

Paideia

Società Cooperativa Sociale per l' Educazione

Corso di Porta Ticinese, 45 - 20123 Milano

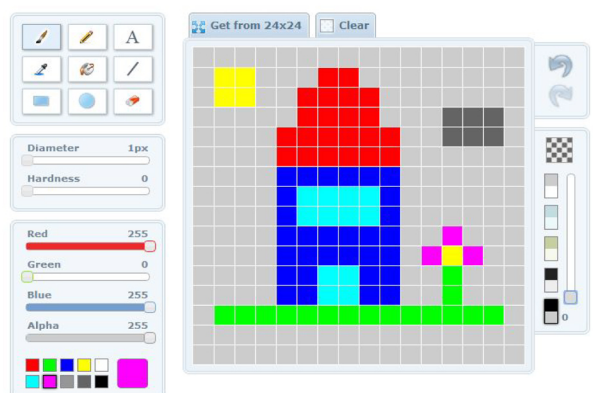
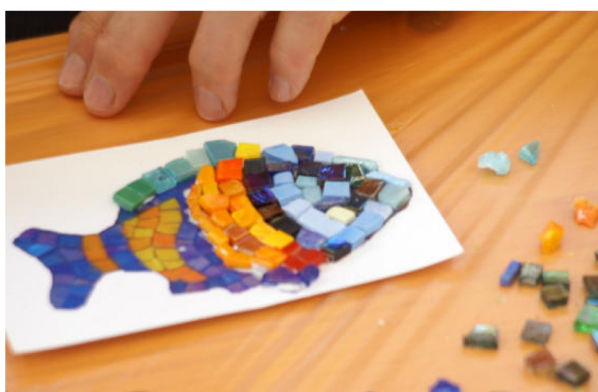
Partita IVA 12878860159 Tel. 335-7182476

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



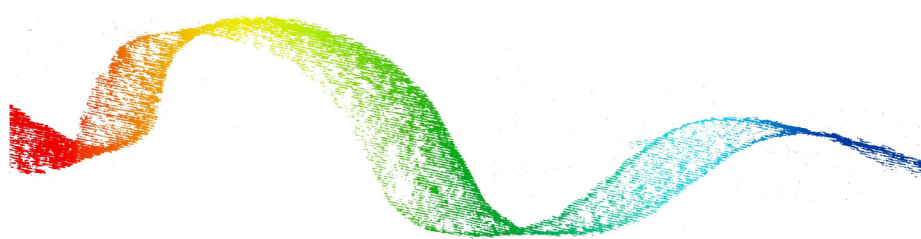
MOSAICO

Laboratorio intermediale sull'utilizzo critico e creativo dei nuovi media



“La scienza e la tecnologia cambiano il mondo,
ma l'arte lo rende umano”.

(Derrick de Kerchove, Bologna, 1998)



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



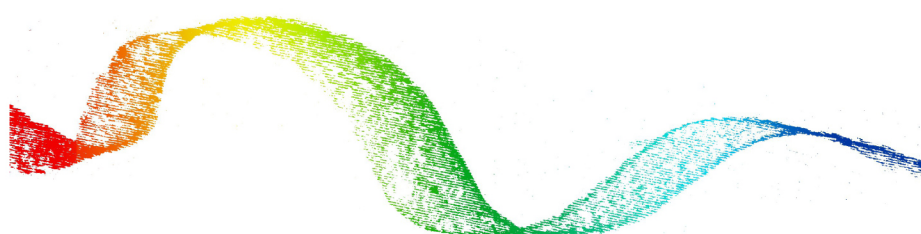
MOSAICO

Laboratorio intermediale sull'utilizzo critico e creativo dei nuovi media

di Chiara Amendola

Ultimamente si leggono spesso sui giornali dibattiti sul tema dell'inclusione dei libri elettronici all'interno della riforma della scuola, di come sostenere gli eventuali costi e di quanto sia più o meno urgente chiudere, su tale argomento, un certo gap con il resto d'europa e l'opinione pubblica si divide. Occupandomi da diversi anni di utilizzo positivo e critico dei nuovi media la mia posizione a riguardo è difficilmente schierata da una parte o dall'altra. La tecnologizzazione degli strumenti scolastici fa parte anch'essa di un processo di attualizzazione e virtualizzazione che sta avvenendo in ogni altro campo sociale e, ben conscia del fatto che, medium e contenuto coincidano, credo sia estremamente necessario che tale processo venga accompagnato e sostenuto da sperimentazione e ricerca sulle modalità di utilizzo e sull'impatto che tale processo avrà sulle nuove generazioni.

