

STORIA dell'attività dell'Osservatorio 2004 - 2006

La prima parte dell'anno delinea un quadro di grande respiro, prima con la stretta di protocolli d'intesa con istituzioni di cultura, con il corso realizzato con il Liceo Umberto per saggiare le potenzialità di una didattica del gioco a livello di scuola superiore, la partecipazione al Summit dei Media di Rio de Janeiro, l'EXPO di Castellammare di Stabia. L'anno 2004 segnerà poi nell'autunno la fine del rapporto con la FBNAI per via dell'esito di contrasti interni nella direzione centrale, indipendenti dall'attività di OSCOM; richiesta infatti da entrambi i contendenti – con il risultato della riduzione dei contatti a relazioni personali e la fine del finanziamento che ha consentito così brillanti frutti istituzionali – spingendo a dedicarsi a quelli più indipendenti della ricerca, istituendo un laboratorio accreditato di scrittura multimediale all'interno del corso di laurea in beni culturali (C. Gily), senza abbandonare la ricerca-azione nelle scuole.

Nell'ottobre 2005 l'attività è stata presentata a Città della Scienza, ad Inforscuola, al BIMED, si sono iniziati nuovi progetti di ricerca, la Toy Library, con due esperienze a Città della Scienza molto significative per la ricerca, ospitando anche il convegno sulla tecnologia umanistica nei *Tre giorni per la scuola*, poi in novembre, nell'ambito di *Futuro Remoto*, con la seconda *Toy Library – DINO*

Il 2006 si apre con la presentazione del *Cantiere di Sant'Aniello a Caponapoli*, realizzato dalla Soprintendenza di Napoli, presentato ad uno dei convegni sul gioco. Poi la partecipazione al ciclo di conferenze *Arte e gioco in mostra convegni di ricerca, marzo aprile 2006*, nel cui ambito è stata realizzata la *Toy Library "Città delle donne" - Città della scienza, 8-12 marzo 2005*, in cui si inquadra il *Laboratorio del naturalista* e la partecipazione al Convegno *Paesaggi del sottosuolo, 22-24 maggio, San Demetrio e Bonifacio Napoli*. Nasce da queste esperienze e dalla costituzione di una rete di giovani interessati a lavorare con OSCOM la prima *Summer School* a Suor Orsola. In estate la partecipazione al Festival di Ravello fa nascere il progetto del *QUIDDITCH DOC*.

Dal 15 al 30 Giugno 2006 ha organizzato il *Convegno su Robin George Collingwood e la formazione estetica*, finanziato dall'Istituto Banco di Napoli, dall'Università Suor Orsola Benincasa, dall'Università Federico II di Napoli e dalla Regione Campania.

Nell'estate 2006 a Ravello si è lanciato il *QUIDDITCH DOC*, gioco di stili di filmato, con due realizzazioni efficaci. Si avvia la realizzazione della didattica animata dal giusto spirito dell'Agon. Nel Dicembre 2006 si è tenuto all'Istituto Italiano per gli Studi Filosofi un convegno sulla cultura agonistica, patrocinato da Maria Falbo, Assessore allo Sport ed alle Politiche giovanili della Provincia di Napoli. La proposta dall'OSCOM echeggia l'azione di Baden Powell, utilizza la competizione come messa a punto e motivazione della formazione.

Gennaio 2004	Presentazione del progetto del 2004 – dopo l'esperienza del 2003 risulta chiara la necessità di incrementare la ricerca, rendendo capillare la sperimentazione grazie al Rodari Club, attivato con il Circuito dei Media, così da poter destinare le risorse del progetto ad attività di approfondimento teorico e di costituzione di una rete funzionante sulla base di progetti comuni e condivisi, ricchi per la collaborazione di diverse
---------------------	---

