno affermato che ciò che più apprezzavano era il lavoro di squadra, fare una passeggiata insieme, scoprire posti e conoscere la propria città. Alcuni hanno detto di aver appreso alcuni nomi delle strade. Un punto negativo era il tempo a disposizione (non abbastanza, secondo i partecipanti) - vorrebbero passare più tempo a camminare, disegnare, scattare foto, discutere e lavorare insieme.

### MENTIMETER

*Mentimeter* è un software da utilizzare direttamente online, pensato per realizzare delle presentazioni con possibilità di interagire con il pubblico in tempo reale. Dopo essersi registrati sul sito [www.mentimeter.com](http://www.mentimeter.com) è possibile iniziare a creare la propria presentazione. All'interno di essa, è possibile inserire delle domande, dei questionari, dei sondaggi e sessioni di brain storming. Una volta creata la presentazione viene fornito un codice. Il pubblico interagisce attraverso il proprio smartphone, collegandosi allo stesso sito, e inserendo tale codice per collegarsi a quella specifica presentazione. Una volta avviata, i partecipanti potranno rispondere a domande e sondaggi tramite il loro smartphone, che sarà sincronizzato con quella specifica presentazione.

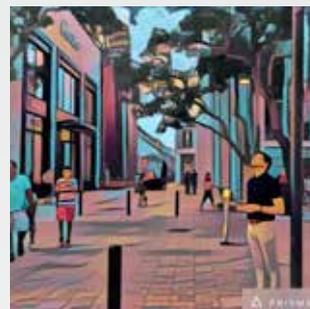


### ON THE GO MAP

*On The Go Map* è un sito dove è possibile calcolare le distanze, l'altitudine e la durata di un viaggio. Il sito si apre su una mappa del mondo dove, con determinati strumenti, è possibile tracciare dei percorsi e calcolarne le caratteristiche. È possibile condividere i percorsi ed esportarli in formato GPX per strumentazioni sportive per la corsa e l'esplorazione. Il sito è [www.onthegomap.com](http://www.onthegomap.com)

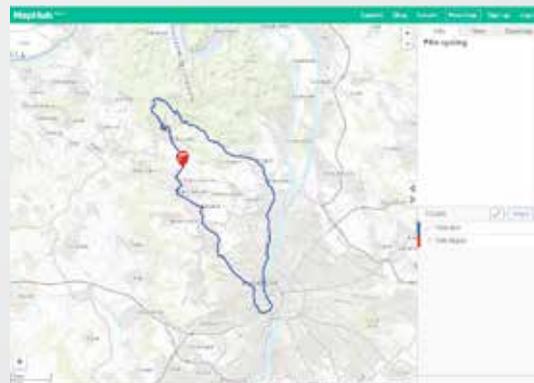
### PRISMA PHOTO EDITOR

*Prisma Photo Editor* è un app che consente di applicare dei filtri di ispirazione artistica alle fotografie. È possibile scegliere fra diversi filtri, alcuni ispirati agli stili di alcuni artisti: Picasso, Munch, Dalì e altri. Dopo aver applicato i filtri, è possibile ritoccare alcuni particolari delle fotografie, e infine condividerle.



### MAPHUB

*MapHub* è un sito dove è possibile creare delle mappe interattive, da poter condividere con gli altri. Sulle mappe è possibile inserire icone, tracciati, forme, e informazioni. In questo modo, dopo aver condiviso il link della mappa creata, chi la esplora può trovare tutte le informazioni inserite. Il sito è [www.maphub.net](http://www.maphub.net)



# CITTADINI



[www.vimeo.com/277655025](http://www.vimeo.com/277655025)

|                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|--------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ETÀ</b>                     | 14-15 anni                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>DOMANDE CHIAVE</b>          | Cosa significa essere un cittadino?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>OBIETTIVI</b>               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• concentrarsi sull'essere umano</li> <li>• usare gli smartphone per costruire relazioni, entrare in contatto con un estraneo</li> <li>• comprensione della cittadinanza</li> <li>• essere consapevoli del potere della fotografia per trasmettere informazioni</li> <li>• costruire la consapevolezza di essere un cittadino</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>TEMPO</b>                   | 6 ore                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>SOFTWARE E APP DA USARE</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Collage Maker app</li> <li>• smartphone</li> <li>• PicPac</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>ARGOMENTI COPERTI</b>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• interazioni sociali</li> <li>• nuove tecnologie</li> <li>• cittadinanza</li> <li>• comunicazioni</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>BREVE PRESENTAZIONE</b>     | <p>In questo atelier digitale ci concentriamo su un ritratto. Iniziamo con il lavoro manuale con ceppi di legno. I partecipanti devono decorarli usando ritagli di giornali e altri materiali per creare volti di abitanti della città. Dopodiché usciamo per incontrare i veri abitanti della città e metterci in contatto con loro. Il compito qui è di fare dei ritratti fotografici e in questo modo fare una collezione di volti dei passanti della città. Poi ridisegniamo con carboncino su carta A3 le foto scattate, usando il metodo del "Progetto memoria" e - alla fine - realizziamo dei video in time lapse.</p> |
| <b>PARTECIPAZIONE CIVICA</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• relazioni sociali</li> <li>• cittadinanza</li> <li>• integrazione sociale</li> <li>• costruzione di collegamenti con l'area locale</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |

