



Creative Audiovisual Lab
for the promotion of
critical thinking and
media literacy



Linee Guida di Sperimentazione

EGInA
11-2023



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 621357-EPP-1-2020-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Creative Audiovisual Lab for the promotion of critical thinking and media literacy

Indice

<i>Introduzione</i>	2
<i>Contenuti principali dei workshop e metodologia</i>	3
OBBIETTIVI DEL PROGETTO	3
<i>La sperimentazione del progetto CrAL</i>	3
FORMATORI E DISCENTI COINVOLTI NELLA FASE SPERIMENTALE	4
APPROCCIO PEDAGOGICO	4
STRATEGIE DIDATTICHE	5
Apprendimento basato sui progetti	5
Apprendimento cooperativo	5
Insegnamento e apprendimento partecipativi (IAP)	6
Strategie di pensiero visivo (VTS)	6
Gamification	7
Apprendimento basato sulle competenze (CBL)	7
Educazione al modello di ruolo	7
<i>Come selezionare i partecipanti (insegnanti)</i>	8
<i>Laboratori locali in presenza</i>	8
<i>Come organizzare laboratori locali per i giovani</i>	13
COME UTILIZZARE IL PACCHETTO EDUCATIVO	13
NUMERO DI WORKSHOP PER TRASFERIRE LA METODOLOGIA CrAL AGLI STUDENTI	14
SOSTEGNO TECNICO E RAFFORZAMENTO DELLE POTENZIALITÀ DELLE SCUOLE	14
SUPPORTO DA PARTE DEI TUTOR AGLI INSEGNAMENTI	14
COME COINVOLGERE LA COMUNITÀ LOCALE	15
<i>Certificazione</i>	15
<i>Linee guida per il concorso</i>	16
QUESTIONI DI COPYRIGHT	16
CRITERI DI VALUTAZIONE	17
MANUALE PER L'INSEGNANTE LEZIONE 1	19
MANUALE PER L'INSEGNANTE LEZIONE 2	33
MANUALE PER L'INSEGNANTE LEZIONE 3	47
MANUALE PER L'INSEGNANTE LEZIONE 4	58
MANUALE PER L'INSEGNANTE LEZIONE 5	68
MANUALE PER L'INSEGNANTE LEZIONE 6	76
MANUALE PER L'INSEGNANTE LEZIONE 7	85

MANUALE PER L'INSEGNANTE LEZIONE 8	101
MANUALE PER L'INSEGNANTE LEZIONE 9	113
MANUALE PER L'INSEGNANTE LEZIONE 10	124

Introduzione

Queste linee guida sono progettate per aiutare gli insegnanti e i formatori CrAL a organizzare le attività formative con i giovani e a creare produzioni audiovisive basate sulla metodologia prevista dal progetto.

In particolare, il documento ha un duplice scopo: da una parte guida i partner nella gestione di una formazione mista per insegnanti, e dall'altra mira ad accompagnare insegnanti e formatori nell'organizzazione di attività di formazione con i giovani.

Il documento copre una varietà di argomenti, definisce la fase sperimentale che coinvolge insegnanti/formatori e giovani nell'intero percorso formativo attuato dal progetto.

Inoltre, il documento fornisce una serie di istruzioni per organizzare le attività di formazione e per la creazione di prodotti audiovisivi efficaci e preziosi.

Contenuti principali dei workshop e metodologia

OBBIETTIVI DEL PROGETTO

Il progetto ***Creative Audiovisual Lab for the promotion of critical thinking and media literacy-CrAL***, persegue l'obiettivo generale di diffusione e ampliamento di una buona pratica, già sperimentata a livello locale, mirata a rafforzare **il pensiero critico, la cittadinanza attiva e l'alfabetizzazione mediatica** tra gli studenti di scuola secondaria, sulla base dell'**uso del pensiero creativo e del linguaggio audiovisivo**. CrAL si concentra sull'uso attivo, responsabile e contemplativo dei media digitali in un mondo digitale. Attraverso l'azione pilota, durante il quale gli studenti avranno l'opportunità di diventare partecipanti attivi nella produzione di contenuti multimediali su argomenti selezionati, rafforzeremo le loro competenze del XXI secolo per formare dei giovani globalmente competenti, ciò include la comunicazione attiva, la collaborazione, la creatività, il problem solving, il pensiero critico e la fiducia in sé.

La sperimentazione del progetto CrAL

Formatori e insegnanti formati sperimenteranno la metodologia "Scrittura e lettura creative audiovisive" con i loro studenti indicativamente da **gennaio a giugno 2023**.

10 insegnanti e 50 studenti in ogni paese (in totale 60 insegnanti e 300 studenti) saranno coinvolti nella sperimentazione, basata su workshop pratici, durante i quali acquisiranno competenze tecniche e trasversali e produrranno contenuti audiovisivi, diventando così partecipanti attivi nella creazione di contenuto digitale.

La fase sperimentale sarà organizzata sotto forma di workshop learning by doing indirizzati agli studenti divisi in due fasi principali:

- **teoretica**, durante la quale acquisiranno conoscenze specifiche sulla lettura e scrittura creative audiovisive e decideranno l'argomento principale su cui lavoreranno;
- **pratica**, quando lavoreranno direttamente sull'elaborazione e sulla produzione di cortometraggi.

Gli studenti coinvolti nella fase sperimentale diventeranno in seguito i modelli di ruolo per le generazioni future: parteciperanno concretamente alla diffusione delle migliori pratiche promuovendo i propri video attraverso i canali di comunicazione (ad es. social network) e negli eventi di divulgazione locali del progetto.

FORMATORI E DISCENTI COINVOLTI NELLA FASE SPERIMENTALE

- **Tutor:** che sono stati formati sulla metodologia CrAL durante l'evento di formazione transnazionale a Barcellona fungeranno da facilitatori online, promuovendo l'interazione tra gli utenti sulla piattaforma e fornendo feedback sul materiale che sarà caricato dagli insegnanti sulla piattaforma; inoltre gestiranno 5 workshop in presenza per gli insegnanti e li sosterranno nella gestione del workshop "Scrittura e lettura creative audiovisive" a scuola.
- **Insegnanti di scuola secondaria e formatori che lavorano in ambienti non formali:** che saranno formati nel metodo CrAL e apprenderanno come formare efficacemente i giovani in lettura, scrittura e produzione audiovisiva creativa per migliorare la loro alfabetizzazione mediatica e le loro capacità di pensiero critico. Dopo una prima fase di formazione, gli insegnanti metteranno in pratica la metodologia CrAL con i loro studenti come un approccio multidisciplinare nei workshop basati su progetti.
- **Studenti** (età 14-19): che saranno i beneficiari finali in quanto riceveranno dai loro insegnanti (sostenuti dai tutor formati) una formazione specifica basata su progetti (workshop) sulle abilità tecniche e trasversali necessarie per produrre contenuti audiovisivi.
- **Genitori dei giovani e membri della comunità locale** saranno coinvolti nel progetto come partecipanti attivi e come membri di una nuova Comunità di Pratica per massimizzare l'impatto del progetto a livello locale, nazionale ed europeo.

APPROCCIO PEDAGOGICO

L'**approccio pedagogico** di CrAL, basato sulla co-creazione e partecipazione attiva dei giovani, ha un forte potenziale innovativo e inclusivo.

Il progetto incoraggerà la riflessione su **temi selezionati**, rilevanti per il mondo odierno (ad es. migrazione, tolleranza, ecc.), supportando la **co-creazione di contro-narrazioni positive** – in opposizione ai messaggi promossi dai media digitali e non – basata sull'elaborazione di nuovo contenuto audiovisivo. In questo modo, i giovani diventeranno attivi creatori di soluzioni alle sfide sociali, mentre i giovani svantaggiati (ad es. studenti immigrati e di seconda generazione) saranno sostenuti nella loro **integrazione sociale** e nel riconoscimento dei valori.

La formazione sarà elaborato sulla base della buona pratica identificata “Scrittura e lettura creative audiovisive” promossa da ICBSA, il dipartimento audiovisivo del Ministero della Cultura in Italia dal 2013.

STRATEGIE DIDATTICHE

Apprendimento basato sui progetti

L'apprendimento basato sui progetti (PBL) è una pedagogia centrata sugli studenti che include un approccio di classe dinamico nel quale si crede i discenti acquisiscano una conoscenza più profonda attraverso l'esplorazione attiva di sfide e problemi del mondo reale. Gli studenti imparano un argomento lavorando per un periodo di tempo prolungato per investigare e rispondere a una domanda, sfida o un problema complessi. È uno stile di apprendimento attivo e basato sull'indagine. PBL contrasta con la memorizzazione meccanica basata sulla carta, o con l'istruzione guidata dall'insegnante – che presenta fatti stabiliti o presenta un facile percorso verso la conoscenza – ponendo invece delle domande, dei problemi o degli scenari.

Apprendimento cooperativo

L'apprendimento cooperativo è una pratica pedagogica che incentiva la socializzazione e l'apprendimento tra studenti di tutte le età da e in tutti i domini dei diversi argomenti.

Le sue pratiche sono basate principalmente sul coinvolgimento attivo e diretto degli studenti che sono di conseguenza stimolati a lavorare insieme per raggiungere un obiettivo comune o completare attività di gruppo, che sarebbero difficili da realizzare altrimenti.

