



KIT BUSSOLA

**PERCORSI DI EDUCAZIONE ALL'IMMAGINE
PER INSEGNANTI DELLE SCUOLE ELEMENTARI**

a cura di Antonio D'Ercole e Debora La Pusata

Un progetto di **Ala Milano Onlus**



Finanziato da

Fondazione Johnson & Johnson

SOCIAL RESPONSIBILITY IN ACTION

KIT BUSSOLA
PERCORSI DI EDUCAZIONE ALL'IMMAGINE
PER INSEGNANTI DELLE SCUOLE ELEMENTARI

In partnership con
Isitituto Comprensivo di Lomazzo

con il patrocinio di:



Ministero della Pubblica Istruzione

Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia- Direzione generale

Ufficio Scolastico Provinciale di Como

Passaggio Giardini di Ponente "Luigi Zucconi" n. 2 - 22100 - Como
tel. 031/237111- fax 031/262484
e mail: usp.co@istruzione.it

Sommario

ALA Milano Onlus pag. 04

Inquadratura pag. 09

Luce pag. 15

Espressione pag. 21

Fotoritocco Creativo pag. 26

Fotografia e didattica pag. 31

Giochi cooperativi pag. 35

Cosa dicono i bambini?
... e gli insegnati pag. 42

Fotografare: qualche consiglio tecnico pag. 43

Bibliografia pag. 45

Ringraziamenti pag. 46

*Questo libro è dedicato alla memoria di Ferruccio Jarach,
senza il quale nulla di tutto ciò avrebbe potuto avere un inizio...*



“Le fotografie possono raggiungere l’eternità attraverso il momento.”

(Henri Cartier - Bresson , Fotografo)

Chi è Ala Milano Onlus

ALA Milano Onlus nasce nel marzo del 2002 con l’intento di proseguire una storia di servizio e innovazione che è nata in seno ad ALA – Associazione Nazionale Lotta all’Aids, alla quale ALA Milano Onlus era federata.

LA MISSION

ALA Milano Onlus promuove interventi sociali per favorire il protagonismo e la possibilità di scelta delle persone, attraverso la mobilitazione delle risorse individuali e collettive, al fine di favorire una partecipazione attiva alla e nella Società.

La caratteristica distintiva delle attività di ALA Milano è la ricerca, in ogni intervento, del coinvolgimento diretto dei destinatari (**metodologia partecipata**). Questo modello ha permesso l’attivazione di interventi strutturati ed elaborati in funzione delle reali esigenze del luogo o della persona interessata.

AREE DI INTERVENTO

Gli interventi vengono rivolti alla popolazione in generale e ad alcune fasce a rischio di esclusione sociale

- **Prevenzione dell’infezione da Hiv-Mts** rivolta alla popolazione generale (studenti scuole superiori, aggregazioni giovanili informali, clienti locali notturni, comunità straniera) e a fasce di soggetti particolarmente a rischio (persone che esercitano la prostituzione).
- **Prevenzione delle dipendenze e dei rischi legati all’uso di sostanze stupefacenti** rivolta a pre-adolescenti, adolescenti e a giovani adulti (11-35 anni) e fasce specifiche della popolazione (studenti scuole medie e superiori, aggregazioni giovanili informali, clienti locali notturni, comunità etniche).
- **Supporto nel reinserimento lavorativo** di persone a rischio di esclusione sociale (Adolescenti che hanno bruscamente interrotto gli studi, ex-tossicodipendenti, ex carcerati, persone sieropositive, persone che si prostituiscono, stranieri con permesso di soggiorno).
- **Consulenza normativa** per stranieri su pratiche di ricongiungimento, lavoro e modulistiche varie.
- **Counseling psicologico** di persone in difficoltà (minori, adulti singoli e famiglie).
- **Contrasto della dispersione scolastica e del fenomeno bullismo** di fasce studentesche a rischio (studenti scuole medie e superiori).
- **Promozione dell’uso della tecnologia a fini espressivo-educativi** (uso della video-camera e della macchina fotografica in attività di educazione all’immagine con bambini delle scuole elementari, pre-adolescenti delle scuole medie inferiori, adolescenti, genitori e insegnanti).
- **Ricerche sociali e ricerca intervento**, sia con metodologia quantitativa che qualitativa, per lo studio e l’analisi dei bisogni territoriali, per la conoscenza dei fenomeni e dei cambiamenti. I professionisti di ALA sono in grado di condurre la ricerca in ogni sua fase: dalla costruzione degli strumenti di rilevazione dati (questionari, interviste, focus group ecc.), alla definizione del campione;dalla realizzazione delle attività di ricerca alla elaborazione e trattamento dati;dalla condivisione e lettura dei dati con gli interlocutori/attori sociali, alla riprogettazione nei gruppi di lavoro.
- **Attività di valutazione di progetti sociali** (attraverso la costruzione di gruppi di valutazione partecipata o attraverso modelli tradizionali di valutazione per obiettivi-risultati)
- **Attività di consulenza e formazione alla progettazione**, anche con strumenti dedicati (es. Perk e Logical frame work), e attraverso l’approfondimento della letteratura sulle strategie preventive e le linee guida nazionali ed internazionali per la prevenzione (collaborazione con l’Osservatorio delle dipendenze, e con l’Agenzia Territoriale per la prevenzione dell’ASL Città di Milano.)

PROFESSIONISTI E VOLONTARI DI ALA MILANO ONLUS

Le attività dell’Ala Milano Onlus sono svolte da differenti figure professionali (animatori sociali, educatori professionali, psicologi, mediatori culturali, ricercatori, valutatori). Al nostro progetto contribuiscono anche figure volontarie e tirocinanti (dalle facoltà di psicologia, sociologia e scienze dell’educazione) accolte nelle equipe di lavoro.

Per contatti **Associazione ALA Milano Onlus**

tel: 02-89516464 - fax: 02-89515729 - e-mail: info@alainrete.org - www.alainrete.org

Ala Milano Onlus e i progetti di educazione all'immagine: una storia nata per caso sulla cima del Monte Laurusca!

Dal 1998 come Ala Milano Onlus lavoriamo nelle scuole superiori nel campo della prevenzione delle dipendenze, del contrasto della dispersione scolastica e della prevenzione dei fattori di rischio per la salute. Parlando con i colleghi spesso saltava fuori l'esigenza di contribuire a promuovere dei fattori di protezione sociale (attraverso le life skills) nei bimbi piccoli: "Bisogna iniziare a fare prevenzione dalle elementari!!!". Oggi nel 2007 questa intuizione è suffragata dalle linee guida della Comunità Europea (come spieghiamo in seguito). Capito allora che nel 2002 feci una gita nel parco naturale della Val Grande (in provincia di Verbania) con un profondo conoscitore di quelle montagne: Ferruccio Jarach, un caro amico, insegnante, ecologista, ingegnere, inventore e creatore di Eliante-sistemi di comunicazione integrata. Arrivati sulla cima del monte Laurusca (2.400 metri circa), dopo aver mangiato un panino con Toma e salame Ferruccio mi disse: "Luca ti ricordi che tempo fa mi sono divertito a sperimentare un laboratorio di fotografia digitale a Torino dal mio amico Cristiano Giorda (maestro elementare) insieme ai bambini della sua classe. Ebbene oggi tornando da Praga ho conosciuto un dirigente scolastico di alcune scuole elementari di Como, il dott. Grassotti e, raccontando a lui quella bella esperienza, abbiamo iniziato a fantasticare sulla possibilità di riproporla nella sua scuola."

Un anno dopo emerge la possibilità di partecipare a dei bandi sui territori di Como e Lecco per la promozione di attività creativo espressive con bimbi delle elementari e da lì nasce la storia dei progetti di educazione all'immagine realizzati da Ala Milano Onlus con la collaborazione di Eliante e di Ferruccio:

- Laboratori di fotografia digitale rivolti ai bambini/ragazzi delle scuole elementari e medie inferiori.
- Laboratori di fotografia digitale rivolti ad adulti (insegnanti/genitori).
- Laboratori sulla videocamera digitale rivolti agli insegnanti

A partire dal 2004 vengono attivati nelle province di Milano, Lodi, Lecco e Como laboratori e percorsi formativi che hanno visto il coinvolgimento di diverse scuole (30 scuole elementari, circa 4000 bambini coinvolti in laboratori e feste, più di 200 insegnanti che hanno collaborato).

L'idea originale viene stravolta, arricchita, ampliata dalle decine di persone (insegnanti, educatori, animatori, tecnici di fotografia, bambini) che hanno proseguito il viaggio.



Ferruccio Jarach

Se io e Ferruccio avessimo immaginato che da quella concatenazione di eventi sarebbe nato tutto ciò, probabilmente ci saremmo fatti una grossa risata. Invece la vita è piena di sorprese e la Fondazione Jhonson & Jhonson (che voglio calorosamente ringraziare) ci ha offerto la possibilità di raccogliere, sistematizzare e rendere fruibile ad altri questa fantastica avventura. Ferruccio è arrivato nelle nostre vite come un fulmine e come un fulmine ci ha lasciato.

Nella sua vita ha seminato molto e questo è uno dei frutti. Con questo kit ci auguriamo che altri proseguano la semina come meglio credono e speriamo che tanti decidano di mettere a disposizione intuizioni e saperi nuovi che si verranno a creare.

*Il responsabile dell'area scuole di Ala Milano Onlus
Educatore professionale Ercoli Luca*

Perché lavorare con l'educazione all'immagine con i bambini...

(a cura di Antonio D'Ercole e Luca Ercoli)

"Il gioco è quella attività serissima attraverso cui i bambini scoprono il mondo!"

(Winnicott).

L'educazione all'immagine è uno dei modi attraverso cui i bambini possono sperimentare nuove esperienze e nuovi giochi. Le attività proposte lavorano su delle abilità di vita (life skills) che se stimolate possono risultare degli efficaci elementi di protezione rispetto ad alcuni fattori di potenziale disagio sociale (tossicodipendenze, malattie sessualmente trasmissibili, disturbi dell'alimentazione).

Le linee guida della Comunità Europea, in materia di prevenzione, segnalano la maggiore adeguatezza di interventi proposti a soggetti già in tenera età, allo scopo di gettare fin da subito alcuni "semi" che potrebbero tornare utili nel percorso di crescita del bambino.

PREVENZIONE E LIFE SKILLS

Il progetto Skills for Life dell'OMS (Organizzazione Mondiale della Sanità – Bollettino << Skills for life >> , n. 1, 1992 – edito sul sito www.oms.com) si propone di migliorare il benessere e la salute psico - sociale dei bambini e degli adolescenti tramite l'apprendimento di abilità utili per la gestione delle emotività e delle relazioni sociali. I programmi di prevenzione in relazione ai diversi temi sanitari, basati sul controllo e la dissuasione o puramente centrati su aspetti informativi, hanno dimostrato la loro inefficacia: per tale motivo si sono cominciate a diffondere iniziative con un respiro più ampio, finalizzate a stimolare i bambini ad assumere in prima persona la responsabilità della propria salute e a potenziare le loro competenze psico – sociali.

Con il termine Skills for life si intendono tutte quelle **abilità/competenze che è necessario apprendere per mettersi in relazione con gli altri e per affrontare i problemi, le pressioni e gli stress della vita quotidiana.**

Nello specifico si segnalano alcune abilità sociali particolarmente importanti nel lavoro con i bambini dai 6 ai 10 anni:

- **Autostima:** conoscenza di sé, del proprio carattere, dei propri punti di forza e di debolezza, dei propri desideri e bisogni. Aumentare l'autostima può aiutare a comprendere quando si è stressati o sotto tensione (momento in cui è più difficile superare le difficoltà della vita quotidiana).
- **Autoefficacia:** competenza che permette di riconoscersi come risorsa efficace per affrontare in maniera costruttiva i problemi che riserva la vita quotidiana.
- **Decision making:** formulazione di un giudizio in merito all'attuazione o meno di un' azione. Questo processo presuppone una valutazione delle conseguenze che seguiranno l'azione stessa.
- **Senso critico:** Competenza di esaminare le situazioni con uno sguardo libero da eccessivi condizionamenti interni ed esterni.
- **Comunicazione efficace:** è il processo che consiste nel trasmettere le informazioni; fondamentale, perché la comunicazione sia efficace, è il controllo del feedback dato dal ricevente.

La realizzazione di un laboratorio di educazione all'immagine (fotografia digitale, videocamera) può rappresentare per i bambini una forma di sperimentazione di tali abilità. Scattare delle fotografie, guardarle, commentarle, modificarle permette ai bambini di soffermarsi per un attimo sui processi che hanno determinato le proprie scelte. L'utilizzo della moderna tecnologia digitale ed una buona conduzione del gruppo da parte dell'insegnante, favoriscono molto questi processi, basti pensare a come un display di una macchina digitale aiuti nel **processo di scelta** degli elementi che si vogliono inserire o meno nell'immagine che si sta costruendo (attivando quindi le abilità del decision making, del problem solving e dell'autoefficacia).

