



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Pubblicata su *Global Junior Challenge* (<https://gjc.it>)

[Home](#) > Le parole allo schermo

Le parole allo schermo

Tipologia dell'ente/Kind of organization: Istituto Comprensivo

Nome dell'ente che lo ha realizzato/Organization-institute presenting the project: IC Rita Levi Montalcini

Regione/Region: Abruzzo

Paese/ Country: Italy

Città/City: Civitella-Torricella

Descrizione del progetto/Describe the project : Piano Estate 2021 IC Rita Levi Montalcini plesso di Civitella-Torricella, scuola primaria, 1^a-2^a-3^a classi secondaria di primo grado D. L. 10/2010. Tutor: Giada Marziale Le parole allo schermo L'esperienza di lavoro e la conoscenza, interpretazione e narrazione in chiave cinematografica del patrimonio espressivo, attraverso il linguaggio audiovisivo. L'esperienza e creatività hanno connotato la ricerca e l'attività di lavoro condiviso in una sala cinematografica come evento formativo. Le ragazze- di età e classi differenti- divisi autonomamente in gruppi hanno ricevuto un titolo da sviluppare sia come sceneggiatura che come video condiviso, discusso ed elaborato anche le fasi del montaggio e l'uso di i device utili alle riprese e al montaggio. Il territorio, la cultura e, ad esempio il piccolo museo del borgo-sono stati parte integrante del progetto unico paesaggio educativo. Abstract Il cinema a scuola: un'esperienza nei contesti educativi e formativi del primo ciclo* L'uso del cinema nella formazione ha una storia lunga un secolo. E' infatti a partire dal 1900 che parallelamente all'affermarsi dell'industria cinematografica vengono creati strumenti didattici. Già nel 1910 viene pubblicato a Civitella-Torricella "Motion Pictures Film" che comprende una selezione di film divisi per discipline. Il catalogo è stampato con una cover in formato "video", impara guardando, ed è significativamente diverso da quello inventore e imprenditore che da subito mostrò un vivo interesse per la media, tanto da dichiarare, in un'intervista del 1913: "L'uso del cinema nelle scuole pubbliche. Gli alunni impareranno attraverso il cinema una nuova branca del sapere umano con l'aiuto dei film. Il nostro modo di insegnare radicalmente da qui a dieci anni". La profezia di Edison si è avverata nel corso del novecento l'approccio all'insegnamento/apprendimento "education" continuerà ad affermarsi, un successo a cui ha contribuito il rapidissimo sviluppo tecnologico. Negli ultimi anni la