Mettere gli studenti in gruppi e aspettarsi che lavorino insieme non incetivizzerà necessariamente la cooperazione. Johnson e F. Johnson (2009) propongono che i gruppi debbano essere creati in un modo tale che le cinque componenti chiave di un felice apprendimento cooperativo siano incorporate nella struttura.

La prima di queste componenti chiave implica strutturare un'interdipendenza positiva all'interno dell'ambiente di apprendimento cosicché tutti i membri del gruppo capiscano di essere legati assieme in un modo che non permette di avere successo singolarmente ma solo tutti insieme, e di dover imparare a sincronizzare i loro sforzi per garantire che ciò accada.

La seconda componente chiave è incentivare l'interazione o la volontà dei membri del gruppo a incoraggiare e facilitare gli sforzi di ognuno nel completare i propri compiti per far sì che il gruppo raggiunga il suo obiettivo.

La terza componente chiave è la responsabilità individuale o la propria responsabilità nell'assicurare che la propria parte del lavoro venga completata, al contempo assicurare che gli altri completino la loro.

Assegnare gli studenti a dei gruppi e aspettarsi che sappiano come collaborare non garantisce che ciò accada. Infatti, spesso i gruppi implodono perché mancano delle abilità interpersonali necessarie per gestire i disaccordi tra i membri del gruppo. Queste abilità devono essere esplicitamente trattate (studenti più grandi) o insegnate (bambini più piccoli) e sono la quarta componente chiave per un apprendimento cooperativo che abbia successo.

La componente chiave finale per un felice apprendimento cooperativo è l'elaborazione di gruppo. L'elaborazione di gruppo implica che gli studenti riflettano sui loro progressi e sui loro rapporti di lavoro. Domande come le seguenti sono spesso utilizzate per stimolare questo tipo di riflessione: 'Cosa abbiamo realizzato?', 'Di cosa abbiamo ancora bisogno per realizzarlo?' e 'Come potremmo farlo?'.

Insegnamento e apprendimento partecipativi (IAP)

L'Apprendimento Partecipativo presenta una serie di pratiche utili per interagire e apprendere con le comunità. L'approccio può essere esteso a gruppi più piccoli che partecipano al processo di apprendimento.

IAP è un ambiente di apprendimento nel quale l'insegnante è un facilitatore dell'apprendimento per indagini guidate da studenti e per la costruzione delle conoscenze. (Barab et al. 1998).

L'Apprendimento Partecipativo fornisce una base importante con la quale gli studenti possono impegnarsi nell'apprendimento esperienziale sulle differenze e disuguaglianze.

Strategie di pensiero visivo (VTS)

Il pensiero visivo è un metodo di facilitazione centrato sullo studente che promuove l'uso di incontri non verbali per enfatizzare il processo di apprendimento.

Le sue origini possono essere rilevate nel lavoro dell'autore e psicologo di discendenza tedesca Rudolf Arnheim nella pubblicazione 'Il Pensiero Visivo' (1969) dove la percezione visiva "getta le basi per la formazione del concetto" (pag. 294)

In tempi successivi la metodologia VTS è stata sviluppata come un metodo di insegnamento basato sull'indagine creato dalla psicologa cognitiva Abigail House e dall'educatore museale

Philip Yenawine, e prevede l'uso dell'arte e dei contenuti percettibili per insegnare l'alfabetizzazione visiva, il pensiero visivo e la capacità di comunicazione.

Nell'articolo 'Thoughts on Visual Literacy' (1997), Yenawine descrive l'alfabetizzazione visiva come "la capacità di trovare significato nelle immagini. Si tratta di un insieme di competenze che vanno dalla semplice identificazione (denominazione di ciò che si vede) a un'interpretazione complessa a livello contestuale, metaforico e filosofico.

Molti aspetti della cognizione sono chiamati in causa, come l'associazione personale, gli interrogativi, la speculazione, l'analisi, l'accertamento dei fatti e la categorizzazione. La comprensione oggettiva è la premessa di gran parte di questa alfabetizzazione, ma gli aspetti soggettivi e affettivi del sapere sono ugualmente importanti."

Gamification

Il termine "gamification" è generalmente utilizzato per definire l'applicazione di pratiche di gioco in ambienti di non gioco con l'obiettivo di migliorare i processi di apprendimento messi in atto e l'esperienza di coloro che sono coinvolti.

Le pratiche di gamification vengono adottate per sostenere l'apprendimento in una varietà di contesti educativi e aree tematiche, ma anche per affrontare atteggiamenti e comportamenti trasversali come la collaborazione, la creatività e lo studio autoguidato.

Apprendimento basato sulle competenze (CBL)

L'istruzione basata sulle competenze include un profondo interesse e un'attenzione agli atteggiamenti, ai talenti e ai bisogni dello studente, fornendogli il tempo necessario per acquisire ed eseguire ripetutamente o dimostrare le competenze attese e creare un ambiente di supporto per l'apprendimento.

Definire la competenza è complesso, e ancor di più nel contesto educativo; le competenze per come sono definite dagli organismi europei, nonché dagli esperti in materia di istruzione, consistono in questioni interconnesse quali la componente della conoscenza, il repertorio comportamentale e l'integrazione dei valori.

Pertanto, una persona competente che svolge un'attività avrà una combinazione di abilità, atteggiamenti e conoscenze necessari che dovrebbero essere considerati all'interno di un atteggiamento olistico. In questo contesto, il ruolo principale dell'insegnante consiste nel valutare i risultati dell'apprendimento piuttosto che il tempo di realizzazione, facilitando, invece di controllare, l'apprendimento.

Educazione al modello di ruolo

Da molto si pensa che i modelli di ruolo svolgano un ruolo importante nello sviluppo dei giovani. Uno studio longitudinale di giovani adolescenti ha rivelato che gli studenti che hanno

riferito di avere almeno un modello di ruolo all'inizio dello studio hanno avuto un rendimento accademico migliore anche nei 24 mesi successivi, hanno segnalato obiettivi più orientati al successo, si sono divertiti nelle attività legate al successo in misura maggiore, hanno pensato di più al loro futuro, e ammirato adulti piuttosto che coetanei più spesso degli studenti senza un corrispondente modello di ruolo.

Un modello di ruolo è una persona nel quale un individuo si identifica in un modo o nell'altro per:

- trarre ispirazione o motivazione, e/o
- emulare alcuni attributi del modello di ruolo.

La teoria della motivazione afferma che un modello di ruolo ispiratore può fornire incentivi per aspirare a maggiori risultati, fornire direzione e incoraggiare l'impegno e la persistenza per il raggiungimento degli obiettivi. La teoria dell'apprendimento sociale afferma che si impara osservando i comportamenti delle altre persone, gli atteggiamenti e i risultati di tali comportamenti. Attraverso l'osservazione si decide quale parte di questi comportamenti riprodurre. Quando un modello di ruolo rappresenta i risultati che sono apprezzati, un individuo sarà più propenso a emulare i suoi attributi, come: valori, stile, atteggiamenti, abilità e pensieri. La teoria dell'identificazione sottolinea che gli individui sono attratti l'uno dall'altro sulla base di una certa somiglianza percepita, quindi i modelli di ruolo possono aiutare le persone a sviluppare il loro concetto di sé. I modelli di ruolo possono essere storici, culturali, celebrità, immaginari, personali (famiglia, coetanei) o professionali. (McCullough, 2013).

Come selezionare i partecipanti (insegnanti)

In tutti i paesi coinvolti, gli insegnanti saranno selezionati in base ai loro risultati educativi, all'interesse che mostrano, al profilo dei giovani con cui lavorano e all'area geografica in cui lavorano (con attenzione sulle aree svantaggiate).

È preferibile includere i giovani provenienti da aree geografiche svantaggiate, i giovani esclusi socialmente e culturalmente. I paesi con un'alta percentuale di migranti e rifugiati (ad esempio, Italia e Grecia) presteranno particolare attenzione al coinvolgimento di persone con background migratorio nella fase sperimentale.

Data la natura della metodologia è preferibile che gli insegnanti coinvolti:

- apprezzino e valorizzino il rapporto con gli studenti come approccio didattico
- mostrino interesse verso nuove metodologie
- abbiano competenze relative ai processi di comunicazione visiva
- abbiano familiarità con le strategie e gli approcci didattici

- siano predisposti ad attività creative basate su workshop
- abbiano tempo da dedicare al progetto CrAL
- abbiano un buon livello di inglese per poter interagire facilmente sulla piattaforma con insegnanti di altri paesi europei

Laboratori locali in presenza

Il corso misto per insegnanti e tutor durerà **3 mesi**, da **ottobre 2022 a gennaio 2023**.

Per rendere il corso di e-learning ancora più efficace e consentire agli insegnanti di mettere in pratica le conoscenze acquisite, assimilarle e utilizzarle per realizzare un progetto (in modo che possano poi replicare questa esperienza nelle loro aule) il corso online si alternerà a cinque workshop in presenza. Questo inoltre dà ai tutor la possibilità di rivedere i compiti svolti dagli insegnanti dopo ogni modulo online e parlarne con gli insegnanti, dando ai partecipanti ai workshop la possibilità di ricevere un feedback di persona sul loro lavoro e sul loro percorso di formazione.