## PREPARAZIONE DELLO SPAZIO PER L'ATELIER

Hai bisogno di una stanza con uno schermo, un proiettore collegato a un computer portatile, Internet e una stampante. Prepara un grande tavolo comune, così ognuno ha un posto dove lavorare. Coprilo con una carta marrone. Assicurati di avere abbastanza spazio nella stanza per muoverti.

## MATERIALI NECESSARI

- ceppi di legno (uno per partecipante)
- bocca e occhi ritagliati da giornali e magazine
- materiale per fare i capelli, ad esempio corde, lana
- spilli
- fogli bianchi di carta
- carboncino per il disegno
- carta per la stampa
- foto in bianco e nero di importanti cittadini della tua città

## PRINCIPALI ISPIRAZIONI EMERSE DAL LAVORO DI RICERCA PRECEDENTE

- ritratto
- prendere contatto e costruire relazioni con estranei
- interviste
- cittadinanza
- The Memory Project [memoryprojectproductions.com](http://memoryprojectproductions.com)

## COLLEGAMENTI CON I MASS MEDIA E I SOCIAL MEDIA

Scoprire il significato di creare un ritratto - come preparare te stesso e la persona che ne è il soggetto, così come il significato stesso del ritratto - il messaggio che può trasmettere, ciò che rivela.

## COME INTENDI VALORIZZARE LE CAPACITÀ E LE CONOSCENZE DEI TUOI STUDENTI?

Gli studenti lavorano individualmente, concentrandosi sul ritratto, e in gruppo, intervistando gli abitanti della città e creando i loro ritratti.

## COME IMMAGINI DI FARE IL PUNTO DELLA SITUAZIONE ALL'INIZIO DELL'ATELIER?

Conversazione introduttiva su come leggiamo le emozioni di altre persone, in particolare le espressioni. Chiedi agli studenti quali parti del viso sono le più importanti. Concentra l'attenzione degli studenti in particolare sugli occhi e sulla bocca della persona con cui parlano. Questo ti permetterà di capire meglio la capacità degli studenti di leggere la comunicazione non verbale.

Condividere l'esperienza di scattare foto e ritratti.

## PROPORRE LA DOMANDA STARTER DELL'ATELIER DIGITALE

Chiedi agli studenti se si sentono cittadini. Cosa significa?

## CON QUALE AZIONE LABORATORIALE E CONCRETA VIENE AVVIATA LA RICERCA?

Invita gli studenti al tavolo dove hai raccolto i ceppi di legno e altri materiali (bocca e occhi da riviste, corde e lana). Chiedi loro: come possiamo creare una faccia a partire da questi elementi?

## LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI: COSA FANNO LE LORO MANI?

Gli studenti scelgono dai materiali preparati ciò che trovano più utile. Ogni persona sceglie il proprio set (due occhi, una bocca, dei capelli). Usando gli spilli, li fissano nel legno per creare dei personaggi.

## PRESENTAZIONE DEI RISULTATI

Raccogli tutti i personaggi creati in un unico posto.

