

Operazione Reporter 2016

di Clementina Gily, Viviana
Molino, Ferdinando
Muscariello



Resoconto OSCOM (C.Gily Reda)

Finanziato dall'assessorato all'istruzione del Comune di Napoli, il progetto nasce per creare didattiche adatte al recupero dalla *mortalità scolastica*, scegliendo i pochi allievi consentiti dall'entità del contributo, per sperimentare nuove vie che le tecnologie mettono a disposizione, senza detrimento per l'apprendimento. Le tecnologie sono anzi una risorsa, forniscono una solida motivazione ad approfondire.

Il progetto, messo a punto in pianta di ricerca da OSCOMfedericoll (dir. C. Gily Reda), attuato dall'IC Campo del Moricino (DS Carmine Negro), consta di un momento didattico fondato su una **unità di sviluppo complessa** e su una **rilevazione dati**, allo scopo di creare un questionario on line (con conteggio automatico delle preferenze) iniziando con numeri minimi di rilevazione: questo questionario, opportunamente rimaneggiato sulla base della lettura dei dati rilevati, potrà poi essere esteso a tutti gli allievi dell'Istituto e ad altri IC interessati: il campo subisce mutazioni continue che consigliano un monitoraggio costante.

L'unità si definisce complessa in riguardo ai contenuti, sotto esposti, uniti alla navigazione in rete ed alla rilevazione dati; ma in riguardo all'importante interrelazione con più soggetti, istituzionali e no nel lavoro con i ragazzi, cooperanti attraverso diversi tutor. L'IC Campo del Moricino ha fornito, oltre alla base delle operazioni, il laboratorio di scrittura e lettura operando con due docenti dell'istituto e col tecnico di laboratorio che ha elaborato, sempre in costruttiva collaborazione, il promo-video; l'associazione SMARTLeT con due tutor che hanno organizzato le visite guidate sulla base della ricca storia del quartiere costruita con i ragazzi in classe. OSCOM ha realizzato il progetto di formazione per la costruzione di testi multimediali attraverso il virtuale, catturando immagini e testi con navigazioni a tema, dando indicazioni di selezione dei siti; attraverso il reale, con visite alla Street art e al metrò dell'arte, precedute da lezioni e seminari sui temi, per prepararli alla visita (tutor Molino) e esercitato la competenza informatica (tutor Muscariello). È bene insistere didatticamente sulla separazione del reale-virtuale per combattere l'identificazione dei due campi, largamente operante nel quotidiano, fonte di confusioni che danneggiano l'approfondimento.

Il prodotto finale comprenderà oltre al resoconto la narrazione in immagini del laboratorio OPERAZIONE REPORTER 2016.

Seguono qui le relazioni dei due tutor OSCOM.

TUTOR dr. VIVIANA MOLINO

Il progetto *Operazione Reporter* nasce dall'esigenza di dare una risposta concreta al problema della dispersione scolastica, disagio riscontrato anche nel contesto dell'IC Campo del Moricino. L'istituto si situa nei dintorni di piazza Mercato, occupa le vie create dai lavori stradali che hanno trasformato il Castello del Carmine in una serie di macerie. Socialmente, il pubblico si compone anche di famiglie disagiate economicamente, con problemi di attività legate al lavoro nero se non al malaffare; alta la percentuale degli immigrati, con problemi di multi-etnie. La scuola e il suo Dirigente hanno affrontato tutto ciò con programmazioni che privilegiano la formazione estetica.

Ciononostante, il disagio familiare genera quello scolastico, condizionando negativamente lo svolgimento delle normali attività scolastiche, extrascolastiche, relazionali e dell'apprendimento. Le cause possono essere ricondotte sia a fattori di carattere organico che a fattori di carattere culturale, connessi a svantaggi derivanti dall'ambiente socio-familiare di provenienza, su cui la scuola non ha potere di intervenire.

Il progetto mira al coinvolgimento attivo degli studenti (e in progetto delle famiglie, sui risultati dell'operazione) attraverso l'uso della comunicazione giornalistica, strumento volto a rafforzare il legame con il territorio generando così una più ampia consapevolezza di sé e del luogo in cui vivono. In questo senso OSCOM opera in sinergia con le docenti dell'istituto e con l'associazione SMARTLeT.