Fase di formazione	Tipo di contenuti	Ore/Minuti	Calendario
Modulo 1: Sintassi Visiva e Movimento Ricreativo; Modulo 2: Sintassi Visiva e Movimento Ricreativo	Risultati del primo e del secondo compito: I partecipanti mostrano le immagini raccolte dopo la loro ricerca (che avranno già caricato sulla piattaforma), illustrando quali tecniche hanno scelto di utilizzare. <i>Discussione aperta tra pari, facilitata dai tutor.</i>	2 ore	Settimana 2: 1° giorno di workshop in presenza
Modulo 3: Drammaturgia visiva;	Risultati del compito 3: Quali sono gli esempi più rilevanti di contenuti, video di Youtuber rilevanti, web-influencer, serie tv guardati dai loro studenti che i partecipanti hanno identificato?	1 ora	Settimana 4: 2° giorno di workshop in presenza

9

<p>Modulo 4: Dalla persona al personaggio, l'intervista</p>	<p><i>Discussione aperta tra pari, facilitata dai tutor.</i></p> <p>Risultati del compito 4:</p> <p>Quali sono state le maggiori difficoltà incontrate nel condurre un'intervista con un collega o uno studente? Cosa ho imparato dall'esperienza? Di quali strumenti ho ancora bisogno?</p> <p><i>Discussione aperta con feedback dai tutor.</i></p>	<p>1 ora</p>	
<p>Modulo 5: Drammaturgia visiva. Dall'immagine alla scrittura, dalla scrittura alle immagini;</p> <p>Modulo 6: Fiction vs Documentario</p>	<p>Risultati del compito 5:</p> <p>Come è strutturata la nostra sceneggiatura?</p> <p><i>Feedback dai tutor.</i></p> <p>-----</p> <p>Risultati del compito 6:</p> <p>Idea: ogni partecipante presenta in 5 minuti l'idea del suo documentario (che è già stato condiviso sulla piattaforma), il tema principale, mostrando le sequenze visive scelte.</p> <p><i>Presentazione e feedback dai tutor.</i></p>	<p>1 ora</p> <p>-----</p> <p>1 ora</p>	<p>Settimana 6: 3° giorno di workshop in presenza</p>
<p>Modulo 7: Il set e la ripresa;</p>	<p>Risultati del compito 7:</p> <p>Quali sono state le difficoltà incontrate nell'iniziare le riprese? Di quali strumenti ho ancora bisogno?</p> <p><i>Discussione aperta tra pari, facilitata dai tutor.</i></p>	<p>1 ora</p>	<p>Settimana 8 - 4° giorno di workshop in presenza</p>

Modulo 8: Montaggio di video	<p>-----</p> <p>Risultati del compito 8:</p> <p>Brainstorming sulla creazione di un'ipotesi di montaggio dei video girati dai partecipanti.</p> <p><i>Discussione aperta tra pari, con feedback dai tutor.</i></p>	<p>-----</p> <p>1 ora</p>	
Modulo 9: Sintassi suono-immagine; Modulo 10: Il rapporto con la visione personale	<p>Workshop pratico di montaggio di video</p> <p>Ora che i partecipanti hanno tutti gli elementi a loro disposizione (una sceneggiatura, immagini, riprese, voci fuori campo, colonna sonora) con il supporto dei tutor lavoriamo sull'"assemblaggio" di questi elementi.</p>	<p>2 ore</p>	<p>Settimana 10: 5° giorno di workshop in presenza</p>

Qui sotto presentiamo un calendario provvisorio dei workshop nazionali:

MODULO 1 Cosa è un'immagine	ore online:	ore in presenza:								
MODULO 2 Sintassi visiva e movimento ricreazionale	2,5 h	2 h								
MODULO 3 Drammaturgia Visiva			ore online:	ore in presenza:						
MODULO 4 Dalla persona al personaggio			2,5 h	2 h						
MODULO 5 Dall'immagine alla scrittura, dalla scrittura alle immagini					ore online:	ore in presenza:				
MODULO 6 Fiction vs Documentario					2,5 h	2 h				
MODULO 7 Il set e la ripresa							ore online:	ore in presenza:		
MODULO 8 Montaggio di video							2,5 h	2 h		
MODULO 9 Sintassi suono-immagine									ore online:	
MODULO 10 Proiezioni in corso									2,5 h	
										ore in presenza:
										2 h
TOTALE Ore	4,5h		4,5h		4,5h		4,5h		4,5h	21,5h tot

Come organizzare laboratori locali per i giovani

La metodologia CrAL sarà sperimentata attraverso workshop con i giovani per produrre contenuti audiovisivi. Una volta che gli insegnanti e i formatori avranno completato il corso di formazione misto, metteranno alla prova la metodologia CrAL con i loro studenti. I workshop CrAL saranno organizzati seguendo un approccio basato su progetti e casi reali, promuovendo un ambiente di lavoro aperto alla comunità locale e finalizzato allo sviluppo di competenze tecniche, artistiche e trasversali (creatività, pensiero critico, lavoro di squadra, ecc.).

Gli insegnanti e i formatori identificheranno **uno o più argomenti** che gli studenti dovranno studiare e tradurre in un cortometraggio.

Entro un periodo di 6 mesi, indicativamente tra **gennaio e giugno 2023**, a seconda delle esigenze specifiche dei principali partecipanti di ciascun paese della sperimentazione, gli studenti, guidati da insegnanti e formatori e supportati tecnicamente da tutor, agiranno come sceneggiatori, registi, attori, cameraman ecc. per la produzione di **un totale di 20** (quattro in ogni paese) video brevi che saranno proiettati durante uno degli eventi di divulgazione promossi in ogni paese partecipante.

COME UTILIZZARE IL PACCHETTO EDUCATIVO

Data la natura della metodologia e la vastità degli argomenti trattati, i Pacchetti Educativi (EP) – inclusi come allegati in questo documento – rappresentano il punto di riferimento operativo del progetto. Ogni videolezione è accompagnata da un pacchetto educativo.

I pacchetti educativi spiegano i contenuti presentati nelle videolezioni che saranno utili sia per i formatori che per gli insegnanti. In tutti i pacchetti educativi i partecipanti troveranno:

- una panoramica generale della videolezione in questione
- obiettivi e risultati di apprendimento
- metodologia pedagogica applicate
- presentazione dei contenuti divisi per unità
- orari e attività per gli insegnanti
- schede didattiche divise per unità
- contenuti integrativi da utilizzare per approfondire gli argomenti della lezione in forma di presentazione pptx

I formatori e gli insegnanti baseranno il loro lavoro sui pacchetti educativi, che sosterranno lo sviluppo delle attività sia sulla piattaforma che all'interno delle aule.

I pacchetti educativi sono contenuti in **ogni modulo online** del corso di e-learning della piattaforma CrAL e possono essere trovati nella piattaforma, in: "Materiali di apprendimento", sezione "Unità di apprendimento".

NUMERO DI WORKSHOP PER TRASFERIRE LA METODOLOGIA CrAL AGLI STUDENTI

Il numero suggerito di workshop per la durata della sperimentazione è di 15 workshop di almeno un'ora ciascuno, organizzati come segue:

- dieci workshop basati sul contenuto e la struttura delle videolezioni e dei pacchetti educativi;
- cinque workshop dedicati all'elaborazione e al montaggio dei prodotti audiovisivi degli studenti.

SOSTEGNO TECNICO E RAFFORZAMENTO DELLE POTENZIALITÀ DELLE SCUOLE

I tutor dovranno **interagire con gli insegnanti** per capire come valutare al meglio il loro potenziale, a livello sia tecnico che educativo, per poter sostenere adeguatamente gli insegnanti e assicurare un processo efficace con gli studenti. Il rapporto tra tutor e insegnanti è fondamentale; i tutor dovranno connettersi profondamente con gli insegnanti, per capire come sostenere una corretta comprensione della metodologia, che potrebbe essere il punto di forza e di debolezza della loro pratica quotidiana, del tipo di impegno che attivano con i loro studenti.

Anche la questione tecnica svolge un ruolo cruciale, i tutor valuteranno quali sono le **strutture scolastiche**, sia in termini di spazio che di attrezzature tecniche, e dirigeranno le attività di conseguenza.

SUPPORTO DA PARTE DEI TUTOR AGLI INSEGNANTI

Durante la sperimentazione, il tutor sarà responsabile dello svolgimento di un controllo costante e graduale per supportare adeguatamente lo sviluppo delle attività e per aiutare gli insegnanti, se necessario: suggeriamo di organizzare incontri con gli insegnanti online o faccia a faccia ogni due settimane e incoraggiare l'invio di feedback attraverso la piattaforma, in particolare utilizzando i forum nazionali, almeno una volta al mese. Gli insegnanti utilizzeranno la piattaforma per condividere esperienze e contenuti e ricevere feedback dai tutor.

Agli insegnanti verrà richiesta una **dichiarazione d'onore** che indichi il numero di studenti che partecipano ai workshop.

Al termine della fase sperimentale, verrà anche chiesto loro di scrivere un **breve rapporto** sulle attività svolte in aula, che dovrebbe anche includere immagini.

COME COINVOLGERE LA COMUNITÀ LOCALE

Il coinvolgimento della comunità locale a scopo di sensibilizzazione durante l'azione pilota sarà particolarmente importante: i genitori degli studenti e i membri della comunità locale saranno direttamente coinvolti nelle attività del progetto attraverso: interviste, coinvolgimento diretto nella produzione di film (ad es. come attori o testimonianze), eventi di divulgazione locali.

Certificazione

La partecipazione degli insegnanti al corso misto e alla fase sperimentale del progetto CrAL sarà riconosciuta attraverso un certificato.

La formazione online sarà considerata completata se gli insegnanti avranno completato **tutti i compiti** previsti dalla piattaforma (quiz ed esercizi) e se avranno frequentato almeno **l'80%** del corso online e delle lezioni in presenza.

