

Marco Prinetti

Progetto formativo/produttivo sulla multimedialità

- Premessa:** parlare della necessità di saper fare oggetti multimediali oggi sembra (a me per primo) scontato e quasi noioso, un po' come il voler sempre e comunque citare Internet per qualsiasi cosa ed in qualsiasi occasione (fa tanto moda...).
A meno che... invece di parlarne ci si munisca degli strumenti e delle conoscenze necessarie e soprattutto si progetti in direzioni nuove ed interessanti, sia per i docenti che per i ragazzi.
- Obiettivi:** per i *docenti*, una formazione specifica ed approfondita sui mezzi e le metodologie della multimedialità.
Per i *ragazzi*; una sperimentazione pratica, creativa e realmente produttiva di oggetti multimediali utili.
- Il progetto:** per quanto importante possa essere l'imparare ad usare un 'ambiente' di produzione multimediale (intendendo come 'ambiente' uno o più programmi di sviluppo dedicati) non sarà mai più importante del *saper pensare multimediale*, e con questo intendo quella capacità di 'regia' e di organizzazione di un oggetto multimediale che diventerà poi per l'utente finale la fruibilità più o meno buona del prodotto.
A partire da questo proposito didattico si formerà una 'redazione' di docenti, coordinati dal conduttore del progetto, che gestirà due ambiti di lavoro: l'*ambiente* ed i *cartoni animati*.
- Per *ambiente* si intendono sia l'aspetto e le modalità dell'interfaccia verso l'utente, sia il tipo di oggetto che andiamo a creare (enciclopedia, sito internet, documentario interattivo o altro); l'ambiente sarà comunque 'aperto' da e verso l'esterno attraverso Internet o altre modalità più semplici ma altrettanto interessanti (ad es. semplici floppy disk), lasciando intravedere una possibile 'rete' progettuale tra scuole diverse.
Scegliendo ad esempio una modalità 'enciclopedica' o più semplicemente di 'raccolta' questo ambito diventerà quello più propriamente organizzativo e di 'codifica' delle informazioni, ed offrirà l'occasione per un lavoro analitico dei materiali del normale programma scolastico, che potrebbe diventare il soggetto stesso del progetto.
- Il secondo ambito, il *cartone animato*, è il più nuovo e stimolante, sia per le implicazioni sociologiche/culturali che per l'aspetto dei linguaggi coinvolti; visivo, linguistico, sonoro/musicale. L'animazione verrà utilizzata come media espressivo funzionale (ad esempio per ricostruzioni storiche, per dimostrazioni scientifiche, etc.) e creativo (ogni utente del 'sistema' potrebbe avere una sorta di personaggio virtuale che lo rappresenta, come in un gioco di ruolo, oppure poter collezionare/scambiare dei personaggi/figurine presi dal mondo della conoscenza che sta 'attraversando'... le possibilità sono infinite!).
La produzione di questi piccoli cartoni animati darà l'occasione per un coinvolgimento/interazione di tutte le discipline scolastiche nelle quali il docente relativo, se non farà parte della 'redazione' del progetto, sarà coinvolto nella sola produzione dei materiali.
- Il software:** per la realizzazione dell'ambiente e dei filmati d'animazione si utilizzerà il programma 'autore' *Illuminatus*, un programma in italiano semplice ed intuitivo ma allo stesso tempo molto potente e versatile (e ad un costo assolutamente accessibile per scuole e/o insegnanti), di cui i docenti riceveranno un'istruzione approfondita sia dal punto di vista teorico che pratico.