

STORIA dell'attività dell'Osservatorio 2001 - 2003

Il Dipartimento di Filosofia ha trovato nel tema e nella didattica del gioco il legame con la fondazione Banco di Napoli per l'Assistenza all'Infanzia, che finanzia le attività rivolte all'infanzia, che diventa il tema di tutta la ricerca azione, anche se i temi che si sviluppano sono adatti non solo agli allievi più grandi, ma anche agli adulti. L'educazione all'immagine presente istituzionalmente nei programmi, l'alfabetizzazione al computer, diventano il legame con molte scuole, che partecipano numerose alle sperimentazioni, a Napoli, in Toscana, in Piemonte, in una rete di autonomie. Oggetto prevalente resta la media education, cui si aggiungono sempre nuove didattiche, elaborate in kit di gioco, così che tutti gli interessati possano partecipare anche senza diretto contatto territoriale.

Alla ricerca si è affiancata l'azione sul campo, si sono organizzate reti con le scuole di ogni ordine e grado, con dominanza della formazione primaria, cooptando nell'osservatorio i docenti esperti di nuove tecnologie disposti a collaborare nell'elaborazione e nell'attuazione delle didattiche dei media. A ciò vale la collaborazione con la Fondazione Banco di Napoli per l'Assistenza all'Infanzia, che finanzia le attività con la direzione di ricerca di OSCOM, come da protocollo d'intesa.

Pur senza sviluppare una vera e propria scuola sperimentale, come fece ad esempio John Dewey, il modello dell'intervento ne ha preso ad esempio il metodo di ricerca azione, perché consente la correzione continua e adatta a progetti di qualità – si prepara anche una [scheda per la rilevazione qualitativa dell'audience](#), che risulterà però difficile da compilare per il pubblico infantile.

Gennaio 2001	Presentazione del progetto 2001 al Presidente del Polo SUS , Giuseppe Cantillo, e dei materiali che documentano l'attività sino al 2000 e al Direttore del Dipartimento di filosofia Giuseppe Cacciatore
2001	Ricerca azione sulla media education presso i CC 77° 47° 88° 31° 68° di Napoli Programma di media education rilevazione dati su 234 allievi, 84 genitori, 11 insegnanti Grafici dei dati
Marzo 2001	Su richiesta del Comune di Omegna, terra natale di Gianni Rodari, si propone per marzo un convegno – presso il Comune di Omegna, che decide invece di finanziare un corso di formazione docenti, che viene realizzato. I docenti partecipanti non hanno alcuna preparazione informatica, sul tema del gioco digitale si coniuga un discorso su Rodari con uno sulle nuove tecnologie dell'educazione. Si pubblicano qui le videolezioni del corso di formazione , cui si unì un laboratorio al computer di alfabetizzazione.