La convalida dell'acquisizione delle conoscenze base sui concetti chiave delle videolezioni avverrà attraverso dei quiz sulla piattaforma; si tratta di un metodo di autovalutazione attraverso il quale l'utente può testare le conoscenze acquisite.

La valutazione degli esercizi creativi proposti al termine di ogni modulo e poi discussi e condivisi durante i workshop in presenza si svolge sulla piattaforma, dove i tutor non assegnano un voto formale ma danno feedback per sostenere gli insegnanti nel proporre le stesse attività in classe ai loro studenti.

Linee guida per il concorso

All'inizio della fase sperimentale, **verranno lanciati concorsi nazionali** in ogni paese e verranno selezionati i migliori video, anche in base al maggior numero di like/condizioni raggiunto sui social media. I 5 vincitori nazionali saranno invitati a partecipare all'evento finale del progetto (durante il summit ALL DIGITAL 2023) durante il quale tutti i video vincitori saranno proiettati e presentati dai giovani stessi, al fine di promuovere il loro ruolo come veri partecipanti nel cambiamento.

La giuria di ALL DIGITAL voterà quindi il miglior video che sarà assegnato nella premiazione di AD, che si terrà durante l'evento finale del progetto (Summit AD).

I cortometraggi saranno prodotti e presentati nel rispetto di una **serie di norme**.

I progetti audiovisivi:

- dovranno essere composti da una sequenza di immagini e/o brevi video di durata non superiore ai 3 minuti.
- possono avere musica insieme a una voce fuori campo.
- possono essere prodotti in inglese o nelle lingue nazionali dei partner.
- I video per il progetto CrAL dovranno includere l'intro e l'outro del progetto, che saranno disponibili sulla piattaforma.
- Oltre all'outro, I Video devono includere:
 - nome e cognome di autore/i
 - scuola/istituto
 - città
 - paese
 - avviso di copyright (guardare le istruzioni di seguito in Questioni di Copyright)

QUESTIONI DI COPYRIGHT

I video devono rispettare le norme sul copyright e fare riferimento in modo chiaro e adeguato a qualsiasi materiale creativo usato quando richiesto.

I team di studenti dovrebbero detenere i diritti d'autore per tutti i video e le foto che useranno nelle loro produzioni; in alternativa dovrebbero utilizzare materiali senza copyright.

Le migliori immagini, video e musica da includere nei video sono quelli che i partecipanti **stessi creano**. Se i partecipanti scelgono di utilizzare il lavoro di un'altra persona devono essere sicuri di

avere il diritto di utilizzarlo e dare il merito alla persona che lo ha creato; questo dovrebbe essere fatto su un'immagine alla fine del cortometraggio.

Storie/cortometraggi digitali prodotti nel progetto CrAL saranno protetti da copyright sotto una licenza **Creative Commons**.

Queste licenze sono rese disponibili gratuitamente e consentono ai creatori di comunicare quali diritti si riservano e quali diritti rinunciano a beneficio dei destinatari o di altri creatori. La licenza scelta è:

Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 Unported (CC BY-NC-SA 4.0) ciò significa che i beneficiari sono liberi di Condividere (copiare, distribuire e trasmettere dell'opera), sotto le seguenti condizioni:

Attribution: devono attribuire la paternità dell'opera secondo le modalità indicate dall'autore o dal licenziante (ma non in alcuno modo che suggerisca che sostengano te o il tuo uso dell'opera).

Non Commercial - non possono utilizzare questa opera per scopi commerciali.

Share Alike - Se alteri, trasformi o sviluppi questa opera, puoi distribuire l'opera risultante solo sotto la stessa licenza o una simile a questa.

Ulteriori informazioni:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>

Per rendere esplicito che le opere audiovisive prodotte dai partecipanti al progetto CrAL siano realizzate e distribuite sotto questa licenza, l'autore/i deve includere la seguente immagine e testo:



Quest'opera è distribuita con Licenza Internazionale Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 (CC BY-NC-SA 4.0)

CRTIERI DI VALUTAZIONE

I cortometraggi degli studenti saranno valutati da una giuria composta da rappresentanti delle organizzazioni partner, tutor e formatori che hanno sostenuto gli insegnanti nella loro formazione sulla metodologia del progetto CrAL ed esperti in linguaggio audiovisivo e cinema.

I criteri sulla base dei quali saranno valutati i prodotti finali e verrà assegnato il premio nazionale per il cortometraggio più significativo, in conformità con i principi pedagogici della metodologia CrAL, sono i seguenti:

Criteria	Description	Points
A. Uso creativo delle competenze digitali	Capacità di produrre contenuti originali e creativi attraverso un uso consapevole di strumenti di riproduzione digitali e multimediali. Vale a dire: uso consapevole dell'inquadratura, montaggio originale, uso creativo dei suoni, creazione di colonne sonore digitali originali.	10
B. Sceneggiatura originale	Scelta di un tema particolarmente sentito, storia avvincente, sceneggiatura ben strutturata, qualità dei dialoghi, uso consapevole della cronologia delle scene; originalità nell'approccio al tema, valore emotivo della storia per gli autori	10
C. Pensiero Critico e interpretazione della realtà	Padronanza del linguaggio audiovisivo e consapevolezza evidente del valore del linguaggio audiovisivo come mezzo di espressione dei pensieri personali degli studenti	10
D. Inclusione Sociale	Prove di co-creazione di contenuti audiovisivi e coinvolgimento attivo di persone da ambienti diversi; coinvolgimento delle comunità di riferimento degli studenti, siano esse comunità online, comunità locali, comunità sociali, comunità scolastiche.	10
F. Originalità dei contenuti	Prove di co-creazione di contro-narrazioni positive – in opposizione ai messaggi promossi dai media digitali e non – basate sull'elaborazione di nuovi contenuti audiovisivi, sull'elaborazione di una prospettiva originale sugli eventi contemporanei.	10

MANUALE PER L'INSEGNANTE

LEZIONE 1

CHE COS'E' UN'IMMAGINE?

La lezione introduce ai temi della **produzione visiva** e guida gli insegnanti verso conversazioni, in cui vengono presentati i temi della comunicazione rappresentativa, dell'espressione cinematografica e della costruzione fotografica. Propone un approccio introduttivo che coinvolge una dinamica fondamentale, che può essere decontestualizzata da quelle comuni connessioni logiche che permeano il pensiero razionale e il linguaggio scritto o parlato.

La pratica di CrAL propone una serie di indagini di natura visiva, che privilegiano profondamente l'atto percettivo, e che derivano principalmente da una sfera emotiva e inconscia. La metodologia ci mostra l'esistenza di un'alfabetizzazione attiva "dell'immagine in movimento" che influenza il nostro modo di percepire, rappresentare e interpretare la realtà. Tale mezzo espressivo, può essere generalmente inserito nel contesto delle arti visive.

Questo approccio stimola gli studenti verso un atteggiamento spontaneo, permeato di osservazione, espressione di sé e da cui deriva una conseguente intensificazione della sensibilità e del contatto con gli altri: il pensiero critico e l'osservazione attiva sono elementi fondativi di questa tecnica specifica. L'esercizio di **separazione** da un dato soggetto osservato e rappresentato è al centro dell'approccio di CrAL.

Si incoraggia l'esplorazione di temi personali, verso la definizione di un intento visivo e, mentre si decide come inquadrare un dato soggetto - sia in termini tecnici che speculativi - viene favorito un processo di distanziamento in cui il momento osservativo viene decostruito in diverse esperienze di ripresa.

La fase iniziale consiste in una registrazione immediata e fenomenologica della realtà, in cui si evidenzia quale sia la prospettiva generale della produzione visiva e si sottolinea quali siano i movimenti naturali del processo creativo.

Questo momento è cruciale per esplorare, per definire una serie di scelte produttive ed attivare una conversazione aperta tra compagni e insegnanti.

In un secondo momento si chiede agli studenti di tornare nello stesso luogo di indagine e produrre altro materiale, osservando il soggetto da lontano; tale atteggiamento favorisce l'identificazione di nuovi dettagli e ne assicura un maggior grado di dettaglio e ricchezza: gesti, interazioni, il riconoscimento dello spazio, momenti di silenzio o presenze sonore. La reiterazione del gesto di registrazione fotografica o animata, facilita l'individuazione e l'esplorazione dell'idea narrativa che si sta andando a delineare: inoltre, decostruire la realtà in vari momenti di captazione fa spesso emergere aspetti controversi, dicotomie, enigmi irrisolti.

Il concetto di **conflitto** può essere rilevato nelle fotografie o nelle immagini in movimento,

sia dal punto di vista visivo che in ciò che concerne il contenuto di un'opera. Discussioni aperte e sessioni di brainstorming aiuteranno il gruppo accademico, composto da insegnanti e studenti, a condividere le impressioni tecniche e narrative e ad articolare gli elementi chiave presenti nel materiale prodotto, come la composizione visiva, l'identificazione del messaggio, l'indagine del contesto e infine il tema decisivo che muove l'azione. Affrontare l'importanza del conflitto come elemento fondamentale della narrazione rappresenta una delle attività chiave in classe, gli insegnanti sono incoraggiati a interagire con le questioni proposte dagli studenti e a facilitare la costruzione di una narrazione articolata.

In generale, la qualità della conversazione è decisiva per avvicinare i temi scelti e spesso attiva un vibrante e toccante processo di peer review, previsto dal progetto CrAL e alla base dell'intenzione pedagogica proposta.

OBIETTIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Ogni lezione definisce specifici contesti educativi che possono essere arricchiti dagli insegnanti, a seconda delle diverse prospettive personali.

Obiettivi:

- Imparare le basi della drammaturgia visiva
- Identificare il ruolo del conflitto come elemento narrativo chiave nella produzione di storie video.
- Comprendere le differenze e le diverse tecniche degli approcci documentaristici e narrativi.
- Comprendere come queste tecniche siano state applicate efficacemente nel corso della storia del cinema.
- Imparare a coinvolgere il pubblico
- Imparare tecniche e approcci per la comunicazione, la rappresentazione e l'espressione creativa di questioni percepite come importanti.
- Capire la differenza tra intrattenere e rappresentare
- Identificare i temi della cultura giovanile sul web
- Utilizzare l'approccio rappresentazionale per stimolare il pensiero critico

Risultati:

- Applicare i principi della drammaturgia visiva per scrivere e rappresentare storie efficaci e di impatto emotivo.
- Incorporare le storie di conflitto per renderle avvincenti per il pubblico.
- Saper scegliere un approccio documentaristico o narrativo per le produzioni audiovisive, in base a ciò che si vuole raccontare
- Creare un'opera di significato piuttosto che un mero prodotto d'intrattenimento.
- Utilizzare le conoscenze acquisite sulla cultura digitale giovanile per stimolare riflessioni più profonde su questioni sociali percepite come più "urgenti" dai giovani.

METODOLOGIE PEDAGOGICHE APPLICATE*

Project-based learning

Cooperative Learning

Participatory Teaching and Learning (PTL)

Visual Thinking Strategies (VTS)

Competency-based Learning (CBL)

*Gli insegnanti si possono riferire al documento 'Metodologia per gli insegnanti'

STRUTTURA DEL DOCUMENTO

I contenuti sono suddivisi per unità:

1. Capacità reattiva
2. Che cos'è un'immagine
3. Diario Personale

Ogni unità è introdotta da una scheda didattica, una panoramica di una pagina che introduce i temi e le pratiche della lezione, che può essere integrata dall'insegnante, può essere stampata e condivisa con gli studenti.

Successivamente l'unità viene approfondita grazie ad una dettagliata presentazione di cosa l'insegnante può fare nel corso della lezione. Una unità didattica della lezione che indica nel dettaglio come interagire, quali sono i temi da trattare e quali sono le attività e gli esercizi da proporre. Inoltre, gli insegnanti hanno, quando necessario, a disposizione presentazioni in Power Point, utili per acquisire e condividere i contenuti presentati dalla Video Lezione:

1. CrAL_Gestalt.pptx
2. CrAL_Storytelling.pptx

La capacità reattiva



La macchina fotografica è uno strumento di rilevazione. Fotografiamo non solo ciò che conosciamo, ma anche ciò che non conosciamo.

ARGOMENTI

- percezione visiva
- produzione visiva

Lisette

COMPETENZE CHIAVE

- osservazione e rappresentazione della realtà
- ricerca visiva
- azione rappresentativa

APPROFONDIMENTI

- l'atto visivo della percezione e la produzione visiva come strumento di memoria
- la rappresentazione dei sentimenti: osservazione della realtà e risonanze interiori
- la retorica visiva
- la narrazione visiva si distacca dalle parole: differenze tra pensiero verbale e visivo
- il significato nascosto della produzione fotografica
- la realtà rappresentata e relativa interpretazione

DOMANDE GENERATIVE

- cosa vedete? Quali sono gli elementi visivi che risuonano con la vostra sensibilità?
- perché scattate foto o create video?
- qual è l'uso della vostra produzione visiva?

FONTI

- <https://www.lensculture.com/explore/award-winners/critics-choice-2021>
- <https://www.worldpressphoto.org/collection/photo-contest>
- archivio visivo personale degli studenti, smartphone o altri media

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

- introduzione al MANIFESTO
- discussione plenaria sull'atto di scattare foto e creare filmati quotidiani dalla realtà
- Osservazione collettiva e analisi visiva di una serie scelta da LENS CULTURE o dal programma LENS CULTURE.

ESERCIZI PRATICI

esercizio 1: sfogliate il vostro quaderno, il vostro diario personale o la vostra agenda. Notate come raccogliete le idee, appunti e pensieri. Individuate la proporzione tra istanze verbali e rappresentazioni visive.

Unità 1: La capacità reattiva

Sessione	Metodi educativi	Risorse didattiche	Descrizione	Obiettivi	Minutaggio
1.1 LA CAPACITA' REATTIVA	Warming up	<ul style="list-style-type: none"> . Lavagna interattiva . File o stampa del CrAL Manifesto . Post-it . Telefoni degli studenti o Pc della scuola 	<p>Il Manifesto di CrAL L'insegnante presenta il Manifesto, leggendo i 10 punti e stimolando una discussione introduttiva, valorizzando le opinioni degli studenti.</p> <p>Gli studenti vengono introdotti ad una rapida attività di warming up. Divisi per gruppo, viene chiesto loro di scegliere 10 immagini ispirate a ciascun punto del Manifesto.</p> <p>Attività 1: Andate a cercare online le fotografie che assocereste ai 10 punti del Manifesto. Condividete la vostra ricerca con il resto del gruppo e osservate attentamente le scelte degli altri. Selezionate le 10 fotografie finali che rappresenteranno l'interpretazione visiva del Manifesto da parte del vostro gruppo. Con i risultati ottenuti create una mood board, un collage digitale o un video.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - raggiungere la conoscenza dei contenuti del Manifesto - permettere agli studenti di relazionarsi con i contenuti del Manifesto e di condividere l'immaginario visivo personale - produrre materiale visivo relativo al Manifesto (1 risultato per gruppo) 	15 min.
	Discussione plenaria e sessione Q/A		<p>Produzione Visiva Discussione aperta sul processo di realizzazione delle immagini, gli studenti sono stimolati ad elaborare:</p> <ul style="list-style-type: none"> - come producono contenuti visivi, perché e a chi sono indirizzati - quale attrezzatura preferiscono utilizzare e perché 	<ul style="list-style-type: none"> - stimolare una riflessione personale e collettiva - applicare una analisi approfondita a proposito di immagini e produzione visiva 	30 min.

			<ul style="list-style-type: none"> - qual è l'intento personale e collettivo delle produzioni visive - quali sono i principali argomenti indagati visivamente - il ruolo della memoria - come una fotografia trasmette sensazioni: l'osservazione e la registrazione della realtà favorisce un processo in cui uno stimolo esterno raggiunge, senza l'uso di parole, una serie di percezioni interne e personali - come raccogliere le immagini introduce i temi di riproduzione e interpretazione - differenze tra guardare e vedere - la creazione di contenuti visivi implica un momento di separazione - dagli altri, dalla materia indagata e in ultima analisi dal materiale prodotto - che introduce le potenzialità del processo drammaturgico 		
	<p>Discussione plenaria e sessione Q/A</p>	<p>. Lavagna interattiva</p> <p>. Serie fotografica</p> <p>(*vedi la sezione FONTI nella scheda didattica)</p>	<p>Percezione Visiva</p> <p>Agli studenti viene presentata una serie di immagini scelte in precedenza dall'insegnante.</p> <p>Il gruppo decostruisce il messaggio fotografico analizzando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La costruzione formale - Il colore - Soggetto/i - Gesti - Posizione - Messaggio/i - Punto di vista - Segni e simboli - Funzione(i) 	<ul style="list-style-type: none"> - stimolare la riflessione personale e collettiva - applicare una analisi approfondita a proposito di immagini e percezione visiva 	

Esercizio 1

Chiedete agli studenti di osservare i quaderni, le agende e i diari personali e di notare come raccolgono idee, pensieri, programmi, ecc.

Qual è la proporzione tra testo scritto ed elementi grafici? È possibile individuare una predisposizione verso un approccio o l'altro? Esiste una relazione tra i contenuti rappresentativi e quelli scritti?

Che cos'è un'immagine?

“ ” La decisione più politica che si può fare è quella di indirizzare lo sguardo della gente. In altre parole, ciò che mostri alla gente, giorno dopo giorno, è un atto politico... E la cosa più politicamente indottrinante che puoi fare a un essere umano è mostrargli, ogni giorno, che non ci può essere cambiamento.

Wim Wenders

ARGOMENTI

- percezione e produzione visiva
- teoria della Gestalt

COMPETENZE CHIAVE

- l'osservazione e la rappresentazione della realtà
- la creatività come processo sistematico: separazione, produzione, archivio
- rappresentazione di sé attraverso contenuti visivi

APPROFONDIMENTI

- osservazione e rappresentazione della realtà
- la riproduzione della realtà e la storia del cinema
- l'atto del vedere come gesto culturale: La teoria della Gestalt
- le immagini riprodotte come espressione e rilevazione dei conflitti
- il significato collettivo stimolato dalla produzione soggettiva

DOMANDE GENERATIVE

- quali sono i contenuti della vostra produzione visiva?
- è possibile trovare elementi conflittuali visivi o speculativi correlati? (contrast, giustapposizioni, dicotomie)

FONTI

- archivio visivo personale degli studenti, smartphone o altri media

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

- discussione plenaria sull'atto di scattare foto e di creare filmati quotidiani dalla realtà
- osservazione collettiva degli esempi visivi formalizzati all'interno della Teoria della Gestalt

ESERCIZI PRATICI

esercizio 2: trascorrete un giorno senza interagire con i social media, la televisione, i film o le serie TV. Il giorno successivo preparatevi alla prima indagine visiva: scegliete un luogo esterno che susciti il vostro interesse. In solitudine, osservate e raccogliete spontaneamente i contenuti.

esercizio 3: decontestualizzare i contenuti visivi dalle parole. Guardate la TV escludendo il segnale audio per almeno 30 minuti. Cercate di concentrarvi sugli effetti di questa pratica. Come interpretate le immagini? Notate connessioni visive che vi aiutano a elaborare contenuti e significati?