Si parla oggi di nativi digitali come di quelle generazioni nate dopo il world wide web e dunque capaci di una dimestichezza innata con i nuovi media. Generazioni che guardano a noi, migranti digitali, con in mano una verità indiscussa sul mondo virtuale e padrone di un linguaggio nuovo e nuovi paradigmi.



Paideia

Paideia

Società Cooperativa Sociale per l' Educazione

Corso di Porta Ticinese, 45 - 20123 Milano

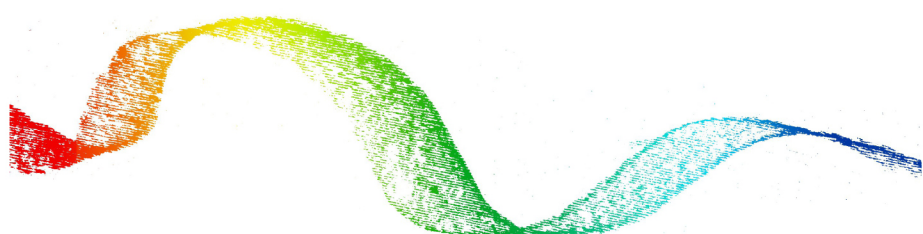
Partita IVA 12878860159 Tel. 335-7182476

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



Durante i laboratori e gli incontri che organizzo nelle scuole primarie ammetto di percepire, da parte di coloro che consideriamo appunto nativi digitali, un estremo bisogno di un'adeguata chiave di lettura, un quadro di riferimento, la traducibilità di un linguaggio altrimenti inafferrabile. Di fatto trovo insensato pensare che le nuove generazioni siano esperte di linguaggi digitali esclusivamente perchè tali linguaggi esistevano già al momento della loro nascita. Sappiamo bene quanto sia stata rapida la crescita esponenziale assunta dal progresso nell'ultimo ventennio, assai più veloce dei cambi generazionali e dunque della consegna dei saperi attraverso l'esperienza.

Un buon utilizzo dei nuovi media di informazione, comunicazione e simulazione (il web, i socialnetwork e i videogame) non corrispondono per forza ad un utilizzo consapevole. Si può essere buoni giocatori di videogame senza aver sviluppato alcuna capacità di filtrare i valori e i disvalori che essi portano con sé. Si può essere esperti consumatori di software creativi senza possedere gli strumenti adeguati per cogliere la differenza fra uno stimolo ai sensi virtuale o reale. Durante un laboratorio di disegno presso una scuola materna ricordo la sorpresa generale nell'osservare le dita di una bambina scorrere lungo il foglio nel tentativo di ingrandire un segno tracciato con un pennarello. Utilizzare un foglio da disegno come un touch screen significa non aver sviluppato completamente la consapevolezza di ciò che è reale e ciò che è virtuale.



