

Il computer e la creatività

Luisanna FIORINI*

Il computer come macchina poetica e poetica: le scuole elementari della provincia di Bolzano creano oggetti artistico/digitali

Una scatola grigia e triste come un computer, in molti laboratori allineato in file ordinate, può diventare un oggetto magico, pieno di suoni, immagini, colori e forme.

Triste pensarlo solo come "calcolatore" o "elaboratore". I due termini non riflettono le potenzialità della macchina, sempre più una centrale per ricevere e costruire prodotti multimediali interattivi.

Il PC è punto di incontro, condivisione, elaborazione di digitalizzazioni ottenute con periferiche diverse, potenti, facili, economiche. Sono le porte per entrare e uscire: la realtà analogica diventa digitale e la creazione digitale viene restituita alla realtà arricchita dal contributo della convergenza.

I bambini usano le periferiche con naturalezza, con una memoria esperienziale e ormai introitata di videogiochi e telecomandi, trasformata in gesti automatici e rapporti di causa-effetto.

Sono bambini tecnologici quelli che siedono nei nostri banchi, multitasking, con tempi di attenzione brevi e intensi, presi e distratti da mille stimoli. Riescono a concentrarsi e a lavorare se posti in situazioni concrete di attività.

L'Istituto Pedagogico di Bolzano, ente di ricerca, formazione, documentazione pedagogica e didattica, ha proposto a 4 scuole elementari dei comuni di Brunico, Vipiteno, Colle Isarco, un percorso di formazione attiva per gli insegnanti, in cui "si impara" in interazione con i propri alunni.

Il progetto è stato definito "sinestetico" poiché cerca di far convergere non solo elaborazioni digitali, ma anche percezioni sensoriali in prodotti multimediali, e "itinerante" in quanto va

*Istituto Pedagogico di Bolzano,
luisanna.fiorini@scuola.alto-adige.it

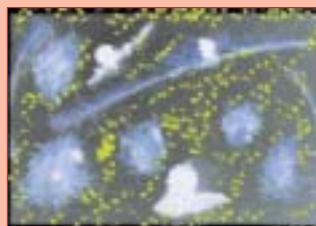
Le periferiche utilizzate sono state il videoproiettore, la macchina fotografica digitale, lo scanner, un microfono per registrare i suoni. I software scelti per lavorare con gli alunni e gli insegnanti sono Open Source con licenza GNU: *TuxPaint* per la grafica, *Audacity* per la parte audio. Per mostrare in sequenza le immagini ottenute il freeware *Vallen Jpegger*. Per informazioni sui software e le guide si consiglia di consultare il sito www.ipbz.it, *Area Nuove tecnologie e informazione*. Gli alunni non conoscevano i software ma hanno lavorato subito apprendendo rapidamente cosa fare e come farlo. Le produzioni testimoniano il grado di padronanza raggiunto in poco tempo.



Acquisizione con scanner



Composizione su foglio, foto digitale



Stessa composizione elaborata con TuxPaint



Interpretazione della foglia con TuxPaint

dove è la scuola, entra in classe, lavora nei laboratori, mostra i prodotti ai genitori. I formatori, Marco Geronimi Stoll e Luisanna Fiorini, costruiscono, sui percorsi didattici indicati dagli insegnanti, modalità e dinamiche di lavoro, scelgono gli strumenti, agiscono in classe formando un circolo virtuoso ove ogni parte (esperti, docenti, genitori, alunni) impara e insegna. Negli incontri di progettazione iniziale, gli insegnanti della classe V elementare di Vipiteno hanno deciso di lavorare su un progetto ambientale: una esplorazione consapevole dell'ambiente bosco, attraverso la percezione sensoriale. Il titolo, "Ambiente virtuale", è stato scelto degli alunni con arguzia ed esatta percezione

della motivazione. Riuscire a tradurre la scelta in un percorso operativo di tre giorni è stato un impegno e una scommessa.

Le attività

La metariflessione finale, in cui gli alunni hanno rivissuto il percorso, individuato le fasi, raccontato con parole e immagini, ha rappresentato un momento importante. È proprio con il "diario di bordo" che ne è scaturito possiamo comprendere, ricordare, testimoniare e documentare ciò che è avvenuto, per cui un'attenzione pedagogica particolare va riservata alla sua creazione.