Unità 2: Che cosa è un'immagine?

Sessione	Metodi educativi	Risorse didattiche	Descrizione	Obiettivi	Minutaggio
1.1 CHE COSA È UNA IMMAGINE	Presentazione, discussione plenaria e sessione Q/A	<ul style="list-style-type: none"> . LIM . Archivio visivo personale prodotto dai discenti 	<p>Percezione e produzione visiva Discussione aperta sul processo di ripresa fotografica, gli studenti sono stimolati ad approfondire:</p> <ul style="list-style-type: none"> - contenuti - emozioni - elementi conflittuali o controversi (contrasti, giustapposizioni, dicotomie) presenti nel loro lavoro personale - intenzioni - argomenti condivisi tra amici o gruppi più ampi - decostruzione visiva - Costruzione formale - Colore - Soggetto/i - Gestii - Posizione - Messaggio/i - Punto di vista - Segni e simboli - Funzione/i <p>- il significato della pratica archivistica: la creazione di una serie visiva stimola il riconoscimento dei contenuti e la relativa raccolta di idee. Il processo di archiviazione sostiene l'idea di separazione dall'atto reale di scattare una fotografia. Questa separazione è sia speculativa (identificazione di idee evidenti) sia temporale (l'analisi successiva dell'archivio rivela nuovi possibili contenuti).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - stimolare una riflessione personale e collettiva - applicare una analisi approfondita a proposito di immagini e produzione visiva 	15 min.
	Presentazione	PPT (CrAL_Gestalt.pptx)	<p>Teoria della Gestalt Introduzione alle regole della percezione. La teoria della Gestalt</p>	<ul style="list-style-type: none"> - applicare una analisi approfondita a proposito della teoria 	15 min.

			come affermazione percettiva secondo cui l'atto del vedere deriva da una stimolazione sensoriale e da atti cognitivi e culturali	
--	--	--	--	--

				fenomenologica della Gestalt
--	--	--	--	------------------------------

Esercizio 2

Chiedere agli studenti di trascorrere una giornata senza interagire con alcun dispositivo elettronico, per evitare stimoli narrativi.

Che si tratti di condivisioni sui social media o di momenti di fruizione cinematografica e televisiva, l'intento è quello di determinare una distanza dalla materia visiva e dalla sua pratica di utilizzo comune.

Il giorno dopo gli studenti dovrebbero iniziare un'attività fotografica: scegliendo un luogo esterno, il compito è quello di separarsi dagli altri e scattare una serie di immagini.

Esercizio 3

Chiedere agli studenti di guardare qualsiasi tipo di contenuto audio visivo, escludendo gli stimoli sonori, per almeno 30 minuti. Lo scopo di questo esercizio è quello di allontanare il mondo delle parole dal contesto delle immagini, favorendo quest'ultimo.

Diario Personale

“ ” In definitiva, per vedere bene una fotografia è meglio distogliere lo sguardo o chiudere gli occhi. "La condizione necessaria per un'immagine è la vista", disse Janouch a Kafka; Kafka sorrise e rispose: "Fotografiamo le cose per scacciarle dalla nostra mente. Le mie storie rappresentano un modo per chiudere gli occhi.

Roland Barthes

ARGOMENTI

- percezione e produzione visiva
- storytelling e drammaturgia

COMPETENZE CHIAVE

- l'osservazione e rappresentazione della realtà
- la ricerca visiva
- l'atto rappresentativo

APPROFONDIMENTI

- la produzione visiva e il suo rapporto con il tempo: visione attiva e reazione visiva
- le immagini riprodotte come espressione interiore: trovare la propria voce
- la differenza tra guardare e vedere
- il conflitto come elemento centrale della pratica narrativa e dello storytelling

DOMANDE GENERATIVE

- su cosa verte la vostra produzione visiva?
- è possibile trovare elementi conflittuali visivi o speculativi correlati? (contrasti, giustapposizioni, dicotomie)
- come ti senti quando ti separi dalla realtà per produrre contenuti visivi?
- il tuo lavoro può essere collegato alle tue emozioni personali? La macchina fotografica limita o favorisce la tua espressione?

FONTI

- il materiale prodotto da studentesse e studenti, esercizio 2

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

- discussione intorno al materiale visivo prodotto nell' esercizio 2: contenuti visivi e relativa analisi
- osservazione collettiva degli esempi visivi formalizzati nell'ambito della teoria della Gestalt

ESERCIZI PRATICI

esercizio 3

4: tornare nel luogo che hai scelto e scattare di nuovo, in solitudine. Concentrati sulle persone, sui gesti e gli spazi.

Unità 3: Diario Personale

Sessione	Metodi educativi	Risorse didattiche	Descrizione	Obiettivi	Minutaggio
1.3 DIARIO PERSONALE	Presentazione, discussione in plenaria e sessione Q/A	. LIM . Produzione visive dei discenti (esercizio 2)	Percezione e produzione visiva Discussione aperta sul lavoro prodotto dall'esercizio 2, che gli studenti sono stimolati a elaborare: - contenuti - significati nascosti - sentimenti ed emozioni - elementi conflittuali (contrast, giustapposizioni, dicotomie) - intenzioni - decostruzione visiva - Costruzione formale - Il colore - Soggetto/i - Gesti - Posizione - Messaggio/i - Punto di vista	- stimolare una riflessione personale e collettiva - applicare una analisi approfondita a proposito di immagini e produzione visiva	30 min.
	Presentazione	PPT (CrAL_Storytelling.pptx)	Storytelling e drammaturgia Prima introduzione e focus sul concetto di conflitto	- applicare una analisi approfondita a proposito del concetto di conflitto, principale motore narrativo	15 min.

Esercizio 4

Stimolate gli studenti a tornare nel luogo di indagine scelto per produrre altro materiale, concentrandosi su persone, gesti e spazio.

MANUALE PER L'INSEGNANTE LEZIONE 2

SINTASSI VISIVA E MOVIMENTO RICREATIVO

La seconda lezione introduce una riflessione significativa del regista greco Angelopoulo: egli afferma che il linguaggio delle immagini può parlare di infinite tematiche e appartiene a chiunque. Questa è l'introduzione all'argomento della seconda serie di lezioni sulla sintassi visiva e sul movimento ri-creativo, in cui si enuncia come la necessità espressiva del genere umano tutto possa anche passare attraverso una rappresentazione per immagini. L'obiettivo di questa sessione è indirizzare studenti e studentesse verso un percorso mosso dai linguaggi della sintassi visiva. Il nodo centrale di tale discorso si esplica nella comprensione del fatto che le immagini sono elementi di espressione sia personale che collettiva e che, come già menzionato in precedenza, evocano negli spettatori associazioni e idee spontanee che possono generare una storia. Per illustrare questo concetto, l'unità 2.1 si concentra sul movimento di distacco necessario a supportare il processo della visione. La lezione presenta una serie di immagini di Street Photography in cui risulta spontaneo identificare una serie articolata di elementi di conflitto. Questo contrasto intrinseco, che si genera grazie all'interazione tra spazio, tempo e movimento, induce un coinvolgimento oggettivo e personale, da parte di chi osserva, che in questo modo si avvicina spontaneamente alle istanze di quella che definiamo drammaturgia visiva. Tale approccio viene trasmesso principalmente attraverso due immagini che prima erano isolate, messe in relazione una con l'altra grazie ad un legame di tipo narrativo. L'*input* visivo stimola lo spettatore a trasformare una sintassi visiva in narrazione parlata.

Nella Lezione 2.2, questo tema viene presentato secondo una diversa angolazione: l'interesse si sposta dalla percezione alla produzione. I discenti diventano creatori di immagini e sono stimolati verso la produzione di immagini che generino energia, potenza e significato. Attraverso tale esercizio, avviene un cambio di prospettiva e la riflessione si sposta verso l'analisi di che cosa significhi scattare una foto che contenga, oltre che una sintassi visiva, anche un'espressione personale.

In seguito, nella Lezione 2.3, si apre una discussione condivisa in cui le immagini prodotte vengono osservate ed analizzate in contesto plenario.

L'esperto veicola lo sguardo dei discenti e li aiuta a decostruire il materiale prodotto, stimolando una analisi visiva e concettuale che spesso consiste nella rappresentazione, più o meno conscia, di quella condizione che potremmo definire come **conflitto adolescenziale**, che, sia in termini formali che simbolici, esplica una ricerca di senso, spesso dicotomica, in cui due o più elementi si presentano con contrasto.

Questo processo, di forte condivisione, richiede una forte predisposizione all'ascolto reciproco; il lavoro dell'insegnante è determinante per generare un ambiente di fiduciosa accoglienza e rispetto in cui sia possibile condividere pensieri e tensioni interiori.

L'interpretazione per immagini veicola la discussione verso una sorta di narrazione, in cui è possibile condividere pensieri, immaginari, dubbi.

