

PLAY IT AGAIN!

PERCORSI DI EDUCAZIONE AL VISIVO

- *Play it, Sam, play "As Time Goes By"*.
(*Casablanca*, 1942, di Michael Curtiz)

- *Play it again, Sam.*
(*Provaci ancora Sam*, 1972, di Herbert Ross)

FIC – Federazione Italiana Cineforum, con il patrocinio dell'Università degli Studi di Bergamo, per l'anno scolastico 2022/2023 è lieta di poter presentare il nuovo format contenutistico **Play It Again! – Percorsi di educazione al visivo** legato ai temi della *media education*, con azioni rivolte a docenti e studenti delle scuole di ogni ordine e grado.

Le attività del progetto, a cura del Dott. Giuseppe Previtali, docente presso l'Università degli Studi di Bergamo, coadiuvato da una rete di formatori da lui selezionati, sono pensate per essere svolte sia in presenza che in modalità e-learning e si propongono di colmare un vuoto importante nelle competenze di studenti e insegnanti, offrendo strumenti di orientamento e analisi in un presente sempre più mediato dalle immagini e dai processi digitali.

Contro la passiva assimilazione di gesti e comportamenti legati all'uso dei dispositivi di comunicazione e dei social network, il progetto si rivolge alle giovani generazioni che hanno sempre più conoscenza delle nuove tecnologie per spronarle ad adoperare creativamente questi strumenti

Il progetto si articola in moduli trasversali legati all'educazione mediale, affiancando ad attività di analisi del linguaggio visivo (fotografico, post-fotografico e cinematografico), attività legate alla consapevolezza dei processi di mediazione all'opera nel contesto digitale.

Le scuole e i circoli che sceglieranno di aderire al progetto potranno liberamente opzionare uno o più moduli, da 8 ore ciascuno, offrendo così dei veri e propri focus su problemi specifici dell'educazione mediale. Le attività saranno previste in modalità ibrida (e-learning e in presenza), secondo le necessità dei singoli utenti, al fine di garantire la massima possibilità di accesso su tutto il territorio nazionale.

Dettaglio della proposta

Moduli per la scuola primaria:

1. Analisi del film animato
2. Illusione del movimento e giocattoli ottici
3. L'immagine fotografica: esperienze di analisi e produzione
4. Corso di formazione per insegnanti: Elementi di Media Education 1

Moduli per la scuola secondaria di primo grado:

1. Analisi del testo audiovisivo
2. Film e serie tv: generi e strutture seriali
3. La fotografia al tempo dei social network
4. Corso di formazione per insegnanti: Elementi di Media Education 2

Moduli per la scuola secondaria di secondo grado:

1. Analisi del testo audiovisivo
2. L'immagine-documento
3. Lessico minimo per una cittadinanza digitale
4. Corso di formazione per insegnanti: Elementi di Media Education 3

Ogni ente aderente è libero di opzionare uno o più moduli, concordando direttamente con la Segreteria FIC le modalità e i tempi di erogazione.

La formazione per i docenti è prevista esclusivamente in modalità e-learning sincrona o asincrona, in base alle esigenze dei singoli aderenti.

Contatti

Referente Segreteria FIC

Lara Raimondi (lunedì-venerdì, ore 10.00-14.00)

lara@cineforum-fic.com, cell. 370.3625936

Referente scientifico

Dott. Giuseppe Previtali

giuseppe.previtali@unibg.it

Costi (IVA compresa)

Quantità moduli	Costo
1	€ 500
2	€ 900
3	€ 1.250
4	€ 1.600
5+	Preventivo personalizzabile

Per i circoli FIC sono riservate tariffe agevolate da concordare con la Segreteria.

