

Paideia

Società Cooperativa Sociale per l' Educazione

Corso di Porta Ticinese, 45 - 20123 Milano

Partita IVA 12878860159 Tel. 335-7182476

E-mail: info@paideia-scs.it Sito internet: www.paideia-scs.it



DIGITAL EMOTION ;)

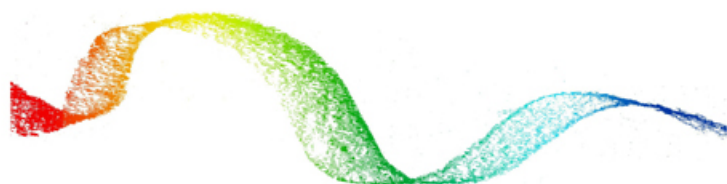
Laboratorio espressivo multimediale sull'utilizzo consapevole dei New Media



In una società sempre più connotata dall'uso delle tecnologie, ad altissimo tasso di trasformazione, il dialogo intergenerazionale si fa sempre più complicato e a rischio "interruzione": in balia delle continue innovazioni tecnologiche, i modelli comunicativi e relazionali subiscono variazioni e sconvolgimenti tali da rendere difficile la reciproca comprensione, anche solo linguistica, tra una generazione e l'altra.

A partire da questa immediata constatazione e dall'esigenza di trovare i modi attraverso cui mantenere saldo il filo di un dialogo intergenerazionale – in una visione che sappia farsi insieme "verticale e orizzontale", far riferimento ovvero alla collettività in senso storico (verticale), riconoscendone l'eredità, oltretutto nel senso (orizzontale) di quella "global community" cui la rete e i social network si rivolgono e la cui vita naturalmente alimentano – nasce la proposta di un laboratorio rivolto ai giovani sull'utilizzo consapevole dei nuovi media.

Sappiamo che la realtà e il cyberspazio generano esperienze d'azione differenti. Entrambe ci offrono la possibilità di sperimentare sensazioni legate al nostro corpo ed alla nostra mente, si presentano a noi oggi come due dimensioni profondamente interconnesse, ma una non sostituisce mai definitivamente l'altra. Agire intermedia fra più media di differente natura, creare attraverso materia e virtuale e materia/virtuale, nel riconoscimento del corpo fuori e dentro la dimensione digitale, è l'obiettivo di questi laboratori creativi intermediali. La genesi di un legame fra più dimensioni dell'it-self, come definisce Sherry Turkly la connessione costante del nuovo io, viene definito dalla possibilità di entrare/uscire che caratterizza l'atto creativo.



Paideia

Paideia

Società Cooperativa Sociale per l' Educazione

Corso di Porta Ticinese, 45 - 20123 Milano

Partita IVA 12878860159 Tel. 335-7182476

E-mail: info@paideia-scs.it Sito internet: www.paideia-scs.it



Connessione e aggiornamento costante

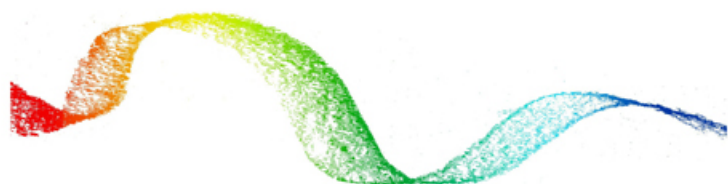
Dove finiscono le emozioni on-line?

DIGITAL EMOTION ;) nasce dall'idea di sperimentare con la propria creatività all'interno del cyberspazio (attraverso strumenti multimediali) e nella realtà (con materia e corpo) alternando i due momenti creativi e mantenendo il focus costante su un progetto di base: un'opera condivisa. L'utilizzo creativo dei nuovi media si presenta dunque, all'interno del progetto DIGITAL EMOTION;), come un ottimo modo di sfruttare positivamente il potenziale delle tecnologie che ci circondano.

L'accelerazione, la velocità, sono divenute da tempo componenti imprescindibili dell'era digitale. Il progresso tecnologico ha portato con sé quello slittamento di paradigma tale per cui ciò che è passato è ineluttabilmente obsoleto.