<p>Giugno 2001</p>	<p>Sperimentazione extracurricolare del Peripato a chiusura della scuola, per creare occasioni di gioco formativo. Sulla base di un progetto presentato nell'inverno, si realizza il <i>Peripato, la filosofia dei bambini</i>, un corso di filosofia per bambini collegato all'apprendimento sensoriale ed alla riflessione sulle esperienze, con un ampio settore dedicato alla differenza di genere. La didattica dei media ha infatti rilevato una notevole distanza tra i generi nelle scuole della periferia, nel paragone a quelle di città, dove tendono invece ad integrarsi. La storia dell'esperienza è condensata in CD-ROM che è un vero e proprio kit di lavoro.</p>
<p>Dicembre 2001</p>	<p>Convegno – Il diritto al gioco, giochi di parole: Partecipano Antonio Nazzaro, Raffaele Aragona, Riccardo Dalisi, Giuliano Minichiello, Clementina Gily, Vincenzo Tolla, Giuseppina Scognamiglio, Nullo Minissi, Aldo Trione, Amilcare Acerbi, Carmine Gambardella, Matteo D'Ambrosio, Ettore Massarese, Patrizia De Mennato, Marinetta Picone, Raffaele Picardi, Nicola Cotugno, Ugo Carughi, Viviana Reda, Stefania Carbone, Livia Ladogana.</p> <p>Seminario IISE Giugliano: Noo-ecologia nel mondo dei media</p>
<p>Dicembre 2001</p> <p>EXPO Castel dell'Ovo</p> <p>Bambini e nuove tecnologie</p>	<p>CONVEGNO SUL GIOCO-EXPO - ENTE FONDAZIONE BANCO DI NAPOLI - OSCOM Federico II EXPO – RASSEGNA DI VIDEOGIOCHI E DIDATTICA</p> <p>5 – 10 DICEMBRE 2001 – CASTEL DELL'OVO</p> <p>La mostra, aperta a studenti organizzati in gruppi di gioco dagli insegnanti, li metterà in contatto con personalità della politica scolastica, dell'Authority telecomunicazioni, di professionisti della comunicazione.</p> <p>I gruppi saranno organizzati da case produttrici di videogiochi e dai produttori di educational ed edutainment delle sperimentazioni OSCOM nei settori Videogiochi; Educational; Edutainment; Televisione; Videotape; Radio; Videoscrittura; Produzione multimediale personalizzata; Giornali; Cinegiornali.</p> <p>I partecipanti dopo aver esaminato i prodotti si impegnano nella realizzazione di un miniprogetto, secondo modelli preparati allo scopo. Il progetto mira a diffondere l'idea di una patente a punti da conquistare nelle diverse istituzioni scolastiche, per l'acquisizione di capacità informatiche creative.</p> <p>La produzione OSCOM ha al suo attivo oltre ai giochi citati, Gioca con Danny per l'educazione alla legalità, Peripato per</p>

	<p>l'arte e la differenza di genere, una serie di giochi didattici, tesine dei corsi universitari, un CD-ROM sulla violenza della televisione, il Patterns Game (allegato 1 protocollo 1 protocollo 2) sperimentato a Milano dalla tesista E. Rinaldi.</p>
<p>2002</p> <p>Ricerca azione didattica</p>	<p>La sperimentazione ripete i modelli sperimentati ed elabora i kit di gioco per agevolare l'adesione dei docenti anche senza tutor. Si raccolgono dati sulla ricezione - media dei giovani della provincia orientale di Napoli.</p> <p>Sperimentazione Teledieta</p> <p>68° Circolo didattico Caruso</p> <p>77° Circolo didattico Aldo Moro</p> <p>88° Circolo didattico Eduardo De Filippo</p> <p>Teledieta totale scuole</p> <p>Sperimentazione Videogiochi</p> <p>68° Circolo Didattico Caruso</p> <p>77° Circolo didattico Aldo Moro</p> <p>88° Circolo didattico Eduardo De Filippo</p> <p>Videogiochi totale scuole</p>
<p>2002</p> <p>BeneVideogames</p>	<p>L'evento sul gioco si realizza su proposta dell'Oscom in autunno, comprende una mostra dei prodotti, una lezione di formazione sul videogioco, un expo di giochi di sala e di prodotti OSCOM, con grande partecipazione dei giovani delle scuole superiori. Si prepara qui per l'anno successivo un circuito di media education, per uscire dalla provincia di Napoli verso la Campania.</p>
<p>2002</p>	<p>La ricerca studia anche la diffusione della didattica del gioco nella formazione non ordinaria, riscontrandone il basso utilizzo, che invece sarebbe una risorsa per riconciliare allo studio gli adulti e rendere meno difficile la frequenza di corsi di aggiornamento professionale.</p> <p>Il riferimento teorico al gioco è chiarito nel volume pubblicato nella collana OSCOM C. Gily, <i>Il gioco come formazione estetica</i>, Graus, Napoli 2002.</p>
<p>2002</p>	<p style="text-align: center;"><i>Rodari Days</i></p> <p>Convegno con presentazione di un portale curato da Stefano Penge e Morena Terraschi. Partecipano Luca Toschi (<i>Il tempo dei new media</i>), Domenico De Masi (<i>Se la fantasia è</i></p>