|                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ANALISI DEI RISULTATI</b>                                          | Guardate insieme i personaggi creati. Discutete possibili relazioni tra loro, inventate dialoghi, provate diverse configurazioni, organizzate scene diverse.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>SECONDA AZIONE<br/>LABORATORIALE</b>                               | Come entrare in contatto con uno sconosciuto per creare il suo ritratto?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>LAVORO ATTIVO DEGLI<br/>STUDENTI: COSA FANNO<br/>LE LORO MANI?</b> | Introduci l'argomento del ritratto. Conduci i partecipanti alla conclusione che scattare semplicemente una foto di qualcuno non significa realizzare un ritratto. Enfatizza la necessità e l'importanza dell'inquadratura - per dirigere l'attenzione dello spettatore. In relazione al precedente esercizio menziona il fatto che per avere un volto che esprima emozioni, ci deve essere un contatto tra l'autore e il soggetto del ritratto.<br>Dividi i partecipanti in gruppi di 4-5 e chiedi loro di scrivere una serie di domande che possono usare per entrare in contatto con uno sconosciuto e convincerlo a farsi ritrarre.             |
| <b>PRESENTAZIONE<br/>DEI RISULTATI</b>                                | I gruppi presentano i risultati del loro lavoro - poni domande a persone specifiche. Ascoltare una risposta consente di verificare la qualità della domanda.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>ANALISI DEI RISULTATI</b>                                          | Discussione sulle domande preparate, apportare correzioni se necessario.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>TERZA AZIONE<br/>LABORATORIALE</b>                                 | Come creare un ritratto di uno sconosciuto?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>LAVORO ATTIVO DEGLI<br/>STUDENTI: COSA FANNO<br/>LE LORO MANI?</b> | I partecipanti esplorano la città in gruppi con l'incarico di eseguire 4-5 ritratti di persone incontrate a caso. Assicurati che sappiano che ogni persona deve accettare di essere fotografata e che le foto devono includere alcuni aspetti sociali; la persona dovrebbe essere ritratta dove è stata incontrata e il ritratto dovrebbe includere le sue caratteristiche come cittadino. I partecipanti modificano le foto sui loro smartphone, le ritagliano, usano i filtri e te le inviano, per poterle stampare poi su carta A4. Utilizzando l'applicazione Collage Maker i partecipanti creano collage di ritratti di abitanti della città. |
| <b>PRESENTAZIONE<br/>DEI RISULTATI</b>                                | Utilizzando un proiettore, presenta a tutti i collage creati dai vari gruppi.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>ANALISI DEI RISULTATI</b>                                          | Discuti con gli studenti le loro impressioni sull'incontro con i cittadini della città.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>QUARTA AZIONE<br/>LABORATORIALE</b>                                | Cosa rende qualcuno un cittadino?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>LAVORO ATTIVO DEGLI<br/>STUDENTI: COSA FANNO<br/>LE LORO MANI?</b> | Stampa i ritratti ricevuti dai partecipanti. Aggiungili a foto in bianco e nero di importanti cittadini della tua città che hai preparato in anticipo. Ogni partecipante sceglie un ritratto a caso e ne fa il disegno a carboncino usando la tecnica The Memory Project <a href="http://memoryprojectproductions.com">memoryprojectproductions.com</a>                                                                                                                                                                                                                                                                                            |



#### **PRESENTAZIONE DEI RISULTATI**

Utilizzando l'app PicPac create un timelapse con ritratti a carboncino mostrati dai partecipanti in un luogo affollato della città. Presentate i risultati del vostro lavoro.

#### **ANALISI DEI RISULTATI**

Conversazione sull'essere cittadino. Chi e come si può diventare cittadino? Cosa rende un cittadino importante?

#### **APPROCCIO AD UN NUOVO SOFTWARE O UNA NUOVA APP**

Durante questo atelier digitale gli studenti ragionano sui ritratti e su come sono diversi da delle foto scattate casualmente. Sviluppano le competenze necessarie a scattare ritratti di estranei e di modificare immagini digitali tramite delle applicazioni.

#### **LEGAME TRA L'ATELIER DIGITALE E LA VITA QUOTIDIANA DEGLI STUDENTI**

Guardare i ritratti dei cittadini incoraggia la riflessione sulla propria cittadinanza, costruisce l'identità locale e il collegamento con la città e i suoi abitanti. Aiuta a superare le barriere della comunicazione sociale.

#### **COME IMMAGINI DI VALUTARE LE CONOSCENZE E LE ABILITÀ?**

La valutazione delle conoscenze e delle abilità si basa sull'osservazione di come, durante tutto il processo di lavoro, gli studenti cambino la loro comprensione sull'essere cittadini. Analisi del lavoro degli studenti.