PREVENZIONE E SENSO CRITICO

L'età in cui viviamo è pesantemente condizionata dall'immagine, la quale in molti casi non solo affianca, ma addirittura sostituisce la parola scritta. L'efficace termine coniato da Roman Gubern, "iconosfera", descrive meglio di ogni altro il mondo di immagini nel quale l'uomo tecnologico è costantemente, e spesso inconsapevolmente, immerso. Il sopravvento della comunicazione iconografica su quella verbale non è solo di natura quantitativa, ma anche di natura qualitativa, dal momento che un modello di comportamento o anche semplicemente un'informazione, veicolate attraverso l'immagine risultano solitamente più immediate ed efficaci.

Eppure **ben pochi sono abituati a "leggere" correttamente un'immagine**. Ben pochi ne sanno analizzare a fondo la struttura e la genesi formativa. Non sempre del resto il sistema scolastico che ci rende in grado di codificare e decodificare correttamente il linguaggio scritto è in grado di "alfabetizzarci" riguardo al "linguaggio" delle immagini, di cui pure siamo circondati. Le implicazioni pedagogiche insite in questo discorso sono evidenti: si pensi soltanto al potere che la televisione esercita sui nostri bambini e a quanto sarebbe necessario che essi imparassero a **"smontare" l'immagine**, ad analizzarla a fondo, ponendo fine in tal modo ad una colonizzazione mentale che essi subiscono senza esserne consapevoli e senza possedere gli strumenti per opporvisi.

Oggi più che mai, in una società dominata dalle immagini, è importante **fornire ai ragazzi gli strumenti di base necessari per una corretta decodifica e utilizzazione del linguaggio audiovisivo**, da affiancare agli altri, soprattutto a quello verbale, che continua ad esercitare un ruolo primario nell'ambito disciplinare. Gli alunni, in tal modo, potranno acquisire gradualmente una conoscenza più consapevole delle strutture e delle regole del linguaggio dell'immagine, **sviluppando un atteggiamento critico** sia nei confronti di questo che degli altri modi di comunicare, e saranno in grado di comprenderne l'evoluzione nel tempo, nonché potranno imparare a esprimersi producendo testi iconografici.

Non si tratta di realizzare un semplice programma di introduzione alla fotografia, benché la fotografia sia protagonista assoluta, ma di sviluppare **un percorso formativo volto a far comprendere la effettiva validità delle immagini come strumento di comunicazione efficace**, e non semplicemente come qualcosa da subire attraverso televisione, giornali, pubblicità.

Inquadratura



“Mi sono sempre preoccupato di cercare di dare, attraverso un particolare impegno figurativo, una maggiore suggestione all'immagine, per far sì che un'immagine composta in un particolare modo, aiutasse me a dire quello che io volevo dire con quella inquadratura, e aiutasse lo stesso personaggio ad esprimere quello che doveva esprimere, e cercasse inoltre un rapporto tra personaggio e fondo, quello cioè che sta dietro al personaggio.”

(Michelangelo Antonioni - Regista)

FOTO LIBERA

(a cura di Debora La Pusata e Antonio D'Ercole)

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA':

Come primo passo si consiglia di iniziare con un'attività di realizzazione di fotografie libere, vale a dire non dando nessun tipo di suggerimento o indicazione né su cosa fotografare né su come farlo, lasciando quindi ai bambini assoluta libertà di scelta creativa (qualche bambino chiederà comunque consiglio, incoraggiatelo senza però suggerire niente).

Questa prima serie fotografica rappresenta anche un valido strumento per permettere a ciascun bambino di cimentarsi con la macchina fotografica, imparando le tecniche di base del suo funzionamento.

Successivamente è importante rivedere insieme a tutta la classe (tramite video proiezione) le fotografie al fine di valorizzare ogni singolo elaborato e riflettere su cosa si è fotografato e su come lo si è fatto. L'intento è quello di sviluppare il senso critico di ognuno per fare in modo che quanto imparato dalla sperimentazione in prima persona possa diventare un bagaglio empirico utile per i successivi scatti.

OBIETTIVI:

- Permettere ai bambini di prendere confidenza con la macchina fotografica digitale;
- Aumentare la consapevolezza rispetto alla scelta degli elementi della realtà che ciascun bambino sceglie di fotografare;
- Stimolare il senso critico rispetto a ciò che l'immagine sta comunicando;

REALIZZAZIONE:

Come introduzione all'attività è consigliabile "riscaldare" la classe attraverso una chiacchierata con i bambini sulla fotografia (come è nata, aneddoti, ecc..) e sulla conoscenza di eventuali esperienze pregresse di ciascuno.

Prima di iniziare a scattare le prime foto occorre spiegare il funzionamento base della macchina fotografica digitale (tasto on/off, obiettivo, display, tasto per lo scatto, batterie) responsabilizzando i bambini ad utilizzare il laccetto di sicurezza per evitare di far cadere per terra la macchinetta.

Successivamente è opportuno creare un setting fotografico utilizzando banchi, sedie ed eventuali altri oggetti. Non preoccupatevi di curare troppo l'estetica del setting, anzi sarà interessante vedere quanto i bambini siano in grado di agire direttamente sullo stesso apportandovi delle modifiche.

Dividete la classe in coppie di bambini, a turno verranno chiamate nel setting alternandosi nel ruolo di fotografo e fotografato.

A questo punto "scaricate" le fotografie in un personal computer collegato ad un videoproiettore (oscurando il più possibile l'aula che decidete di utilizzare); noterete un certo entusiasmo ed un'alta aspettativa da parte della classe, ragione per cui consigliamo una prima rapida visione di tutte le fotografie scattate.

Successivamente si passerà all'analisi critica di ogni singola foto, momento in cui il fotografo verrà stimolato dal conduttore a riflettere rispetto a tutti gli elementi che caratterizzano la fotografia (es: Ti piace la foto che hai scattato? Nel rivedere la foto ti aspettavi qualcosa di diverso? Se potessi rifarla cambieresti qualcosa? Quale è l'elemento principale che volevi inquadrare? C'è qualche elemento che ti disturba? Ti sei accorto che nel fotografare Marco hai ripreso anche il braccio di Gianluca?). Utilizzando la stessa metodologia anche il bambino fotografato ha l'opportunità di dire la sua rispetto al proprio ritratto (Ti piace la foto? Ti piace come sei venuto? Hai scelto tu questa posizione?).

Se il conduttore lo ritiene opportuno può chiedere l'opinione della classe sulle fotografie dei compagni. E' consigliabile realizzare una seconda serie fotografica al fine di permettere ai piccoli fotografi di sperimentare quanto appena appreso.

MATERIALI:

Macchina fotografica digitale
Personal computer (consigliato un portatile)
Videoproiettore

LE INQUADRATURE

(a cura di Silvia Rusignuolo)

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA':

Il momento in cui si spiegano le inquadrature è solitamente caratterizzato da un setting frontale: il conduttore utilizza la lavagna e i bambini sono seduti al proprio banco. Si tratta del primo momento di rielaborazione e riorganizzazione delle informazioni raccolte dai bambini durante lo scatto e la proiezione delle foto realizzate in precedenza.

Le informazioni sulle tipologie di inquadratura "catalogate nei manuali" utilizzano solitamente un linguaggio tecnico e forniscono strumenti ulteriori per sviluppare il senso critico dei piccoli fotografi rispetto alle immagini che vedono e che scattano. La conoscenza della "norma" va tuttavia di pari passo con una riflessione sulla possibilità di "trasgredirla", stimolando i bambini a continuare, più consapevolmente di prima, ad utilizzare originalità e fantasia.

OBIETTIVI:

- Favorire l'apprendimento di nozioni tecnico/fotografiche di base;
- Aumentare la consapevolezza nella scelta delle immagini da scattare e nel giudizio su quelle viste:

REALIZZAZIONE:

Come introduzione all'attività è consigliabile un brainstorming (es: scrivere sulla lavagna la parola "fotografia" e chiedere ai bambini tutto ciò che quella parola fa loro venire in mente, segnare sulla lavagna quanto detto dai piccoli fotografi con delle frecce che partono dalla parola centrale) per indagare le conoscenze pregresse del gruppo e per ridurre al minimo un passaggio unidirezionale di informazioni e competenze (che tipo di inquadrature conoscete?, quali tipi di foto si mettono sui documenti?, qualcuno sa come si chiamano?, nella foto del vostro compagno la figura del soggetto era ripresa da dove a dove?, secondo voi come si chiama questo tipo di inquadratura...).

Man mano che i tipi di inquadratura vengono menzionati e definiti si consiglia di disegnarli alla lavagna in cinque riquadri: (**primo piano**: dalla cima della testa fino a metà spalla; **mezzo busto**: dalla cima della testa a metà busto; **piano americano**: dalla cima della testa fino a circa le ginocchia; **figura intera**: dalla testa ai piedi; **dettaglio**).

Si consiglia di specificare che questi sono solo alcuni dei modi di inquadrare, a cui corrispondono nomi precisi, ma che ne esistono infiniti, e di invitare ripetutamente i bambini alla sperimentazione.

Nella seconda fase si invitano i bambini a prendere appunti sul tema affrontato, riproponendo ciascuno sul proprio quaderno/ libricino (che si può costruire ad hoc durante le attività in classe), il disegno fatto alla lavagna.

Per le classi di bambini più grandi questo è un buon momento per introdurre i metodi di memorizzazione (es. annotare i vari tipi di inquadratura in ordine crescente o decrescente), mentre per quelli più piccoli si consiglia di dedicare del tempo ad una spiegazione sull'organizzazione dello spazio e l'utilizzo del righello, individuando un'"impaginazione standard".

Si consiglia inoltre di documentarsi preventivamente su aneddoti o curiosità riguardo le inquadrature che possano rendere l'attività più accattivante e possano aiutare i bambini a memorizzare le nuove informazioni (es. l'origine della nomenclatura *piano americano*).

MATERIALI:

Quaderni o, in alternativa, fogli bianchi e cartoncini colorati per la costruzione del *diario di bordo*
Righello,
Gomma,
Matita,
Lavagna e gesso o pennarello indelebile



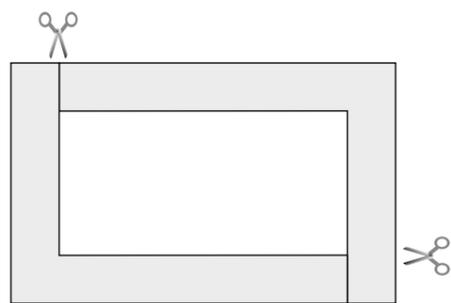
INQUADROFONO

(a cura di Debora La Pusata)

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA':

Uno strumento utile per memorizzare le inquadrature è l'inquadrofono. Tramite esso si possono sperimentare le diverse possibilità di posizionamento dell'apparecchio fotografico (orizzontale, verticale, obliquo).

Questo semplice dispositivo/attrezzo è un valido supporto anche per scegliere cosa includere nella fotografia e cosa invece lasciare fuori.



OBIETTIVI:

- Permettere ai bambini di prendere confidenza con le inquadrature e di inventarne di nuove.

REALIZZAZIONE:

Prendere un foglio di cartoncino formato A4 o più grande se lo si desidera. Tracciare i bordi come indicato in figura (segue disegno). Ritagliare con le forbici i margini ottenendo così due "L", una più grande ed una più piccola.

Si consiglia di rinforzare i bordi con del nastro adesivo protettivo; dopodiché si invitano i giovani apprendisti a personalizzare lo strumento con elementi decorativi a piacere (matite colorate, pennarelli, stencil, disegni, scritte, collage,...).

MATERIALI:

Cartoncino
Righello
Matita
Forbici
Nastro adesivo

ZOOM

(a cura di Debora La Pusata)

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA':

Lo zoom è un obiettivo a distanza focale regolabile che permette di ingrandire avvicinando o di rimpicciolire allontanando un oggetto bersaglio senza che il fotografo debba spostarsi dal luogo occupato. Questa è una definizione tecnica sintetica ma piuttosto precisa di che cosa è uno zoom.

E' utile permettere ai bambini di capire il significato di questo strumento al fine di avvalersene quando effettivamente le condizioni lo richiedono. Nella maggioranza dei casi i giovani fotografi scoprono che per avvicinarsi od allontanarsi dal soggetto prescelto si usa uno "zoom naturale"...ovvero le proprie gambe!

OBIETTIVI:

- Stimolare il ragionamento ed incrementare la consapevolezza nella scelta degli elementi che andranno a comporre la fotografia;
- Attivare una riflessione sulle potenzialità dell'agire di ognuno sull'ambiente circostante;
- Aumentare la consapevolezza sugli strumenti (tecnici e naturali) di cui ciascuno dispone;

REALIZZAZIONE:

In primo luogo occorre spiegare ai bambini che è utile utilizzare lo zoom solo in quei casi in cui non è possibile avvicinarsi fisicamente all'oggetto scelto come soggetto della propria fotografia (ad esempio se dal cortile della scuola si vuole fotografare la casetta che si scorge sulle montagne o il campanile della chiesa che si intravede tra le case del quartiere). Quando invece ciò che si sceglie di fotografare è facilmente raggiungibile dal fotografo, questi viene incalzato con domande-stimolo del tipo (supponiamo che si voglia realizzare un primo piano, ma al momento si sta ottenendo una figura intera di un compagno): "cosa puoi fare per fotografare solo il volto del compagno?" "Gli chiedo di avvicinarsi!" "Questa è una buona soluzione, te ne vengono in mente anche altre?" "Posso avvicinarmi io fino a quando non vedo solo il viso!". Ed ecco trasformate le gambe del giovane apprendista fotografo in un perfetto zoom!