Nell'ottica di focalizzare l'attenzione sulla comunicazione giornalistica, si punta alla riqualificazione culturale del territorio: OSCOM ha proposto il percorso sottoelencato, di studio e poi di esplorazione fisica dell'arte pubblica a Napoli, in particolare nel quartiere Mercato-Pendino in cui vive la maggior parte degli alunni, SMARTLeT con la ricostruzione storica, i docenti con l'autorità istituzionale e la cura di collegare il laboratorio di scrittura all'apprendimento. L'obiettivo è di produrre, attraverso un'esperienza estetica, la scoperta e il racconto del quotidiano, esposto in un testo composto da parole e immagini, ad opera dei ragazzi. Strumento centrale di lavoro è il web, attraverso il quale gli studenti faranno esperienza di ricerca, prestando attenzione alle fonti cui attingono, e di scrittura attraverso il racconto.

In una prima fase del progetto, si prevede di trattare in aula tematiche legate ai mass media, alla loro storia e quindi diffusione, e di proporre riflessioni sul loro uso/abuso. L'obiettivo è quello di arrivare a definire, per linee generali, quelli che sono gli strumenti e, quindi, anche gli scopi di una redazione giornalistica. I ragazzi saranno coinvolti in un'esperienza pratica di scrittura sul web attraverso la redazione di articoli per un blog creato ad hoc.

Si approfondiscono in aula i due macro temi principali: **la street art** e **l'arte del metrò napoletano** attraverso ricerche on line di immagini e testi. A questo si unirà un percorso di visita articolato tra stazioni della Metropolitana dell'Arte e luoghi della Street Art nel quartiere Mercato-Pendino. Si conclude il lavoro con la comune decodifica dell'esperienza: attraverso l'elaborazione di articoli e l'organizzazione del materiale prodotto (video, foto...) in un testo multimediale.

PROGETTO: Napoli è arte, dalla metropolitana alla street art.

1. **Introduzione generale sulla street art:** cos'è e dove nasce. Basquiat e Haring.
2. **La street art a Napoli:** esponenti napoletani e artisti stranieri.
3. **Murales a Napoli:** *San Gennaro* di Jorit Agoch Forcella, *La Madonna con la pistola* di Banksy piazza Gerolomini, *Cyop&Caf* nei quartieri Spagnoli, *Partenope* Francisco Bosoletti Materdei, *Tutt'equal song' e creatur* Jorit Agoch Ponticelli.
4. **La grande arte pubblica, Metrò dell'arte:** analisi delle stazioni di Garibaldi, Università, Toledo e Dante.
5. **Percorso di visita:** si prevede infine alla scoperta di alcuni dei luoghi esplorati in aula per documentare attraverso la raccolta di foto, video e parole.
 - La prima tappa è alla scoperta della street art con il murales di Jorit Agoch *San Gennaro* in via Duomo e successivamente a piazza Gerolomini dove si trova la *Madonna con la pistola* di Banksy.

- La seconda tappa prevede la visita alla stazione della metropolitana di Università (Karim Rashid 2011) e contestualmente la scoperta delle opere presenti nella stazione.
 - L'ultima tappa è alla stazione della metro di Piazza Garibaldi (Dominique Perrault 2013) dove ci si focalizzerà, oltre che sul livello architettonico, anche sulle opere di Michelangelo Pistoletto.
6. L'attività si conclude in aula con la raccolta e la riorganizzazione di tutto il materiale prodotto con gli elementi presi dalle navigazioni in aula, dai percorsi di visita-FOTO, per la produzione di un documento multimediale testimone dell'esperienza fatta.