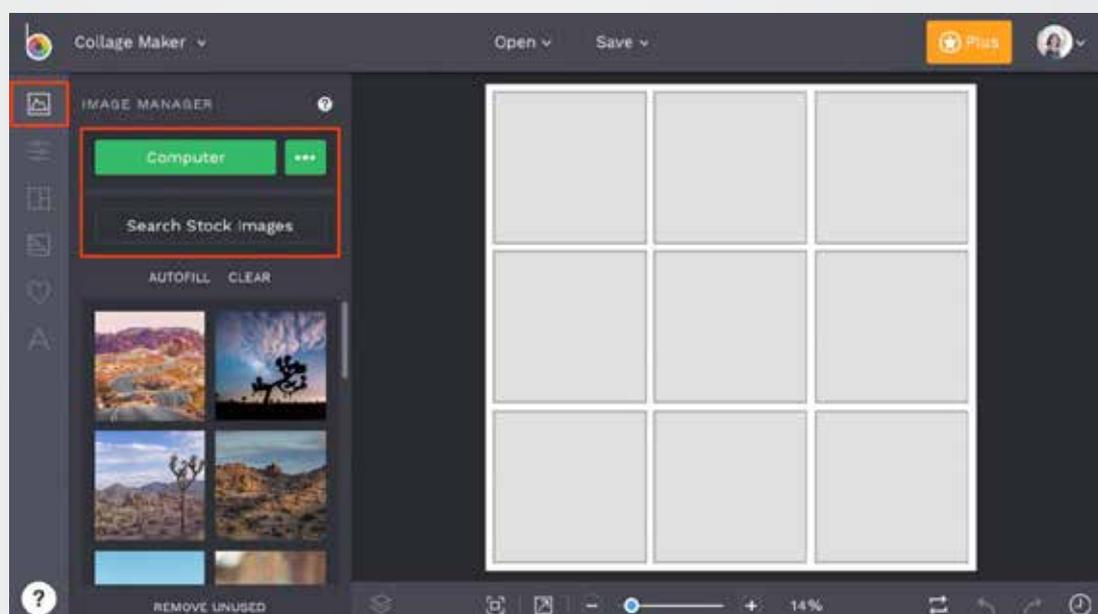
#### **CONCLUSIONE**

Scattare foto di persone che si incontrano a caso aiuta a sviluppare abilità sociali - gli studenti se ne sono accorti.

# APP UTILIZZATE

## COLLAGE MAKER

*Collage Maker* è un app per realizzare dei collage fotografici sul proprio smartphone o tablet, in maniera rapida e semplice. È sufficiente selezionare alcune foto dalla propria galleria, e l'app le combina insieme per creare dei collage con differenti stili e grafiche. I collage possono essere utilizzati come raccolta di ricordi o come racconto di un'esperienza. Alle foto è possibile applicare testi, adesivi e filtri fotografici.



# LEGO DESIGNER DELLA MIA CITTÀ



[www.vimeo.com/299389484](http://www.vimeo.com/299389484)



|                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|--------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ETÀ</b>                     | 11 - 3 anni                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>DOMANDE CHIAVE</b>          | Come possiamo contribuire a rendere la nostra città più attraente per noi e per i turisti?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>OBIETTIVI</b>               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Incoraggiare i partecipanti a saperne di più sugli edifici del proprio territorio;</li> <li>• Utilizzare diversi strumenti per stimolare la scoperta, l'immaginazione e la creatività dei partecipanti al workshop;</li> <li>• Dare ai partecipanti la possibilità di essere creatori/designer della propria città;</li> <li>• Potenziare le conoscenze nel campo artistico, matematico, storico, informatico;</li> <li>• Suggestire proposte alle autorità locali, integrando le mete turistiche con oggetti di realtà aumentata.</li> </ul> |
| <b>TEMPO</b>                   | Serie di 3 incontri, ciascuno della durata di circa 2 ore                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>SOFTWARE E APP DA USARE</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pixlr (app telefono)</li> <li>• Brick Building Game (<a href="http://brickbuildinggame.com">brickbuildinggame.com</a>)</li> <li>• Lego (<a href="http://lego-digital-designer.it.uptodown.com/windows">lego-digital-designer.it.uptodown.com/windows</a>)</li> <li>• ARTIVIVE</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>ARGOMENTI COPERTI</b>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• elementi degli edifici;</li> <li>• prime conoscenze del 2D e 3D degli oggetti;</li> <li>• sperimentazione con diverse tecniche di costruzione: dalla carta alla realtà aumentata;</li> <li>• orientamento nella mappa;</li> <li>• esplorazione della propria città;</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>BREVE PRESENTAZIONE</b>     | Questo atelier digitale si concentra sulla creazione di edifici e paesaggi utilizzando diverse tecniche (carta, mattoncini Lego, collage, realtà aumentata e altre app - LEGO, Pixlr, ARTIVIVE, Brick Building Game) ridisegnando la città - almeno sulla mappa - con gli studenti per contribuire a renderla più attraente per residenti e turisti.                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>PARTECIPAZIONE CIVICA</b>   | Gli adolescenti di questo atelier digitale utilizzano diversi strumenti - statici e dinamici - per progettare la propria città in modo più attraente sentendosi protagonisti di nuove proposte.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |

## PREPARAZIONE DELLO SPAZIO PER L'ATELIER

Per implementare questo atelier digitale è necessario disporre di tablet, laptop (alcuni possono essere presenti nella stanza, alcuni possono essere portati dai partecipanti poiché in questo caso evitiamo di passare il tempo a familiarizzare con un nuovo tablet/laptop). Il programma sul sito [www.brickbuildinggame.com](http://www.brickbuildinggame.com) deve essere accessibile.

La connessione Internet è necessaria.

## MATERIALI NECESSARI

Fogli bianchi A4, matite colorate, mattoncini Lego, tempere e rulli, immagini già stampate di diversi edifici, tablet, computer, colle, carte colorate, software Lego, mappa della città, scotch, forbici.