Progetto sinestetico itinerante

I bambini raccontano l'esperienza: Classe V di Vipiteno

Primo giorno, 17 novembre, dalle 8.00 alle 12.30
Scena 1: la classe • Scena 2: il boschetto

Conoscenza e presentazione reciproca: Marco Geronimi Stoll e Luisanna Fiorini entrano in classe • Presentazione attività e Brain Storming sull'ambiente e sugli alberi.



Il primo giorno che ci siamo conosciuti con Luisanna e con Marco ci siamo divertiti tanto e adesso vi racconto com'è andata: quando sono entrati in classe li abbiamo salutati e abbiamo fatto loro tante domande come: "Da dove venite? Sei sua moglie? Come ti chiami?"

Francesca

Dopo che il maestro ha risposto a tutte le domande ci ha spiegato che cosa è il BIT, poi ci ha proposto di andare in un bosco per raccogliere dei rametti, delle foglie, delle pigne,...

Soufiane

Passeggiata nel boschetto per cercare e raccogliere elementi attinenti con l'albero.

...siamo andati nel bosco e abbiamo raccolto dei bastoncini di legno, foglie secche, cortecce e piccole pigne per fare una composizione.

Marco

Ci hanno portati nel bosco e ci hanno fatto raccolto dei pezzi di legno non uguali per tutti.

Jacopo

Siamo andati in un parco chiamato "parco dei pini", abbiamo raccolto del materiale ligneo per poi disporlo su un foglio bianco.

Matteo



Siamo andati nel bosco per raccogliere oggetti di legno

Ogni bambino crea una composizione astratta disponendo gli oggetti raccolti su un foglio A4 .



Quando eravamo in classe abbiamo dovuto fare una composizione di elementi di legno

Luca

Siamo rientrati in classe e abbiamo fatto delle composizioni con i nostri oggetti di legno.

Claudia



Marco Geronimi Stoll presenta la macchina fotografica digitale e acquisisce le immagini delle composizioni astratte.

Il maestro ha fotografato le mie foglie.

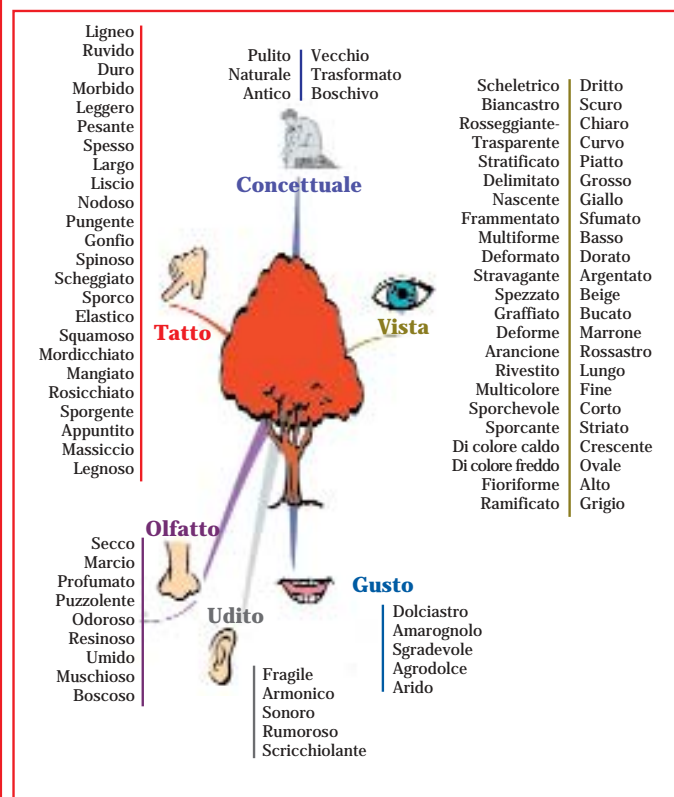
Zhour

Dopo quando avevamo composto tutti gli oggetti Marco ci è venuto a fare le foto a tutti.

Claudia



Cominciamo il gioco degli aggettivi: trovare 100 aggettivi che abbiano attinenza con il legno • Marco Geronimi Stoll alla lavagna gestisce il Round Table, Luisanna Fiorini verbalizza con il LapTop.



Un dato interessante e una triste conferma sono arrivate dal *Gioco degli aggettivi*: trovare 100 aggettivi percettivi intorno alla tipologia di oggetti cercati nel bosco, attinenti il legno.