	<p><i>una cultura</i>), Raffaele Sansone (<i>Una "bussola etica" per la Ricerca</i>), Clementina Gily Reda (<i>Giochi e luoghi di qualità</i>)</p>
<p>2002</p>	<p>Corso di formazione ad Omegna, con la presentazione di una lezione di Riccardo Dalisi. Si presentano i CD elaborati da OSCOM.</p> <p>Le scuole in un anno hanno preparato una serie di educational, alcuni dei quali pubblicati nei CD-ROM allegati agli atti dei convegni, Manuale di Ludodidattica dei media (vedi oltre) e altri. Qui ricordiamo un esempio del potere della metodologia del gioco per attivare un rapporto semplice con il computer, come sostenuto da Maragliano.</p>
<p>2003</p>	<p>Il circuito di eventi e convegni sull'infanzia e i media</p> <p>Il Circuito dei Medi@mici per promuovere un nuovo settore dell'ecologia</p> <p>L'ambiente dei media richiede una <i>nooecologia</i></p> <p>Negli eventi, le <i>expositions</i> ospitano oltre ai laboratori organizzati dall'OSCOM e da operatori del multimediale, stand di istituzioni, ditte produttrici, iniziative politico sociali, celebrazioni, mostre (<i>Logos e Bidone - Esasperatismo</i>, ENNEPI, Immagini di sport, FX Effetti speciali studio, Il Museo Virtuale dei Loghi, Museo Marconi ecc.) con l'assegnazione dei premi messi in palio dall'Osservatorio Bambini e Media. Presenti Eugenio Bennato, Pino De Maio e spettacoli offerti da <i>Italiani nel Mondo Festival</i>. Proiezioni di film per ragazzi, compreso il filmato realizzato da Stefano Scialotti con i ragazzi, il diario filmato degli eventi. OSCOM partecipa organizzando i convegni e mostrando i prodotti dei laboratori realizzati nelle scuole dei comuni interessati con gli insegnanti del "Rodari Club". Tutte le attività sono state monitorate nei diversi componenti periodicamente,</p>
<p>2003</p> <p>1 aprile</p> <p>Sala delle Bandiere</p> <p>Parlamento Europeo</p> <p>ROMA</p>	<p>Rodari e il futuro: la creatività e il futuro dell'Europa</p> <p>Saluti : Maria Teresa Rodari, On.le Pier Ferdinando Casini, On.le Maurizio Gasparri, On.le Stefania Prestigiacomo, On.le Claudio Petruccioli, Dott.ssa Sandra Maggi - Istituto degli Innocenti.</p> <p>Discussione: Amilcare Acerbi, Loredana Lodolo, Luigi Amodio, Letizia Burgassi, Clementina Gily, Mara Pacini, Adele Santoro, Stefano Scialotti, Gabriella Strino, Traute Taeschner, Morena Terraschi, Mario Di Rienzo, Marco Cerigioni, Raffaele Picardi.</p>