## PRINCIPALI ISPIRAZIONI EMERSE DAL LAVORO DI RICERCA PRECEDENTE

1. In questo atelier la matematica e l'arte interagiscono: gli studenti imparano a disegnare oggetti (all'inizio, parti della propria casa) su carta (2D e 3D) e questa conoscenza viene ampliata costruendo le stesse forme con i Lego. Il processo di costruzione nutre l'immaginazione, la creatività, il pensiero logico e artistico poiché forme inaspettate possono essere create partendo dai limiti dei materiali che vengono testati.
2. L'attività nell'atelier, in una seconda fase, è anche legata ai temi della storia locale e alle capacità tecnico informatiche degli studenti (i partecipanti devono fare dei collage degli edifici della città usando l'app Pixlr), che analizzano le forme dell'edificio, il periodo in cui è stato costruito e allo stesso tempo utilizzano strumenti a loro famigliari.
3. I partecipanti sperimentano, nell'ultima fase, con la realtà aumentata e completano il progetto della loro città dandole "vita digitale" con diversi personaggi e azioni.

## COLLEGAMENTI CON I MASS MEDIA E I SOCIAL MEDIA

Gli elaborati di questo atelier digitale possono essere promossi sui profili social della scuola e condivisi con le famiglie affinché ci sia un'attivazione della comunità locale.

## COME INTENDI VALORIZZARE LE CAPACITÀ E LE CONOSCENZE DEI TUOI STUDENTI?

Questo atelier digitale produce diversi elaborati visivi che ogni volta vengono condivisi dal gruppo classe e diventano la base della fase successiva. L'integrazione tra la dimensione concreta del fare e quella verbale dello spiegare permette di valorizzare ogni studente.

## COME IMMAGINI DI FARE IL PUNTO DELLA SITUAZIONE SULLE CONOSCENZE E ABILITÀ DEGLI STUDENTI ALL'INIZIO DELL'ATELIER?

Ogni studente può ricevere un Diario degli atelier digitali, in cui in ogni pagina è indicato il titolo dell'attività e dove possono prendere appunti, registrare passaggi, ciò che è chiaro e poco chiaro per loro. Inoltre ogni pagina include adesivi di due colori: verde e rosso per la valutazione finale del compito (verde - positivo, rosso - negativo).

In alternativa, è possibile utilizzare lo strumento di autovalutazione *Spider's web* ([www.ugdome.lt/kompetencijos5-8/mmkvi/isivertinimo-irankis-voratinklis](http://www.ugdome.lt/kompetencijos5-8/mmkvi/isivertinimo-irankis-voratinklis)) - un responsabile di un workshop può decidere in merito ai criteri adottati in considerazione in ogni attività, scegliere una scala da 1 a 10, o anche mettere tutte le attività sul web e quindi valutare. Ogni partecipante riceve una ragnatela, è possibile confrontare le abilità, le competenze, le conoscenze di più partecipanti (massimo 6 in un doc).

## PROPORRE LA DOMANDA STARTER DELL'ATELIER DIGITALE

La questione principale della ricerca: come possiamo contribuire a rendere la nostra città più attraente per noi e per i turisti lavorando principalmente sulle architetture e la loro riprogettazione?

### CON QUALE AZIONE LABORATORIALE E CONCRETA VIENE AVVIATA LA RICERCA?

Ai partecipanti viene data una varietà di materiali e viene chiesto di sperimentare e realizzare una casa, un edificio o un monumento combinando diversi materiali.

### LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI: COSA FANNO LE LORO MANI?

Dopo la fase sperimentale, la prima attività segue questo processo:

1. Su un foglio di carta bianco ogni partecipante disegna separatamente case, edifici vari, castelli, ecc. usando solo una matita e una forma rettangolare: per la propria ispirazione, ricevono fogli pre-stampati con foto di case;
2. Quindi, usando i fogli di carta pre-stampati con la foto di una casa, si ricostruisce l'immagine costruendo con i mattoncini lego direttamente sulla foto, cercando di rispettare le linee dell'immagine stessa (per dare al disegno una base più solida). Si lavora a coppie.
3. Successivamente i mattoncini lego vengono utilizzati come strumento per stampare: la forma creata seguendo la linea del contorno del disegno viene riportata su una base Lego in modo da essere bloccata. Con rullo e tempere, si inchiostro la parte superiore dei mattoncini e si stampa su un foglio A4 che viene appoggiato delicatamente sopra. Con una leggera pressione della mano, il colore passa al foglio A4. Lavoro in coppia.
4. Nella fase successiva, i partecipanti realizzano i propri edifici, direttamente con i mattoncini Lego (tenendo presente l'idea di rendere la loro città attraente e lasciandosi stimolare dal vincolo stesso dato dai mattoncini), inchiostrano con i rulli e le tempere e stampano. Una volta preparate e asciugate tutte le stampe, gli studenti lavorano collettivamente accanto ad una grande mappa del territorio (posizionata sul pavimento) e la città comincia a prendere una nuova forma grazie al lavoro dei nostri giovani designer che devono anche concordare dove mettere le diverse architetture.

### PRESENTAZIONE DEI RISULTATI

Le opere prodotte sono appoggiate sulla mappa.

### ANALISI DEI RISULTATI

Possono anche essere proiettati con il video proiettore: l'importante è trovare il modo di condividere il lavoro fatto.