Ricordiamo che è fondamentale non valutare in primis le soluzioni trovate dai bambini, ma invitarli continuamente a sperimentarle in pratica in modo tale che siano sempre loro stessi a valutare i loro ragionamenti.

Sarà importante, al termine della serie di scatti fotografici, rivedere insieme ai bambini ciò che hanno prodotto ragionando con loro sulle diverse soluzioni trovate per ottenere la fotografia con "zoom naturale".

MATERIALI:

Personal computer
Videoproiettore
Macchina fotografica digitale



INQUADRATURE AD EFFETTO

(a cura di Debora La Pusata)

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA':

Con questo termine, sicuramente poco tecnico ma alquanto efficace, si indicano quegli scatti da cui si ricavano effetti particolari, fantasiosi e paradossali.

Spesso tali realizzazioni sono del tutto involontarie, soprattutto quando il fotografo è ancora poco abituato a controllare minuziosamente l'immagine che sta per catturare nel suo click. Man mano che si fa pratica questi possono essere degli esiti ricercati e voluti per stupire e divertire se stessi e gli altri!

OBIETTIVI:

- Stimolare fantasia e creatività;
- Esortare l'osservazione dell'ambiente circostante;
- Attivare una riflessione sulle potenzialità dell'agire di ognuno sull'ambiente circostante;

REALIZZAZIONE:

Il primo passo da compiere è guardarsi intorno: il luogo dove ci si trova può già fornire innumerevoli stimoli per realizzare una "foto ad effetto".

Si possono creativamente combinare elementi della natura, come rami di alberi, foglie, elementi dell'architettura circostante, come case, porte, mobili, con persone o altri oggetti che si prediligono. Le possibilità sono veramente infinite se si libera la propria fantasia e si aguzza l'ingegno!

Un esempio molto semplice può essere quello di far disporre i propri compagni in fila indiana; dopodiché si chiede a ciascuno di sollevare lateralmente uno o entrambe le braccia. Starà al fotografo aver cura di trovare l'inquadratura migliore affinché si abbia una sola persona ma con mille arti!

Un'altra idea per realizzare delle immagini suggestive è quella di fotografare un soggetto dietro ad un tessuto trasparente, tipo un tulle, magari con una trama lavorata. Per far questo ci si può far aiutare da uno o due compagni che terranno ben steso il tessuto dietro al quale potrà posare un altro compagno.

Un altro effetto particolare si ottiene avvolgendo la macchina fotografica in una comune calza di nylon da donna del colore che si preferisce. L'effetto sfumato che si otterrà farà apparire l'immagine conseguita come se fosse uscita da un sogno!

Altro effetto curioso è dato dall'applicazione davanti all'obiettivo della macchina fotografica di semplici incartamenti colorati e trasparenti di caramelle che si possono delicatamente fissare con del nastro adesivo.

Vi invitiamo a fotografare con questa tecnica i vostri paesaggi preferiti per avere dei risultati molto romantici o allegri!

Infine, vi suggeriamo di sperimentare un effetto noto come "**panning**". Questa tecnica prevede che si segua con la macchina fotografica un soggetto in movimento (ad esempio un compagno che corre o una macchina che passa) e lo si fotografi. In questo modo il soggetto in movimento sarà a fuoco mentre lo sfondo sarà sfuocato.

Questo è un trucco che rende molto bene l'idea di movimento.

MATERIALI:

Macchina fotografica digitale
Personal Computer
Videoproiettore
Tanta fantasia!!!



Luce

“La luce è una cosa
che non può essere
riprodotta ma deve essere
rappresentata attraverso
un'altra cosa,
attraverso il colore.
Sono stato contento di me,
quando ho scoperto questo.”

(Paul Cezanne - Pittore)

GIOCO DEL GIROTONDO

(a cura di Debora La Pusata)

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA':

Il gioco del girotondo è un'attività molto semplice che permette ai bambini di accorgersi immediatamente di come la luce dipinga **sempre effetti diversi a seconda della posizione che si assume in rapporto ad essa.**

OBIETTIVI:

- Mostrare ai bambini i differenti effetti provocati dalla luce su un soggetto in base alla posizione assunta.

REALIZZAZIONE:

Questa attività preserva la sua migliore efficacia se svolta all'aperto in una giornata di sole. Si chiede ad una coppia di allievi di mettersi l'uno di fronte all'altro e di tenersi con entrambe le mani. Li si invita poi ad iniziare un lentissimo girotondo senza mai smettere di osservare il volto del compagno e come il gioco di luci ed ombre sul suo viso cambi continuamente mentre si gira.

Si può inoltre chiedere ai bambini di fermarsi e, ad esempio, di osservare situazioni in cui il volto del compagno è illuminato solo parzialmente mentre, chiedendo loro: "da dove viene la luce?", "la luce cosa illumina del compagno in questo momento?", "dove dovrebbe trovarsi il compagno se volessi vedere il suo volto completamente illuminato?".

Durante il girotondo il fotografo avrà la possibilità di fermare il movimento della coppia per scattare delle fotografie (si consiglia un primo piano del volto) che potrebbero essere utilizzate per approfondimenti in sede di video proiezione con tutta la classe.

MATERIALI:

Macchina fotografica digitale
Personal computer
Videoproiettore

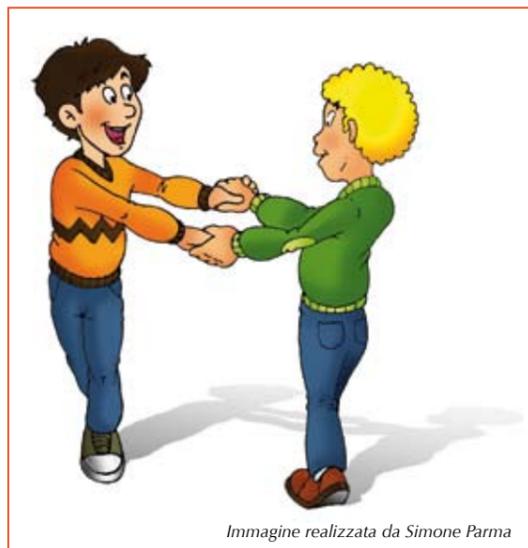


Immagine realizzata da Simone Parma

GIOCHIAMO A FARE IL SOLE

(a cura di Silvia Rusignuolo)

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA':

Proponiamo questa attività come strumento per spiegare al gruppo classe gli elementi base dell'utilizzo e del ruolo della luce in fotografia. Data la complessità del tema si propone un'attività che permetta ai bambini di visualizzare ciò di cui si sta parlando, tentando di darne quante più dimostrazioni pratiche possibili.

OBIETTIVI:

- Aumentare le competenze dei bambini rispetto all'utilizzo della luce in fotografia;
- Stimolare i bambini a fare ipotesi e trarre insegnamento dall'osservazione e dal ragionamento guidato.

REALIZZAZIONE:

L'attività ha inizio con la ricerca di un volontario, che reciterà il ruolo del sole (si consiglia di approfittare di questo "potere" per spronare i bambini "difficili" o i bambini più timidi a giocare un ruolo importante, che però, superato lo "scoglio" di alzarsi dal posto, non richiederà una grande messa in gioco).

Il volontario viene chiamato alla cattedra. Ora è il turno di altri due volontari: uno farà la parte del fotografato e l'altro quella del fotografo.

Si chiederà al sole di mimare l'azione di "mandare i raggi", ed al fotografo di scegliere dove posizionarsi e dove posizionare il suo soggetto. A questo punto si intavola una discussione in cui si fa ragionare l'intero gruppo classe sulla foto "virtuale" che il fotografo sta scattando (Che parte del corpo sta illuminando il sole: la schiena o il viso? Se è illuminata la schiena, il viso sarà chiaro o scuro? E se succedesse il contrario?).

A questo punto si chiede al fotografo, in base alle conclusioni cui si è arrivati nella discussione precedente, di posizionare il soggetto in modo da ottenere una foto diversa, dal punto di vista della luce (es. se dalla posizione iniziale risultava una foto controluce si chiederà di ipotizzare come disporsi per ottenere una foto con il volto del soggetto illuminato, ecc..).

Si consiglia di sottolineare come al controluce non corrisponde necessariamente un concetto di "sbagliato", e di evidenziare piuttosto l'importanza della consapevolezza del fotografo nella scelta di come scattare la foto (es. se per il fotografo è importante rappresentare nella foto l'espressione del volto, quale sarà la scelta migliore? Che sensazioni vi dà questa foto controluce? Vi piace, perché? Cosa vi ricorda?...). E' efficace a questo proposito preparare preliminarmente le stampe di qualche foto di grandi fotografi che abbiano la caratteristica di essere contro luce).

MATERIALI:

Stampe di foto controluce "riuscite" (facoltative)

FLASH

(a cura di Debora La Pusata)

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA':

Il flash è un dispositivo che serve da fonte di luce nei casi in cui quella naturale scarseggi, come ad esempio negli ambienti interni o quando la luce a disposizione non è sufficiente per creare l'effetto desiderato. **Esso genera una sorta di lampo di luce, breve ed intenso, che per un istante illumina proporzionalmente quanto è più prossimo all'obiettivo della macchina fotografica.**

Generalmente, più il soggetto è vicino meglio verrà illuminato. E' possibile utilizzare il flash anche nelle ore diurne, se si vogliono eliminare possibili ombre, o per migliorare la luce presente.

E' un dispositivo che può essere separato dalla macchina fotografica oppure, come nella maggioranza delle macchine fotografiche, incorporato nella stessa.

L'attività che proponiamo di seguito è utile per far capire ai bambini come funziona il flash e quando usarlo.

OBIETTIVI:

- Stimolare il ragionamento ed incrementare la consapevolezza nella scelta di come realizzare la fotografia;
- Stimolare la creatività e le possibilità di scelta.

REALIZZAZIONE:

Si consiglia, almeno inizialmente, di avvalersi della funzione automatica del flash, lasciando quindi il compito alla macchina fotografica di decidere quando la luce a disposizione non è abbastanza per ottenere lo scatto fotografico. In fase di video-proiezione delle fotografie si condurranno i bambini a notare come il soggetto più vicino alla macchina fotografica sia meglio illuminato rispetto ai soggetti più lontani con delle domande stimolo, ad esempio: "Secondo voi quale soggetto (che può essere un compagno o un oggetto) è più illuminato?", "Come mai?", "Avete idea di che cosa sia stato ad illuminarlo?", "Qualcuno di voi ha visto qualcosa di particolare?" (riferito al lampo di luce che il flash genera).

Se capita qualche fotografia con gli occhi rossi...colpa del flash!

Infatti, questo effetto è provocato dalla sua luce che viene riflessa dalla retina dell'occhio per poi tornare alla macchina fotografica. Se non si gradisce questo risultato si può ovviare chiedendo al soggetto di spostare leggermente lo sguardo allontanandolo dal flash.

Una volta che si sia compreso cos'è il flash, come funziona e quando adoperarlo, si può realizzare una seconda serie fotografica in cui siano i bambini a scegliere o meno di attivare tale funzione in base alle condizioni ambientali presenti e all'effetto ricercato.

MATERIALI:

Personal Computer
Videoproiettore
Macchina fotografica digitale.

CONTROLUCE

(a cura di Debora La Pusata)

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA':

Il controluce è un tipo di effetto fotografico che si realizza quando la sorgente di luce è posta di fronte al fotografo. Se si fotografa un soggetto avendo la luce direttamente frontale, nell'immagine così ottenuta non sarà possibile distinguere ad esempio i lineamenti di un volto perché si otterranno solo delle ombre. Se però si ha cura di nascondere il sole esattamente dietro il soggetto da fotografare si otterrà un'immagine molto particolare detta appunto *controluce*.

OBIETTIVI:

- Stimolare il ragionamento ed incrementare la consapevolezza nella scelta della fotografia da realizzare;
- Attivare una riflessione sulle potenzialità espressive di un'immagine;
- Aumentare la creatività e le possibilità di scelta.

REALIZZAZIONE:

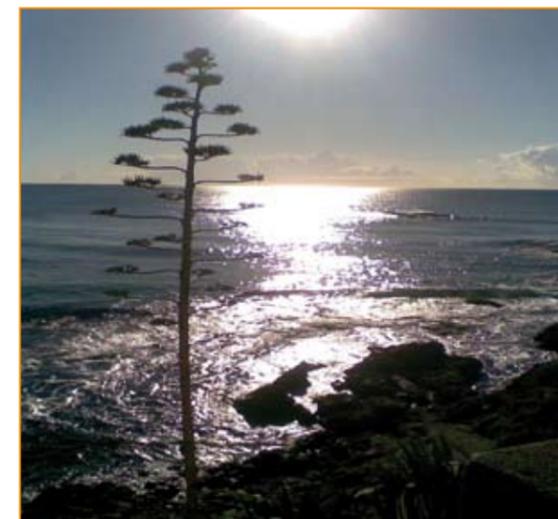
Se ci si trova all'aperto è fondamentale sfruttare la luce solare. Si invitano i bambini a realizzare delle immagini in controluce.