<p>Maggio 2003</p> <p>Omegna,</p> <p>Parco Maulini dedicato a Rodari</p>	<p>Il Barone in gioco – Videogiochi a scuola?</p> <p><u>Seminario di studi</u> con</p> <p>M. Di Rienzo, R. Picardi, C. Gily, G. Ferrero, G. Strino., L. Burgassi, A. Santoro, L. Piloni, M. Pesce, L. Lodolo, P. Forte, M. Beretta, MT. Ferretti, P. Rodari, A. Acerbi, D. Martein</p> <p>Presentazione del progetto a <u>Inforscuola</u></p>
<p>2003</p> <p>15-17/Maggio</p> <p>Castellammare di Stabia,</p> <p>Auditorium delle Terme</p>	<p><u>Castelli di sabbia e mare di antenne</u></p> <p>15 Giornata della pace Saluti: E. Salvato; A. Rikaki; R. Picardi; C. Ottone</p> <p>La buona maestra televisione: una TV che sorrida – l'identità mediata A. Acerbi, M. D'Amato, E. Malagigi, G. Minichiello, A. Fattori, A. Sullo</p> <p>16 Giornata della legalità Saluti: A. Di Pietro, A. Lamberti, S. Cascone</p> <p>TV dei minori. TV minore? V. Bruno, S. Ciambriello, S. D'Alfonso, C. Gily, G. Fiorenza e M. Gemelli</p> <p>COMMISSIONE GIUDICATRICE del premio dei prodotti delle scuole coinvolte e graduatoria finale, presieduta da C. Gily e A. Santoro</p> <p>17 Giornata dell'impegno Saluti G. Fortunato, F. Toricco</p> <p>L'informazione letta e scritta: la verità che fine fa? – City' Angels e la civicrazia E. Corsi, V. Dell'Uva, p. Gargano, P.A. Toma, V. Rosati Tarulli, R. Careri, M. Parancandolo, G. Salvati, A. Santoro – L. Merluzzo, L. Toschi</p>
<p>2003</p> <p>27-29 giugno</p> <p>Lioni,</p> <p>Sala Consiliare</p>	<p><i>Radio days</i></p> <p>27 Cerimonia di apertura: R. D'Amelio, B. Cosentini, R. Repole, R. Picardi con insediamento del comitato Etico Scientifico per il <i>Manifesto dei Media per Bambini</i>- Talk Show: La radio ha facoltà di parlare S. Barbieri, S. Carrubo, V. Papa, D. Salvatori</p> <p>28 Lavori di redazione del <i>Manifesto dei Media per Bambini</i> del Comitato Scientifico, presieduto da Clementina Gily anche sulla base del <u>Forum di illustri pareri – il documento</u> sarà promulgato a Dicembre 2003, visto il <u>consuntivo della discussione</u>.</p>

	<p>I Bambini alla conquista della radio La gestione di una radio libera, C. Cacciola, A. Riscetti, G. Simioli , Radio Punto Nuovo, Radio Magic, Radio Club 2001, con Laboratorio di Radio Musinbà</p> <p>29 Il manifesto dei Media per Bambini R. Picardi presenta il testo redatto discutendo con Sisma lab F. Di Martino, RadiHocus T. Taeschner, G. Francese</p> <p>Rassegna stampa</p>
<p>2003</p> <p>2-3 ottobre</p> <p>Sant'Agata dei Goti,</p> <p>Piazza Umberto I</p> <p>Airola,</p> <p>Istituto Penale Minorile</p>	<p><u>Sant'Agata dei Goti: bene videogames</u></p> <p>2 Saluti On. C. Nardone, R. Picardi, V. Lubrano, S. Riviezzo, A. Cecchini Professione docente: la posta in gioco. Una risorsa didattica C. Gily, A. Santoro, R. Picardi, A. Cecchini</p> <p>2 La convenzione internazionale sui diritti dell'infanzia M. Dini Ciacci, M.C. Rizzolo – La devianza C. Gily</p> <p>3 Bene Videogames: spazi dedicati ai giochi C. Nardone, R. Picardi, A. Cecchini con il Viaggio all'interno di un videogioco di Raylight Studios</p>
<p>2003</p> <p>7-8 novembre</p> <p>Marcianise,</p> <p>Maxi Cinema BIG SMALL</p>	<p><u>Il filo di Arianna - programma</u></p> <p>7 Saluti delle autorità - Workshop - Ludodidattica dei media C. Gily</p> <p>8 Il telefono e la comunicazione - Il neonato medium ibrido C. Gily</p> <p>Bambini e telefonini F. Pira La nuova lingua della telefonia mobile P. Graziano Formazione ordinaria e media education: i programmi della Direzione Regionale Scolastica V. Rosati Tarulli Telefonini: il futuro prossimo G. Esposito. Gli allievi delle scuole medie, che studiano informatica dalle elementari, presentano delle proiezioni sul rapporto col telefono, elaborati in un mese.</p>
<p>2003</p> <p>29 novembre</p> <p>Videoconferenza</p> <p>San Giorgio a Cremano,</p> <p>CTCMS.GiorgioNET</p>	<p><i>S. Giorgio e il drago</i></p> <p>Andiamo in rete: collegamento in videoconferenza dei tre comuni</p> <p>Saluto dei 3 sindaci F. Riccardi, G. Tardone, L. Vella</p> <p>Copyrights: diritti nella società telematica</p>