	<p>autonomie e progetti differenziati. Il piano si propone su scala nazionale, ma delinea una propria ricerca autonoma, che si completa con l'elaborazione di singoli progetti nel quadro della patente dei media.</p>
Gennaio 2004	<p>Parte a gennaio una serie di consultazioni sui risultati da ottenere dalla ricerca e la messa a punto di alcuni formulari distribuiti nel 2003 sulla base dei lavori del Circuito e dei giochi presentati all'EXPO di dicembre, UNDERMEDIA (quiz sul modello del Trivial con le sue carte), Giochi digitali e Ricerche on line, pubblicati parzialmente in <i>Ambiente media</i>. Intervista ad esperti sulla qualità totale dei media e progetto di master per esperti della qualità dei media e progetto di formazione per operatori nella didattica del gioco con il calendario della prima realizzazione in autunno. Nel corso di formazione una parte è affidata alle lezioni sulla didattica del gioco, pubblicate nel CD-ROM lezioni: ludodidattica per le scuole dell'OSCOM con la distribuzione di un piccolo testo (LUDUS) per avviare la discussione già nella fase del corso.</p>
Dicembre 2004	<p>Publicazione del volume di G. Annunziata, M. Contegno, N. Cotugno, C. Gily, P. Graziano, V. Reda, <i>Ambiente Media</i>, Pironti, Napoli 2004, con CD-ROM accluso, contenente i Kit distribuiti alle scuole partecipanti al Circuito dei Media del 2003, tutti i protocolli e le schede di valutazione, anche i giochi estemporanei di diverse occasioni del Circuito.</p>
Febbraio 2004	<p>Manifestazione per la nascita del Rodari Club presso la FBNAI, con un evento sulla pubblicazione del CD-ROM di Omegna Il barone Lamberto, evento ed edizione curata dall'Associazione Bloomsbury</p>
Marzo 2004	<p>Elaborazione di una scheda per l'analisi dei videogiochi e realizzazione del monitoraggio di alcuni dei videogiochi raccolti dalla FBNAI nel Circuito dei Media, che saranno il premio del concorso istituito in collaborazione con il premio internazionale KID FOR KIDS Festival - BANDO</p>
Aprile 2004	<p>Presentazione al Liceo Umberto di Napoli del <i>Manuale di Ludodidattica dei Media</i> con Cosimo La neve, Maurizio Piscitelli, Aldo Trione, Raffaele Picardi, modera Valeria Jacobacci Il Prof. Celentano del Liceo Umberto ha dato seguito al corso di formazione dell'autunno trasformando quest'anno in un CD-ROM l'esperienza 2003 sul mito (<i>Il Mito di Orfeo</i>, CD OSCOM). Prepara una sceneggiatura da girare con gli studenti e il team OSCOM.</p>
Aprile 2004	<p>Partecipazione al SUMMIT dei media di Rio de Janeiro in rappresentanza della FBNAI, aggiornando on line sui lavori. Presentazione di una proposta alla FBNAI e alle istituzioni competenti di una televisione formativa, sul modello brasiliano, iniziato nel '93 e già costituita in modo solido. <i>MidiaTiVa</i> è la</p>

	<p>tv della Città di Rio, finanziata a scopi di comunicazione pubblica, ma volta a risolvere il problema dell'obbligo scolastico creando una scuola-TV interessante e seguita. Il monitoraggio dei migliori programmi e l'elaborazione di prodotti con i ragazzi ha già realizzato un esempio convincente, suscettibile di migliorare.</p>
Aprile 2004	<p>Partecipazione al Comicon di Castel dell'Ovo, Napoli, con uno stand dove si sono mostrati tutti i prodotti ed i libri dell'anno, compresa la giornata dedicata al fumetto a Piazza Dante (Strit Festival) dedicata a cartelloni e fumetti (edita con tutti i kit in <i>Ambiente media</i>) – si è effettuata la distribuzione di un questionario</p>
2 giugno 2004	<p>Gli studenti del Liceo Umberto e il team OSCOM (M.T. Pirrò, S. D'Ambrosio, M.R. Barone, V. Tesoro) con un operatore realizzano i filmati della sceneggiatura preparata col prof. Celentano.</p> <p>Il team OSCOM ha in precedenza girato un altro filmato con l'intervista alla prof. Cerasuolo e il suo racconto del Castello di Baia.</p> <p>Ha inoltre realizzato con la prof. Gily uno <i>speaking</i> per raccontare in breve la storia del Castello di Baia in un documentario composto con gli stessi frammenti filmati in altro ordine.</p> <p>Per discutere dell'iniziativa si realizzano interviste con le istituzioni e gli studenti interessati dal progetto, il direttore OSCOM, il preside del Liceo e il presidente del Corso di Laurea. Per realizzare la formazione alla scrittura di questo testo si completerà in settembre con lezioni di montaggio e di postproduzione (Stefano Vurruso).</p>
Giugno 2004	<p>L'EXPO 2004 è a Castellammare di Stabia, alle Terme, per la cospicua adesione di docenti molto attivi al Circuito dei Media del 2003. Dopo il lavoro curricolare svolto dalle scuole, la giuria esamina i prodotti nel corso di una tavola rotonda dei partecipanti alla sperimentazione, e commentati i risultati della distribuzione di un test di verifica del consumo dei media tra i giovani (poco attuato nell'elaborazione dati, affidata alle scuole), riportati in calce alla graduatoria proposta dalla giuria con un documento, Atto conclusivo, la premiazione dei migliori prodotti elaborati nelle diverse categorie, alla presenza del Sindaco E. Salvato.</p>
Ottobre 2004	<p>Istituzione presso il corso di Beni Culturali dell'Università Federico II di un LABORATORIO accreditato (4CFU) di scrittura multimediale, visti i risultati sorprendenti del lavoro avviato; la data del 2 giugno, festa nazionale, fu scelta da tutti i partecipanti per evitare di perdere un giorno di studio. Oltre alla motivazione, è sorprendente anche il risultato, che dimostra come testi di studio possano essere percorsi con animo gioioso. Il laboratorio si propone di realizzare una didattica di</p>

