

LE FOTO PARLANTI

CATIA MUGNANI

Università per Stranieri di Perugia (insegnante free-lance)

Abstract

Per esperienza diretta, l'utilizzo in classe di foto scattate dagli studenti suscita sempre entusiasmo e interesse. Dopo aver sperimentato questa pratica, ho cominciato però a provare il desiderio di "far parlare" le fotografie e mi sono messa alla ricerca di un programma in grado di permettere questa operazione ed è così che sono entrata in contatto con il sistema autore Comic Life e ho cominciato ad utilizzarlo, arrivando a trasformare la classe in uno studio fotografico con tanto di registi, attori e scenografi.

Parole chiave: *comic life, apprendimento delle lingue.*

1. Procedura

L'applicazione *Comic Life* è disponibile sul sito <http://plasq.com/comiclif/> e viene offerta in versione *trial* per 30 giorni. Questo programma consente di creare fumetti e fotoromanzi digitali.

Il suo funzionamento è piuttosto intuitivo ed è semplice da utilizzare. Non occorre inserire le foto perché il programma colloca tutte quelle presenti nel *software* del proprio computer direttamente nella "Libreria" rendendole immediatamente visibili nella finestra in basso a destra dello schermo.

Una volta scelto il *layout* che si vuole utilizzare - i vari modelli sono presenti nella finestra a destra dello schermo - si inseriscono pagina dopo pagina le fotografie prese dalla "Libreria" e successivamente i *ballon*, ovvero i fumetti, scelti fra i diversi tipi disponibili nella finestra in basso a sinistra. Il testo viene aggiunto facilmente perché il sistema indica immediatamente lo spazio disponibile per scrivere. Per le didascalie, così come per i titoli, si hanno a disposizione le classiche caselle rettangolari e il *Lettering*, sempre nella stessa finestra dove sono collocati i fumetti. Con un po' di creatività e fantasia la realizzazione dei lavori si svolge in modo veloce e divertente (V. Fig. 1).