<p>San Giorgio la Molara,</p> <p>Istituto Virgilio</p> <p>San Giorgio del Sannio,</p> <p>Ex Convento Domenicano</p>	<p>La Scuola - S. Giorgio a Cremano C. Gily, A. Santoro, A. Viola presentano il libro di M. D'Alessio - <i>Posso guardare la Tv?</i></p> <p>Gli operatori – San Giorgio del Sannio L. Toschi, G. De Pietro, G. Esposito, V. Miele</p> <p>L'impegno – San Giorgio La Molara G. M. Nista, R. Picardi</p> <p>Tavola rotonda con le istituzioni: Risorse locali per lo sviluppo del territorio</p> <p>Workshop: Chattando in rete – i partecipanti ai laboratori confrontano le esperienze in una chiacchierata on line</p> <p>Scuola dell'infanzia: giochi per educare divertendo / Scuola di base: Passeggiata nei boschi virtuali / Scuola superiore: ipertesti per l'educazione</p>
<p>2003</p> <p>15-19 dicembre</p> <p>Napoli,</p> <p>Città della Scienza, Coroglio</p>	<p><i>L'Infanzia ri-crea il mondo: I Bambini, i Media, il Futuro da cambiare</i></p> <p>15 – Cerimonia inaugurale, majorette precedono la proiezione del film “Nemo”, distribuzione dei premi e dei regali offerti ai bambini assistiti dalla Fondazione Banco di Napoli per l'Assistenza all'Infanzia</p> <p>16 - Il giorno di Pinocchio: la televisione P. Valerio, C. Gily Salute e TV: sinonimi o contrari? A. Guidi Posso guardare la TV? M. D'Alessio I diritti dei Bambini e la TV A. Galasso Maschi e femmine sullo schermo C. Simonelli Pinocchio ci mette il naso, P. F. Bernacchi Fra il dire e il fare, Castellammare R. Picardi Scenari digitali L. Albano Le avventure di Totocchio di R. Dalisi</p> <p><u>Il punto di vista del pedagogo</u> B. Martone</p> <p><u>Workshops Ludodidattica dei media</u> L. La dogana Teleintendo, rete metropolitana per l'educazione all'uso della TV E. Bolognesi, L. Orlandini Uso dei Bambini in TV A. Galasso Ruoli sessuali e modelli culturali in TV C. Simonelli</p> <p><u>Intervista a Maria Mussi Bollini, Televisione e Jo-Anne Blouin, Kids for Kids Festival</u></p> <p>Tavola rotonda: Le competenze per lo sviluppo locale nella società della conoscenza P. Iorio, M. Bassoli, A. Buffardi, G. Capaldo, F. Frigo, A. Loso</p> <p>17 - giorno di Meucci: il telefono R. Picardi, G. Esposito Il pensiero corre sul filo A. Cimitile, CopyRIGHTS: diritti</p>

nella rete? P. Zocchi, **Telefonia: il futuro prossimo** R. Valente, **Bambini e telefonini** F. Pira, **C'era una volta il telefono** C. Gily, **La nuova lingua della telefonia mobile** P. Graziano