Nella Lezione 2.4, i discenti iniziano a pensare collettivamente ad una narrazione che potrebbe essere valorizzata nel contesto di una produzione audiovisiva. L'insegnante registra e struttura i pensieri liberi di studenti e studentesse e li sostiene alla formazione di un'immagine chiara della loro storia.

OBIETTIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Ogni lezione definisce specifici contesti educativi che possono essere arricchiti dagli insegnanti, a seconda delle diverse prospettive personali.

Obiettivi:

- Imparare ad analizzare e interpretare le immagini
- Apprendere le tecniche fotografiche e cinematografiche
- Imparare a utilizzare il potere dell'immagine rappresentativa per comunicare la propria visione della realtà
- Elaborare i nuclei centrali di un'idea narrativa
- Imparare a osservare l'ambiente e le persone che ci circondano
- Costruire insieme un'idea narrativa, attraverso il brainstorming

Risultati:

- Utilizzare le immagini per comunicare ed esprimersi
- Utilizzare le tecniche fotografiche per comunicare efficacemente la propria visione della realtà
- Utilizzare il pensiero attraverso le immagini per stimolare il pensiero critico, la comunicazione creativa e la risoluzione dei problemi
- Strutturare le basi utili creazione di una storia collettiva

METODOLOGIE PEDAGOGICHE APPLICATE*

Project-based learning

Cooperative Learning

Participatory Teaching and Learning (PTL)

Visual Thinking Strategies (VTS)

Competency-based Learning (CBL)

*Gli insegnanti si possono riferire al documento 'Metodologia per gli insegnanti'

STRUTTURA DEL DOCUMENTO

I contenuti sono suddivisi per unità:

1. Come distaccarsi per supportare la visione
2. La sintassi visiva
3. Il "movimento ri-creativo"
4. Immagini e riflessione collettiva

Ogni unità è introdotta da una scheda didattica, una panoramica di una pagina che introduce i temi e le pratiche della lezione, che può essere integrata dall'insegnante, può essere stampata e condivisa con gli studenti.

Successivamente l'unità viene approfondita grazie ad una dettagliata presentazione di cosa l'insegnante può fare nel corso della lezione. Una unità didattica della lezione che indica nel dettaglio come interagire, quali sono i temi da trattare e quali sono le attività e gli esercizi da proporre.

Come distaccarsi per supportare la visione

“ ”

Una forma potrebbe essere considerata come a una sorta di spazio contenente una molteplicità di sottoforme interne. Queste sono invisibili nella maggior parte delle circostanze e si organizzano reciprocamente per creare l'insieme di percezioni significative emergenti che chiamiamo per esempio "quadrato", "diamante" e così via...

B. Pinna, J. Koenderink et Andrea van Doorn

ARGOMENTI

- distaccarsi per favorire il processo della visione
- creare collegamenti narrativi
- la sintassi visiva

COMPETENZE CHIAVE

- osservazione e interpretazione della sintassi visiva
- libera associazione e interpretazione
- capacità di combinare immagini e raccontare storie
- percezione dei propri pensieri, idee e processi associative

APPROFONDIMENTI

- l'atto visivo della percezione
- la produzione visiva come mezzo per la memoria

DOMANDE GENERATIVE

- quali associazioni libere ed idee vi vengono in mente quando contemplate le immagini?

FONTI

- street photography: https://jamesmaherphotography.com/street_photography/what-is-street-photography/
- https://assets.lensculture.com/static/guides/pdf/LensCulture_Street_Photography_Guide_2022.pdf

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

- favorire il pensiero associativo, interpretazione della sintassi visiva
- combinare le immagini tra loro; elaborare una drammaturgia visiva

ESERCIZI PRATICI

esercizio 1: ritagliate o stampate le immagini che attirano la vostra attenzione e portatele in classe

Unità 1: Come distaccarsi per supportare la visione

Sessione	Metodi educativi	Risorse didattiche	Descrizione	Obiettivi	Minutaggio
2.1 COME DISTACCARS PER AIUTARE LA VISIONE	Warming up	. lavagna o LIM . pennarelli . immagini di Street Photography (le immagini possono essere prodotte dai discenti, stampate o in forma digitale, oppure ritagliate da riviste, giornali, ecc.)	Pensiero associativo, interpretazione della sintassi visiva Fissate o proiettate una delle immagini scelte sulla lavagna. Lasciate che i discenti scrivano una parola che viene loro in mente quando vedono l'immagine. In alternativa, possono anche disegnare linee che esprimano le emozioni che hanno provato osservando l'immagine. Lasciate che i discenti i spieghino: - perché hanno scritto o disegnato la parola o le linee specifiche. - le associazioni e i sentimenti che hanno provato. Identificate, se possibile, il pensiero collettivo della classe e fate notare come il conflitto in un'immagine ci spinga a trovare una ragione che ci permetta di inventare una storia.	- migliorare la visione speculativa e personale - sostenere il confronto - esplorare l'idea di conflitto	10 min.
	Lavoro di gruppo	. immagini di Street Photography (le immagini possono essere stampate o ritagliate da riviste, giornali, ecc.)	Collegare le immagini tra loro; ideare una drammaturgia visiva L'insegnante ed i discenti stampano le immagini o le ritagliano in anticipo e le portano in classe. L'insegnante divide la classe in gruppi e chiede ad ogni gruppo di scegliere due immagini. La scelta delle immagini può essere casuale o consapevole. L'esercizio consiste nell'inventare una breve storia che colleghi le immagini scelte. Si può lavorare anche con un grande foglio in cui segnare idee e parole chiave, è possibile anche incollare le immagini e scrivere la storia. La storia può essere presentata davanti alla classe con il poster su cui hanno lavorato o i discenti possono fare un piccolo gioco di ruolo raccontando la loro storia attraverso un breve momento recitativo.	- per migliorare la visione speculativa e personale visione personale - applicare una analisi approfondita a proposito di della pratica narrativa	10 min.
				Riflessione Ripercorrere il processo di apprendimento della giornata. Chiedete	- team building

	<p>Discussione plenaria e sessione Q/A</p>		<p>cosa i discenti abbiano apprezzato in merito alla sessione appena svolta. Potete quindi fare un giro di riflessione simile al gioco "Esco dall'aula e porto con me...". Si termina la frase con ciò che ha generato interesse o impatto.</p>	<p>- stimolare una riflessione personale e collettiva</p>	
--	--	--	---	---	--

Esercizio 1

Sia insegnanti che discenti ritagliano o stampano alcune immagini che catturano la loro attenzione e le preparano per portarle alla prossima lezione. Inoltre prosegue il lavoro di produzione di immagini Street Photography da parte di studenti e studentesse.

La sintassi visiva



Come la sintassi è la disposizione di parole e frasi che ben articolano una lingua, la sintassi visiva delle forme potrebbe essere considerata come la disposizione di queste sottocategorie, invisibili ed interne, che sono cruciali per la creazione della forma complessivamente visibile del mondo percepito.

B. Pinna, J. Koenderink et Andrea van Doorn

ARGOMENTI

- comprensione della sintassi visiva e produzione di immagini

COMPETENZE CHIAVE

- osservazione e rappresentazione della realtà
- la creatività come processo sistematico: separazione, produzione, archivio
- rappresentazione di sé attraverso i contenuti visivi: produrre e rappresentare

APPROFONDIMENTI

- sintassi visiva: imparare ad analizzare e interpretare le immagini
- imparare a utilizzare il potere dell'immagine rappresentativa per comunicare una visione personale della realtà

DOMANDE GENERATIVE

- che intenzioni e sentimenti stimolano la tua produzione di immagini?
- come possiamo interpretare le nostre immagini?

FONTI

- https://thephotographersgallery.org.uk/sites/default/files/attachments/TPG%20Activities_Fantastical%20Framing_2022.pdf
- <https://thephotographersgallery.org.uk/photography-culture/story-behind-photography-shenjobi>

DESCRIPTION OF THE ACTIVITY

- produrre una propria immagine che contenga spazio, movimento e sensazioni
- osservazione e interpretazione delle produzioni visive

ESERCIZI PRATICI

esercizio 3: Pensate ad una storia che potrebbe essere raccontata guardando la vostra immagine, che. Sentimenti suscita tale storia?

Unità 2: La sintassi visiva

Sessione	Metodi di insegnamento	Strumenti/OER	Descrizione	Obiettivi	Tempo
2.2 SINTASSI VISIVA	Esercizio pratico	.Video camere . Telefoni degli studenti	Changing perspective Lasciate un piccolo tempo libero ai discenti affinché cerchino all'interno della scuola qualcosa di interessante da fotografare.	- sostenere la produzione e l'esplorazione visiva - promuovere lo sviluppo di competenze tecniche	10 min.
	Presentazione	. lavagna o LIM	Presentazione delle immagini Date agli studenti il tempo di presentare le immagini che hanno scattato a casa o all'inizio della sessione. Lasciate che ognuno proponga alcune interpretazioni dell'immagine. Cercate di trovare tutti insieme un collegamento tra le immagini mostrate. C'è un conflitto comune che si rivela nelle immagini scattate?	- stimolare una riflessione personale e collettiva - team building	20min.

Esercizio 3

Lasciate che gli studenti annotino una piccola storia per la loro immagine. In questo modo possono iniziare a trasportare la loro prima idea visiva in un linguaggio scritto. Dite agli studenti di annotare anche i sentimenti e le emozioni che provano guardando la loro immagine.

Incoraggiateli ad andare in profondità e facilitate il passaggio dalla dimensione pre-verbale a quella verbale.