La connessione costante che oggi viviamo attraverso le nostre periferiche tecnologiche ci permette di compiere quell'azione che è entrata ormai oggi nel quotidiano, soprattutto nella vita degli adolescenti: l'aggiornamento di stato. Aggiornare il proprio profilo attraverso commenti ed immagini sembra essere diventata un'azione automatica, sinonimo di una vita piena e socialmente attiva. Un sito, un blog o un profilo non aggiornato appaiono come luoghi in disuso, sembrano riflettere un sentimento di abbandono, solitudine e allontanamento dallo stato on-line, apparentemente oggi lo stato dell'essere necessario all'esistenza. Immagini nuove, nuovi sé, nuovi amici, nuovi sentimenti. Ciò che appare sullo schermo nel tempo presente è reale, ciò che scorre a seguire è passato, obsoleto, dimenticato. Dunque esistenza on-line come un'esistenza che vive nel bisogno costante di un aggiornamento e nella produzione incessante di un'istantanea che comunichi e rappresenti le nostre emozioni.

Se questo è il quadro dell'uso considerevole che, soprattutto i ragazzi, fanno delle nuove tecnologie di comunicazione, in che misura tali comportamenti condizionano le relazioni fra i coetanei e il loro modo di vivere la rete? Come si trasformano le emozioni attraverso il soddisfacimento di tali bisogni e quali emozioni, ancora, si celano dietro all'utilizzo dei nuovi media? DIGITAL EMOTION ;) è un laboratorio creativo multimediale che si sviluppa proprio all'interno di questo campo di indagine: le emozioni e l'utilizzo della rete, intesa oggi prevalentemente come luogo di "intrecci esistenziali" e scambi di contenuti relazionali. Il gruppo classe sarà guidato, attraverso l'apprendimento di nuovi linguaggi multimediali, a mettere a fuoco e prendere in analisi il proprio comportamento on-line attraverso il riconoscimento e la comunicazione espressiva delle proprie emozioni. La proposta di tale laboratorio nasce dall'ottimo riscontro avuto negli scorsi anni relativo a un progetto che ha trattato i medesimi contenuti in diverse scuole milanesi e ha coinvolto 120 studenti della terza classe di scuola secondaria di primo grado <http://chiaraamendola.net/facetoface/>.



Paideia

Paideia

Società Cooperativa Sociale per l' Educazione

Corso di Porta Ticinese, 45 - 20123 Milano

Partita IVA 12878860159 Tel. 335-7182476

E-mail: info@paideia-scs.it Sito internet: www.paideia-scs.it



La realizzazione del progetto in passato ha messo in evidenza la grande esigenza da parte dei ragazzi di un confronto intergenerazionale su tali tematiche e di riflettere interrogandosi a vicenda: quali differenze caratterizzano virtuale e reale? Cosa accade ai contenuti che postiamo? Quali sono le nostre emozioni online? Cosa cerco negli altri attraverso la rete? Cosa cerco in internet che non ho nella vita di tutti i giorni? Alla fine del percorso laboratoriale il gruppo è stato in grado di presentare nuovi e svariati temi di riflessione a proposito dell'ambito approfondito.

Sviluppo delle competenze positive in ambito tecnologico attraverso il "fare" artistico

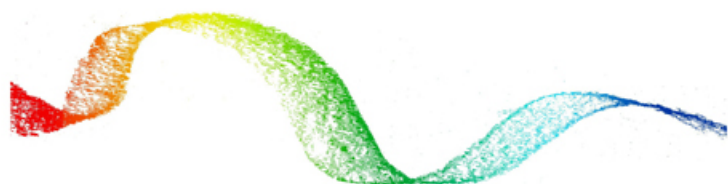
Quando si tratta di nuovi media, lo scambio di saperi reciproco fra le generazioni attuato attraverso il fare, si presenta come una soluzione estremamente necessaria per districarsi lungo l'incedere incalzante del progresso. A maggior ragione all'interno di un ambito scolastico, dove, più che altrove, si assiste al confronto continuo fra passato, presente e futuro sociale.