Il punto di vista del pedagogista M. Attinà

Workshops Ludodidattica dei media. Il telefono M. Contegno, M. Piscitelli, S. Carbone **Ludoteche: gioco per bambini da 0 a 90 anni** U. Pugliese, E. Guida **Logos e loghi: scarabocchi multimediali** S. Cangiano, E. Gambardella **Filmofficina** F. Langella, F. Rea

Intervista a Renato Polichetti di Fastweb

18 - Il giorno di Rodari: Il gioco fra tradizione e innovazione

A. Santoro, C. Riccio **I giochi e gli uomini** G. Imbucci, **Gioco di mappe e di immagini** L. Moresco, **Perché l'immaginario non travolga la ragione** A. Acerbi, **Gioco e didattica a città della scienza** E. Balzano, **Le nuove tecnologie del gioco** G. Alberti, **Il videogioco è malato?** M. Cerigioni, **Videogiochi ed educazione** L. Toschi, **Videogiochi e cultura della simulazione** G. Pecchinenda,

Il punto di vista del pedagogista C. Laneve

Workshops Ludodidattica dei media: gioco apprendimento e nuove tecnologie G. Strino, G. Annunziata, N. Cotugno **Formazione in gioco: una Bottega della Comunicazione** L. Genito **Intelligenza artificiale** O. Miglino **Parchi in rete: strategie di qualità** A. Acerbi, P. F. Bernacchi, M. Bracale, A. Garbarini, D. Martein, M. R. Mossuto

Intervista a M. Ricciardi, Museo Nazionale del Cinema

19 - Il giorno di Marconi: la radio L. Amodio, V. Rosati Tarulli, **La madre di tutti i media** M. Sorice, **Meravigliosa voce** M. D'Aquanno, **La radio come strumento culturale**, J. Martinez De Toda, **Oltre la Play List: la musica di qualità in radio** P. Prato, **Dalle confidenze ad alta voce ai format** P. Taggi,

Il punto di vista del pedagogista F. Cambi.

Workshops Ludodidattica dei media: la radio V. Reda, M. Napodano **Ambiente e nuove tecnologie** G. Aliotta, G. Rolandi, E. Pinto, **Apprendimento a distanza: dalla radio scuola all'e-learning** G. Esposito,

	<p>Dalla storia alle storie – Marconi Scenziato Marconi Imprenditore G. Pelagalli</p> <p><u>Dario Salvadori intervista la Principessa Elettra Marconi</u></p> <p>Promulgazione della <u>Carta di Lioni</u> R. Picardi, A. Nazzaro</p> <p>Presentazione di AGORA 2004 E. Liroudia e del concorso scolastico indetto dall’Osservatorio Bambini e Media, Kids for Kids festival, Museo Mille voci...Mille suoni, Direzione Scolastica Regionale:</p> <p>I maestri dei cinque anelli – Le Olimpiadi in occasione degli 80 anni della radio e dei 50 anni della televisione.</p>
<p>2003</p>	<p>Pubblicazione del volume</p> <p><i>Manuale di ludodidattica dei media</i>, Graus, Napoli 2003</p> <p>Dove sono raccolti scritti dei collaboratori OSCOM Elisabetta Rinaldi, Viviana Reda, Michele Contegno, Paolo Graziano, Giovanna Annunziata e Nicola Cotugno, C. Gily, R. Picardi, che illustrano la nuova didattica e i kit di gioco elaborati negli anni precedenti, sperimentati su vasta scala in questo anno di convegni, sempre legato alle scuole che accettavano di partecipare alla nuova didattica. Il volume si correde di un CD-ROM che comprende 5 giochi realizzati a Napoli, ad Omegna e nelle scuole del circolo dei media 2003.</p>