La difficoltà consiste nel saper mettere il soggetto fotografato con il sole perfettamente alle spalle. Se invece ci si trova in un ambiente interno si procederà allo stesso modo utilizzando come fonte di luce una finestra, meglio se abbastanza grande. Sugeriamo di tentare la realizzazione di fotografie di questo tipo sia a colori sia in bianco e nero, considerando queste due opzioni come modalità alternative con entrambe dei pregi; del resto non dimentichiamo che da sempre i pittori hanno realizzato disegni a matita o carboncino nonostante l'esistenza dei colori!

Spesso e volentieri la foto in controluce viene considerata da molti "sbagliata", in realtà dopo questa sperimentazione i bambini, se opportunamente stimolati, potrebbero accorgersi che una foto di questo genere potrebbe essere "voluta", nonché comunicare qualcosa o trasmettere emozioni.

MATERIALI:

Macchina fotografica digitale
Computer
Videoproiettore.



Fotografia realizzata da Ivo Galimberti

GIOCHI DI LUCE

(a cura di Debora La Pusata)

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA':

Una volta compresa l'importanza della luce in fotografia e man mano che i piccoli fotografi crescono ci si può divertire utilizzando dei semplici trucchi per creare dei simpatici giochi di luce.

OBIETTIVI:

- Stimolare il ragionamento ed incrementare la consapevolezza nella scelta della fotografia da realizzare;
- Attivare una riflessione sulle potenzialità espressive di un'immagine;
- Aumentare la creatività e le possibilità di scelta.

REALIZZAZIONE:

Si lavora in sottogruppi da tre (fotografo, aiutante fotografo e soggetto fotografato). A turno ogni componente sarà fotografato.

In una stanza buia o scarsamente illuminata si chiede all'aiutante di illuminare il soggetto fotografato dal basso utilizzando una torcia.

Si scatta la fotografia senza utilizzare il flash. In alternativa alla torcia si può adoperare una lampada davanti alla quale l'aiutante può anche posizionare una delle sue mani per ricercare effetti sempre più particolari.

Il risultato sarà una fotografia...da brivido!

Se non si amano questi effetti "spettrali" si può provare un altro trucchetto per sfruttare i contrasti di luce.

Si posiziona il soggetto davanti ad una finestra in modo che la luce illumini la parte destra o sinistra del viso.

L'aiutante regge un foglio di cartoncino bianco piuttosto grande, posizionato vicino al volto nella parte opposta a quella illuminata dalla luce proveniente dalla finestra; i raggi solari quindi rimbalzeranno sul foglio "colpendo" il soggetto da fotografare proprio nella parte del volto che è in oscurità, realizzando così dei bellissimi giochi di luce che potranno essere fotografati.

In alternativa si possono utilizzare cartoncini colorati o un foglio di carta stagnola, che può essere anche accartocciato e poi dispiegato, per creare dei diversi giochi di luce.

MATERIALI:

Macchina fotografica digitale

Personal Computer

Videoproiettore

Torcia o lampada

Fogli di cartoncino bianco o colorato

Foglio di carta stagnola

Espressione



*“C'è tanta eloquenza
nel tono della voce,
nell'espressione
degli occhi e nell'aspetto di
una persona
di quanta ce ne sia
nella scelta delle parole.”*

(Francois VI, duca de La Rochefoucauld, Principe di Marcillac)

GIOCO DELLE ESPRESSIONI

(a cura di Silvia Rusignuolo)

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA':

Si propone ai piccoli fotografi di scattare una serie fotografica ponendo l'attenzione, oltre che alla luce ed all'inquadratura, all'espressione del soggetto. I bambini possono essere lasciati liberi di improvvisare secondo l'ispirazione del momento, o guidati da un'indicazione precisa dall'esterno (es. possono aver pescato un bigliettino dove è scritta un'emozione o uno stato d'animo da interpretare). L'attività stimola una riflessione su come sottolineare, per contrasto o per similitudine, le espressioni del soggetto utilizzando luce ed inquadratura; offre inoltre lo spunto per mettere in evidenza la potenzialità espressiva del corpo e del viso al di là delle parole (analisi dell'immagine). In sede di proiezione si può proporre alla classe di indovinare cosa voleva comunicare il compagno fotografato.

OBIETTIVI:

- Fornire strumenti che permettano un'analisi critica delle immagini;
- Attivare una riflessione sulle potenzialità espressive del corpo.

REALIZZAZIONE:

Come introduzione all'attività è consigliato proporre un gioco (vedi sezione giochi cooperativi), con la funzione di riscaldare il clima e di sciogliere gli imbarazzi spesso associati all'espressione corporea e alla richiesta di un alto livello di messa in gioco.

La prima fase prevede, come per le attività precedentemente proposte, un momento di brainstorming del gruppo classe riguardo all'espressione e all'espressività, portando il gruppo a riflettere attraverso una serie di domande stimolo (es. cosa vuol dire secondo voi espressione? Sapete farmi degli esempi? Cosa comunicano le espressioni? Si può comunicare un'emozione anche attraverso il corpo? Come? Siamo sempre consapevoli di quello che il corpo comunica? Può succedere di dire una cosa con le parole ed una opposta con il corpo?).

A questo punto si può lasciare al gruppo la totale libertà di scegliere il messaggio da comunicare; si consiglia però, di offrire ai bambini anche la possibilità di avere delle indicazioni guida, per facilitare il compito ai meno intraprendenti senza privare chi se la sente della possibilità di improvvisare.

Per far questo si può preparare un cestino o un sacchetto pieno di bigliettini.

Su ciascun bigliettino si scrive una parola che indica un'emozione o uno stato d'animo o fisico (es. arrabbiato, infreddolito, triste, imbarazzato, felice, sorpreso, stanco...) che il fotografato dovrà mimare nel momento dello scatto.

In sede di video-proiezione delle fotografie con tutta la classe si consiglia di porre l'attenzione su alcuni degli elementi trattati nelle schede precedenti, mettendoli in relazione con l'espressione del soggetto fotografato (es. secondo voi questo controllo cosa valorizza del soggetto? Il fatto che la foto sia scura amplifica il messaggio di tristezza? L'inquadratura dall'alto in basso rimpicciolisce, che impressione dà? E se il fotografo avesse scelto di scattare la foto dal basso in alto?...).

Può inoltre risultare divertente che tutta la classe provi ad indovinare cosa il soggetto rappresentato nella foto volesse esprimere. Così facendo si può avviare una discussione sulla soggettività del giudizio, sulle innumerevoli possibili interpretazioni di un'espressione e sulle differenti scelte che i vari componenti del gruppo avrebbero potuto fare rispetto ad un soggetto, ottenendo così tante foto diverse quanti i componenti del gruppo.

MATERIALI:

Personal computer
Videoproiettore
Macchina fotografica digitale.

DETTAGLIO

(a cura di Antonio D'Ercole)

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA':

Questa attività si propone di far lavorare i bambini sia su un tipo particolare di inquadratura (il dettaglio) sia sull'espressione ed, in particolare, sugli elementi del viso e del corpo che la caratterizzano.

Nello specifico si vuol stimolare il piccolo fotografo a capire quali siano gli elementi espressivi che effettivamente siano in grado di comunicare in chi guarda delle informazioni o delle emozioni permettendo così ai bambini di iniziare sperimentare con consapevolezza le potenzialità del linguaggio non verbale.

OBIETTIVI:

- Fornire strumenti che permettano un'analisi critica delle immagini;
- Attivare una riflessione sulle potenzialità espressive del corpo e del volto.

REALIZZAZIONE:

Sarebbe opportuno, in questa prima fase, creare delle coppie in cui a turno ciascun bambino assumerà il ruolo di fotografo e fotografato.

Una volta scelto il setting fotografico (classe, giardino, ecc.) il fotografato dovrà mettersi in posa mimando con il proprio corpo uno stato d'animo (felicità, tristezza, sorpresa, imbarazzo, ecc.).

Compito del fotografo, invece, sarà quello di scattare due fotografie, nello specifico una figura intera ed un dettaglio secondo lui significativo rispetto all'espressione mimata dal fotografato.

Terminata la fase di scatto delle fotografie e il trasferimento dei dati sul Personal Computer i piccoli fotografi possono rivedere e commentare il loro operato.

E' importante, per il conduttore, soffermarsi a ragionare con i bambini se l'elemento della foto raffigurante il dettaglio sia fondamentale per trasmettere e comunicare lo stato d'animo del fotografato (Alcune domande stimolo potrebbero essere: se guardassi solo la foto del dettaglio l'espressione è ancora riconoscibile?, l'elemento fotografato è l'unico a trasmettere qualcosa oppure ce ne sono altri?, quali sono gli elementi della foto che compongono l'espressione?).

I bambini iniziano così a comprendere che non sono solo gli elementi che compongono il volto a trasmettere un'emozione, bensì anche gambe, braccia, bacino, ecc.

Potrebbe essere interessante utilizzare questa scheda per proporre una attività legata alla conoscenza della persona attraverso dei segni particolari.

Se ad esempio si propone ai bambini di realizzare delle fotografie di dettagli del corpo si potrebbe, in seguito, ragionare con loro su **quanto quella persona è effettivamente riconoscibile guardando esclusivamente quella particolarità.** La forma del naso oppure un oggetto colorato come un orecchino, per esempio, potrebbero davvero caratterizzare e distinguere un soggetto rendendolo riconoscibile anche guardando esclusivamente il dettaglio.

MATERIALI:

Personal Computer,
Videoproiettore
Macchina fotografica digitale .



FOTO PAZZE

(a cura di Debora LaPusata)

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA':

Questa attività permette ai bambini di sviluppare un certo grado di confidenza col proprio corpo e di sperimentarsi con autoironia in posizioni bizzarre e divertenti quando si viene fotografati; mentre richiede una certa abilità da parte del fotografo che dovrà scegliere l'inquadratura secondo lui migliore per valorizzare al massimo lo scatto.

OBIETTIVI:

- Stimolare il ragionamento ed incrementare la consapevolezza nella scelta dello scatto;
- Attivare una riflessione sulle potenzialità espressive del corpo e del volto.

REALIZZAZIONE:

Come introduzione all'attività è consigliato proporre un gioco (vedi sezione giochi cooperativi), con la funzione di riscaldare il clima e di sciogliere gli imbarazzi spesso associati all'espressione corporea ed alla richiesta di un alto livello di messa in gioco.

Ogni soggetto fotografato dovrà scegliere come sprigionare la propria creatività attraverso una posizione particolare del proprio corpo.

In questo modo si avranno boccacce, finti urli, capriole, salti e tutto ciò che possa suggerire la fantasia e la capacità di "lasciarsi andare"!

Chiedere ai bambini un tale grado di estrosità non è una richiesta da poco soprattutto per i più timidi che con grande difficoltà devono in qualche modo mettersi in mostra. Pertanto consigliamo la massima delicatezza per chi magari, anche se in maniera opportuna viene incoraggiato, non può andare oltre ad un sorriso o ad una quasi impercettibile smorfia; per alcuni questo potrebbe già costituire uno sforzo considerevole!

MATERIALI:

Personale Computer
Videoproiettore
Macchina fotografica digitale.



DOCUMENTAZIONE

(a cura di Antonio D'Ercole)

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA':

In questa scheda si propone ai piccoli fotografi di realizzare una serie di scatti particolari, in quanto i soggetti delle fotografie saranno dei bambini intenti ad intraprendere qualche attività (es: un disegno, un compito, ecc..). Questo lavoro quindi, comporterà lo sforzo del fotografato a **non assumere una posa particolare**, anzi verrà richiesto lui di tenere un atteggiamento il più naturale possibile nello svolgere il suo compito, specialmente nel momento in cui verrà scattata la fotografia.

L'attività in questione ha, quindi, come oggetto di lavoro la **foto di documentazione** la quale permette a chi fotografa di riuscire a raccontare una piccola storia a chi guarderà quelle immagini.

In questo discorso assume importanza particolare l'espressione (del viso e del corpo) del soggetto fotografato proprio perché attraverso di esse la fotografia sarà in grado di raccontare la sua storia.

Questa scheda potrebbe essere un'ottima esercitazione per servizi fotografici di gite, eventi, manifestazioni, attività scolastiche, ecc.

OBIETTIVI:

- Fornire strumenti che permettano un'analisi critica delle immagini;
- Attivare una riflessione sulle potenzialità espressive del corpo e del volto.

REALIZZAZIONE:

Come prima fase del lavoro si consiglia all'insegnante di spiegare ai bambini le caratteristiche delle foto di documentazione (ponendo l'accento sul discorso della "naturalità della posa" prima descritto). Potrebbe essere utile fare degli esempi: il giornalista sportivo che ha il compito di fotografare allo stadio un goal, non può chiedere al calciatore di mettersi in posa prima di segnare la rete, bensì deve essere bravo a cogliere il momento giusto per scattare la fotografia.

A questo punto, assegnare alla classe un qualsiasi compito (potrebbe anche essere la realizzazione di cartelloni, disegni, ecc. relativi all'attività fotografica), decidendo liberamente se far lavorare i bambini singolarmente o a piccoli gruppi (in questo caso si consiglia di modificare il setting della classe unendo insieme gruppi di banchi).

A turno ciascun bambino prenderà la macchina fotografica digitale e girerà per la classe con l'obiettivo di scattare due fotografie libere ai propri compagni intenti a svolgere l'attività assegnata.

Potrebbe essere utile consigliare ai bambini di utilizzare la tecnica del dettaglio (Scheda 12): per esempio provare a scattare una foto di Marta intenta a disegnare ed una foto più dettagliata raffigurante ciò che Marta sta disegnando.