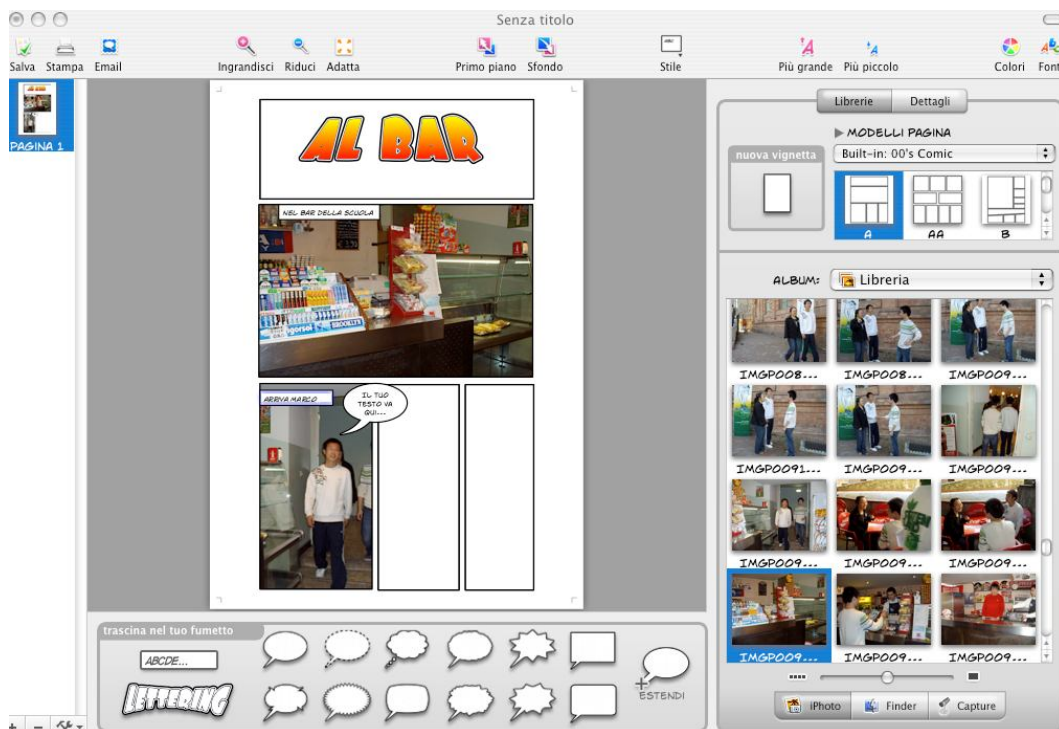


Fig. 1: Schermata completa

2. Un esempio di applicazione didattica

Comic life può essere proficuamente impiegato per realizzare un *task* di gruppo consistente nella realizzazione di brevi fotoromanzi allo scopo di far amalgamare la classe coinvolgendola in un'attività ludica piacevole, pur se impegnativa e programmata, allo scopo di permettere agli studenti di applicare quanto studiato in una situazione non completamente controllata.

Il lavoro può essere articolato in classe in sei fasi per un totale di 14 ore circa.

Prima fase: *warm-up*

Tempo approssimativo: 30”

In questa prima fase l’insegnante cerca di suscitare la curiosità degli studenti attraverso domande sull’argomento fotografie, sul loro gradimento ad essere fotografati o a scattare fotografie, su chi e quanti dispongono di una macchina fotografica digitale e così via.

Dopo aver discusso un po’ dell’argomento, si dà avvio alla spiegazione del *task* finale da realizzare, ovvero delle mini foto-storie da realizzare concretamente con l’ausilio degli strumenti tecnologici a disposizione: il computer, la macchina fotografica personale o dell’insegnante e il *software* specifico per disporre le foto in maniera ordinata. L’insegnante illustra i ruoli che occorre prevedere per la realizzazione del lavoro: il regista, lo sceneggiatore, il fotografo, gli attori (ogni studente può ricoprire più ruoli). E’ importante spiegare dettagliatamente i compiti di ciascuno e sottolineare l’importanza di ogni singolo ruolo.

Seconda fase: *brainstorming*

Tempo approssimativo: 2h 30”

In questa fase l’insegnante sollecita gli studenti ad immaginare una situazione dialogica in cui sono presenti due o più persone e propone un primo argomento cercando di far emergere le parole e/o le eventuali espressioni ad esso collegate. Man mano che gli studenti propongono i diversi personaggi possibili e le espressioni linguistiche da utilizzare, l’insegnante annota tutto su una lavagna a fogli mobili.

Se, ad esempio, il primo argomento trattato fosse riferito ad una situazione tipica da bar dovrebbero essere estrapolate espressioni quali: “vorrei...”, “scusi, mi fa...?”, e così via, relazionate alle diverse voci lessicali, quali ad esempio: “caffè”, “cliente”, “barista”, “tazza”.

Una volta stabiliti le parole chiave, i personaggi tipici e gli oggetti, si passa ad un altro argomento suggerito dall’insegnante o proposto dagli studenti.

Per ciascuna delle storie si procede all’attività di *brainstorming* e si disegnano sui fogli mobili le varie costellazioni.

Terza fase: *preparazione del task*

Tempo approssimativo: 2h

Ottenuti 5 o 6 argomenti, i cartelloni vengono disposti in modo ben visibile all’interno dell’aula. Si chiede alla classe di formare gruppi di 4-6 studenti (meglio far autogestire questa fase) e si invita ciascun gruppo a scegliere un tema. E’ possibile che un argomento non venga

scelto perché percepito come meno interessante oppure perché ritenuto troppo difficile e che invece due gruppi scelgano uno stesso tema. L'insegnante non deve forzare la scelta perché gli studenti devono sentirsi a loro agio con un tema "amichevole" e inoltre può essere interessante confrontare diversi modi di trattare argomenti simili.

Una volta assegnati i temi, ad ogni gruppo vengono consegnati i fogli con le indicazioni da seguire per lo svolgimento dei vari lavori.

A questo punto ciascun gruppo dovrà costruire una breve storia da ambientare nel luogo adatto all'argomento scelto. Per ogni storia dovrà sceneggiare le varie fasi ricorrendo anche ai disegni. Tutte le immagini dovranno contenere un dialogo e/o una descrizione della situazione.