di archivi pubblici o privati ha reso accessibile a un pubblico allargato un ingente patrimonio di rilevante valore storico culturale, patrimonio che si va arricchendo anche grazie al contributo degli utenti, reso possibile dallo sviluppo del cosiddetto web 2.0. Apprendere e insegnare con le immagini L'uso dei materiali audiovisivi ha conosciuto una crescente fortuna in ambito formativo e didattico: i film e altre opere cinematografiche, televisive o digitali sono abitualmente utilizzate per attivare il gruppo in formazione sugli argomenti trattati, per proporre studi di caso o approfondimenti, per illustrare in modo concreto dei concetti astratti, per stimolare una riflessione su atteggiamenti e valori. La visione di opere narrative, in particolare, agisce oltre che sulla componente cognitiva dell'apprendimento anche su aspetti di natura emotiva, consentendo di assumere prospettive diverse da quelle abituali, di ripensare la realtà, di entrare in contatto, grazie a meccanismi di transfert, con elementi rimossi o poco accessibili alla coscienza. La natura simbolica e allusiva del linguaggio cinematografico, la sua natura ibrida fatta di codici espressivi diversi, la ricchezza e la immersività dell'esperienza che si accompagnano alla visione di un film possono agire come catalizzatori del cambiamento, stimolando la capacità di pensare in modo creativo e divergente. In sintesi il cinema e in generale la produzione audiovisiva, come argomentato dai lavori ormai divenuti classici di Filippo De Sanctis, sono dei mediatori di grande efficacia nella didattica, nella formazione degli adulti e nell'educazione permanente, degli strumenti che ci aiutano a ampliare l'orizzonte del già noto, a porci interrogativi, a individuare problemi e soluzioni. Non da ultimo le fonti audiovisive costituiscono un prezioso patrimonio per la ricerca storiografica che abbia per oggetto la scuola, la pedagogia e l'infanzia attraverso le loro rappresentazioni e il riflesso di queste ultime sulla memoria culturale collettiva. *La scuola allo schermo INDIRE Piccole Scuole <https://piccolescuole.indire.it/iniziativa/la-scuola-allo-schermo/> Problemi per l'avvio del processo di apprendimento: STATO DELL'ARTE Come si può raccontare il posto in cui si abita? Quali suggestioni? Quante e quali memorie vi abitano? Si può fare un film con un dispositivo? Si può parlare con le immagini? Quali emozioni ci saranno negli occhi di chi filma e di chi guarda? Il montaggio è un altro linguaggio? Promuovere la conoscenza dell'Agenda 2030 e dei suoi obiettivi strategici attraverso lo studio e l'analisi della sua genesi, dei suoi sviluppi e delle diverse applicazioni pratiche, con un particolare focus sull'Obiettivo 11: Rendere le città e gli insediamenti umani inclusivi, sicuri, duraturi... Si può fare un film con dispositivo? Posso raccontare il mio presente e conservarlo? Ciò che viviamo è replicabile? È Già accaduto in passato? Il digital storytelling prevede una tecnica narrativa che utilizza gli strumenti digitali dando la possibilità di unire diversi tipi di materiale: testi, immagini, video, ecc.. Il focus principale si centra sulle attività linguistiche e storiche, con la creazione di racconti multimediali che hanno la prerogativa di sviluppare capacità di scrittura e di espressione orale, abilità tecnologiche e sensibilità artistica, sviluppando l'approccio al pensiero computazionale. Modalità di verifica degli apprendimenti: Autobiografia cognitiva (interattiva attivata attraverso sondaggio app mentimeter, kahoot, moduli di google...) verifica in itinere attraverso un'autovalutazione verifica sommativa del lavoro di gruppo per il compito autentico (gruppi e sottogruppi decisi autonomamente) Fasi e tempi 5 luglio-16 luglio 2021 key words memoria ecosistema digitalizzazione cinema patrimonio luoghi-spazi-storie ricerca-azione sperimentazione laboratorio verticalità trasversalità multidisciplinarietà transdisciplinarietà paesaggio educativo ambiente di apprendimento allargato terzo spazio mediale 0. Chi. Conoscenza dei gruppi. 1. Cosa. Scelta del set d'aula. 2. Come. Creazione e condivisione di gruppi e sottogruppi per le attività. Sceneggiatura creativa e collaborativa. Autovalutazione. 3. Dove. Riprese sul territorio. 4. Perché. Sessione di monitoraggio - teoria e pratica. 5. Quando. Visione e condivisione dei piccoli film sul grande schermo (MULTISALA CINEMA SMERALDO, organizzazione di una proiezione privata e familiare). Feedback.

Link al video di presentazione/Link to the presentation video: <https://www.youtube.com/watch?v=se>

Categoria del progetto/Project category : Educazione fino ai 15 anni/Up to 15 years