### SECONDA AZIONE LABORATORIALE

Il processo viene sviluppato anche con uno strumento digitale, utilizzando il programma online Brick Building Game ([www.brickbuildinggame.com](http://www.brickbuildinggame.com)) con cui gli studenti costruiscono oggetti 2D che vengono poi stampati e presentati al resto della classe.

Può essere usato anche un software al pc realizzato da Lego ([lego-digital-designer.it.uptodown.com/windows](http://lego-digital-designer.it.uptodown.com/windows)).

Questi passaggi dall'analogico al digitale permettono di affrontare le strutture dei solidi sia in due sia in tre dimensioni.

### LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI: COSA FANNO LE LORO MANI?

Questa attività è una sorta di continuazione della prima, ma vengono utilizzati strumenti diversi. È importante che l'insegnante chieda per tempo ai propri studenti di studiare il funzionamento del sito in modo da poter poi organizzare il lavoro lasciando che gli studenti stessi si facciano da tutor.

### ANALISI DEI RISULTATI

Gli studenti, dopo l'attività, riflettono nel loro Diario degli atelier digitali su ciò che hanno appreso, sulle difficoltà incontrate, sulle scoperte.

## TERZA AZIONE LABORATORIALE

Combinare la realtà e il mondo virtuale

### LAVORO ATTIVO DEGLI STUDENTI

1. Durante l'ultima fase del workshop gli studenti lavorano sulla riprogettazione delle architetture della loro città. Può essere pianificata un'uscita di classe oppure può essere chiesto loro di fare fotografie nel tempo non scolastico, in modo che le immagini siano già state realizzate prima di iniziare questa fase del lavoro. Dettagli interessanti e specifici vengono rielaborati utilizzando l'app Pixlr. Agli studenti viene anche chiesto di approfondire dal punto di vista storico il monumento/architettura scelto per poter rispondere alle curiosità dei compagni di classe.
2. L'insegnante presenta la possibilità di lavorare con la realtà aumentata e ogni studente impara a usare ARTIVIVE. Nel caso di questo digital atelier, in Lituania, è stato proposto agli studenti di lavorare alla progettazione aumentata con strumenti analogici: un foglio trasparente è stato posizionato sopra la fotografia ed elementi grafici disegnati dagli studenti hanno completato la foto originale. Successivamente, si è passati alla sperimentazione con ARTIVIVE.

### PRESENTAZIONE DEI RISULTATI

Gli studenti presentano le loro fotografie, le rielaborazioni analogiche e i dettagli storici scoperti.

### ANALISI DEI RISULTATI

Un feedback dell'attività viene nuovamente registrato nel Diario: ho imparato nuove cose sulla mia città; ho partecipato facendo anche io la mia parte di lavoro (scatto della fotografia e ricerca storica), ecc.

### APPROCCIO AD UN NUOVO SOFTWARE O UNA NUOVA APP

La realtà aumentata viene prima presentata in modo "analogico" in modo che gli studenti possano prima riflettere sulla possibilità di modificare l'esistente con elementi nuovi e/o diversi. Successivamente, viene introdotta l'app di ARTIVIVE che permette di collegare fotografie scattate con animazioni o video scaricati o realizzati appositamente.

L'intero workshop cerca di proporre uno sguardo più attento ai luoghi di vita degli studenti facendo loro fare una piccola esperienza di miglioramento della percezione della città grazie alla realtà aumentata: gli studenti hanno progettato alcune sorprese visive, prese dalla library, per rendere meno scontata la visione di monumenti e architetture del loro territorio.

Mettersi nei panni dei turisti è anche servito per guardare il luogo dove si vive in un altro modo, sognando o immaginando trasformazioni possibili per renderlo più attraente ed economicamente più competitivo.

### COME IMMAGINI DI VALUTARE LE CONOSCENZE E LE ABILITÀ?

Gli studenti riflettono insieme su quanto scritto nel loro Diario per avere un momento finale e collettivo di verifica del lavoro fatto.

In questo atelier digitale potrebbero essere utilizzate altre attività complementari:

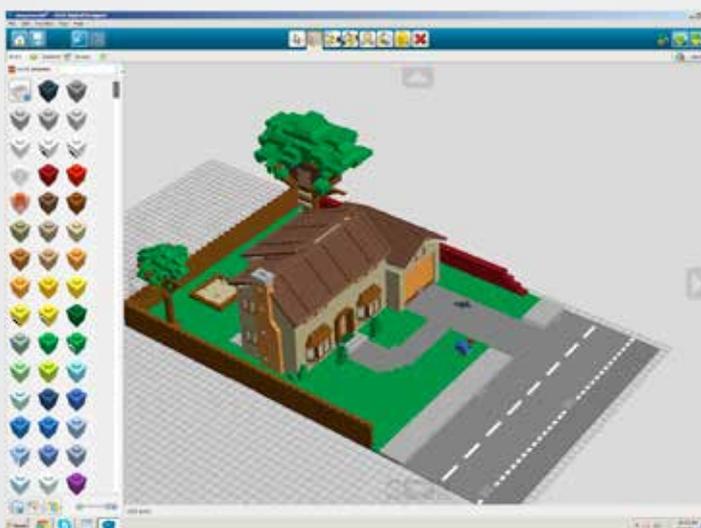
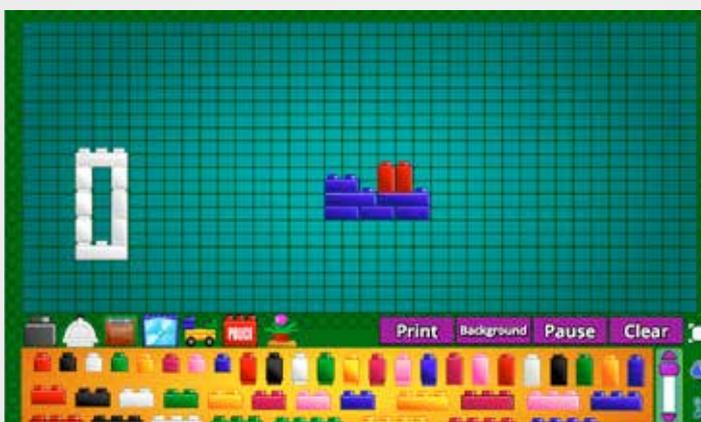
1. Gli studenti possono essere invitati a costruire edifici con la tecnica del pop up di carta;
2. Laddove possibile, una stampante 3D permette di stampare alcuni elementi del paesaggio o creati dagli studenti.

## CONCLUSIONE

Questo atelier digitale sostiene gli studenti nella conoscenza più approfondita della loro città, facendo loro vivere un ruolo attivo e propositivo, utilizzando materiali, strumenti e software diversi. Il workshop è condotto passo dopo passo a partire da una semplice fotografia sino alla nuova esperienza di realtà aumentata, attraversando conoscenze e competenze di matematica, geometria, storia, ICT, arte e consente agli studenti di diventare designer della città e osservare - contemporaneamente - il loro processo di apprendimento.

### BRICK BUILDING GAME

*Brick Building Game* è un software che può essere utilizzato direttamente online (all'indirizzo [www.brickbuildinggame.com](http://www.brickbuildinggame.com)) per giocare con dei mattoncini da costruzione digitali. L'interfaccia principale presenta una griglia sulla quale è possibile posizionare i vari elementi. I mattoncini sono in basso, ed è sufficiente trascinarli sulla griglia per posizionarli. È possibile variare lo sfondo tra una limitata selezione di immagini, ed infine stampare l'immagine realizzata.





**CONCLUSIONI**

Le tecnologie stanno riscrivendo le relazioni tra le persone e le loro autobiografie, le competenze necessarie al vivere bene, i luoghi della partecipazione: l'attivismo nutrito da un videogioco, la possibilità autoriale di un'app, la creatività partecipata di un'opera digitale intercettano bisogni e desideri di chiunque abbia uno smartphone in mano. App your school ha cercato di realizzare atelier digitali capaci di arricchire la quotidianità degli studenti e intercettando il più possibile le comunità di appartenenza, di generare nuove proposte per la vita scolastica ma anche per la scuola come centro culturale della comunità.

Progettare il nuovo scaffale di QRtrailer per una biblioteca, scoprire usi divergenti della tecnologia in un museo di arte contemporanea, creare un proprio videogioco... o una campagna di comunicazione sono alcuni degli esempi concreti di atelier digitali che le scuole e i Poli per l'innovazione potranno riadattare ai propri contesti anche supportati dai toolkit nazionali nelle diverse lingue di progetto.

Cosa abbiamo osservato:

- **L'EMERSIONE DELLE RISORSE POSITIVE**

Il digitale facilita la partecipazione delle persone anche con bassa autostima (sono un esempio gli studenti a rischio dispersione scolastica che non si sentono svalorizzati nei progetti a sfondo e a tema “digitale” e “tecnologia” - vedi la sperimentazione italiana).

- **LA VOGLIA DI AUTORIALITÀ /PARTECIPAZIONE**

Gli atelier digitali hanno valorizzato l'autorialità degli studenti, la loro capacità di riscrivere il reale usando le tecnologie in modo divergente (“mi è piaciuto molto questo progetto perché ho potuto esprimere la mia creatività attraverso la tecnologia.” S, 13 anni, Monteveglio, Italia).