Quarta fase: *realizzazione del task (prima parte)*

Tempo approssimativo: 3h

I gruppi, muniti di macchina fotografica digitale, dovrebbero essere a questo punto estremamente desiderosi di cominciare la loro attività. Poiché tutto avviene durante le ore di lezione sono possibili due soluzioni:

- 1) tutto il gruppo classe partecipa alle attività ed osserva il lavoro degli altri;
- 2) un gruppo alla volta viene accompagnato all'esterno dell'aula dall'insegnante che incoraggia, stimola ed eventualmente suggerisce; gli altri studenti rimangono in classe a svolgere attività precedentemente somministrate. I vari gruppi si avvicinano nello svolgimento dei due tipi di attività.

Nel caso di classi numerose, con più di 15/16 studenti, è consigliabile la seconda ipotesi perché aggirarsi per l'ateneo o per la scuola con tutto il gruppo classe potrebbe risultare problematico e negli eventuali negozi, bar, ristoranti individuati come possibile ambientazione delle storie potrebbero nascere dei problemi. Un piccolo gruppo invece fa quasi sempre simpatia e anche i negozianti o i baristi sono più disponibili a farsi fotografare, a concedere come set anche quegli spazi che solitamente sono interdetti alla normale clientela e si possono ottenere delle deroghe come, ad esempio, far riprendere

uno studente dietro il bancone nella parte di barista. L'insegnante stesso riprende con la sua macchina fotografica le varie scene. Ciò è consigliabile perché in caso di problemi o malfunzionamenti di quella del fotografo "ufficiale" del gruppo, gli studenti possono contare su una riserva di foto, evitando quindi una loro possibile demoralizzazione.

Quinta fase: *realizzazione del task (seconda parte)*

Tempo approssimativo: 3h

Gli studenti organizzano l'inserimento delle fotografie con il programma *Comic Life* introdotto brevemente dall'insegnante. Il programma è piuttosto intuitivo, quindi non ci dovrebbero essere problemi per imparare ad usarlo, senza poi contare il fatto che qualche studente potrebbe persino già essere in possesso dello stesso programma oppure di uno analogo.

Il computer da utilizzare può essere quello dell'insegnante o della scuola, oppure, se gli studenti ne hanno a disposizione un numero sufficiente per ogni gruppo, possono scaricare la *demo* del programma che, come già detto, ha una validità di 30 giorni e lavorare così in contemporanea. Ovviamente l'insegnante si muoverà fra i gruppi per dare consigli, se richiesti, o per far notare eventuali incongruenze o sviste grammaticali.

Sesta fase: *valutazione del task*

Tempo approssimativo: 3h

In questa fase vengono proiettati i lavori ed è il momento in cui si può notare il maggior coinvolgimento emotivo. L'insegnante distribuisce al regista di ciascun gruppo delle palette voto (realizzate con la carta) riportanti i numeri da 6 a 10 e spiega che serviranno per attribuire i punteggi. Ai vari gruppi inoltre verrà chiesto di pronunciarsi sulla qualità del lavoro esaminato indicandone gli eventuali difetti e/o gli aspetti positivi. Ogni gruppo esprimerà un voto unitario, un'unica relazione e non potrà pronunciarsi sul proprio lavoro. Le proiezioni avverranno una alla volta e gli attori che hanno recitato nei vari ruoli saranno chiamati a riproporre i dialoghi come in una sorta di "doppiaggio" delle immagini. Questa fase potrebbe avere un diverso svolgimento ancor più coinvolgente perché il programma consente anche di inserire musica o dialoghi pre-registrati; ovviamente ciò richiederebbe più lavoro e tempo a disposizione, per cui questa modalità è consigliabile quando si lavora con gruppi classe non molto numerosi o quando si hanno molte ore a disposizione.

Al termine di ogni proiezione viene lasciato del tempo per concordare il commento finale e soltanto dopo che l'insegnante ha presentato tutti i lavori verrà chiesto alla "giuria" di pronunciarsi attribuendo i punteggi. Per facilitare il giudizio, si potranno far scorrere velocemente le immagini di ciascun lavoro, così da offrire un quadro d'insieme e rendere più sollecita la votazione. Alla fine verrà chiesto ai gruppi di commentare brevemente i singoli lavori.

I lavori prodotti non saranno destinati, come di solito avviene, al solo insegnante ma anche e soprattutto ai compagni, che a loro volta si alterneranno nel ruolo di emittenti e destinatari critici del lavoro effettuato.