	approfondimento legata alle nuove tecnologie, con la scansione di fasi teoriche e pratiche determinate all'inizio del laboratorio.
Ottobre 2004	Dopo le lezioni di montaggio, la messa a punto della sceneggiatura, si gira il prodotto finito; un prodotto didattico eccellente come si vede dal promo . La studentessa M.T. Pirrò realizza una sintesi efficace di sua iniziativa. Video 1 – Il Castello Video 2 – Il Museo
Dicembre 2004	Oltre alla pubblicazione di <i>Ambiente media</i> , citato all'inizio per la congruità dell'argomento, sono da ricordare i primi prodotti del Laboratorio, in parte già elaborati la scorsa primavera. Molti degli studenti, come quelli che elaborano Napoli ieri oggi e domani , non avevano preparazione informatica superiore alle mail. Queste prove di laboratorio si affiancano nell'elaborazione didattica quelle che nel corso degli anni OSCOM ha sollecitato presso le scuole, producendo una serie di testi didattici realizzati con programmi più e meno semplici, elaborando quiz, favole, giochi di matematica e d'inglese e di altre materie ecc., pubblicati in CD OSCOM, di cui qui diamo pochi esempi . Tutti questi materiali sono disponibili gratuitamente presso OSCOM (Via Porta di Massa 1 NAPOLI, 3° piano stanza 14).
Gennaio 2005	Stampa di un nuovo CD-ROM giochi, <i>La fabrique de l'image</i> , di C. Gily, E. Spiotta. L'educazione all'immagine attraverso il gioco rende possibile delineare una via diversa per l'educazione alla legalità, come dimostra l'esperienza del SUMMIT DEI MEDIA: Si afferma perciò come prosecuzione della Carta di Lioni l'opportunità di parlare di Etica dei Media, partecipando a convegni e gruppi di studio sul tema. Si inizia la preparazione del progetto AGON MIND , basato sui risultati della ricerca sul gioco e sull'EXPO di Castellammare. L' <i>agon</i> è caratteristica della formazione estetica, se si pensa al successo dell'opera per cui si lavora con ogni mezzo. L'input alla conquista di nuovi allori è l'interesse comune dello sport, ben noto ai ragazzi. Qui porta a riflettere sulla pertinacia e sulla legalità: il rispetto della disciplina sportiva, sociale, di ricerca. La serietà del gioco non si limita al bridge ed agli scacchi, da tempo privilegiati dalle didattiche. Si propone al finanziatore il percorso della tecnologia umanistica , quella che l' attività di questi anni ha così ben delineato.
Febbraio 2005	Dépliant dell'OSCOM, nella nuova collocazione al Polo delle Scienze Umane e Sociali, che non abbandona quella del Dipartimento di Filosofia. Il testo viene redatto dalla direzione e la realizzazione è di Sebastiano Giannino, un diplomatico dell'ISD che ha fatto la tesi sugli educational d'arte.
Giugno 2005	Realizzazione a Città della Scienza di una Toy Library di giochi digitali , sulla base di un approfondimento approvato dalla