SCUOLA PRIMARIA

Analisi del film animato Classi potenzialmente interessate: 1a, 2a, 3a, 4a, 5a Tempi di realizzazione: 8 ore Materiali necessari*: LIM, eventuale connessione Internet, materiali di cancelleria. Valutazione: oltre al grado di raggiungimento degli obiettivi rispetto alle competenze trasversali dimostrato durante la realizzazione delle attività, il docente valuterà gli elaborati prodotti. Autovalutazione finale.	
Fase 1	<ul style="list-style-type: none">Brainstorming in circle time sulle abitudini cinematografiche dei bambini (cartoni animati preferiti, esperienze del cinema in sala etc.)Attività-stimolo: lavoro sulle locandine del film scelto e sulle aspettative che costruiscono. Realizzazione di un elaborato grafico e di un testo scritto
Fase 2	<ul style="list-style-type: none">Visione del film in classe e momento di debriefing. La proiezione potrà avvenire in classe (eventualmente allestita in un setting più cinematografico) oppure in una sala cinematografica partner.
Fase 3	<ul style="list-style-type: none">Ricostruzione della scansione narrativa del film attraverso l'uso dei fotogrammi e successiva realizzazione di un cartellone da tenere in classe. In base alla classe in cui si svolge l'attività, individuazione di relazioni temporali (prima/dopo) o di semplici strutture narrative (modello a 3 atti)
Fase 4	<ul style="list-style-type: none">Lavoro sul protagonista e i personaggi. Realizzazione di una descrizione scritta e di una "carta d'identità" di uno dei personaggi. Esperienze di role-play.

L'illusione del movimento e i giocattoli ottici Classi potenzialmente interessate: 1a, 2a, 3a, 4a, 5a Tempi di realizzazione: 8 ore Materiali necessari*: Materiale di cancelleria, LIM Valutazione: oltre al grado di raggiungimento degli obiettivi rispetto alle competenze trasversali dimostrato durante la realizzazione delle attività, il docente valuterà gli elaborati prodotti al termine della fase 1 e della fase 2.	
Fase 1	<ul style="list-style-type: none">Presentazione del progetto. Introduzione animata alle origini del cinema. Visione e discussione di alcuni film delle origini.Restituzione dell'esperienza attraverso il disegno e/o il testo scritto
Fase 2	<ul style="list-style-type: none">Presentazione dei giocattoli otticiCostruzione del flip-book: a partire da materiali preparati (p.e. foglietti di carta tutti uguali e già numerati), ciascun bambino realizzerà un piccolo flip book a partire da un semplice disegno, simile per tutti (p.e. uno stickman in varie posizioni).Costruzione dello zootropio: a partire da materiali preparati (un modello cartaceo su cui disegnare), ogni bambino realizzerà il proprio zootropio.

L'immagine fotografica: esperienze di analisi e produzione Classi potenzialmente interessate: 4a, 5a Tempi di realizzazione: 8 ore Materiali necessari*: materiale di cancelleria, n. 4 smartphone, n. 4 macchine fotografiche usa e getta. Valutazione: oltre al grado di raggiungimento degli obiettivi rispetto alle competenze trasversali dimostrato durante la realizzazione delle attività, il docente valuterà gli elaborati prodotti.	
Fase 1 (2.5 ore)	<ul style="list-style-type: none"> • Presentazione del progetto e discussione preliminare sulle abitudini fotografiche dei bambini. • Ogni bambino, precedentemente incaricato dall'insegnante, porta in classe una fotografia che riguarda lui e/o la sua famiglia e a turno la presenta alla classe. Le fotografie possono essere stampate o proiettate con la LIM. • Discussione sugli usi e funzioni della fotografia. Ogni bambino realizza un testo scritto in cui descrive la fotografia scelta e quello che rappresenta.
Fase 2 (2 ore)	<ul style="list-style-type: none"> • La classe viene divisa in piccoli gruppi. Ciascun gruppo, a turno, avrà a disposizione uno smartphone e un tempo prestabilito per girare per la scuola (accompagnati dall'insegnante o dal formatore) e scattare tutte le fotografie che vogliono. • Proiezione delle fotografie alla LIM, commento e ripensamento dell'esperienza in circle time.
Fase 3 (2 ore)	<ul style="list-style-type: none"> • Si introduce ai bambini la macchina fotografica analogica 'usa e getta'; si sondano eventuali conoscenze pregresse sul suo funzionamento e si illustra la nuova attività. • Vengono formati nuovi gruppi. Ciascun gruppo, a turno, avrà a disposizione una macchina fotografica e un tempo prestabilito per un altro ambiente (p.e. il giardino della scuola o la palestra, sempre accompagnati dall'insegnante o dal formatore) per scattare un numero limitato di fotografie (1 rullino per gruppo). • Ogni bambino rende conto dell'esperienza attraverso un testo espositivo.
Fase 4 (1.5 ore)	<ul style="list-style-type: none"> • A partire dalle fotografie scattate nelle attività precedenti, il formatore e l'insegnante spingono i bambini a riflettere sulle continuità e differenze fra le due esperienze di produzione.