DIARIO DI BORDO:

Conclusasi la prima fase d'aula riguardante lo studio dei media e un primo approccio di scrittura sul web attraverso il blog (<http://operazione-reporter.webnode.it/>), abbiamo iniziato ad approfondire le due tematiche centrali di riferimento, Street Art e Metro dell'Arte. Unitamente al lavoro d'aula, insieme ai docenti dell'Istituto e all'associazione SMARTLeT, si sono fatti sperimentare ai ragazzi l'esperienza dei reporter nei luoghi esplorati in aula. Successivamente si è andati alla visita del loro quartiere, soffermandosi nei luoghi di interesse storico approfonditi nell'ambito del progetto dalle docenti e dalle tutor di SMARTLeT; nei luoghi di Arte Pubblica proposti da OSCOM. In quest'occasione i ragazzi, diretti dal tutor tecnico dell'Istituto Demetrio Martucci, autore del video, hanno realizzato interviste a persone del luogo e a turisti. L'esperienza è documentata nel video girato in strada e a scuola; la colonna sonora è una canzone rap scritta e cantata dai ragazzi stessi, presentato ad aprile nella riunione pubblica organizzata dalle scuole e dall'Assessorato già in aprile. La risposta degli studenti al tipo di lavoro proposto e alle tematiche trattate è stata positiva, date le premesse delle criticità dei loro punti di partenza: basta guardare il video in rete, in OSCOM e nel Sito dell'IC.

L'uso del web è risultato di grande importanza, nonostante il fatto che i ragazzi dell'IC ne siano già fruitori abituali. Il corso ha fornito contenuti alle loro abilità nonché strumenti perfezionati di navigazione. Hanno imparato cos'è un blog e come lo si usi, scrivendo periodicamente articoli riguardanti le attività proposte. Hanno imparato ad allegare agli articoli documenti multimediale (video, foto) cercati sul web prestando attenzione alle fonti. Inoltre l'approfondimento compiuto nell'educazione all'immagine, a scuola e nelle visite, ha permesso loro di sperimentare la propria creatività e di affinare la sensibilità verso problemi estetici relativi agli aspetti paesaggistici e del patrimonio artistico del loro quartiere.

Il 21 aprile il progetto è stato presentato nell'ambito della manifestazione "La scuola del NOI" organizzata dal Comune di Napoli in collaborazione con le scuole: Convitto V.Emanuele II; I.C. Levi-Alpi; I.C. 48° M.C. Russo; I.C. Nevio; I.C. Bonghi; I.C. Rodari Moscati; S.S. 1° gr. D' Ovidio-Nicolardi; I.C. Campo del Moricino; I.C. Marotta; I.C. Volino Croce; I.C.Tasso; 33° C.D. Risorgimento.

All'evento, a cui erano presenti l'assessore Scuola e Istruzione del Comune di Napoli Annamaria Palmieri e il Direttore Usr Campania Luisa Franzese, è intervenuto anche il sindaco Luigi De Magistris al quale due degli studenti che hanno preso parte al progetto hanno fatto un'intervista sulla scia dell'esperienza dei reporter vissuta nelle settimane precedenti.

TUTOR dr. FERDINANDO MUSCARIELLO

Analisi del questionario TV

**Dati rilevati dalla somministrazione di Questionari 1 tv e 2 videogames
Somministrazione sperimentale del questionario su 30 ragazzi**

QUESTIONARIO TV

Quale canale tv vedi preferibilmente?

RealTime	21%
RaiGulp	11%
Cielo	11%

Che tipo di programma preferisci?

Film	29%
Talent	16%
Serie televisive	13%
Game show	13%
Reality	13%

Guardi la tv con...

Solo	41%
Con la famiglia	35%

Parli di televisione con...

Amici	46%
Con i genitori	40%

Quando fanno la pubblicità...

Faccio altro	50%
Cambio canale	31%
La guardo	19%

Su tutto preferisci...

Guardare la TV	92%
Giocare	8%
Leggere	0%

Ti hanno mai detto di non guardare un programma?

Mai	58%
Spesso	25%
Poco	17%

2 QUESTIONARIO VIDEOGAMES

Usi i videogiochi?

Si	83%.
----	------

No 17%

Giochi più spesso...

A casa 33%

In sala giochi 21%

Da amici 17%

Cosa usi per giocare?

La Xbox One 360 39%

Playstation 4 31%

Playstation - altri modelli 15%

Tablet e Computer 15%

Quante ore al giorno giochi?

