

# TELEINTENDO

Progetti per l'Educazione  
all'Immagine **Televisiva** di Torino



# PROGETTAZIONE DI UN PERCORSO DI TV EDUCATION CON I BAMBINI

Docenti: Buonafonte Anna Paola-  
Pontano Anna

# CARLETTO



## IL VIDEO FOLLETTO (Video e Tv 1)

Il percorso propone un cammino di alfabetizzazione di base, con semplici attività didattiche capaci di avviare in modo elementare e immediato una comprensione intuitiva di alcuni elementi fondamentali del linguaggio audiovisivo.

Il percorso presentato, è suggerito dal volume ***Primi Passi nella Media Education***, ed. Erickson.

*È stato* sperimentato da alunni dell'ultimo anno della scuola dell'infanzia e da una classe seconda dell'IC "G. Salvemini" di **Torino**

## *RISORSE UMANE E MATERIALI:*

- ✓ Due insegnanti (capaci di utilizzare la videocamere e programmi di videomontaggio )*
- ✓ Televisore e videoregistratore o lettore dvd*
- ✓ Videocamera e microfono;*
- ✓ Computer per il montaggio.*

**SUGGERITO PER:** ultimo anno della scuola dell'infanzia e

1 ° anno della scuola primaria

**TEMPO NECESSARIO:** 12 ore circa

**COLLOCAZIONE:** scuola (laboratori e spazi attrezzati per attività interdisciplinari: arte e immagine, tecnologia e informatica)

# OBIETTIVI SPECIFICI

## CONOSCENZE

- Conoscere in modo elementare e intuitivo alcuni degli elementi fondamentali del linguaggio televisivo:
  - Inquadratura
  - Campo-fuoricampo
  - Scala dei campi e dei piani
  - Codici espressivi
- Conoscere alcune delle principali funzioni della videocamera e del videoregistratore
- Conoscere in modo semplice e intuitivo la differenza tra spazio fisico e spazio virtuale

## ABILITA'

- ✓ Utilizzare, in modo semplice, alcune delle principali funzioni della videocamera e del videoregistratore
- ✓ Attivare semplici comportamenti drammaturgici e attoriali
- ✓ Cogliere, in modo semplice e intuitivo, la natura linguistica dell'immagine televisiva e il significato espressivo della manipolazione attraverso gli strumenti tecnologici
- ✓ Cogliere, in modo semplice e intuitivo, la differenza tra l'immagine televisiva e la realtà fisica degli oggetti
- ✓ Cogliere, in modo semplice e intuitivo, la differenza tra lo spazio virtuale dell'immagine televisiva e la realtà fisica dello spazio quotidiano

# SVILUPPO DEL PERCORSO

- **ATTIVITÀ 1 - INTRODUZIONE: CARLETTO IL VIDEOFOLLETO**  
(Avvio delle attività: presentazione del personaggio-guida attraverso la narrazione e primo incontro con le tecnologie che saranno utilizzate nel percorso.)
- **ATTIVITÀ 2: L'OGGETTO MISTERIOSO**  
(Giocando con la telecamera, i bambini cominciano a comprendere il fondamentale concetto di inquadratura e le sue implicazioni principali.)
- **ATTIVITÀ 3: LA CASA DEL VIDEOFOLLETO**  
(Sperimentando con il proprio corpo la possibilità di “abitare” lo spazio dell'inquadratura i bambini cominciano a comprendere la struttura interna dello spazio televisivo.)
- **ATTIVITÀ 4: GLI SCHERZI DI CARLETTO IL VIDEOFOLLETO**  
(Giocando con i filtri della videocamera, i bambini esplorano gli effetti della manipolazione della realtà attraverso le possibilità rappresentative della tecnologia televisiva.)
- **ATTIVITÀ 5: CIAK! SI VIDEOFOLLETTA**  
(Sperimentandosi nella realizzazione di un set tv e nella drammatizzazione, i bambini incontrano gli elementi costitutivi dell'attorialità, della costruzione del personaggio della natura “costruttiva” della narrazione televisiva.)

# VALUTAZIONE

Per la valutazione del livello di gradimento, apprendimento e cambiamento sono stati utilizzati questionari autocompilativi (nel caso dei bimbi più piccoli compilati dall'insegnante) e un questionario per i genitori.