Uso delle tecnologie / Use of technologies: Apprendere e insegnare con le immagini * L'uso dei media ha una crescente fortuna in ambito formativo e didattico: i film e i programmi televisivi o digitali sono abitualmente utilizzate per attivare i ragazzi su argomenti trattati, per proporre studi di caso o approfondimenti sul concreto dei concetti astratti, per stimolare una riflessione critica, la visione di opere narrative, in particolare, agisce oltre che sulla dimensione dell'apprendimento anche su aspetti di natura emotiva, coinvolgendo dimensioni diverse da quelle abituali, di ripensare la realtà, di entrare in contatto con il transfert, con elementi rimossi o poco accessibili alla coscienza. La suggestione allusiva del linguaggio cinematografico, la sua natura ibrida, la ricchezza e la immersività dell'esperienza che si accompagna a questi media possono agire come catalizzatori del cambiamento, stimolando un modo creativo e divergente. In sintesi il cinema e in generale i media sono argomentato dai lavori ormai divenuti classici di Filippo D'Alfonso, una grande efficacia nella didattica, nella formazione degli adulti e dei ragazzi, degli strumenti che ci aiutano a ampliare l'orizzonte del guardare, a individuare problemi e soluzioni. Non da ultimo le fonti audiovisive costituiscono un patrimonio per la ricerca storiografica che abbia per oggetto la cultura dell'infanzia attraverso le loro rappresentazioni e il riflesso della cultura culturale collettiva. Pensare l'educazione ai media ** "I media sono un punto d'accesso a mondi in comune localmente condivisi" scrive D'Alfonso, è fondamentale infatti il riferimento "locale": ogni gruppo-classe valorizza personaggi e prodotti. Non sempre il panorama dei media è riutilizzato nelle classi allo stesso modo: solo una lettura critica da parte di un gruppo di bambini, potrà fornire indicazioni specifiche per la lettura esponenziale dei contenuti dovuto, ad esempio, ad interventi di mediazione più necessario capire cosa entra nei consumi individuali e collettivi. Una mappa di storie, personaggi, musiche, contenuti che in un certo senso è il vissuto dei bambini e delle bambine con le quali intendiamo lavorare. Letizia Caronia che "non sono i media in sé a essere coinvolti, ma la vita quotidiana, ma il fatto che essi vengono per così dire catturati dai media e le rappresentazioni del mondo che essi propongono sono le parti possibili, porzioni di mondo suscettibili di diventare parte integrante di questo il mondo quale è costruito e decostruito attraverso i media. L'ingresso non è scontato: perché ciò avvenga essi devono essere al focus di un'attenzione condivisa, vettori o mediatori di azioni educative. Bibliografiche-sitografiche *La scuola allo schermo INDIRIZZO: <https://piccolescuole.indire.it/iniziative/la-scuola-allo-schermo> socializzazione ai media, Guerini, Milano, 2002, p. 14. in **MEDIA L'esperienza del Corecom Emilia-Romagna A cura di** Falconi, 2012

Indicare gli elementi di innovazione del progetto / What are the innovative aspects of the project?: Come possono i media agire nel territorio sono un processo attivo della cultura significa (Convenzioni) fondamentali scoperta, ricchezza contribuito a pensieri e in

pandemia in corso- uno spazio da conservare, da digitalizzare affinché non scompaia e diventi addirittura un sentimento iconico da mostrare. Un film che (di) mostri, senza pretesa di mezzi produttivi, come la periferia possa essere poesia e l'essere periferici possa essere un valore aggiunto. Una sceneggiatura come una nuova interlingua, nel paesaggio educativo delle nuove generazioni. Poter comprendere e conoscere un luogo, la sua memoria, (ri)pensarlo, (ri)abitarlo e (ri)filmarlo per non perderne traccia e per (ri)disegnarne i contorni, specie dopo ciò che è stato, poichè il territorio ed i soggetti in oggetto sono stati interessati nell'ultimo decennio da frane, smottamenti, cataclismi, terremoti e spopolamento. Conservare, allora, un'immagine, (ri)strutturarla e condividerla con mezzi ecosostenibili quali un semplice dispositivo diviene, dunque, un uso consapevole delle fonti e dei mezzi. Così da inventare di nuovo ciò che si ha bisogno di immaginare. Di sognare.


Con quanti utenti interagisce il progetto?/How many users does the project interact with? : Durante le varie iniziative di sensibilizzazione della comunità ed i laboratori di lavoro sul set del progetto.