Conoscere attraverso il "fare", attraverso il corpo, inteso come canale primario di emozioni e immaginazione creativa, suona fuori luogo, in un progetto sul virtuale. In realtà corpo e cyberspazio non sono mai stati così connessi, come oggi. Ciò che è interessante, dal mio punto di vista, che è un punto di vista di chi si occupa di conoscere il mondo attraverso la materia che lo costituisce evidenziandone il potere maieutico, è osservare come l'atteggiamento dell'uomo contemporaneo con il proprio corpo sia in stretta relazione con il suo rapporto con le nuove tecnologie di informazione, comunicazione e simulazione di cui quotidianamente si serve.

Decidere quanto cedere al potere seduttivo del virtuale dipende dalla nostra esperienza con la materia e dalla nostra capacità di percepire in che misura, tale scelta, crei con essa un distacco preoccupante.

Decidere di affrontare con i ragazzi di scuola secondaria di primo grado, un discorso tanto complesso, è in realtà cosa semplice. Una volta messa a disposizione la materia sono saranno loro stessi a muoversi in direzione del fare e del creare, comunicando le emozioni che maggiormente contraddistinguono il loro stato on-line attraverso una attività potente come il fare artistico. Un'approccio al virtuale attraverso il fare artistico appare così una scelta ideale per affrontare con i ragazzi i temi più disparati sulla loro percezione del web.

Per quanto possa spaventare oggi un certo fanatismo per il progresso non si può non considerare quella buona fetta di studiosi, storici, artisti, insegnanti e ricercatori impegnati nel tentativo di stabilire un quadro di riferimento che possa preparare un terreno più fertile e aiutarci ad adottare uno sguardo consono al nostro tempo e creare connessioni semplici in un mondo apparentemente sempre più complesso.



Paideia

Paideia

Società Cooperativa Sociale per l' Educazione

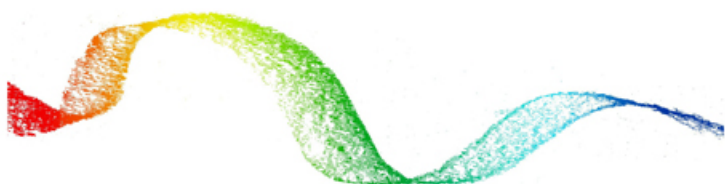
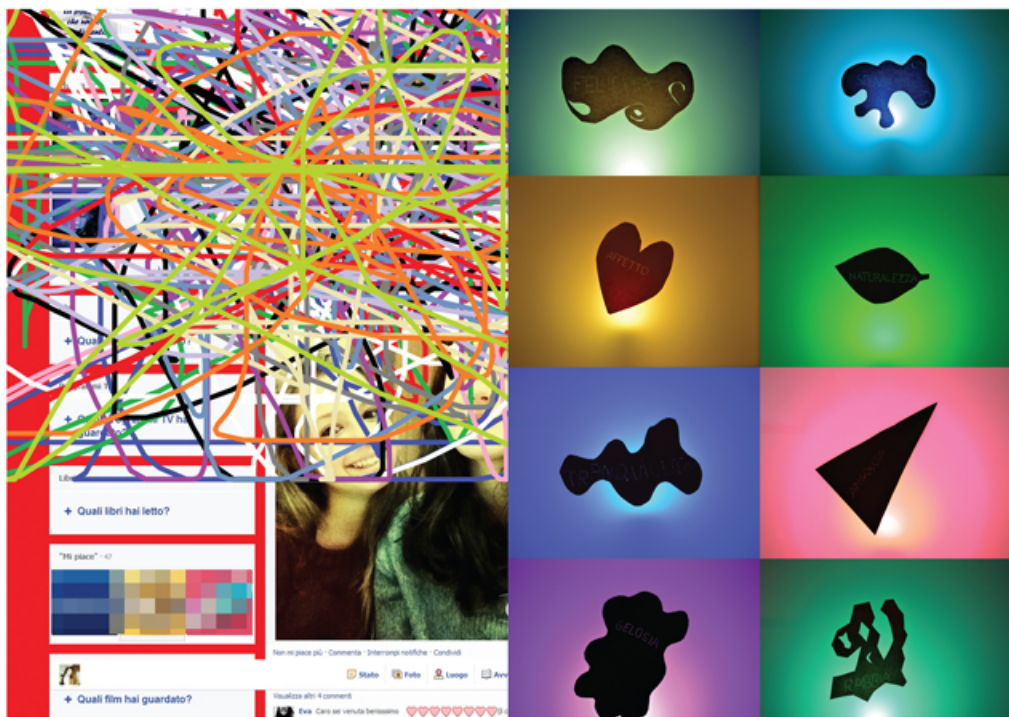
Corso di Porta Ticinese, 45 - 20123 Milano