# **ATTIVITÀ 1 - INTRODUZIONE: CARLETTO IL VIDEOFOLLETO**

Obiettivi correlati:

Conoscere alcune delle principali funzioni della videocamera e del videoregistratore

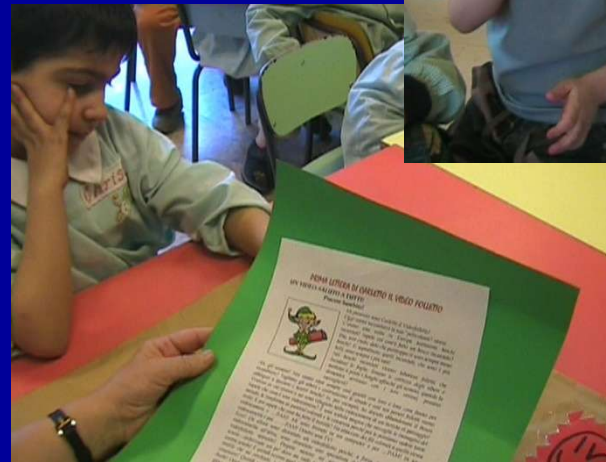
# COSA FA L'INSEGNANTE

- Prepara la prima lettera di Carletto il videofolletto e la legge ai bambini
- Guida i bambini nella ricerca della valigia di Carletto il videofolletto
- Estrae gli oggetti dalla valigia, li fa manipolare ai bambini e avvia un'indagine sulle loro conoscenze
- Li invita a rappresentare Carletto il videofolletto attraverso il disegno



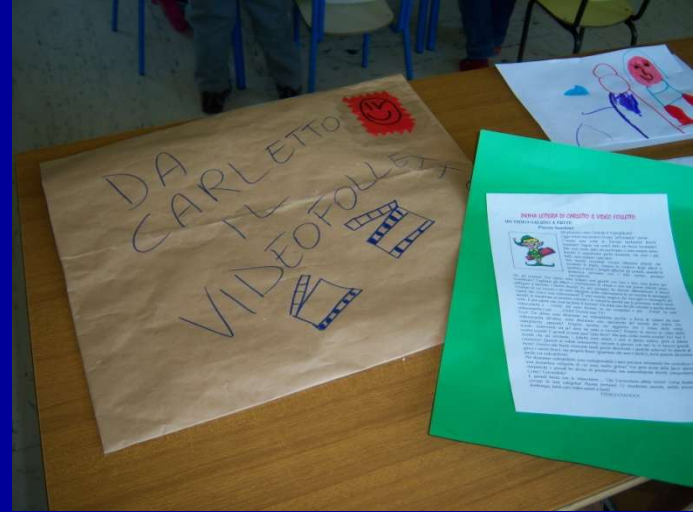
# COSA FANNO I BAMBINI

- Ascoltano la lettera di Carletto il videofolletto
- Osservano e manipolano gli oggetti trovati nella valigia di Carletto il videofolletto
- Disegnano come potrebbe essere Carletto il videofolletto



# MATERIALI

- Busta e prima lettera di Carletto il videofolletto
- Valigia di Carletto il videofolletto
- Videocamera, cavalletto, cavi, videocassetta, ecc.



# ATTIVITÀ 2: L'OGGETTO MISTERIOSO

Obiettivi correlati:

Conoscere in modo elementare e intuitivo alcuni degli elementi fondamentali del linguaggio televisivo:

- Inquadratura
- Campo-fuoricampo
- Scala dei campi e dei piani
- Codici espressivi

Conoscere alcune delle principali funzioni della videocamera e del videoregistratore

Utilizzare, in modo semplice, alcune delle principali funzioni della videocamera e del videoregistratore

Cogliere, in modo semplice e intuitivo, la natura linguistica dell'immagine televisiva e il significato espressivo della manipolazione attraverso gli strumenti tecnologici

Cogliere, in modo semplice e intuitivo, la differenza tra l'immagine televisiva e la realtà fisica degli oggetti

# COSA FA L'INSEGNANTE

- Prepara la seconda lettera di Carletto il videofolletto e la legge ai bambini
- Invita i bambini ad osservare le immagini sulla tv, collegata alla videocamera
- Li invita ad indovinare gli oggetti misteriosi
- Li aiuta nel riprendere e mostrare ai compagni altri oggetti misteriosi da indovinare
- Prepara i disegni e la cassetta (o dvd) da mandare a Carletto

# COSA FANNO I BAMBINI

- Ascoltano la lettera
- Osservano le immagini sul televisore
- Indovinano gli oggetti
- Riprendono oggetti da far indovinare ai compagni
- Disegnano un momento per loro significativo di questa attività

# MATERIALI

- Busta e seconda lettera di Carletto il videofolletto
- Valigia di Carletto il videofolletto
- Videocamera, cavalletto, cavi, televisore.