Per riassumere e schematizzare il lavoro progettuale sopra descritto dettagliatamente si è fatto ricorso al seguente sistema di schedatura (Cassandro, Maffei 2007: 263-264):

Titolo del progetto: La foto-storia

Livello di competenza: A2

Durata: 14 h

Obiettivi verificabili: Capacità di interagire, di usare la gestualità adatta alle varie situazioni. Capacità di produzione scritta e orale di forme dialogiche.

Descrizione: Scopo del progetto è la redazione di una breve foto-storia e prevede la preparazione e la redazione di testi dialogici e una scenografia di massima che può essere variata in itinere. In alcuni casi è richiesto un contatto preventivo con i parlanti nativi.

Generi testuali: Dialoghi, didascalie descrittive.

Funzioni: Dialogare, descrivere, raccontare.

Scale delle attività del QCER: Produzione orale e scritta, produzione interattiva.

Compiti: Redazione di brevi dialoghi, stesura della scenografia, drammatizzazione dei dialoghi, reportage fotografico, attività al computer.

Caratteristiche: Gli studenti sono divisi in gruppi, ciascuno dei quali si dedica ad un argomento scelto fra quelli proposti in classe.

Attrezzature: Macchina fotografica digitale, computer, *software* specifico, schermo per proiezioni e videoproiettore.

Tipo: Progetto testuale, in parte esplorativo.

3. Sperimentazione del progetto

3.1. Procedure e risultati

Per sperimentare questo tipo di applicazione è stata scelta una classe di livello A2 (fine corso) composta da 28 apprendenti di lingua cinese del Progetto “Marco Polo”, di età compresa fra i 18 e i 24 anni.

All’inizio del corso la maggior parte degli studenti (il 60% circa) dimostrava un carattere aperto e un grande interesse per la lingua e la cultura italiana, oltre ad una forte motivazione dovuta in parte alla necessità di riuscire a conseguire il diploma finale per potersi poi iscrivere alla facoltà scelta presso un’università italiana. Tutti gli studenti avevano già studiato una seconda lingua - l’inglese - e molti di loro erano discreti conoscitori delle moderne tecniche glottodidattiche e disponibili ad utilizzarle in classe nonché ad essere coinvolti nelle attività ludiche ed anche a lavorare in gruppo o in coppia.

Un piccolo gruppo appariva invece più timido e restio ad intervenire nelle conversazioni, frenato in parte dal timore di non produrre enunciati corretti.

Un ristretto numero di studenti risultava invece particolarmente legato alla consultazione del dizionario, ancorato allo studio delle sequenze di parole da imparare a memoria e/o poco incline al lavoro di coppia e di gruppo.

Si può senz'altro definire l'esperimento un successo. Gli studenti stessi hanno chiesto in seguito di ripetere esperienze di questo tipo. Il coinvolgimento nelle varie fasi del lavoro è stato pieno ed estremamente collaborativo. Anche le persone più timide, incerte ed ansiose si sono prodigate nelle attività ed hanno migliorato il proprio rapporto con i compagni e con l'insegnante mostrando una maggiore sicurezza nell'affrontare le tanto temute attività orali.

Questo lavoro di gruppo ha permesso agli studenti di "imparare facendo" e dunque di attivare quel processo interattivo che consente di potenziare i meccanismi di apprendimento secondo una logica non esclusivamente additiva. E assolutamente necessaria, visto che l'uomo ricorda il 10% di ciò che vede, il 20% di ciò che ascolta, il 50% di ciò che vede, ascolta e l'80% di ciò che ascolta, vede e fa" (Begley 1994, cit. in Porcelli, Dolci 1999: 52).

La divisione del lavoro in gruppi ha permesso di sviluppare la cooperazione e la collaborazione necessarie nelle attività di classe per conseguire risultati soddisfacenti. Come è noto, l'aiuto ricevuto dai pari agevola la comprensione e non intacca la motivazione e l'emotività dello studente che, viceversa, potrebbe ricevere un *feedback* negativo di fronte ad una correzione dell'insegnante.