Elementi di Media Education 1 Corso di formazione per docenti della scuola primaria della durata di 8 ore.	
<ul style="list-style-type: none"> • Il paradigma della Media Education e il ruolo della formazione agli audiovisivi nel contesto scolastico: dalle teorie alle pratiche • Il fotografico: questioni teoriche e attività di lettura, produzione e ripensamento. • Il cinema: la scelta di un film per la realizzazione di percorsi didattici e la costruzione di unità di apprendimento • Televisione e videogiochi: nuove prospettive per un uso didattico. 	

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Analisi del testo audiovisivo Classi potenzialmente interessate: 1a, 2a, 3a Tempi di realizzazione: 8 ore Materiali necessari*: LIM, eventuale connessione Internet, materiali di cancelleria, smartphone. Valutazione: oltre al grado di raggiungimento degli obiettivi rispetto alle competenze trasversali dimostrato durante la realizzazione delle attività, il docente valuterà gli elaborati prodotti. Autovalutazione finale.	
Fase 1	<ul style="list-style-type: none">Brainstorming in circle time sulle abitudini cinematografiche degli studenti (cartoni animati preferiti, esperienze del cinema in sala etc.)Attività-stimolo sui generi cinematografici.
Fase 2	<ul style="list-style-type: none">Visione del film in classe e momento di debriefing. La proiezione potrà avvenire in classe oppure in una sala cinematografica partner.
Fase 3	<ul style="list-style-type: none">Ricostruzione della struttura narrativa attraverso la presentazione di alcuni modelli di analisi (modello a tre atti, viaggio dell'eroe, modello a doppia piramide). Esercitazioni di analisi e immaginazione creativa.
Fase 4	<ul style="list-style-type: none">A partire dal film, presentazione della scala dei campi e dei piani; funzione espressiva delle inquadrature. Esercitazioni di lettura e produzione di inquadrature.

Film e serie TV: generi e strutture seriali Classi potenzialmente interessate: 1a, 2a, 3a Tempi di realizzazione: 8 ore Materiali necessari*: LIM, eventuale connessione Internet, materiali di cancelleria. Valutazione: autovalutazione finale.	
Fase 1	<ul style="list-style-type: none">Brainstorming in circle time sulle abitudini cinematografiche degli studenti (cartoni animati preferiti, esperienze del cinema in sala etc.)Attività-stimolo sui generi cinematografici.
Fase 2	<ul style="list-style-type: none">La locandina come paratesto di presentazione dei generi cinematografici. Esercizi di lettura e ripensamento della locandina.
Fase 3	<ul style="list-style-type: none">L'evoluzione storica dei generi: il caso del western.
Fase 4	<ul style="list-style-type: none">Forme di serializzazione del testo audiovisivo. Esercitazioni di immaginazione creativa.

<p>La fotografia al tempo dei social network Classi potenzialmente interessate: 2a, 3a Tempi di realizzazione: 8 ore Materiali necessari*: LIM, eventuale connessione Internet, materiali di cancelleria, smartphone. Valutazione: oltre al grado di raggiungimento degli obiettivi rispetto alle competenze trasversali dimostrato durante la realizzazione delle attività, il docente valuterà gli elaborati prodotti. Autovalutazione finale.</p>	
Fase 1	<ul style="list-style-type: none"> ● Brainstorming sulle abitudini fotografiche degli studenti e sulla loro presenza social. Dibattito sul diritto all'immagine e i problemi della postfotografia.
Fase 2	<ul style="list-style-type: none"> ● I meme. Presentazione del tema e discussione. Esercitazioni di creazione di meme a partire da immagini storico-artistiche.
Fase 3	<ul style="list-style-type: none"> ● Il selfie. Presentazione del tema e discussione. Esercitazioni di riappropriazione creativa del selfie.
Fase 4	<ul style="list-style-type: none"> ● Snapchat e i filtri. Presentazione del tema e discussione. Esercitazioni di riappropriazione creativa.