Paideia

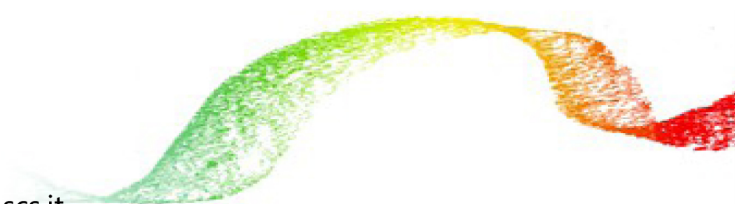
Paideia

Società Cooperativa Sociale per l' Educazione

Corso di Porta Ticinese, 45 - 20123 Milano

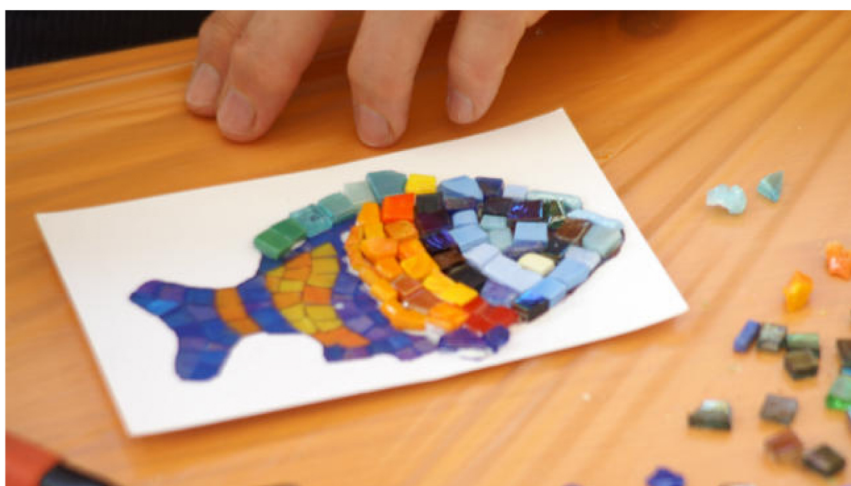
Partita IVA 12878860159 Tel. 335-7182476

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

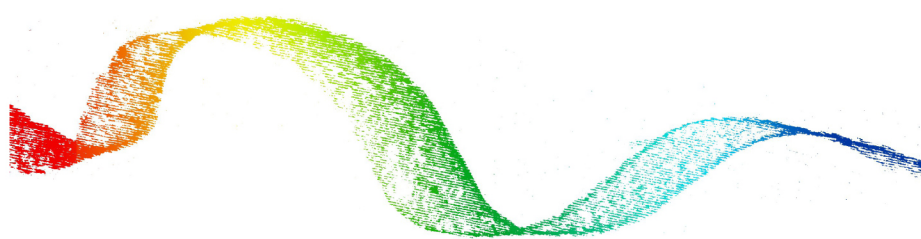
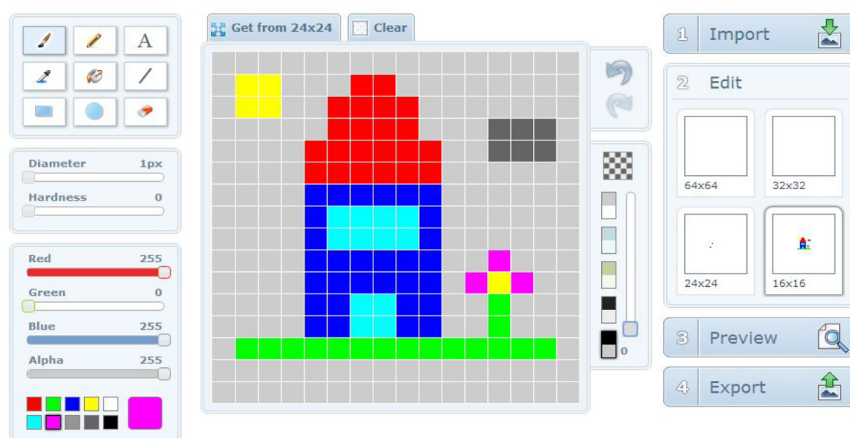