Una 37%

Due 27%

Dopo quanto tempo cambi gioco?

Dieci minuti 27%

Un'ora 27%

Non cambio 27%

Ti soddisfa il tempo in cui giochi con i videogames?

Sì 75%

Giocherei di più 8%.

Con chi giochi?

Da solo 31%

Gli amici della stessa età 25%

Sfidanti online 25%

Quando giochi ti senti...

Contento 40%

Nervoso 40%

Forte 20%

Dopo aver giocato sei...

Contento 50%

Nervoso 25%

Forte 17%

Perché ti piace un gioco?

Per l'azione 38%

Per la grafica 24%

Perché è di Calcio, FIFA, PES 24%

Per la velocità 14%

Da chi hai saputo il nome del tuo gioco preferito?

Store online 43%

Amici 22%

Pubblicità 21%

A cosa rinunceresti per giocare?

A niente 50%

Al gioco con gli amici 17%

A una gita in famiglia	17%.
Quando giochi assomigli a ...	
Me stesso	42%
Al personaggio del gioco	33%
A un supereroe	25%

LETTURA DEI DATI RILEVATI C. GILY REDA

OCCORRE PRECISARE che i ragazzi fanno parte di due gruppi di corsi dedicati a soggetti privilegiati dell'abbandono scolastico, per lo più iperattivi, coinvolti nel corso Reporter ed in uno di formazione estetica (OZANAM); che la loro età corrisponde a quella dei primi due anni della secondaria inferiore; che la rilevazione è on line, e così garantisce un conto automatico delle preferenze anche su grandi numeri. La prova è la messa a punto di uno strumento che è possibile migliorare grazie alla lettura dei dati, paragonati ad altri di dieci anni precedenti rilevati nei quartieri periferici di Napoli, da cui risultano con maggiore chiarezza alcune tendenze prevalenti. Questionario 1:

1. Il consumo di televisione risulta molto più accentuato in relazione alla età dei ragazzi, certo in ragione dei programmi, molto più differenziati e molto più vicini ai loro interessi di prima: come si nota dai campioni delle preferenze, una volta i cartoni animati con largo margine; oggi nonostante la preferenza per RaiGulp i cartoni non risultano tra i preferiti. Questi sono invece i programmi destinati ad adulti, la percentuale dei racconti (film e serie) riassume l'interesse narrativo; per il resto gradiscono gare e reality dove l'interesse è dato dalla chat che si realizza intorno ad esse. Il cambiamento della televisione spiega in larga parte queste differenze, ma l'audience perciò va indagata sul senso di queste preferenze: la televisione è comunque un ascolto passivo (meno nelle gare e chat) ed è esplicita la preferenza di questi giovanissimi per la televisione (92%); anche la domanda sul comportamento verso la pubblicità (dieci anni fa tutti cambiavano) dimostra o la perdita di gestione del telecomando (pur trattandosi di soggetti iperattivi), o l'intensificarsi del multitasking (durante la pubblicità mette mano ai compiti).
2. Il rapporto con le famiglie risulta più forte soprattutto nel parlare insieme di televisione, anche prima in questi quartieri non ci sono molti divieti al consumo di televisione, aumentato comunque anche perché più spesso di prima hanno la possibilità di guardare la televisione da soli. Entrambe le differenze trovano sicuramente la loro ragione nell'essere oggi condivise le scelte sui programmi, per cui la visione in famiglia non è un obbligo. Anche questo può essere approfondito aumentando e specificando le domande.

Per quel che riguarda il Questionario 2, va notata la padronanza acquisita nel mondo virtuale, segnalata nel saper giocare on line con giocatori sconosciuti e nel trovare la pubblicità dei giochi direttamente nel web: certo vanno considerate in queste padronanze l'offerta, che si è fatta audace e semplice da soddisfare.