[www.youtube.com/watch?v=bi0t5nYxQQ&t=44s](https://www.youtube.com/watch?v=bi0t5nYxQQ&t=44s)



- **GLI ATELIER DIGITALI HANNO RESO FACILE LA TECNOLOGIA ANCHE AGLI INSEGNANTI**  
Non tutte le insegnanti riescono a integrare le potenzialità della tecnologia nella scuola che fanno tutti i giorni. L'approccio metodologico del progetto ha cercato di liberarle dall'ansia della prestazione tecnica per riprendersi il gusto della progettazione didattica. Il dialogo tra analogico e digitale si è rivelato fondamentale per attirare gli insegnanti più restii a sperimentare e provare nuovi linguaggi.

Il digitale permette e facilita, rende appassionante e condivisibile, la produzione di contenuti collettivi. Partecipare rischia di essere un verbo astratto se non vive di occasioni e percorsi concreti.

Nel progetto la partecipazione, ad esempio con l'organizzazione di una mostra, è stata l'occasione per creare qualcosa per la propria comunità, valorizzando e rendendo visibile la propria capacità di inventare, proporre, ideare. Le tecnologie digitali da tempo hanno aperto un mondo di possibilità sotto utilizzate da insegnanti e operatori per la paura e l'ansia della prestazione tecnica, delle abilità tecnologiche, dei potenziali comportamenti negativi, dei pericoli stessi presenti in rete.

Gli atelier digitali ideati avevano l'obbligo/il vincolo di essere a bassa soglia tecnologica (ripensando o riscrivendo alcuni degli strumenti tecnologici esistenti) e ad alta partecipazione della creatività individuale per riprogettare le esperienze digitali che la scuola può proporre ai propri studenti e alla propria comunità.

In Europa stiamo vivendo un rinnovato bisogno di sicurezza che deve trovare risposta nella partecipazione, nella valorizzazione della creatività delle persone, nella rigenerazione continua di un bene comune che non può più parlare solo di disagio, problemi, malessere ma che deve trovare una nuova strada: quella dell'estetica, della bellezza, della poesia, della metafora, dell'incanto, della meraviglia. Davanti a qualcosa che ci commuove, che abbiamo fatto insieme, l'altro è compagno di strada, non nemico.

E gli spazi e le possibilità del digitale sono per lo più ancora da esplorare: occorre sganciarsi per un attimo dall'ansia delle nozioni e dei programmi e dedicare tempo a una ricerca personale e collettiva che metta le tecnologie a servizio dello sviluppo creativo

delle persone. Occorre però accompagnare le scuole e sostenere gli insegnanti innovatori affinché ci sia più agio, tempo e strumenti per far sì che a tutti gli studenti vengano date nuove possibilità espressive.

La nostra sperimentazione ha fatto emergere, pur nella complessità e specificità dei diversi contesti territoriali, che una sfida ad una nuova progettazione di atelier digitali, maggiormente vicina alla creatività degli insegnanti e degli studenti, esiste ed è percorribile.

Nel confidare che il nostro percorso vi sia stato di ispirazione, vi auguriamo un buon lavoro.

## BIBLIOGRAFIA

Originali d'archivio conservati presso  
il Centro Alberto Manzi

Maria Arcà, *Il corpo umano*, Carocci Faber,  
Roma, 2005

Pier Cesare Rivoltella, *Il futuro entra in classe,  
Apprendere nel tempo della Rete. Percorsi  
per imparare il futuro*, il 17 novembre 2018  
Pontificia Facoltà, Auxilium di Roma

Jerome Bruner, *Il conoscere. Saggi per la mano  
sinistra. - L'apprendimento per scoperta*, 1962

Bruno Munari, Proposta di Munari, 1950, in  
*Cembalo scrivano* - Rivista mensile per il personale  
d'ufficio, January 1950, Anno II, N. 1, Ing. C. Olivetti  
& C. S.p.A., Milano, 1950

B. Munari, *Fantasia*, Laterza, Roma-Bari, 1977

B. Munari, *Xerografie originali*, Edizioni Corraini,  
Mantova, 2007

Bruno Munari, Introduzione di Bruno Munari,  
in *Futurismo. Linea sino a Peruzzi*, di Fernando  
Miglietta, Ed. Il Calabrese, Cosenza, ottobre 1975

AA.VV., *L'arte in Italia nel secondo dopoguerra*,  
Il Mulino, Bologna, 1979,

M.Sammicheli, G. Rubino, *Munari Politecnico*,  
Nomos Edizioni, 2014

AA.VV., *Bruno Munari, Come quella volta*,  
Beppe Finessi, Mazzota, Reggio Emilia, 2000

AA.VV., *Bruno Munari*, Marco Meneguzzo,  
Edizioni Gabriele Mazzota, Reggio Emilia, 2000

*Logica&Fantastica*, Antonia Chiara Scardicchio,  
Edizioni ETS, Pisa, 2012

## Coordinatore di progetto

---



## Partner europei

---



## In collaborazione con

---



I contenuti di questa pubblicazione sono di responsabilità dell'autore e non possono in alcun modo essere interpretati come visione della Commissione Europea.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