LE DUE ESPERIENZE A CONFRONTO

Realizzazione di un mosaico reale



Realizzazione di un mosaico virtuale



Paideia

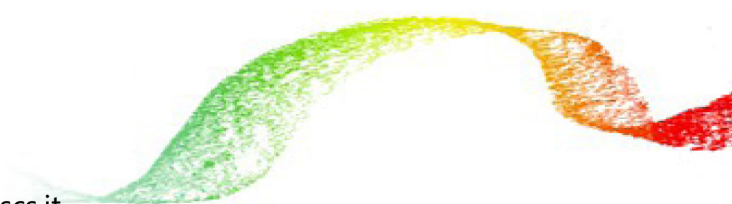
Paideia

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

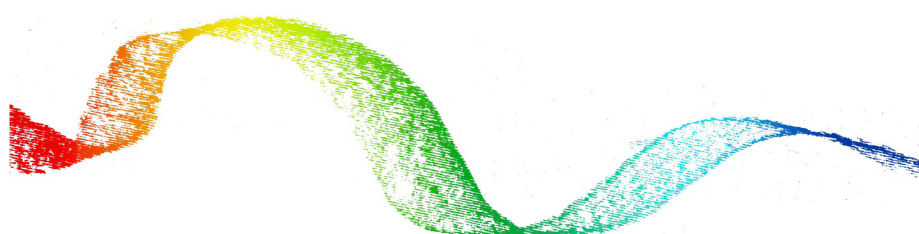
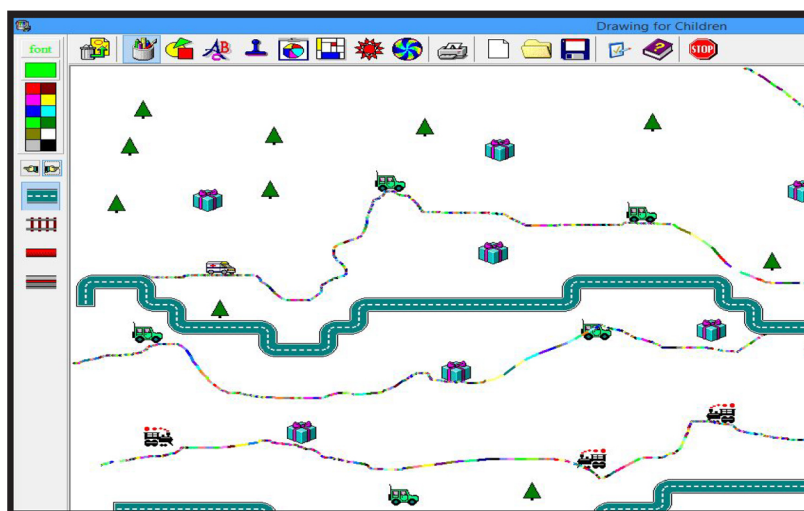


FILOSOFIA OPEN-SOURCE ANCHE PER I PIU' PICCOLI

La creazione dei materiali per l'autoproduzione di un gioco di gruppo



La modifica guidata di un software per il disegno creativo



Paideia

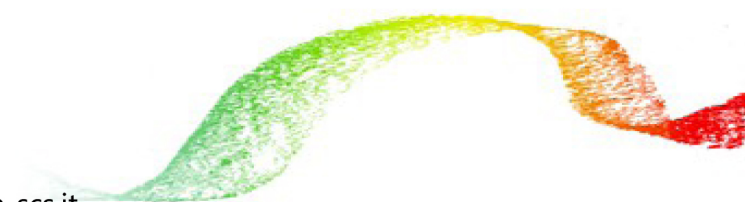
Paideia

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

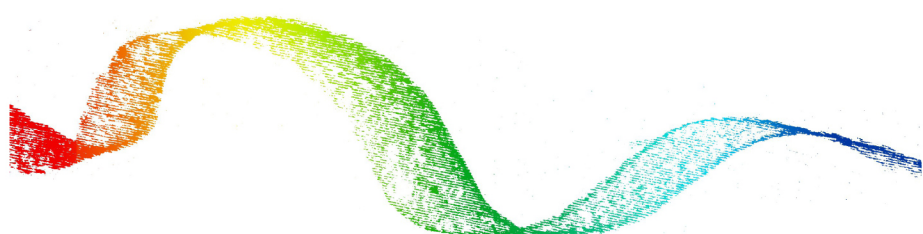


necessità con la possibilità di modifica in base alle proprie esigenze. E' proprio per questo che spesso i software Open Source vengono utilizzati all'interno delle scuole insieme ai bambini. In realtà questo termine viene applicato oggi, nell'ambito dei progetti multimediali, a tutto ciò che determina un approccio di condivisione delle esperienze e delle capacità individuali a servizio del gruppo, dunque uno scambio di saperi. Inventare e costruire insieme qualcosa che sia utile a tutti. Il progetto MOSA.ICO si basa proprio su questa idea.