Un certo grado di sana competitività fra gruppi ha inoltre favorito il massimo dell'impegno da parte di ciascuno per raggiungere l'obiettivo prefissato nel migliore dei modi possibili. I vari gruppi hanno condiviso coralmemente successi e *defaillances*.

Non vanno certo dimenticati l'arricchimento lessicale e il miglioramento delle competenze grafemiche che l'esperienza ha prodotto.

Infine la competenza cinesica: gli studenti, per ottenere delle fotografie convincenti, si sono dovuti esprimere di fronte alla macchina fotografica con la gestualità e l'espressione del viso adatti al ruolo e alla situazione prevista dalla scenografia.

3.2. I lavori prodotti

Per una migliore esemplificazione del progetto descritto viene qui accluso uno dei lavori prodotti, dal titolo "Perse in città", in cui le studentesse simulano la storia di due turiste che girano per la città e si perdono, nonostante abbiano una cartina stradale. Ricorrono all'aiuto di una passante che dà loro indicazioni per raggiungere il posto che cercano.

PERSE IN CITTA'

REGISTA, SCENEGGIATRICE,
FOTOGRAFA: ANGELICA
ATTORI: AMELIA, NOEMI,
MONDIALITÀ













TROVERANO LA STRADA?

Bibliografia

- Albanese M., 2004, "I sistemi autore nella didattica delle lingue", *Scuola e Lingue Moderne*, XLII, 1-3
- Cassandro C., Maffei S., 2007, *Didattica per progetti*, in A. Benucci (a cura di), *Sillabo di italiano per stranieri*, Guerra Edizioni, Perugia
- Dolci R., 1996, "Prospettive per l'uso del computer nella didattica delle lingue", *Scuola e Lingue Moderne*, 7
- Dolci R., 2004, *Glottodidattica, costruttivismo, e tecnologie*, in G. Serragiotto (a cura di), *Le lingue straniere nella scuola: nuovi percorsi, nuovi ambienti, nuovi docenti*, UTET Libreria, Torino, pp. 83-104
- Dolci R., 1998, *L'uso delle tecnologie informatiche nella didattica delle lingue*, in L. Jottini (a cura di), *Le attività dei Centri Linguistici in una dimensione europea*, C.U.E.C., Cagliari
- Dolci R., Celentin P., 2000, *La formazione di base del docente di italiano per stranieri*, Bonacci, Roma
- Mezzadri M., 2001, *Internet nella didattica dell'italiano: la frontiera presente*, Guerra-edizioni Soleil, Perugia
- Pichiassi M., 2007, *Apprendere l'italiano L2 nell'era digitale*, Guerra-edizioni Soleil, Perugia
- Porcelli G., 2004, *Comunicare in lingua straniera. Il lessico*, UTET Libreria, Torino
- Porcelli G., Dolci R., 1999, *Multimedialità e insegnamenti linguistici*, UTET Libreria, Torino
- Serragiotto G. (a cura di), 2004, *Le lingue straniere nella scuola: nuovi percorsi, nuovi ambienti, nuovi docenti*, UTET Libreria, Torino
- Torresan, P., 2005, *Le tecnologie, modalità olistica di apprendimento*, in: E. Pavan (a cura di), *Il 'lettore' di italiano all'estero. Formazione linguistica e glottodidattica*, Bonacci, Roma pp. 145-183
- Zanettin F., Zorzi D., 1998, *Fra tecnologia e didattica: flessibilità nell'uso dei programmi autore*, in T. Accetto, D. Zorzi (a cura di), *Nuove tecnologie e didattica delle lingue*, CLUEB, Bologna, pp. 95-113

Sitografia

ARTICOLI E MODULI

Dolci R., 1999, "Modulo 1.1", pp. 1-8

www.ict4lt.org/it

Persico D., 2000, "Scegliere i media per la didattica", TD n. 20, numero 2, pp. 48-58

<http://www.itd.cnr.it/tdmagazine/PDF20/Persico.pdf>

Santini C., 2001, "Le tecnologie dell'informazione e della comunicazione nella didattica della lingua inglese", *La Scuola che Cambia*, 4, gennaio, pp. 4-21

<http://fds.oup.com/www.oup.com/pdf/elt/it/Tecnologie.pdf?cc=it>

SISTEMI AUTORE

<http://plasq.com/comiclife/>