1. La familiarità è certo dovuta alla maggiore disponibilità dei giochi, tanto che per lo più si gioca a casa con console ben determinate, che ricordano bene, e acquistate allo scopo: nessuno mette in conto il telefono, nonostante tanti giochino al telefono anche in pubblico; questo è certo dovuto all'età, che dà pochi tempi morti di attesa. La percentuale di chi non gioca (17%, lo stesso che gioca da amici) spiega il basso ma consistente numero di chi vorrebbe giocare di più: non ha console di gioco personali.
2. Alquanto inattendibile la risposta sul tempo di gioco (una o due ore), visto il quadro generale – in genere è un dato su cui tutti bluffano. Potrebbe essere stato il videogioco surclassato da questa televisione? È bene inserire una domanda specifica. La soddisfazione piena dell'oggi, diversa da quella di ieri, si conferma dalla preferenza attribuita al virtuale sul reale quando si risponde che si rinunciarebbe ad un gioco o ad una gita per il videogioco.
3. Sono sempre pochi quelli che non si immergono nel videogioco e continuano a sentirsi se stessi nel gioco: per lo più si assomigliano ad un supereroe o comunque al protagonista del gioco. Percepiscono chiaramente il nervosismo della gara, la loro soddisfazione aumenta quando finiscono il gioco, che però non li gratifica. Infatti a pochi viene in mente la definizione 'forte', come invece dovrebbe sentirsi (nella genericità in cui viene usato il termine, anche come interiezione) che invece risulta da una vittoria in altri campi. Occorrerebbe capire con una nuova domanda se questo accade perché il videogioco risulta sempre un successo a metà, oppure un successo non condiviso, oppure se non lo si avverte come una vera e propria competizione in cui si è guadagnata una vittoria.

La lettura dei dati consente di migliorare il questionario prima di estendere la rilevazione ad un campione più ampio, grazie alla prima valutazione dei cambiamenti in corso. Occorre aggiungere una domanda sui giochi preferiti, il nome, il genere – in classe si analizzano le categorie dei giochi al fine di reindirizzare se possibile le preferenze. Si noti che i giochi preferiti tutti puntano sulla competizione e sulla velocità (sono tutti maschi iperattivi i soggetti testati). Il che attenua l'affermazione di non preferire un gioco per la velocità: nelle competizioni sportive e di avventura è la prima delle virtù da mettere a punto, si pensi alle corse in auto.

Per la televisione, sembra evidente la necessità che la scuola apra alla media education, tentando di coinvolgere le famiglie, evidentemente prese nella stessa rete dei ragazzi, con cui ormai condividono i gusti. L'offerta televisiva ha diminuito la qualità dei testi formando la sua audience, il mondo delle serie incatena ad un più ampio consumo di televisione – la percentuale "0" dedicata alla lettura non è mai stata rilevata (il campione però è particolare), se non altro per via di pudica menzogna: ciò mostra l'arroganza e lo sprezzo che si attesta ovunque. Cultura, autorevolezza, ragionare, non sono le caratteristiche del mondo di Twitter e di Chat che sono l'odierno quotidiano, la TV si è adeguata al linguaggio corrente e pare abbia ripreso il governo dell'audience, indicano questi dati, per quanto limitati.

Parlando chiaro: la tv ha i fini dei poteri commerciali, economici, politici che le governano, non da professori che si sentono responsabili delle future generazioni. Tende ad educare ai gusti più comodi a questi poteri, eccede in pubblicità e propaganda; il pensare da sé, il

ragionare narrativo e logico è combattuto nei dibattiti ma anche nelle trame delle serie. I soggetti sono per lo più gialli, crimini, trame amorose; gli intellettuali sono tutti psicologi molto noiosi, se non sono a latere di intrecci di grande sapienza televisiva, come fu il caso de *I Soprano*. Non è facile costruire narrazioni alternative e non è compito di un professore: che però può ragionare di televisione, nella sicurezza di educare l'allievo al suo mondo – con una didattica dei media, al momento già robusta. Inoltre, trovare nell'ambito delle materie soggetti più interessanti di queste trame non è difficile. Ormai occorrono didattiche speciali ormai anche per i normodotati non soggetti a disagio – si può ormai parlare di un 'disagio normale', di cui il professore è il giusto coach, se sa accompagnare nelle discipline.