Il percorso laboratoriale (in poche righe)

Attraverso un percorso alla scoperta della materia, durante la prima fase del laboratorio, i bambini saranno guidati nella costruzione di un gioco per costruire mosaici. Ogni aspetto del gioco sarà curato da loro, il titolo, i materiali che lo comporranno, le regole, la confezione che lo conserverà etc...

Una volta conclusa la realizzazione condivisa del gioco-mosaico, questo rimarrà a disposizione per i momenti ricreativi della classe o lasciato a disposizione all'interno della biblioteca per il resto dei bambini della scuola. Il gioco servirà inoltre per proseguire con la seconda fase del laboratorio. In questa seconda fase i mosaici aiuteranno i bambini a comporre delle immagini che saranno poi digitalizzate attraverso un software Open Source per generare icone, ovvero piccole immagini in formato .ICO.



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

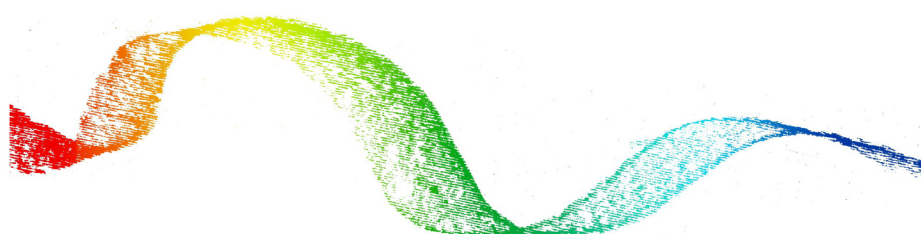


Le immagini composte dai bambini in formato .ICO, successivamente inserite in un software per disegno creativo, a sua volta Open dunque completamente modificabile, si trasformeranno in timbri e simboli con cui i bambini potranno creare disegni, storie, texture e piccoli mondi virtuali. A questo punto, in maniera semplice e creativa, ma soprattutto attiva e non passiva, i bambini avranno creato a loro volta il loro piccolo software Open Source che potranno utilizzare sia per divertimento e gioco creativo, sia in ambito didattico ad esempio per la narrativa o la logica o per tutto ciò per cui la sua applicazione verrà ritenuta utile dalle insegnanti che ne vorranno usufruire.

FASI E TEMPISTICHE

Il percorso laboratoriale si divide in due diverse fasi, una **prima parte** dedicata alla sperimentazione della materia e dei materiali che si svolgerà principalmente nell'atelier di pittura. Questa prima fase di manipolazione dedicata all'esperienza materica, sarà utile, come descritto in introduzione, per la creazione di quegli strumenti utili ad affrontare la seconda parte del percorso (lavoro in digitale) con maggior spirito critico e consapevolezza.

La seconda parte del laboratorio sarà appunto dedicata al lavoro digitale (computer e LIM). L'intero percorso è composto da **8 incontri di 90 minuti l'uno** per classe a cadenza settimanale.



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



ELENCO INCONTRI

Prima parte

1° incontro - AULA INFORMATICA - Presentazione del laboratorio, lavoro di gruppo con luci colorate - introduzione alla tecnica del mosaico