Partita IVA 12878860159 Tel. 335-7182476

E-mail: info@paideia-scs.it Sito internet: www.paideia-scs.it



DIGITAL EMOTION ;) - *Il riconoscimento delle emozioni on-line attraverso la rielaborazione creativa*



Paideia

Paideia

Società Cooperativa Sociale per l' Educazione

Corso di Porta Ticinese, 45 - 20123 Milano

Partita IVA 12878860159 Tel. 335-7182476

E-mail: info@paideia-scs.it Sito internet: www.paideia-scs.it



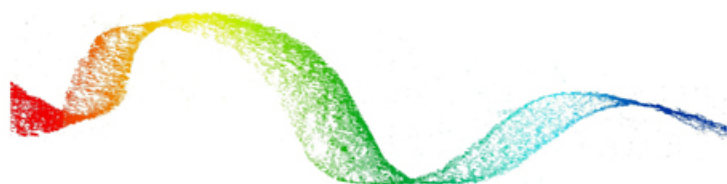
GIF e nuovi linguaggi artistici multimediali

Graphics Interchange Format

Sono moltissimi oggi i nuovi linguaggi multimediali utilizzati dai creativi in diversi settori, dall'arte contemporanea alla comunicazione etc..., per il progetto DIGITAL EMOTION;) la proposta è l'apprendimento e la sperimentazione della tecnica digitale per la creazione di GIF animate. Il GIF (Graphics Interchange Format) è un formato per immagini digitali di tipo bitmap molto utilizzato nel mondo di internet, l'estensione GIF viene usata per i file di grafica che, avendo la possibilità di essere salvati in sequenze interlacciate, producono delle brevi animazioni che si ripetono in loop. La scelta di questa tecnica apparentemente molto semplice ma dai risvolti particolarmente interessanti dipende dall'utilizzo che già comunemente ne viene fatto all'interno del Word Wide Web in maniera piuttosto passiva (normalmete vengono utilizzate le GIF animate come contenuti preimpostati o subito la loro presenza in banner pubblicitari). Durante il laboratorio il gruppo verrà guidato nella creazione delle proprie GIF creando in maniera autonoma immagini digitali e rielaborandole attraverso software Open Source¹. L'ulteriore particolarità di questo linguaggio digitale è quella di poter comunicare un concetto o trasmettere un messaggio utilizzando una sequenza infinita di un ridottissimo numero di immagini. L'essenzialità di questa tecnica è anche la sua forza espressiva. In pratica verrà chiesto agli studenti di selezionare pochissime immagini fra le tante che abitualmente producono per comunicare un preciso contenuto, che dovranno essere ben in grado di identificare, per trasmettere le proprie riflessioni sui temi trattati. Proprio l'idea di fermarsi sul potere comunicativo di poche immagini prodotte, e lavorarci durante tutto il laboratorio, nasce come contrapposizione al bisogno attuale insito allo "stare in rete" di una produzione costante di contenuti da postare, che nel flusso incessante degli aggiornamenti, perdono di significato.

¹ Open source (termine inglese che significa sorgente aperta), in informatica, indica un software di cui gli autori (più precisamente i detentori dei diritti) rendono pubblico il codice sorgente, favorendone il libero scambio e l'utilizzo positivo e creativo del software all'interno di progetti e istituzioni scolastiche. Il fenomeno ha tratto grande beneficio da Internet, perché esso permette la libera distribuzione di software creativi e per la didattica.

Alla filosofia del movimento open source si ispira il movimento open content (contenuti aperti): in questo caso ad essere liberamente disponibile non è il codice sorgente di un software, ma contenuti editoriali quali testi, immagini, video e musica. Wikipedia è un chiaro esempio dei frutti di questo movimento. Attualmente l'open source tende ad assumere rilievo filosofico, consistendo in una nuova concezione della vita, aperta e refrattaria ad ogni oscurantismo, che l'open source si propone di superare mediante la condivisione della conoscenza per un utilizzo positivo e consapevole dei nuovi media.