Al termine degli scatti delle fotografie sarebbe utilissimo che la classe riguardasse, tramite una videoproiezione, ciò che i piccoli fotografi hanno prodotto.

Potrebbe essere divertente che per ogni foto visualizzata sullo schermo la classe provasse ad indovinare l'attività raccontata dalla foto, compito del conduttore sarà porre l'attenzione dei bambini su tutti gli elementi della fotografia (specialmente quelli legati all'espressione corporea) che raccontano qualcosa.

MATERIALI:

Personal Computer
Videoproiettore
Macchina fotografica digitale.

Fotoritocco Creativo

“Il desiderio di scoprire,
la voglia di emozionare,
il gusto di catturare, tre
concetti che riassumono
l'arte della fotografia.”

(Helmut Newton - Fotografo)



SCHEDA 15

COSTRUZIONE DI MASCHERE

(a cura di Debora La Pusata)

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA':

Un'idea divertente, anche quando non è Carnevale, è quella di costruire delle maschere con delle fotografie di primi piani.

OBIETTIVI:

- Stimolare il ragionamento ed incrementare la consapevolezza nella scelta degli elementi componenti la fotografia;
- Stimolare creatività e capacità artistiche.

REALIZZAZIONE:

E' importante per questa attività realizzare dei primi piani nitidi e ben illuminati.

E' opportuno condividere questo pensiero con i bambini attraverso un ragionamento. Infatti, se si è fin qui ribadita l'importanza di fotografare nel modo che piace di più è comunque utile tener presente lo scopo della fotografia. Si può domandare ai bambini qual è secondo loro la ragione per cui le foto dei documenti sono dei primi piani frontali e non delle figure intere o perché non si è ripresi in controluce. Allo stesso modo, visto che si vuole realizzare una maschera partendo da una fotografia stampata in bianco e nero su carta comune e non fotografica, (lo consigliamo vivamente perché è il modo migliore per poter poi colorare e modificare l'immagine), **occorrerà realizzare un primo piano uniformemente illuminato.**

Una volta ottenuta la stampa e ritagliato il volto del soggetto fotografato si può procedere alla decorazione della maschera con la tecnica che più si preferisce a seconda dell'effetto che si vuole ottenere. Facciamo presente che se si vogliono preservare i lineamenti del volto il modo migliore per farlo è quello di usare dei pastelli, in caso contrario via libera a pennarelli o quant'altro!

Ciò che conta è che siano i bambini a scegliere secondo il proprio gusto estetico, che spesso non coincide con quello degli adulti, la tecnica da utilizzare. Compito degli insegnanti è quello semmai di informare i bambini sugli esiti che una tecnica produce (ad esempio: "se colorassi con i pennarelli non si vedrebbero più i lineamenti del volto, è così che ti piace?").

Anche in questo caso non c'è limite alla fantasia e si possono utilizzare i materiali più diversi per colorare o fare del collage o aggiungere delle applicazioni (orecchie di stoffa, piume, brillantini,...).

Infine, si consiglia di incollare la maschera ottenuta su un cartoncino rigido e, se si vuole, aggiungere degli elastici o un supporto per poterla tenere in mano.

MATERIALI:

Macchina fotografica digitale
Personale Computer
Videoproiettore
Fogli A4
Forbici e colla
Matite/ pennarelli colorati/tempere/colori a cera/ecc
Ritagli.



COSTRUZIONE DI CARTELLONI

(a cura di Debora La Pusata)

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA':

Numerose sono le possibilità di assemblare in modo creativo e fantasioso le fotografie della classe e metterle in mostra personalizzando l'aula. Un'alternativa è rappresentata dalla creazione di cartelloni di diverso genere. Proponiamo di seguito alcune modalità di realizzazione a titolo esemplificativo.

OBIETTIVI:

- Stimolare creatività e capacità artistiche;
- Promuovere il senso di appartenenza al gruppo classe.

REALIZZAZIONE:

Dopo aver stampato su semplice carta da disegno in bianco e nero le fotografie, si può procedere alla realizzazione di cartelloni di diverso tipo:

- **Tutti a bordo:** si prende un cartellone della misura che si desidera e si disegna una nave. Dagli oblò, dal ponte o magari anche dal mare spunteranno le fotografie ritagliate dei bambini, (esempio: primi piani dagli oblò, mezzi busti dal ponte,...). Infine, si colora la nave, il mare, ecc a piacimento.
- **Il giro del mondo:** si procede alla costruzione di un mappamondo, si può utilizzare una palla grande gonfiabile od optare per un planisfero su cui disegnare la sfera terrestre. Si potrebbe dividere la classe in sottogruppi a cui assegnare un continente da disegnare, poi incollare, e su cui magari fare anche una breve ricerca da esporre alla classe. Se in precedenza si sono ritagliate delle figure intere le si possono vestire con abiti tipici di uno stato scelto (come delle bamboline di carta da vestire); qualcuno potrebbe anche voler tenere in mano una bandiera!
- **In carrozza:** si prendono dei fogli o cartoncini in formato A4 disponendoli orizzontalmente. Si ritagliano delle sfere colorate e le si incollano a due a due su ogni foglio in modo da trasformarlo in un vagone di un treno. Con dei rettangolini colorati si uniranno i vari vagoni dalle cui finestrelle potranno sbucare le fotografie ritagliate. Si può realizzare anche una vettura di testa dove incollare la fotografia del conducente del treno!

Sono infiniti i modi con cui si possono utilizzare delle fotografie per realizzare simpatici lavoretti in concomitanza delle feste comandate; come ad esempio palline di Natale con incollati primi piani dei bambini, biglietti augurali con le foto, cornici con le foto, ecc.

MATERIALI:

Macchina fotografica digitale
 Personal Computer
 Fogli A4
 Forbici
 Colla
 Matite/ pennarelli colorati/tempere/colori a cera/etc
 Ritagli.



COME VORREI CHE FOSSE

(a cura di Debora La Pusata)

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA':

Questa scheda propone un'attività che consente ai bambini di esprimere in maniera creativa i propri desideri ed il proprio punto di vista.

OBIETTIVI:

- Stimolare il pensiero ed il ragionamento;
- Stimolare creatività e capacità artistiche;
- Indagare pensieri e desideri.

REALIZZAZIONE:

Si sceglie un ambiente come ad esempio l'aula, la mensa, i corridoi della scuola, il cortile, ecc e lo si fotografa. Dopo aver stampato le fotografie in bianco e nero su semplice carta A4 si chiede ai piccoli fotografi di aggiungere attraverso il disegno tutti gli elementi che loro desidererebbero vedere in quel ambiente.

E' sorprendente come anche i più piccoli possano dimostrarsi degli arredatori ed architetti all'avanguardia se solo si permette loro di liberare la loro creatività!

Si consiglia infine di sistemare i lavori realizzati in un cartellone collettivo con un titolo. Un'idea è quella di fare due stampe delle fotografie per mettere a confronto l'ambiente fotografato così com'è nella realtà con quello invece desiderato dai bambini.

MATERIALI:

Macchina fotografica digitale
 Personal computer
 Fogli A4
 Forbici
 Colla
 Matite/ pennarelli colorati/tempere/colori a cera/ecc
 Ritagli.



INTERPRETARE UN FUMETTO

(a cura di Debora La Pusata)

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA':

Quest'attività impegna il gruppo su più aspetti: i bambini dovranno lavorare sull'espressività del loro corpo e del loro volto, scegliere una storia, decidere quali scene interpretare oltre a stabilire le battute che verranno riportate nei fumetti.

OBIETTIVI:

- Fornire strumenti che permettano un'analisi critica delle immagini;
- Stimolare il ragionamento ed incrementare la consapevolezza nella scelta degli elementi componenti la fotografia;
- Attivare una riflessione sulle potenzialità espressive del corpo e del volto;
- Sviluppare la capacità di lavorare in gruppo.

REALIZZAZIONE:

Si suddivide la classe in sottogruppi di tre o quattro bambini. Ogni bambino ha una scenetta da interpretare con l'aiuto dei compagni. In base all'età dei bambini e alle loro capacità si può decidere se preparare in precedenza le varie scenette o lasciare che i bambini stessi le inventino al momento. Alcuni esempi di scenette possono essere i seguenti:

- Sei in un vecchio castello con alcuni amici quando all'improvviso sbuca un fantasma!
- Tu ed i tuoi amici fate parti di una compagnia di circensi;
- In stazione saluti i tuoi amici che stanno per partire per un lungo viaggio;
- Tu ed i tuoi amici siete dei fiori che stanno chiacchierando in un bellissimo prato fiorito;
- Tu ed i tuoi amici vi trovate nella giungla;
- Tu ed i tuoi amici siete degli astronauti alla scoperta di un nuovo pianeta.

Nel sottogruppo di appartenenza ogni bambino comparirà come personaggio nella scenetta che avrà scelto e come eventuale "comparsa" nelle scenette scelte dai suoi compagni.

Successivamente assumerà il ruolo di fotografo delle scenette altrui.

Una volta realizzate le fotografie le si stampa. Il formato A4 in bianco e nero permette ai bambini di ritagliare, incollare, colorare, disegnare, aggiungere i fumetti, al fine di ottenere l'immagine per loro migliore in base alla scenetta. Il disegno così ottenuto può essere incollato su un cartoncino colorato che diventa una sorta di cornice.

Questa attività si presta a svariate modifiche a seconda dei desideri ed esigenze della classe e delle insegnanti, (ad esempio un'unica storia da far interpretare a tutta la classe ottenendo una specie di giornalino a fumetti).

MATERIALI:

Personal Computer
Macchina fotografica digitale
Fogli A4
Cartoncini
Forbici
Colla
Matite e/o pennarelli colorati

Fotografia e didattica



*“Lo studio non è lavoro
ma la forma più gloriosa
di gioco.”*

(Luciano De Crescenzo - Scrittore e Filosofo)

FOTOGRAFIAMO IL QUARTIERE

(a cura di Antonio D'Ercole)

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA':

In qualche caso la fotografia può essere utilizzata come uno strumento utile e divertente per insegnare le materie scolastiche.

Attraverso questa attività è possibile guidare i bambini alla scoperta del luogo in cui vivono al fine di apprendere la storia, le caratteristiche, la cultura...

Questa scheda fa riferimento ad una quartiere cittadino anche se l'attività in questione può avere come riferimento l'intera città o un paese di provincia.

OBIETTIVI:

- Favorire l'apprendimento di argomenti didattici attraverso l'utilizzo della fotografia digitale.



REALIZZAZIONE:

E' necessario organizzare con i bambini una gita nel quartiere dove è situata la scuola, prevedendo delle soste in alcuni punti significativi del territorio (monumenti, edifici pubblici, negozi, fermate del tram o della metropolitana, giardini, ecc..).

Ogni bambino sarà incaricato di scattare 3 fotografie utilizzando inquadrature diverse a sua scelta; potrebbe essere interessante cogliere l'occasione per spiegare ai bambini, direttamente sul luogo, cosa si sta fotografando e perché. Una volta tornati in classe occorre stampare le fotografie (con una stampante o portandole dal fotografo per una qualità migliore) al fine di realizzare un grande cartellone che potrà rivelarsi utile come strumento didattico per la lezione vera e propria.

Se possibile potete, insieme ai bambini, raccogliere fotografie storiche del quartiere al fine di realizzare un altro cartellone confrontabile con quello fatto precedentemente e utile per raccontare la storia e i cambiamenti avvenuti negli anni.

E' anche possibile realizzare un grande cartellone rappresentante la cartina geografica del quartiere sul quale i bambini incolleranno le fotografie in corrispondenza dell'ubicazione dei soggetti fotografati.

MATERIALI:

Macchina fotografica digitale
Personal computer con stampante
Matite
Pennarelli colorati
Tempere
Colori a cera/ecc
Ritagli.

PERSONAGGI STORICI

(a cura di Antonio D'Ercole)

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA':

Questa attività potrebbe rappresentare per la classe una modalità stimolante e divertente per avvicinarsi ad alcuni argomenti di storia. La presente scheda ha come riferimento l'argomento degli "Dei dell'Olimpo" e alcuni personaggi della preistoria anche se può essere tranquillamente utilizzata per altri argomenti.

OBIETTIVI:

- Favorire l'apprendimento di argomenti didattici attraverso l'utilizzo della fotografia digitale.

REALIZZAZIONE:

Attraverso la lezione didattica vera e propria i bambini imparano la storia di quel periodo, con la fotografia sarà possibile rendere visibile e, quindi, più facilmente memorizzabile la vita e le gesta degli uomini del passato.

Dei dell'Olimpo:

Prima di iniziare occorre che ciascun bambino scelga un "Dio dell'Olimpo" da personificare e realizzare; occorre successivamente dividere la classe in coppie di bambini i quali a turno assumeranno il ruolo di fotografo e fotografato.

Chi riceve la fotografia dovrà assumere una posa caratterizzante il "Dio" scelto (es. una bambino che sceglie di rappresentare Zeus potrebbe farsi fotografare in una posa in cui finge di lanciare una saetta).

Personaggi della preistoria:

Ciascun bambino dovrà decidere di interpretare, attraverso una fotografia, un'attività della vita quotidiana degli uomini di quel tempo (es. accendere un fuoco, cacciare, dormire, bere, ecc..). Chi ad esempio deciderà di interpretare una scena di caccia potrà farsi fotografare fingendo di lanciare una freccia o di maneggiare una lancia.