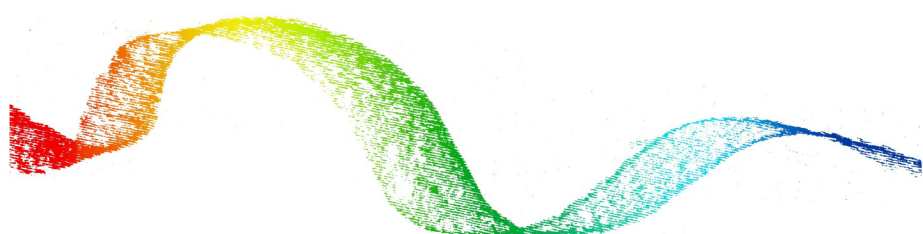
2° incontro - ATELIER PITTURA - Cosa serve per costruire un gioco? Pianificazione e organizzazione del gioco- scelta degli strumenti e delle regole del gioco - colorazione delle sabbie

3° incontro - ATELIER DI PITTURA - Preparazione e sistemazione degli stampi - elaborazione del preparato per la costruzione dei tasselli per mosaico - colatura - colorazione dei tasselli

4° incontro AULA INFORMATICA - Realizzazione dei mandala di luce e sabbia colorata, lavoro di gruppo per la creazione delle basi per mosaici.

Seconda parte

5° incontro - AULA INFORMATICA - Il gioco è pronto! Esperienza ludica con il gioco autoprodotta dal gruppo, sperimentazione della validità delle regole, collaudo materiali. Primi passi con il software per la produzione di mosaici digitali.



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



6° incontro - AULA INFORMATICA - Creazione delle immagini ICONE con il gioco/mosaico, riproduzione in digitale con software open-source.

7° incontro - AULA INFORMATICA - Inserimento delle ICONE come timbri software di disegno open-source, sperimentazione del software - creazione di mondi digitali e texture.

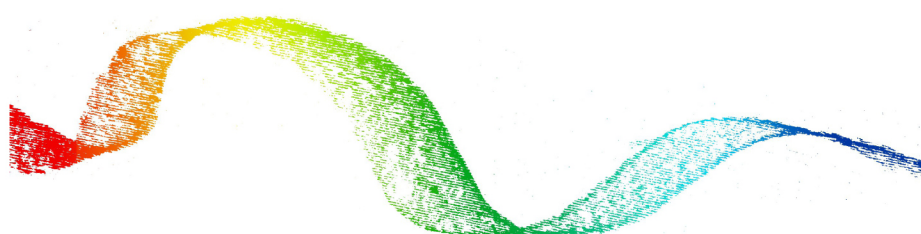
8° incontro ATELIER DI PITTURA - L'ultimo incontro sarà dedicato al ritorno alla materia (dimensione reale) attraverso la realizzazione di *origami* crati con i blocchetti di carta prodotti grazie alla stampa delle texture generate dai bambini con software open-source.

Il progetto si concluderà con l'installazione degli origami all'interno dell'aula. Inoltre gli alunni della classe potranno conservare il gioco/mosaico da loro prodotto e utilizzare il software per la creazione dei loro mondi virtuali guidati dall'insegnante.

FINALITA' DEL PROGETTO

Creare un momento e un contesto di condivisione di esperienze sull'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 intergenerazionale, 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.



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



Acquisire un'etica positiva e corretta nell'utilizzare le nuove tecnologie. Che legame intercorre fra mondo reale e mondo virtuale? Le mie azioni nel mondo virtuale che conseguenza hanno in quello reale e viceversa?

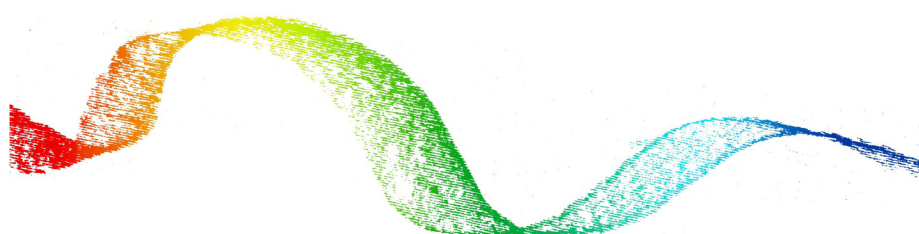
MATERIALI E COSTI

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 25 euro + IVA a incontro.

Il costo a classe è di 200 euro +IVA.

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