Quasi tutti riguardano la vista, molti il tatto, pochissimi olfatto, gusto, udito. I nostri bambini stanno perdendo la capacità di sentire odori, sapori, la percezione fine del suono? I media cui sono sottoposti hanno le loro colpe: basti pensare alla ricchezza delle immagini di un videogioco e alla povertà nello stesso della colonna sonora, ripetitiva, ossessiva, fatta di rumori assordanti. Stessa analisi possiamo applicarla a taluni cartoons.

Ma c'è anche altro: noi, operatori della scuola, sviluppiamo adeguatamente l'educazione al suono, all'ascolto, alla percezione uditiva? I percorsi sul gusto, olfatto e tatto sono sistematici o episodici?

Gioco del calligramma: i bambini scelgono 10 aggettivi e danno "una forma alle parole".

Dopo un po' Marco ci ha detto di trovare degli aggettivi sul legno e quando puntava il dito su un bambino doveva dire subito veloce veloce un aggettivo sul legno come: ligneo, trasparente, ruvido, massiccio

Francesca

Il maestro scriveva sulla lavagna gli aggettivi che noi dicevamo, ne avevamo detti quasi 100

Giusy

...dopo in classe abbiamo detto degli aggettivi che riguardavano il legno, Luisanna scriveva gli aggettivi al computer e marco li scriveva sulla lavagna.

Matteo



Secondo giorno, 18 novembre, dalle 8.15 alle 12.30
Scena: il laboratorio informatico della Scuola

Presentazione del programma Tux Paint • I bambini disegnano dal vero di un elemento tra quelli raccolti • I bambini elaborano una foto tra quelle acquisite dalle composizioni del primo giorno • I bambini creano una composizione di parole e forme sul tema degli aggettivi scelti il giorno prima • I bambini, uno alla volta, acquisiscono con lo scanner l'elemento scelto e disegnato e il loro calligramma disegnato il giorno prima.

Io ho disegnato delle foglie secche. Io ho disegnato degli alberi di Babbo Natale. Io ho disegnato delle formiche. Io ho disegnato delle farfalle. Io ho disegnato delle stelle. Io ho disegnato un cuoricino. Io ho disegnato tante cose bellissime. Io ho colorato le mie foglie secche con il computer

Zhour

Io ho disegnato sul computer il gioco degli aggettivi perché mi è piaciuto molto, ed era molto divertente.

Sofia



Marco Geronimi Stoll monta una postazione di registrazione e elaborazione dei suoni in una aula vicina • I bambini, in tre gruppi di sei, registrano suoni prodotti dallo sfregamento, percussione, strofinio degli elementi scelti.

Il giorno dopo siamo andati nella sala di informatica, abbiamo fatto e abbiamo sentito i suoni.

Aseeb

Marco ci ha divisi in tre gruppi e ogni bambino con il suo elemento, raccolto il giorno prima, ha riprodotto un suono. Marco ha montato due casse e un microfono, collegato al suo computer. Un bambino si infila nelle orecchie le cuffie, accende il microfono e il maestro ti dà il via per suonare; dopo quindici secondi ti fa segno di smettere e ti fa riascoltare il tuo prodotto e senti com'è il suono, se accelerato o lento.

Giulia



Terzo giorno, 19 novembre, dalle 8.15 alle 12.00
Scena: il laboratorio informatico della Scuola

Metariflessione sul percorso: chiarificazione delle fasi, in gruppo • I bambini ricevono da Luisanna Fiorini la consegna di "raccontare" con una immagine creata con TuxPaint e con le parole, con un editor di testo, una delle fasi del percorso.

Stavamo entrando al liceo e abbiamo visto tutti quei computer così splendenti e così seducenti che vorrebbero essere usati e noi che li accontentiamo. Mi sono sentito un passo avanti nel tempo con tutte quelle macchine che "gli mancava solo un corpo per essere degli uomini con una intelligenza incredibile"! Mi sono seduto e ho fissato quello schermo che non era una tv ho incominciato a scrivere su quei strani tasti che erano tanti.

Manuel



Marco Geronimi Stoll registra le voci dei bambini che si esprimono con una lettura creativa degli aggettivi scelti il primo giorno • Di seguito sceglie con i bambini, monta e sincronizza i suoni registrati per costruire insieme una composizione audio che sottolinei la fisicità sonora degli elementi naturali su cui abbiamo lavorato.

Al pomeriggio, alle ore 15.00 • Scena: aula magna della scuola, accogliamo i genitori.

Proiezione dei lavori realizzati • Mostra dei disegni e delle elaborazioni digital • Ascolto della composizione sonora • Illustrazione del percorso effettuato • Dibattito.