<p>Elementi di Media Education 2 Corso di formazione per docenti della scuola secondaria di primo grado della durata di 8 ore.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ● Il paradigma della Media Education e il ruolo della formazione agli audiovisivi nel contesto scolastico: dalle teorie alle pratiche ● Dal fotografico al postfotografico: questioni etiche ed estetiche. ● Cinema e serie TV: la scelta di un contenuto audiovisivo per la realizzazione di percorsi didattici e la costruzione di unità di apprendimento ● Snapchat, TikTok, Instagram: le forme brevi della comunicazione audiovisiva. 	

SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

Analisi del testo audiovisivo Classi potenzialmente interessate: 1a, 2a, 3a Tempi di realizzazione: 8 ore Materiali necessari*: LIM, eventuale connessione Internet, materiali di cancelleria, smartphone. Valutazione: oltre al grado di raggiungimento degli obiettivi rispetto alle competenze trasversali dimostrato durante la realizzazione delle attività, il docente valuterà gli elaborati prodotti. Autovalutazione finale.	
Fase 1	<ul style="list-style-type: none">Brainstorming sulle abitudini cinematografiche degli studenti (cartoni animati preferiti, esperienze del cinema in sala etc.)Attività-stimolo sui generi cinematografici.
Fase 2	<ul style="list-style-type: none">Visione del film in classe e momento di debriefing. La proiezione potrà avvenire in classe oppure in una sala cinematografica partner.
Fase 3	<ul style="list-style-type: none">Ricostruzione della struttura narrativa attraverso la presentazione di alcuni modelli di analisi (modello a tre atti, viaggio dell'eroe, modello a doppia piramide). Esercitazioni di analisi e immaginazione creativa.
Fase 4	<ul style="list-style-type: none">A partire dal film, presentazione della scala dei campi e dei piani; funzione espressiva delle inquadrature. Esercitazioni di lettura e produzione di inquadrature.

L'immagine-documento Classi potenzialmente interessate: 4a, 5a Tempi di realizzazione: 8 ore Materiali necessari*: LIM, eventuale connessione Internet. Valutazione: autovalutazione finale.	
Fase 1	<ul style="list-style-type: none">Brainstorming sulla fotografia e sulle sue funzioni culturali. Discussione ed esempi. L'idea dell'immagine come documento
Fase 2	<ul style="list-style-type: none">Due esempi storici: le immagini della Shoah e quelle di Hiroshima.
Fase 3	<ul style="list-style-type: none">Il tema della postverità e la necessità di 'autenticare' le immagini
Fase 4	<ul style="list-style-type: none">Focus sul presente: immagini della pandemia e immagini di guerra

Lessico minimo per una cittadinanza digitale	
Classi potenzialmente interessate: 4a, 5a	
Tempi di realizzazione: 8 ore	
Materiali necessari*: LIM, eventuale connessione Internet.	
Valutazione: autovalutazione finale.	
Fase 1	<ul style="list-style-type: none"> • Discussione su identità social e identità reale, diritto all'immagine, rischi della presenza sui social network e insidie del web (catfishing, cyberbullismo etc.)
Fase 2	<ul style="list-style-type: none"> • Alcuni elementi teorici: vetrinizzazione sociale, performatività etc. Individuazione di un progetto espressivo da realizzare con il gruppo classe.
Fase 3	<ul style="list-style-type: none"> • Revisione del progetto e sua realizzazione.
Fase 4	<ul style="list-style-type: none"> • Revisione del progetto e sua realizzazione.

Elementi di Media Education 3	
Corso di formazione per docenti della scuola secondaria di primo grado della durata di 8 ore.	
<ul style="list-style-type: none"> • Il paradigma della Media Education e il ruolo della formazione agli audiovisivi nel contesto scolastico: dalle teorie alle pratiche • Conoscere e valorizzare le abitudini medialiali degli studenti: cinema, fotografia, videogiochi. • Le nuove forme della comunicazione audiovisiva, da Instagram a Twitch. • Parole chiave per un'autodifesa digitale. 	

* Il reperimento dei materiali necessari alla realizzazione dei moduli è a carico dell'ente aderente.