Di quali mezzi o canali si avvale il progetto?/Which media or channels does the project use?: Per una maggiore diffusione della scuola del progetto, il concetto di "scuola" è stato adattato a situazioni, contesti e quotidiani, all'interno di spazi espressivi e di relazioni collettive per interessare i problemi (aspetti cognitivi, puntualizzati) e i dispositivi di lavoro con gli altri, che permette di adottare strategie di lavoro video, ma che può essere un'alternativa a condizioni di lavoro. Terzian in "L'educazione ai media e ai disabili" e "I diritti dei rispetti" funzionano. recita la Rassegna mediatica. può essere un'alternativa esplicitamente associata al progetto di costruire relazioni coetanei a scuola. Indicazioni per il curricolo 2012, pag. 10. L'esperienza di Falconi, 2010.

Il progetto è già stato replicato? /Has the project already been replicated? : In animo c'è che il progetto

gradi diversi, in un'ottica verticale e trasversale soprattutto delle discipline.

Quali sono le aspettative future?/What are future expectations?: «Se tu hai una mela e io ho una mela per uno. Ma se tu hai un'idea e io ho un'idea, allora abbiamo entrambi due idee.» G.B. Shaw La progettazione è un'attività che si svolge sotto vari aspetti ed estesa a tutto il primo ciclo, a partire dalla scuola di cittadinanza attiva digitale, consap

Allegati/Attachments:  [link_le_parole_allo_schermo.pdf](#) [1]

Durata progetto/project duration: 10 GIORNI

Risultati ottenuti/Results: Traguardi di competenza multidisciplinari per il primo ciclo: .Dal testo all'iper sceneggiatura, allo storyboard, al video -capacità di osservazione critica di u linguaggio audiovisivo -capacità di trasformazione del linguaggio verbale in visivo °sviluppare le strategie di interazione adeguate a portare a termine il rispettando il turno di parola °sensibilizzare alla relatività, anche del proprio sensibilizzare il senso critico e l'approccio alla cittadinanza attiva e digitale ° emozioni ed empatizzare La realizzazione di un film attiva una serie di proce ed imprescindibili alle competenze sociali e civiche. La pianificazione della s sua traduzione per immagini ha avuto bisogno di una discreta capacità di pr c'era bisogno di realizzare- con l'uso di un device- un'idea nata dall'immagin collettivo. Ogni progetto presentava una serie di ipotesi, di incognite, di varia essere risolte e talvolta superate. La motivazione e la creatività insieme ad imprenditorialità hanno accresciuto l'autostima e corroborato l'intero spirito di laboratorio. Feedback e autovalutazioni costanti hanno restituito risultati pos forza rilevati sono stati l'autonomia, la sperimentazione, la multidisciplinarietà spazi esterni (outdoor education) e la ricerca-azione. Un continuo scambio e interazione tra docente e discente. Unico punto critico e/o di debolezza rilev sta in una speranza evidenziata durante la compilazione di un'autobiografia L'auspicio che questa buona pratica possa divenire una costante durante l'a ovvero che l'uso del linguaggio filmico divenga un terzo ambiente di appren

Cognome del coordinatore del progetto/project coordinator surname : l'innocente

Nome del coordinatore del progetto/project coordinator name : elisabetta

Il Progetto ha contribuito ad affrontare la pandemia da Covid-19? / Has the project helped facing the emergency of Covid-19? : Il progetto nasce

Apprendimento ragazzi e ragazze (TE) e Villa Ler tutte le normati immagini, in pie stata un'attività multimediale- h remoto. Scrivere nell'apprendere altri, nuovi e di è venuta ad ac della progettaz differenziazione peculiarità indiv dell'apprendim che del lavoro

Fondazione Mondo Digitale
Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 · Tutti i diritti riservati.

Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482
del 26/04/2007.

[Privacy Policy](#)

URL di origine: <https://gjc.it/content/le-parole-allo-schermo>

Collegamenti

[1] https://gjc.it/system/files/link_le_parole_allo_schermo.pdf