Paideia

Paideia

Società Cooperativa Sociale per l' Educazione

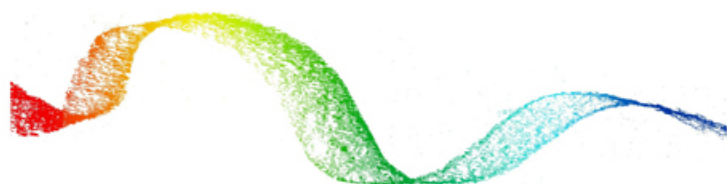
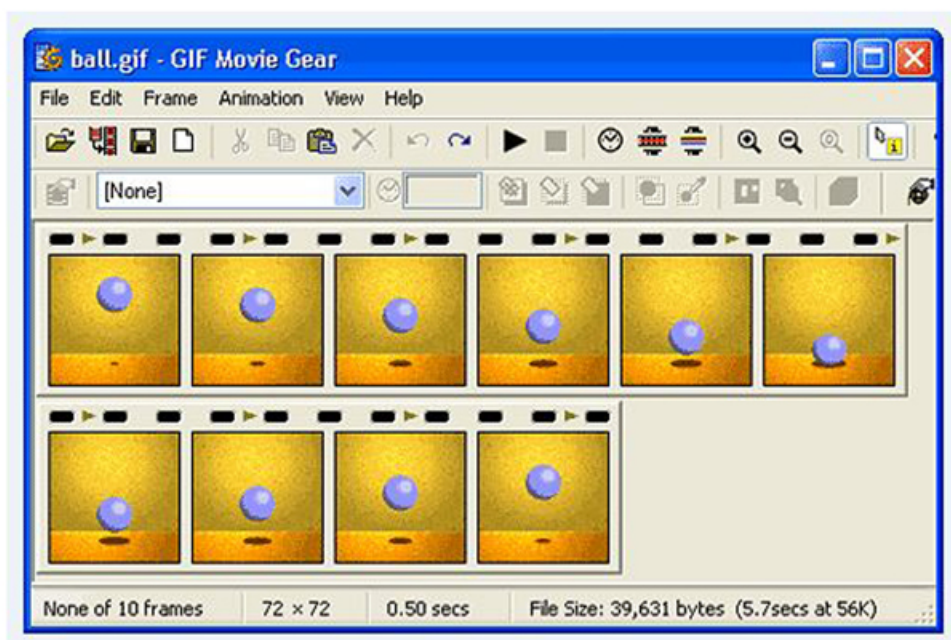
Corso di Porta Ticinese, 45 - 20123 Milano

Partita IVA 12878860159 Tel. 335-7182476

E-mail: info@paideia-scs.it Sito internet: www.paideia-scs.it



DIGITAL EMOTION;) - la crazione delle GIF animate



Paideia

Paideia

Società Cooperativa Sociale per l' Educazione

Corso di Porta Ticinese, 45 - 20123 Milano

Partita IVA 12878860159 Tel. 335-7182476

E-mail: info@paideia-scs.it Sito internet: www.paideia-scs.it



Fasi del progetto

Il percorso laboratoriale sarà composto da 6 incontri di 90 minuti l'uno per un totale di 9 ore per classe.

1) Luogo: aula pittura. Introduzione al progetto e al tema delle emozioni online e dell'utilizzo consapevole del web. Lavoro pratico di collage e mimica gestuale per il riconoscimento e l'analisi delle emozioni individuate. Confronto guidato del gruppo sull'utilizzo positivo delle nuove tecnologie. Cosa mi piace dei mezzi tecnologici? Cosa al contrario mi crea disagio?