Occorre successivamente dividere la classe in coppie di bambini i quali a turno assumeranno il ruolo di fotografo e fotografato, chi riceve la fotografia dovrà, quindi, assumere una posa che rappresenti l'azione del personaggio che sta rappresentando.

Terminata la fase di scatto delle fotografie è necessaria una stampa in bianco e nero delle stesse (per far ciò andrà benissimo una stampata su carta A4 in bianco e nero, utilizzando una comunissima stampante domestica).

Ogni bambino, quindi, riceverà la fotografia che lo ritrae nella posa scelta; con le forbici dovrà ritagliare la sagoma della sua figura ed incollarla su di un cartoncino A4 bianco.

A questo punto occorre che ciascuno, utilizzando pennarelli, pastelli, matite colorate, ecc... completi il disegno con tutti gli elementi mancanti (lo sfondo, altri personaggi, la saetta immaginaria nell'esempio degli Dei o il fuoco per quanto riguarda gli uomini primitivi).

Sarà possibile, alla fine, realizzare una grande cartellone da appendere in classe.

MATERIALI:

Macchina fotografica digitale
Personal computer con stampante
Matite
Pennarelli colorati
Tempere
Colori a cera/ecc
Ritagli.

LE STAGIONI

(a cura di Antonio D'Ercole)

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA':

Questa scheda propone un esempio, invece, di come utilizzare la fotografia digitale per stimolare l'apprendimento delle scienze.

OBIETTIVI:

- Favorire l'apprendimento di argomenti didattici attraverso l'utilizzo della fotografia digitale.

REALIZZAZIONE:

Si consiglia, per questa attività, di prendere in considerazione la stagione durante la quale si sta realizzando il laboratorio.

Qualche giorno prima di dedicarsi alla fotografia è necessario chiedere ai bambini di portare a scuola

degli oggetti che a loro parere riconducessero alla stagione oggetto della lezione (Es: se si prende in considerazione l'inverno si potrebbero considerare significativi oggetti come il cappotto, sciarpe, guanti, ombrelli, ecc..)

Una volta che ciascuno a portato il proprio oggetto potrebbe risultare interessante permettere ai bambini di raccontare storie ed esperienze legate a suo utilizzo e, quindi, a come potrebbe cambiare la vita quotidiana in base alla stagione che si sta vivendo.

A questo punto ciascun bambino potrà scattare delle fotografie al proprio oggetto magari utilizzando inquadrature diverse che mettano in evidenza o meno alcuni particolari.

Terminata la fase di scatto delle fotografie è necessaria una stampa in bianco e nero delle stesse (per far ciò andrà benissimo una stampata su carta A4 in bianco e nero, utilizzando una comunissima stampante domestica).

Ogni bambino, quindi, riceverà la fotografia del proprio oggetto; con le forbici dovrà ritagliare la sagoma della figura ed incollarla su di un cartoncino A4 bianco.

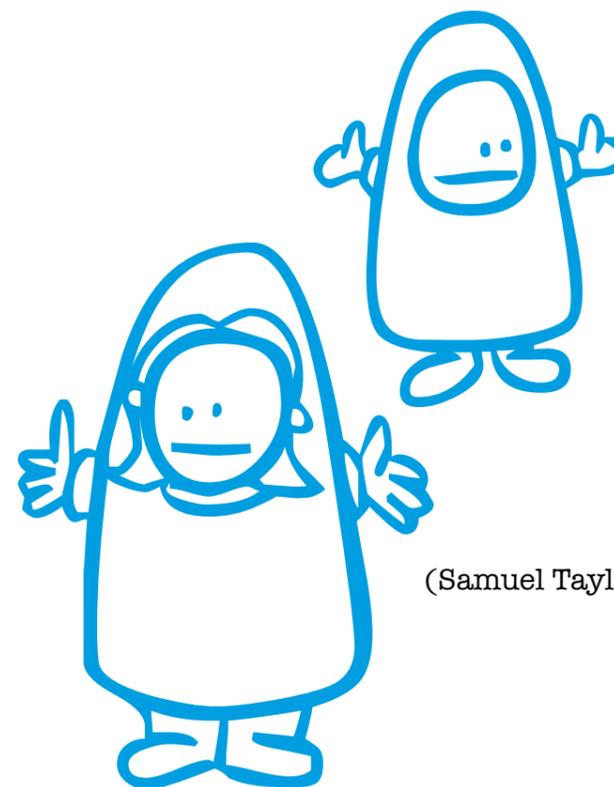
Successivamente la composizione così realizzata potrà essere abbellita con una cornice o uno sfondo. La realizzazione di un cartellone, poi, potrebbe essere utile all'insegnante per affrontare successivamente una lezione sull'argomento.

Per quanto riguarda altre stagioni si segnala come spunto, utilizzando la metodologia prima descritta, un lavoro sull'autunno prendendo in considerazione le foglie (attraverso la fotografia si potrebbe creare un piccolo catalogo comprendente le varie tipologie).

Giocando, quindi con la fotografia potrebbero essere numerosi gli argomenti che si possono trattare oltre a quelli prima descritti come l'estate (mare, sabbia, flora e fauna) o i fiori che sbocciano in primavera.

MATERIALI:

Macchina fotografica digitale
Personal computer con stampante
Matite/
Pennarelli colorati
Tempere
Colori a cera/ecc
Ritagli.



Giochi Cooperativi

*“Che grazia
hanno i bambini
prima di imparare
a danzare!”*

(Samuel Taylor Coleridge - Poeta e critico letterario)

GIOCHI COOPERATIVI

(a cura di Eleonora Tinelli, Giulia Gardelli e Silvia Rusignuolo)

I giochi cooperativi sono strumenti utili e divertenti che possono essere utilizzati con gruppi di bambini e/o adolescenti. **Essi favoriscono la creazione di un clima non valutativo e di apprendimento partecipato, e sono alla base di un approccio educativo che pone l'accento sulla valorizzazione delle capacità e peculiarità dei singoli partecipanti.**

Obiettivi principali di questo tipo di giochi sono la valorizzazione dell'eterogeneità del gruppo e la sua coesione. Per questo motivo nei giochi cooperativi non si pone l'accento sull'antagonismo o sulla vittoria o perdita, ma si propongono attività per la cui riuscita è fondamentale il contributo di tutti i partecipanti e la loro collaborazione.

I giochi cooperativi possono essere suddivisi in:

1. giochi di conoscenza (solitamente proposti nella fase iniziale dell'attività al fine di affiatarsi il gruppo o di incrementare il clima di fiducia nella classe);
2. giochi per la divisione in coppie (utili preparazione all'attività di scatto delle fotografie);
3. giochi sull'espressività (riscoprire l'attore nascosto in ciascuno di noi...);
4. giochi sulla fiducia;
5. giochi di "svago" (utili nei momenti in cui il gruppo non tiene più l'attenzione o in cui la tensione, dovuta a stanchezza, sta salendo).

1. GIOCHI DI CONOSCENZA

I VICINI CIECHI

OBIETTIVI

- far sperimentare ai bambini nuove modalità di comunicazione con i compagni;
- stimolare l'uso di sensibilità "poco indagate" ed allenare la memoria corporea.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

Il gruppo è seduto in cerchio e si conta velocemente "uno-due-uno-due" in modo che ciascuno dei partecipanti diventi un "uno" o un "due". I "due" chiudono gli occhi e diventano dei ciechi che, unicamente attraverso il tatto, provano a scoprire i loro vicini di destra.

Terminata questa fase di "esplorazione", ad un segnale dato (es. battito di mani del conduttore), gli "uno" cambiano posto. I ciechi a questo punto proveranno a ritrovare i loro vicini di origine, girando nel cerchio.

Il gioco si conclude quando l'ultimo cieco vagante ha ritrovato il suo vicino.

LA CACCIA AL TESORO UMANO

OBIETTIVI

- approfondire i rapporti di conoscenza all'interno del gruppo;
- valorizzazione dei singoli (anche dei cosiddetti "soggetti sommersi", che non emergono o non sono ancora emersi nel gruppo classe).

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

In questo gioco non si tratta di cercare un tesoro nascosto su qualche isola, ma di andare alla caccia di tesori che stanno dentro l'individuo che partecipa. Parlando con gli altri, ognuno dei partecipanti potrà rivolgere più domande possibili secondo il tema proposto dal conduttore, nel caso specifico le esperienze vissute con la macchina fotografica (non necessariamente digitale).

E' necessario che il conduttore sia pronto a mediare la comunicazione nel gruppo ponendo attenzione al rispetto dei turni ed ai principi base della comunicazione ecologica.

I NOMI ASSOCIATI

OBIETTIVI

- stimolare il confronto, il dialogo e l'ascolto all'interno del gruppo;
- stimolare la riflessione e la curiosità sulla propria storia e quella altrui.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

Tutti sono seduti in cerchio. Il conduttore invita i bambini a riflettere su quale storia o evento può collegarsi al proprio nome, se il nome gli piace oppure no, se richiama persone simpatiche o antipatiche. Se qualcuno non riesce a farsi venire in mente niente, può pensare a un nome di propria scelta e spiegare perché gli piace particolarmente. Quindi ognuno, a turno, si racconterà al gruppo.

IL GRANDE ORECCHIO

OBIETTIVI

- favorire il consolidamento del gruppo;
- favorire un clima di accoglienza e stimolare i bambini a mettersi in gioco.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

Il gruppo si raduna su un lato dell'aula. Un volontario sta rivolto di schiena, distante dal gruppo. Una bambino, cambiando il tono della sua voce abituale, dice: "grande orecchio, mi senti?" e il volontario deve indovinare chi è stato; ha tre possibilità di indovinare, altrimenti si scambierà di posto con chi ha parlato con la voce alterata.

L'INTERVISTA BUGIARDA

OBIETTIVI

- approfondire la conoscenza reciproca dei componenti del gruppo;
- creare un clima di attenzione reciproca.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

I partecipanti si dividono in coppie e si intervistano reciprocamente su interessi, hobby, attività di svago, sport, cibi preferiti, ecc. In un secondo momento ciascuna coppia sceglie quattro informazioni per ciascun membro da riportare alla classe. Una di queste sarà però "falsificata", ed compito del gruppo sarà quello di scovare la bugia.

2. GIOCHI PER LA DIVISIONE IN COPPIE

IL GIOCO DEI MESTIERI

OBIETTIVI

- Incrementare l'ascolto all'interno del gruppo;
- Favorire un clima di accoglienza reciproca.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

Ogni partecipante pesca un biglietto su cui è scritto un mestiere (ci devono sempre essere due biglietti uguali per mestiere o, nel caso di un gruppo dispari, fare attenzione a preparare un trio di biglietti uguali). Tutti insieme rappresentano mimando il proprio mestiere, cercando contemporaneamente il compagno corrispondente. Questo schema può essere ripreso con diverse varianti (es. sui biglietti è scritto il nome di un animale e i bambini devono imitarne il verso...il clima che si creerà sarà chiaramente molto diverso!). Può essere divertente stimolare la fantasia dei bambini chiedendo loro di mimare mestieri o imitare animali che non sono riproducibili con gesti/ suoni convenzionali (es. la zebra, il lavatore di elefanti...). La possibilità di non lasciare al caso la scelta del bigliettino ma di scegliere consapevolmente quali bambini capiteranno in coppia o a quali bambini far interpretare quale animale/ mestiere/... è uno strumento educativo da non sottovalutare (che permette di far collaborare bambini non abituati a lavorare insieme, di far emergere personalità nascoste...).

IL GIOCO DEGLI OPPOSTI

OBIETTIVI

- Impostare un lavoro di espressione corporea.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

Si preparano tanti bigliettini quanti sono i partecipanti. Sulla metà dei bigliettini saranno scritti degli aggettivi, sull'altra metà i loro opposti (caldo/freddo, divertente/noioso, triste/allegro...). I bigliettini vengono mescolati e ogni partecipante ne pescherà uno; a questo punto ciascun bambino, a turno, inizierà a mimare quanto riportato sul bigliettino mentre il compagno che possiede il bigliettino con lo stato d'animo opposto dovrà a sua volta mimarlo. Si sono formate così delle coppie!

3. GIOCHI SULL'ESPRESSIVITA'

IL TELEFONO SENZA FILI

OBIETTIVI

- Favorire l'affiatamento del gruppo;
- Favorire l'esplorazione delle proprie potenzialità espressive.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

Il gruppo è disposto in fila indiana. Il primo della fila si volta verso il secondo e propone una smorfia. Il secondo si gira verso il terzo e prova a riproporla identica, il terzo farà lo stesso voltandosi verso il quarto e così via. Una volta che la smorfia sarà arrivata all'ultimo del gruppo il primo e l'ultimo, uno di fianco all'altro e di fronte al resto dei partecipanti, mostreranno la propria smorfia. Il gruppo le confronterà, per vedere quanto siano somiglianti o differenti. Il gioco può dare spunto per una discussione sul passaggio delle informazioni e sull'interpretazione soggettiva della realtà o sulle diversità presenti nel gruppo.