	<p>direzione offerente. L'offerta di giochi mira a misurare la possibilità di un educational di attrarre i bambini come i giochi commerciali. La valutazione mostra che addirittura i giochi educativi, molto più lenti e ragionati, hanno capacità di attrarre i piccoli ed i giocatori inesperti, che li preferiscono agli altri. Tutor, Sebastiano Giannino.</p>
Autunno 2005	<p>Realizzazione a Città della Scienza della Toy Library a Futuro remoto con l'aggiunta di una schermata per i giochi e di un libretto dedicato ai dinosauri, tema dell'anno. La Toy è aperta per tutta la durata della manifestazione (tutor S. Giannino), con un programma ampliato ed il solito test delle attività, che conferma i risultati di giugno su un numero di ragazzi molto superiore.</p>
Dicembre 2005	<p>Partecipazione a <i>Stare nel mezzo: Identità giovanile e comunicazione</i>, organizzato a San Giorgio a Cremano dall'Ass. Arteteca.</p>
2006	<p>Presentazione del CD sul <i>Cantiere di Santaniello</i>, di U. Carughi e D. Panebarco, edito dall'OSCOM, all'Istituto Italiano per gli studi Filosofici</p>
Marzo 2006	<p>Laboratorio del piccolo naturalista alla Vigna San Martino, a cura di Giovanna Annunziata.</p>
Marzo 2006	<p>Realizzazione della Toy Library di Città delle donne, sulla base di un progetto presentato nell'ambito della manifestazione dell'8 marzo, dettagliato nei particolari. Il programma si è ampliato realizzando per la prima volta un insieme di giochi tradizionali e digitali, com'è nel progetto della ludoteca OSCOM, attento anche agli aspetti architettonici (manifesti e pubblicità su schermo).</p>
Giugno 2006	<p>Organizzazione all'Istituto Suor Orsola Benincasa di una Summer School che sviluppi il progetto della Toy Library in un quadro di ricerca sulla formazione estetica. Perciò la scuola è inquadrata in un convegno su Robin George Collingwood che dura dall'inizio, il 15 giugno, alla fine, il 1 luglio, completandola con un convegno sulla formazione estetica, che celebra il momento dell'agape filosofi e bambini nel pranzo in comune alla Vigna San Martino, cui fa seguito una tavola rotonda su Steiner.</p> <p>Il 1 luglio una nuova tavola rotonda si accompagna alla premiazione dei prodotti di artigianato dei ragazzi, nel corso della formazione percettiva e digitali, nei filmati di cui sono protagonisti, attori e un po' registi, nel film Arturo e l'orsa. Il corso è stato valutato da osservatori esperti.</p>
Giugno 2006	<p><i>Convegno Internazionale Robin George Collingwood e la formazione estetica - 15 Luglio</i> (invito) Intrecciato alla scuola estiva con un apposito invito, ospita una tavola rotonda su Steiner si svolge con largo concorso di</p>

	<p>personalità di grande rilievo, dando spazio ad una tavola rotonda sulla formazione estetica e la tecnologia il 1 luglio, per facilitare l'incontro della ricerca con chi apprezza l'importanza dell'educazione estetica, tra gli artisti e i professori.</p> <p>Il progetto viene inserito nel POF dell'Istituto</p>
Luglio 2006	<p>Progetto <i>QUIDDITCH DOC</i> per il festival di Ravello, con un convegno.</p> <p>Si è preparato un percorso di gara tra due modelli di composizione per la realizzazione dei filmati, che vanno considerati insieme per valutare le differenze della didattica e della produzione.</p> <p>Accademia di Santa Cecilia è amatoriale, ma si articola su una realtà da documentare.</p> <p>Scuola di Formazione di Ravello è invece progettato con uno script precedente, ripreso da un professionista e le interviste sono preparate nel Laboratorio di estetica. Pregi e difetti in entrambi.</p>
Autunno 2006	<p>Per favorire i giovani delle associazioni, si presenta un progetto presso le scuole in appoggio a quello presentato dai collaboratori più giovani di OSCOM</p>
Dicembre 2006	<p>Si è tenuto all'Istituto Italiano per gli Studi Filosofi un convegno sulla cultura agonistica, patrocinato da Maria Falbo, Assessore allo Sport ed alle Politiche giovanili della Provincia di Napoli. La proposta dall'OSCOM echeggia l'azione di Baden Powell, utilizza la competizione come messa a punto e motivazione della formazione.</p>
2006-2007	<p>Laboratorio di Ecfrastica</p>