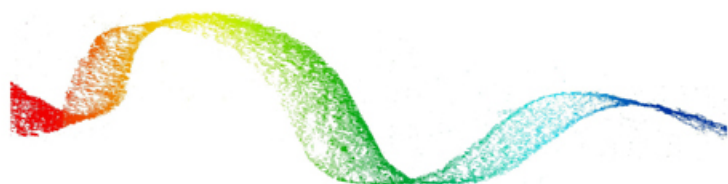
2) Luogo: aula informatica/aula LIM. Inizia nel secondo incontro il lavoro di produzione e selezione delle immagini e dei contenuti scelti dal gruppo per la creazione delle GIF animate. Introduzione al concetto di nuovi linguaggi multimediali. Quali conosciamo e quali impareremo durante il laboratorio?

3) Luogo: aula pittura. Il terzo incontro sarà dedicato ad un utilizzo creativo di alcuni materiali artistici proposti per la creazione dei fotogrammi per la rappresentazione delle emozioni scelte dal gruppo.

4) Luogo: aula informatica/aula LIM. Durante il quarto incontro si continuerà il processo di creazione delle GIF animate attraverso la digitalizzazione delle sequenze. Introduzione al concetto di Open Source e utilizzo di software creativi liberi per un utilizzo positivo della rete.

5) Luogo: aula informatica/aula con LIM. Durante il quinto incontro verranno ultimate e supervisionate le produzioni di GIF animate del gruppo. Riflessioni e autovalutazioni guidate. Confronto del gruppo sui contenuti generati.

6) Luogo: aula informatica/aula LIM. Introduzione al concetto di archivio digitale. Realizzazione e sviluppo di un archivio on-line protetto accessibile al gruppo che contenga le opere realizzate durante l'intero percorso. Riflessioni sul concetto di privacy online e la gestione sicura dei contenuti. Conclusioni con dibattito guidato del gruppo sui risultati emersi. Cosa provo quando navigo in rete? Quali sono le emozioni predominanti che guidano le mie scelte?



Paideia

Paideia

Società Cooperativa Sociale per l' Educazione

Corso di Porta Ticinese, 45 - 20123 Milano

Partita IVA 12878860159 Tel. 335-7182476

E-mail: info@paideia-scs.it Sito internet: www.paideia-scs.it



Finalità del progetto

Conoscere e sperimentare attraverso il fare artistico

Creare un momento e un contesto di condivisione di esperienze legate all'utilizzo e la fruizione consapevole delle nuove tecnologie. Cosa mi dà l'esperienza reale che il virtuale non mi può dare?

Attraverso l'azione creativa, compiuta grazie ad un utilizzo differente dei nuovi media, creare un ponte, un linguaggio comune per portare gli/le studenti a riflettere su di sé e imparare a scoprire idee e comportamenti rispettosi, attenti e non pregiudizievoli.

Acquisire un'etica positiva e corretta dello stare in Rete e nell'utilizzare le nuove tecnologie di simulazione/informazione/comunicazione (condotta democratica).

Che legame intercorre fra mondo reale e mondo virtuale?

Le mie azioni nel mondo virtuale che conseguenza hanno in quello reale e viceversa?

Acquisire nuove competenze digitali

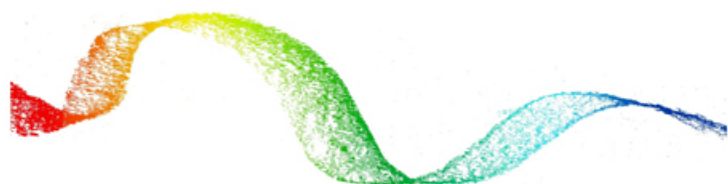
Acquisire consapevolezza e espressione artistica

Acquisire un'etica positiva dello stare in rete attraverso l'utilizzo degli strumenti Open Source

Stimolare l'intelligenza empatica e sviluppare la capacità di accogliere il punto di vista dell'altro

Sperimentare ed apprendere un utilizzo creativo e consapevole degli strumenti tecnologici messi a disposizione durante il laboratorio

Stimolare il lavoro di gruppo e la condivisione degli obiettivi e dei materiali



Paideia

Paideia

Società Cooperativa Sociale per l' Educazione

Corso di Porta Ticinese, 45 - 20123 Milano

Partita IVA 12878860159 Tel. 335-7182476

E-mail: info@paideia-scs.it Sito internet: www.paideia-scs.it



Finalità del progetto

Conoscere e sperimentare attraverso il fare artistico

Creare un momento e un contesto di condivisione di esperienze legate all'utilizzo e la fruizione consapevole delle nuove tecnologie. Cosa mi dà l'esperienza reale che il virtuale non mi può dare?