LA MACCHINA UMANA

OBIETTIVI

- Favorire l'affiatamento del gruppo;
- Impostare un lavoro sul ritmo e sull'ascolto nel gruppo.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

I partecipanti si dispongono in cerchio o in fila. Il primo volontario si dirige verso il centro e propone un piccolo movimento ripetitivo di una parte del corpo, associato ad un suono ritmico e ripetitivo. A turno i partecipanti si aggiungeranno ai compagni già "in scena", con il proprio gesto accompagnato dal proprio rumore. L'unica regola è quella di non toccare i compagni già in scena, pur proponendo un gesto ad incastro con quello di uno di loro. Al termine del gioco il gruppo avrà composto una macchina ed un ritmo complesso. Il gioco si può proporre anche dividendo il gruppo in due sottogruppi, in modo che la macchina abbia degli spettatori. A questo punto si può chiedere agli spettatori di fare delle ipotesi sulla natura e la funzionalità della macchina appena costruita sotto i loro occhi.

I LEONI ADDORMENTATI

OBIETTIVI

- Favorire l'affiatamento del gruppo;
- Favorire l'approfondimento della conoscenza reciproca.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

I giocatori si dispongono seduti o sdraiati, con gli occhi aperti. Un volontario in piedi fa il cacciatore e gira tra i leoni a terra nelle loro svariate posizioni. Il cacciatore dovrà con tutta la sua abilità far ridere questi leoni addormentati; chi comincia a ridere diventa a sua volta un cacciatore. Il gioco è finito quando l'ultimo che è riuscito a rimanere serio scoppia finalmente a ridere.

CHE COSA E' SUCCESSO A CAPPUCETTO "ROSSO"?

OBIETTIVI

- Favorire l'affiatamento del gruppo.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

Si sceglie una storia, una favola conosciuta da tutti (es. Cappuccetto Rosso). Il conduttore distribuisce i ruoli. Ognuno si immedesima nel suo ruolo e ha qualche minuto per riflettere sulla trama e su come il suo personaggio ha vissuto la storia. Poi tutti si ritrovano e si inizia a raccontare la fiaba, ogni personaggio narra il suo punto di vista.

4. GIOCHI SULLA FIDUCIA

Un clima sereno in classe è necessario perché i giochi riescano. Come per le altre categorie di giochi proposti, sta al conduttore valutare quando il gruppo è pronto ad accogliere le proposte sotto elencate, tenendo presente che, alcune di esse in particolare richiedono una messa in gioco più profonda di quelle elencate in precedenza.

ALZARSI INSIEME

OBIETTIVI

- Favorire l'affiatamento del gruppo;
- Favorire la presa di coscienza del proprio corpo;
- Favorire il consolidamento di un clima di fiducia.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

I partecipanti si dividono in coppie con bambini all'incirca della stessa altezza. Ogni coppia si siede per terra, schiena contro schiena, le braccia intrecciate con il compagno, le gambe raccolte verso il corpo e i piedi puntati a terra. Dandosi una spinta che parte dai piedi si alzano insieme. Quando le coppie hanno acquisito un po' di pratica si formano dei quartetti e in quattro si cerca di alzarsi in piedi, poi in otto e così via. Ovviamente alzarsi insieme in tutto il gruppo richiede molta coesione e destrezza.

LA SEDIA UMANA

OBIETTIVI

- Favorire l'affiatamento del gruppo;
- Favorire la presa di coscienza del proprio corpo;
- Favorire il consolidamento di un clima di fiducia.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

Il gruppo classe, partendo in cerchio spalla contro spalla, si volta, in seguito, verso destra e fa un passo verso l'interno del cerchio. Successivamente, scegliendo il momento e una modalità per coordinarsi viene data la consegna al gruppo di sedersi ognuno sulle gambe del compagno che si trova alle sue spalle così da formare una sedia umana. Una volta raggiunta questa posizione il conduttore da una serie di comandi alla "sedia": alzate le mani, iniziate a camminare in cerchio.

IL BRUCO CIECO

OBIETTIVI

- Favorire l'affiatamento del gruppo;
- Favorire la presa di coscienza del proprio corpo;
- Favorire il consolidamento di un clima di fiducia.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

Il gruppo, diviso in due o più sottogruppi, si distribuisce nella stanza. I partecipanti saranno in fila indiana con gli occhi chiusi e solo l'ultimo potrà tenerli aperti per guidare tutto il bruco. Il conduttore, che segue il gioco dall'esterno, insieme al gruppo definisce un codice costituito da segnali di spostamento (es. un tocco sulla spalla destra per andare a destra, su quella sinistra per andare a sinistra etc.) Le indicazioni dell'ultimo della fila dovranno essere passate tra tutti i componenti in modo che il bruco possa muoversi e non scontrarsi con gli altri bruchi.

IL CIECO

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

Il gruppo viene diviso in due sottogruppi, in uno dei quali tutti i bambini verranno bendati .
Ogni partecipante non bendato (appartenente quindi all'altro sottogruppo) , con il solo tocco della mano, palmo su palmo, dovrà condurre un suo compagno bendato nello spazio e farglielo esplorare (mettergli in mano oggetti lisci, ruvidi, fargli annusare, raccogliere,...), è assolutamente vietato descrivere i luoghi esplorati con parole.
Al termine i bambini verranno sbendate e dovranno, a turno, provare ad indovinare da chi sono state condotte.

I MANICHINI

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

Il gruppo viene suddiviso in coppie.
A turno ciascun bambino assume il ruolo di manichino o di modellatore.
Ciascun manichino deve stare in una posizione completamente rilassata, mentre il modellatore lo sistema nella posizione desiderata, fissando con finte viti ogni articolazione perché le giunture non crollino. Quando i manichini sono nelle posizioni inventate dai modellatori vengono esposti in vetrina in modo che tutti possano ammirare il lavoro svolto dai modellatori.
Sarà il conduttore a scegliere i personaggi da modellare (es. calciatore, ballerina, canguro, ecc..) anche se in qualche occasione potrà lasciare libera scelta ai modellatori.

5. GIOCHI DI SVAGO

I giochi qui di seguito proposti hanno come obiettivo il consolidamento del gruppo e la creazione di un clima di collaborazione fra tutti i componenti.

LA SCOSSA

OBIETTIVI

- Favorire il consolidamento gruppo;
- Favorire un clima di collaborazione fra tutti i componenti.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

Il gruppo si dispone in cerchio prendendosi per mano. Il conduttore manda una scossa stringendo la mano della persona alla sua sinistra, che a sua volta la passa alla sua sinistra e così via, fino al completamento del cerchio. Allora il conduttore manda una scossa alla sua sinistra e contemporaneamente una alla sua destra: le scosse si incroceranno ad un certo punto! Occorre ricordare ai giocatori di passare ogni scossa che arriva. Il conduttore può mandare più scosse in ambedue le direzioni, può indire una sfida contro il tempo e misurare ogni volta quanto tempo ci mette la scossa a completare il cerchio...

TUTTI QUELLI CHE...

OBIETTIVI

- Favorire il consolidamento gruppo;
- Favorire un clima di collaborazione fra tutti i componenti;
- Favorire la scoperta di affinità prima insospettite.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

Tutti i partecipanti sono seduti in cerchio tranne uno, che rimarrà in piedi al centro. A questo punto la persona rimasta in centro dirà una caratteristica (es. tutti quelli che hanno una sorella...); chi si riconosce in questa frase dovrà alzarsi e scambiarsi di posto con gli altri mentre la persona rimasta in piedi dovrà cercare di conquistarsi un posto a sedere. A questo punto il gioco ricomincia.

IL NODO

OBIETTIVI

- Favorire il consolidamento gruppo;
- Favorire un clima di collaborazione fra tutti i componenti.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

I bambini formano un cerchio tenendosi per mano. Il conduttore designato rompe il cerchio prendendo per mano un bambino (A), mentre il bambino rimasto senza compagno a cui dare la mano (B) resta momentaneamente fermo.
A questo punto si è creato un serpentone con una testa (bambino A) e una coda (bambino B).
Il conduttore trascina il serpentone annodandolo su se stesso (passando quindi attraverso la catena umana formata dalla classe) e, dopo aver creato qualche intreccio, ricongiungendo il bambino A con il bambino B.
A questo punto il conduttore darà la consegna ai bambini di provare a tornare nella posizione iniziale di cerchio senza, però, staccare le mani.

LA STATUA UMANA

OBIETTIVI

- Favorire il consolidamento gruppo;
- Favorire un clima di collaborazione fra tutti i componenti.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

Il gruppo classe viene diviso in due sottogruppi; uno dei due sottogruppi esce dalla classe mentre l'altro dovrà costruire una statua umana, formata da tutti i componenti, che dovrà essere riprodotta dall'altro. Al termine di questa fase il gioco verrà ripetuto scambiando i ruoli dei due sottogruppi.

IL MILLEPIEDI

OBIETTIVI

- Favorire il consolidamento gruppo;
- Favorire un clima di collaborazione fra tutti i componenti.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

Tutti si dispongono in fila indiana uno dietro l'altro. Ognuno prende con la mano sinistra il piede sinistro e con la mano destra la spalla destra della persona che gli sta davanti. Quando tutti hanno assunto questa posizione il millepiedi comincia a camminare.

IL SERPENTE NELL'ERBA

OBIETTIVI

- Favorire il consolidamento gruppo;
- Favorire un clima di collaborazione fra tutti i componenti.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

I partecipanti si siedono per terra uno dietro l'altro con le gambe divaricate in modo che abbraccino quelle della persona che sta davanti. Le mani afferrano le cosce della persona posteriore. La testa del serpente fa dei movimenti spostandosi sulla destra o sulla sinistra e tutto il corpo deve seguire.

COSA DICONO I BAMBINI?

“E’ stato bellissimo fotografare con voi i miei compagni. Tornate presto”
(Luca)

*“Ho imparato a fotografare grazie a voi gli alberi, la scuola e le maestre.
E’ stato bellissimo, speriamo di rifarlo l’anno prossimo”*
(Chiara)

“Da grande farò il fotografo dei calciatori e dei cantanti. Grazie”
(Leonardo)

“Mi è piaciuto tantissimo diventare Giove, colorando la mia fotografia...”
(Marco)

*“E’ stato bellissimo fotografarsi a testa in giù, facendo la linguaccia.
Grazie a presto!”*
(Elena)



...E GLI INSEGNANTI?

“L’utilizzo della macchina fotografica digitale era parso all’inizio come qualcosa di difficile per gli alunni di prima elementare. Invece i bambini ci hanno stupito! Si sono dimostrati subito motivati e curiosi di manovrare questo strumento che, di solito, è usato solo dai grandi.”
(Insegnante della Scuola elementare di Laglio)

“Il poter svolgere il progetto in tre giornate ha permesso di effettuare le varie attività rispettando i tempi di attenzione dei bambini, offrendo loro anche alcuni momenti di gioco, di movimento, di espressività utili alla socializzazione e allo sviluppo delle capacità comunicative.”
(Insegnante della Scuola Elementare di Rebbio)

“I bambini hanno accolto positivamente sia gli operatori che i contenuti del progetto. I segnali più evidenti di tale atteggiamento li ho potuti notare dai loro volti sorridenti, stupiti, attenti nel momento in cui assumevano i ruoli di FOTOGRAFO, di MODELLO DA FOTOGRAFARE e, soprattutto, nel momento in cui si rivedevano nelle fotografie. Si sono sentiti veramente protagonisti delle loro opere come registi/attori e non solo come semplici spettatori.”
(Insegnante della Scuola Elementare di Monteolimpino)

*“Il laboratorio mi è piaciuto molto perché mi è parso stimolante per i bambini e divertente per gli insegnanti. Penso di aver imparato a sufficienza dagli operatori le tecniche fotografiche ed i processi di scaricamento e videoproiezione delle foto.
Ritengo di poter utilizzare le conoscenze acquisite per sviluppare autonomamente altri tipi di progetti.”*
(Insegnante della scuola elementare di Cernobbio)

FOTOGRAFARE: QUALCHE CONSIGLIO TECNICO...

(a cura di Michele Obizzi)

Risoluzione e grandezza della foto: ogni macchina consente una regolazione della risoluzione e della dimensione della foto. Una foto digitale è formata da pixel ovvero da piccoli quadratini che colorati e affiancati formano l’immagine. Tanti più sono i pixel in una foto tanto più la foto sarà grande o più definita. La quantità di pixel per cm (o pollici, in inglese “inches”) determina la qualità della foto, ovvero la sua **risoluzione**. Per avere una buona qualità iconografica da monitor è richiesta la risoluzione standard di 72 DPI ovvero pixel per inches (pollici, quindi circa 28 pixel per cm), mentre per una qualità di stampa ci sono richieste maggiori: almeno 200 DPI per una stampa accettabile e 300 per una di buona qualità. Spesso le macchine fotografiche permettono solo una scelta fra due o tre opzioni (qualità o definizione discreta, buona, ottima per esempio). La cosa fondamentale è che se le foto saranno solo da vedere sul monitor la risoluzione può essere media o bassa, mentre se si intende stampare è meglio usare la massima risoluzione disponibile.

Un aspetto correlato alla risoluzione è quello della dimensione: la grandezza della foto di solito si misura indicando le misure dei lati (la cui relazione tipica è di $\frac{3}{4}$ ovvero il lato minore è tre quarti rispetto a quello maggiore). Anche in questo caso tipicamente si può scegliere fra qualche opzione, e vale il consiglio di prima: una foto grande può essere scomoda da gestire al computer ma di solito è adatta per la stampa.