# ATTIVITÀ 3: LA CASA DEL VIDEOFOLLETO

Obiettivi correlati:

Conoscere in modo elementare e intuitivo alcuni degli elementi fondamentali del linguaggio televisivo:

- Inquadratura
- Campo-fuoricampo
- Scala dei campi e dei piani
- Codici espressivi

Conoscere in modo semplice e intuitivo la differenza tra spazio fisico e spazio virtuale

Utilizzare, in modo semplice, alcune delle principali funzioni della videocamera e del videoregistratore

Cogliere, in modo semplice e intuitivo, la differenza tra lo spazio virtuale dell'immagine televisiva e la realtà fisica dello spazio quotidiano

# COSA FA L'INSEGNANTE

- Prepara la terza lettera di Carletto il videofolletto e la legge ai bambini
- Invita i bambini ad entrare, uscire e muoversi nella casa di Carletto il videofolletto
- Li invita a rappresentare la casa di Carletto il videofolletto attraverso il disegno

# COSA FANNO I BAMBINI

- Ascoltano la lettera
- Osservano le immagini sul televisore
- Si muovono nello spazio delimitato dall'obiettivo della videocamera
- Sperimentano le diverse dimensioni dello spazio virtuale televisivo (sopra, sotto, vicino, lontano)
- Disegnano la casa di Carletto

# MATERIALI

- Busta e terza lettera di Carletto il videofolletto
- Videocamera, cavalletto, cavi, televisore.

# ATTIVITÀ 4: GLI SCHERZI DI CARLETTO IL VIDEOFOLLETO

Obiettivi correlati:

Conoscere in modo elementare e intuitivo alcuni degli elementi fondamentali del linguaggio televisivo:

- Inquadratura
- Campo-fuoricampo
- Scala dei campi e dei piani
- Codici espressivi

Conoscere alcune delle principali funzioni della videocamera e del videoregistratore

Utilizzare, in modo semplice, alcune delle principali funzioni della videocamera e del videoregistratore

Cogliere, in modo semplice e intuitivo, la natura linguistica dell'immagine televisiva e il significato espressivo della manipolazione attraverso gli strumenti tecnologici

# COSA FA L'INSEGNANTE

- Prepara la quarta lettera di Carletto il videofolletto e la legge ai bambini
- Collega la videocamera al televisore e riprende i bambini con i vari effetti a disposizione della videocamera
- Stimola i bambini a commentare le immagini che vedono
- Li invita a rappresentare l'esperienza attraverso il disegno
- Mostra ai bambini la cassetta o dvd che invierà a Carletto

# COSA FANNO I BAMBINI

- Ascoltano la lettera
- Osservano le immagini sul televisore
- Commentano le immagini
- Riprendono a turno i compagni con i vari filtri
- Disegnano un momento per loro significativo di questa attività

# MATERIALI

- Busta e quarta lettera di Carletto il videofolletto
- Videocamera, cavalletto, cavi, televisore.

# ATTIVITÀ 5: CIAK! SI VIDEOFOLLETTA

Obiettivi correlati:

Conoscere in modo elementare e intuitivo alcuni degli elementi fondamentali del linguaggio televisivo:

- Inquadratura
- Campo-fuoricampo
- Scala dei campi e dei piani
- Codici espressivi

Attivare semplici comportamenti drammaturgici e attoriali

# COSA FA L'INSEGNANTE

- Prepara la quinta lettera di Carletto il videofolletto e la legge ai bambini
- Guida i bambini nella ricerca della valigia di Carletto il videofolletto, contenente oggetti vari
- Divide i bambini in piccoli gruppi
- Dalla valigia, fa scegliere ai bambini gli oggetti con cui inventeranno la sua storia
- Assegna uno spazio dell'aula ad ogni gruppo di bambini
- Aiuta i bambini nell'inventare la loro storia
- Riprende le storie inventate
- Distribuisce l'attestato di videofolletto

# COSA FANNO I BAMBINI

- Ascoltano la lettera
- Scelgono gli oggetti dalla valigia
- Inventano la storia
- Drammatizzano la storia inventata davanti alla telecamera e ai compagni
- Ricevono l'attestato
- Mostrano ai compagni più piccoli o di altre classi (o ai genitori) le loro storie

# MATERIALI

- Busta e quinta lettera di Carletto il videofolletto
- Valigia di Carletto il videofolletto
- Videocamera, cavalletto, cavi, televisore.
- Microfono
- Attestati di videofolletto

# Suggerimenti flash

- Preparare preventivamente i materiali per le diverse fasi del percorso (specialmente quelli tecnologici)
- Accertarsi che il materiale tecnologico a disposizione sia compatibile con le attività previste dal percorso
- Caratterizzare bene la dimensione narrativa del personaggio guida (Carletto), se i bambini hanno familiarità con altri personaggi si può modificare la traccia narrativa del percorso