Attraverso l'azione creativa, compiuta grazie ad un utilizzo differente dei nuovi media, creare un ponte, un linguaggio comune per portare gli/le studenti a riflettere su di sé e imparare a scoprire idee e comportamenti rispettosi, attenti e non pregiudizievoli.

Acquisire un'etica positiva e corretta dello stare in Rete e nell'utilizzare le nuove tecnologie di simulazione/informazione/comunicazione (condotta democratica).

Che legame intercorre fra mondo reale e mondo virtuale?

Le mie azioni nel mondo virtuale che conseguenza hanno in quello reale e viceversa?

Acquisire nuove competenze digitali

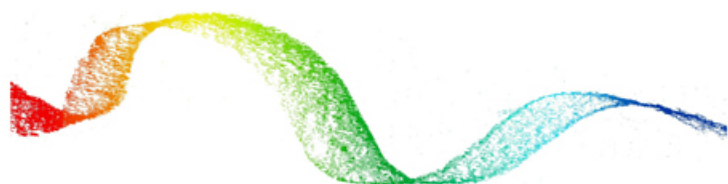
Acquisire consapevolezza e espressione culturale

Acquisire un'etica positiva dello stare in rete attraverso l'utilizzo degli strumenti Open Source

Stimolare l'intelligenza empatica e sviluppare la capacità di accogliere il punto di vista dell'altro

Sperimentare ed apprendere un utilizzo creativo e consapevole degli strumenti tecnologici messi a disposizione durante il laboratorio

Stimolare il lavoro di gruppo e la condivisione degli obiettivi e dei materiali.



Paideia

Paideia

Società Cooperativa Sociale per l' Educazione

Corso di Porta Ticinese, 45 - 20123 Milano

Partita IVA 12878860159 Tel. 335-7182476

E-mail: info@paideia-scs.it Sito internet: www.paideia-scs.it



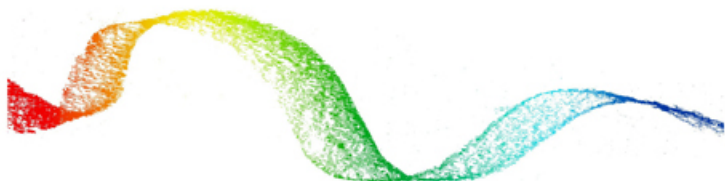
MATERIALI E COSTI

Tutti i materiali (tranne i pc e la LIM) sono procurati dalla conduttrice e compresi nei costi del progetto. Il costo del percorso laboratotiale è di 32.50 euro all'ora. Gli incontri sono 6 di 90 min. per un totale di 9 ore a laboratorio.

IVA esente ai sensi dell'art. 10 n. 20 DPR 633/72

Breve bio della conduttrice

Chiara Amendola nasce a Milano. Laureata in Arte e Comunicazione multimediale presso l'Accademia di Belle Arti di Brera si specializza nel 2008 in Terapeutica dell'Arte. Lavora per diversi anni come coordinatrice di attività artistiche nell'ambito della disabilità e dell'educativa prediligendo l'utilizzo delle nuove tecnologie quali la fotografia digitale, il video, la computer grafica e il computer game. Per alcuni anni lavora e vive a Berlino dove collabora con alcune realtà nell'ambito della terapeutica artistica e dell'educazione bilingue. Attualmente, attraverso INTERMEDIALAB organizza e promuove progetti legati all'utilizzo creativo e critico dei nuovi media all'interno di scuole, ospedali e workshop presso associazioni e centri culturali. Partecipa al progetto EDU all'interno del Makerspace dell'associazione WEMAKE a Milano e collabora con il biennio di Teoria e Pratica della Terapeutica Artistica all'Accademia di belle arti di Brera di Milano. In ambito psichiatrico, da settembre 2013, coordina l'atelier artistico presso il centro diurno Shalon di Gorgonzola (MI) e presso il reparto psichiatrico dell'ospedale di Melzo (Mb).



Paideia