La relazione fra dimensione in centimetri e risoluzione della foto definisce il concetto di dimensione della fotografia. Ad esempio una fotografia con 480 x 640 pixel con una risoluzione di 72 DPI (ovvero ideale per il video) risulterà di grandezza 17x22,5 cm mentre portando la risoluzione della stessa foto a 250 (abbastanza valida per la stampa) i cm saranno 4,8 x 6,5.

Più avanti, parlando della gestione delle foto, riprenderemo questo discorso

SCARICARE UNA FOTO

Come prima cosa bisogna capire che una fotografia digitale è un “file” di tipo grafico, ovvero un documento che può essere trasferito, copiato o aperto. Scaricare le foto dalla macchina fotografica al computer significa quindi trasferire una serie di documenti da un sistema ad un altro. Ciò può avvenire solitamente in due maniere:

- 1) Programma specifico. Con la macchina fotografica si riceve di solito in dotazione anche un programma per scaricare le immagini. Collegando la macchina fotografica al computer con un cavo dato in dotazione e aprendo il programma specifico si potranno scaricare le foto sul computer seguendo le istruzioni del programma.
- 2) Scheda USB: la macchina fotografica ha al suo interno una scheda di memoria, ovvero un contenitore dei documenti (in questo caso le foto). Quando la scheda è piena non c’è più spazio per altre foto e quindi è necessario scaricarle per poi liberare la memoria della macchina (ovvero cancellare le foto presenti). Una maniera per scaricare le foto (tipicamente sui computer portatili) è quella di estrarre la scheda di memoria e collegarla al computer con un adattatore. Poi aprendo nel computer la cartella “risorse del computer” oltre ai dischi normali interni (tipicamente indicato con C: che è il disco fisso del computer) o ai lettori (ad esempio il lettore CD, tipicamente indicato come E:) sarà visibile anche la scheda di memoria con delle cartelle in cui saranno presenti le foto vere e proprie (ovviamente sotto forma di “file” ovvero documenti). Basterà quindi, una volta individuate le foto, copiarle e trasferirle in una apposita cartella

PRESENTARE, ARCHIVIARE E TRASFORMARE LE FOTO

Presentazione

Una volta scaricate le foto sul vostro computer, potrete rivederle, archivarle, trasformarle e creare delle presentazioni (eventualmente con un proiettore). Per vedere nella maniera più semplice una foto basterà individuare il documento (ovvero la foto stessa) e fare il classico “doppio click” per vederla. Se il sistema operativo del computer è XP allora potrete vedere una foto dopo l’altra senza problemi, ma se così non fosse potreste avere qualche difficoltà: potrebbe succedere che le dimensioni delle foto siano superiori a quelle dello schermo: in questo caso vedreste solo una parte della foto. Inoltre è molto scomodo passare da una fotografia a quella seguente, dato che bisogna ogni volta

chiuderne una per vedere quella successiva. Per ovviare a questi problemi è caldamente consigliato l'utilizzo di un programma di gestione delle foto. Ve ne sono moltissimi, alcuni dei quali scaricabili gratuitamente da internet (ricercare eventualmente versioni freeware o shareware).

Archiviazione

Il nostro consiglio è di organizzare le fotografie con un sistema di cartelle razionale e intuibile facilmente. Altrettanto vi consigliamo di nominare le cartelle ed eventualmente le foto (per cambiare il nome del documento/foto basta cliccare col tasto destro del mouse e selezionare **"rinomina"**).

Trasformazione

Una fotografia digitale può essere ridimensionata o trasformata in infinite maniere.

Il ridimensionamento permette di cambiare il numero di pixel di una foto, regolare la risoluzione e la dimensione di stampa (vedi la prima parte di questo documento). Ciò può avvenire solo con un programma specifico.

Si può incidere sul rapporto fra risoluzione e dimensione di stampa mantenendo invariato il numero di pixel (aumentando la risoluzione, ovvero la qualità, diminuirà la dimensione di stampa e viceversa) oppure si può aumentare o diminuire la dimensione complessiva del documento (ovvero della foto) cambiando il numero di pixel che la costituiscono. Se si diminuisce il numero di pixel si otterrà una foto più piccola, ma della stessa qualità.

Se invece si aumenta il numero dei pixel il computer sarà costretto a **"inventarsi"** dei pixel che non c'erano. Questo processo si chiama **"interpolazione"** e consiste nel ridimensionamento della foto tramite la creazione dei pixel e delle zone di colore che non esistevano nella foto originale. I risultati di questa operazione non sono sempre soddisfacenti, quindi è meglio evitare di ingrandire una fotografia se non si dispone di un buon programma per l'interpolazione.

L'altro intervento possibile sulla fotografia riguarda gli aspetti qualitativi dell'immagine. Ciò significa ritagliarne una parte, intervenire sulla brillantezza, sulla messa a fuoco, sui colori, sul contrasto o trattare l'immagine in maniera creativa usando dei filtri per trasformarla.

In sintesi si può lavorare per rendere l'immagine **"migliore"** rimediando a qualche imprecisione in fase di scatto o lavorare creativamente magari stravolgendo l'immagine iniziale.

BIBLIOGRAFIA

- AA.VV., Disegnare con la luce. Avviamento alla tecnica fotografica. Enciclopedia monografica Loescher, Loescher Editore, Torino, 1978.
- AA.VV., Il manuale di fotografia, Edizioni Disney, Milano, 2001.
- Chiamonte G., Storia della fotografia, Edizione Jaca Book, Milano, 1983.
- Haines G., Il manuale del giovane fotografo, Fabbri Editori, Milano, 1988.
- Johnson N., Corso di fotografia per bambini, Edizioni National Geographic, Vercelli, 2006.
- King D., Il mio primo libro di fotografia, Fabbri Editori, Milano, 1995.
- Oxlade C., Morrison A., La macchina fotografica, storia, scienza e tecnica della fotografia e della cinematografia, Edizioni White Star, Vercelli, 2001.

RINGRAZIAMENTI

La realizzazione di questo Kit didattico è stata resa possibile grazie al lavoro e all'entusiasmo degli operatori di ALA Milano Onlus che anno dopo anno si sono adoperati per migliorare sempre di più la qualità dei laboratori proposti nelle scuole. La voglia di sperimentare, di crescere come gruppo, di portare benessere ai bambini, di essere da piccolo supporto per la loro crescita ha fatto sì che l'idea originaria evolvesse e si trasformasse in tutto quello che questo libro propone.

Un ringraziamento particolare va a *Ferruccio Jarach* (Eliante S.R.L., Sistemi di comunicazione integrata.), primo ideatore dei Laboratori di fotografia digitale nonché formatore delle prime pionieristiche equipe che operavano nelle scuole di Como.

Si ringraziano, inoltre *Luca Ercoli, Michele Obizzi, Eleonora Tinelli, Giulia Gardelli e Silvia Rusignolo* per aver contribuito alla scrittura di alcune parti del Kit.

Un affettuoso grazie a *Simone Parma* per l'amicizia di sempre e per i meravigliosi disegni delle schede 2 e 6.

Un grazie di cuore a *Ivo Galimberti* per averci pensato davanti ad un bellissimo paesaggio e per averlo incantevolmente catturato in un click.

Un grosso grazie va alle Scuole elementari (Dirigenti scolastici, docenti, collaboratori scolastici) che hanno accolto sempre gli operatori e le attività con grande interesse ed entusiasmo.

Ma la più genuina e sentita riconoscenza va a tutti i bambini che hanno partecipato ai laboratori, ai loro sorrisi, alle loro urla di gioia, alla loro fantasia capace davvero di stupire e a tutto quello che hanno umanamente donato alle persone che hanno lavorato con loro!!!

Un sentito ringraziamento alla **Fondazione Jhonson & Jhonson** per aver reso possibile la realizzazione del kit.

Nello specifico, quindi, si ringraziamo:

OPERATORI (Educatori e Tecnici di fotografia digitale)



Antonio D'Ercole: Educatore dal 1998 lavora nel mondo del sociale prima nei Centri di Aggregazione Giovanile poi nei Centri Educazione Permanente del Comune di Milano. Nel 2003 inizia una bellissima collaborazione con l'Associazione ALA Milano Onlus su progetti di prevenzione specifica delle dipendenze e dell'HIV nelle scuole superiori milanesi. Assume in seguito il ruolo di formatore in percorsi di prevenzione basati sull'apprendimento di abilità sociali (life skills), realizzando anche interventi sulle dinamiche di gruppo e mediazione dei conflitti. Diventa inoltre prima formatore poi coordinatore di progetti di educazione all'immagine rivolti ai bambini delle scuole elementari, ai loro docenti e ai loro genitori, realizzando laboratori di fotografia digitale e videocamera digitale in diverse province lombarde.



Debora La Pusata: Laureata in Psicologia Clinica della Salute, delle Relazioni Familiari e d'Interventi di Comunità. Collabora dal 2004 con l'Associazione ALA Milano Onlus su progetti di prevenzione specifica delle dipendenze e dell'HIV nelle scuole superiori milanesi. Successivamente assume il ruolo di formatrice in percorsi di prevenzione basati sull'apprendimento di abilità sociali (life skills), realizzando anche interventi sulle dinamiche di gruppo e mediazione dei conflitti. Diventa in seguito la principale formatrice nei percorsi di educazione all'immagine (laboratori di fotografia digitale) con i bambini delle scuole elementari di diverse province lombarde contribuendo negli anni alla crescita, allo sviluppo e all'innovazione del progetto stesso con pensieri, idee, proposte, interventi.

Eleonora Tinelli, Michele Obizzi, Andrea Morello, Ilaria Bersani, Silvia Rusignolo, Giulia Gardelli, Massimiliano Abbiati, Silvia Della Piazza, Jessica Einaudi, Gerardina Cipriano, Eleonora Bucci e a Silvia Ferrario per i suoi sempre utili consigli.

Un sentito riconoscimento va a *Luca Ercoli* (Coordinatore dell'Area Scuole di ALA Milano Onlus) per la sua guida e le sue idee geniali; nonché ad *Andrea Torresani* (Coordinatore Ufficio Amministrativo di ALA Milano Onlus) per l'immenso supporto tecnico – economico- burocratico.

Un particolare ringraziamento va a *Luca Timelli* (Valutatore di ALA Milano Onlus) che attraverso la valutazione partecipata degli interventi ha permesso a tutti gli addetti ai lavori di migliorare e di migliorarsi.

Un saluto ed uno speciale ringraziamento va a *Vincenzo Cristiano* (Presidente di ALA Milano Onlus) per la grinta e l'energia che sprigiona e per aver reso possibile ogni esperienza sul campo.

SCUOLE

Como e Provincia:

Direzione didattica di Ponte Chiasso – Sagnino – Monteolimpino
(il Dirigente Scolastico dott. Grassotti e l'insegnante Stefania Colonnelli)

Istituto Comprensivo di Cernobbio
(la Dirigente Scolastica dott.sa Scotti e l'insegnante Ivana Ferrario)

Direzione Didattica di Como – Rebbio – Grandate
(l'insegnante Luciano Di Domenico)

Istituto Comprensivo di Lomazzo
(la Dirigente Scolastica dott.sa Berrasconi e l'insegnante Gianna Colitta)
Istituto Comprensivo di Fino Mornasco
(il Dirigente Scolastico dott. Contangelo e l'insegnante Lucia Cirelli)

Lecco e provincia:

Istituto Comprensivo di Bosisio Parini
(il Dirigente dott. Geller e l'insegnante Chiara Cantù)

Circolo Didattico "A. Stoppani" di Galbiate
(il Dirigente dott. Papavero e l'insegnante Raffaella Isella)

Istituto Comprensivo "Bonfanti e Valagussa" di Cernusco Lombardone
(l'insegnante Lorena Evangelista)

Istituto Comprensivo di Costamasnaga
(il Dirigente dott. Olivieri)

ALTRE SCUOLE:

I° e III° Circolo Scolastico di Lodi

I° Circolo Scolastico di S. Giuliano Milanese

Istituto comprensivo Fermi di San Giuliano Milanese

Scuola materna privata "Baby world" di Buccinasco (MI)

Si ringrazia *Mauro Belardi* ed il Progetto "Piccoli risparmiatori di energia" per aver permesso di realizzare attività e laboratori nelle suddette scuole.

TERRITORIO COMASCO

Si ringrazia inoltre, per aver partecipato a vario titolo:

dott.sa Marra (Responsabile del dipartimento ASSI, ufficio progetti Legge 23/99, ASL di Como)

dott. Villani (Responsabile del Centro Servizi per il Volontariato di Como)

dott.sa Taborelli (Dirigente della Fondazione Provinciale della Comunità Comasca)

Luca Castelli (Educatore dell'Associazione Nerolidio Music Factory, Como)

TERRITORIO LECCHESE

Si ringrazia inoltre, per aver partecipato a vario titolo:

L'Associazione genitori di Lecco (AGE Lecco) nella persona del sig. Pelladoni

Il centro Multimediale della Provincia di Lecco

ALTRI

Si ringrazia, inoltre, l'Associazione Jonas Onlus e la dott.sa Aurora Mastroleo per le bellissime e prolifiche collaborazioni.

Gli autori