Il "movimento Ri-creativo"



Vivere, sbagliare, cadere, trionfare, ricreare la vita dalla vita.
James Joyce

ARGOMENTI

- le dinamiche ricreative
- dal preverbale al verbale

COMPETENZE CHIAVE

- riconoscere il conflitto nelle immagini
- produrre e presentare le proprie immagini
- comprendere il processo linguistico

APPROFONDIMENTI

- interpretazione di immagini generatrici
- processo linguistico
- movimento nel tempo, movimento nello spazio
- dinamica di reazione e ri-creazione

DOMANDE GENERATIVE

- Come l'immagine rappresenta il conflitto?
- In che modo l'immagine può essere trasformata in parole?

FONTI

- memento as a poignant example on how re-creation works in a movie
- <https://www.instagram.com/karenavarroth/>
- <https://www.instagram.com/kensukekoike/>
- https://www.instagram.com/nowhere_but/
- <https://thephotographersgallery.org.uk/photography-culture/dafna-talmor-constructed-landscapes>
- <https://thephotographersgallery.org.uk/photography-culture/tpg-activity-photographic-distortion>
- <https://thephotographersgallery.org.uk/photography-culture/young-person-recommends-ai-more-human>
- <https://thephotographersgallery.org.uk/photography-culture/photography/photography-and-poetry>

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

- Revisione dei contenuti didattici
- Narrazione e drammaturgia
- Insegnamento del concetto di dinamica ricreativa e di ri-creazione

ESERCIZI PRATICI

esercizio 4: modificate una foto a vostra scelta casa e datele una nuova forma: che sia attraverso la ripetizione, la frammentazione, il collage o altro preparatevi ad una condivisione in classe.

Unità 3: Il “movimento Ri.creativo”

Sessione	Metodi di insegnamento	Strumenti/OER	Descrizione	Obiettivi	Tempo
2.3 IL “MOVIMENTO RI-CREATIVO”	Presentazione, discussione in plenaria e sessione Q/A	. Aula open space	Storytelling e drammaturgia Stimolate I discenti a condividere la loro esperienza creativa. Quanto è stato difficile o facile inventare una storia per la propria immagine? Come ci si sente a riflettere e annotare le sensazioni che si provano in relazione all'immagine?	<ul style="list-style-type: none"> - attivare pratiche creative - sostenere lo sviluppo di una visione personale - sviluppare progetti personali e collettivi 	10 min.
	Attività di gruppo	. Aula open space	Ri-creazione, dinamiche ri-creative Lasciate che I discenti approfondiscano la condivisione del loro lavoro: Si può anche organizzare una piccola mostra. La classe si divide in due, tra visitatori e ed espositori. Si può proporre un tipo di fruizione spontanea e decostruita delle immagini-storie, in cui attivare processi di confronto libero e di peer-review. Questa può rappresentare una forma di condivisione più piacevole rispetto a quella davanti alla classe ed inoltre, questa nuova modalità di condivisione sottolinea il potenziale ri-creativo di una immagine. La ri-creazione è il processo di creazione di una nuova opera partendo da qualcosa di già. L'attività chiarisce come, un'immagine possa essere modificata e mostrata di nuovo, in una forma diversa e con una aggiunta di contenuto.	<ul style="list-style-type: none"> - attivare pratiche creative - sostenere lo sviluppo di una visione personale - sviluppare progetti personali e collettivi 	20 min.

Esercizio 4

Agli studenti viene affidato il compito di modificare una delle loro foto a casa e di presentarla in una nuova forma. Le immagini possono poi essere esposte in classe come esempio di dinamica di ri-creazione.

Immagini e riflessione collettiva



Non sottovalutate mai il potere del pensiero: è la più grande via di scoperta.

Idowu Kyenikan

ARGOMENTI

- pensare a una serie di immagini in relazione tra loro
- dall'immagine all'esposizione verbale
- nuclei di un'idea narrativa e brainstorming

COMPETENZE CHIAVE

- scrittura creativa
- lavoro di gruppo
- ricerca
- inventare storie

APPROFONDIMENTI

- costruzione di una storia
- trasformazione di una storia
- riflessione intorno ad una storia

DOMANDE GENERATIVE

- Quali argomenti ti appassionano?
- Che tipo di argomenti vuoi trattare?

FONTI

- <https://www.instagram.com/paul.cupido/>
- <https://mareplurale.org/>

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

- Pratiche che stimolino la creatività i processi ideativi.

ESERCIZI PRATICI

esercizio 5: annotate le idee che vi vengono in mente e che potrebbero arricchire il racconto che avete scelto insieme in classe. Annotate anche i suggerimenti per la produzione visiva e giocate con l'ordine cronologico della storia.

Unità 4: Immagini e riflessione collettiva

Sessione	Metodi di insegnamento	Strumenti/OER	Descrizione	Obiettivi	Tempo
2.4 Thinking about images together	Warming up	. Carta e penna	Gioco di gruppo - inventare una storia Condividete con classe la frase aperta "Ieri non ho potuto fare i compiti perché...". Il discente in prima fila finisce la frase e quello successivo ne aggiunge un'altra. In questo modo la classe costruisce in gruppo una narrazione divertente che riceve input diversi da ogni persona.	- per realizzare una visione speculativa e collettiva visione collettiva - stimolare pratiche creative	15 min.
	Discussione in plenaria e sessione Q/A	. Fogli grandi Post-it per sessione di voto	Inventare una storia È il momento di stimolare l'ideazione di una storia. Fate un brainstorming approfondito con la classe su quali potrebbero essere i possibili argomenti. Scegliete un argomento tra le tante idee e lavorate su di esso.	- per realizzare una visione speculativa e collettiva visione collettiva - stimolare pratiche creative	15 min.

Esercizio 5

Facilitate il processo ideativo di studentesse e studenti. La pratica del brainstorming può essere supportata da una dettagliata annotazione dei contributi che vengono generati dalla discussione. Questo può aiutare a scegliere una storia che possa avere una partecipazione corale e non perdere dettagli che possono essere integrati successivamente.

MANUALE PER L'INSEGNANTE

LEZIONE 3

DRAMMATURGIA VISIVA

La lezione 3 introduce le diverse definizioni legate al concetto di **drammaturgia visiva**. In prima istanza, si sottolinea che esistono diversi approcci alla rappresentazione visiva: da un lato troviamo l'approccio documentaristico, dall'altro si osserva come una narrazione possa essere presentata attraverso un approccio di finzione che non si basa necessariamente su elementi di una realtà esistente.

A seconda della prospettiva scelta, nella realizzazione della produzione cinematografica ed audiovisiva, deriveranno risultati specifici, con relative prassi, soggetti e risultati. Studentesse e studenti potranno scegliere di produrre immagini fortemente interpretative, oppure di direzionarsi verso immagini e contenuti che si riferiscono ad eventi realmente accaduti.

Questo tipo di scelta determina un diverso tipo di coinvolgimento da parte del destinatario, che verrà esposto a stimoli che necessariamente lo coinvolgeranno in varie forme e misure.

L'elemento di identificazione del destinatario, sia che osservi una produzione documentaria che di *fiction*, è determinante per garantire una percezione chiara del messaggio e per assicurare un coinvolgimento profondo, secondo quei principi che muovono i processi della comunicazione in senso lato.

Per aiutare studentesse e studenti a capire la differenza tra i due approcci cinematografici, la terza Video Lezione mostra vari esempi di opere prodotte secondo entrambi gli approcci.

In un secondo momento, vengono inoltre discussi anche gli elementi che contribuiscono alla vivacità di una produzione audiovisiva rilevante, tra i quali si propone un approfondimento di quella che viene definita la **struttura temporale** di una narrazione. I film di finzione, ad esempio, non sono vincolati a una struttura temporale-cronologica e possono contenere molti salti temporali, che veicolano la comprensione del percorso narrativo e forniscono il destinatario di una serie di stimolazioni tangibili che sostengono la comprensione della storia ed un coinvolgimento personale.

A questo proposito, la Lezione 3.1 analizza in dettaglio le riprese del "Titanic", in cui il tempo può essere costruito e decostruito, dando agli spettatori un'impressione di ciò che è accaduto prima e di ciò che è accaduto dopo. Tale esempio evidenzia come la creazione di un'immagine avvenga attraverso la ricezione di una drammaturgia visiva articolata e coesa.

In secondo luogo, si discute del montaggio, e di come questo processo evidenzi l'importanza di come una storia possa essere raccontata per immagini.

L'occhio dello spettatore è lo strumento chiave. Una storia si costruisce accostando una moltitudine di elementi, menzioneremo qui le intenzioni del regista, lo stile della sceneggiatura, le emozioni veicolate da attrici ed attori ed infine l'immaginario di chi percepisce l'opera.

L'insieme di queste relazioni determina un involuppo di stimolazioni ed interazioni costanti che spesso rivelano situazioni di contrasto, o di conflitto.

Nel corso del percorso si chiarirà come è in effetti il tema del conflitto a determinare e sostenere un movimento narrativo.

Nell' Unità 3.1 questo tema viene presentato dal lavoro di Hitchcock.

La Video Lezione introduce i temi della cultura giovanile e della necessità di attivare un dialogo attivo e democratico tra insegnanti e discenti che favorirà conoscenza e formazione reciproca. Per questo, osserviamo i ragazzi e le ragazze presentare i loro immaginari, attraverso i loro *influencers* preferiti e raccontare il perché li seguano.

Inoltre studentesse e studenti applicano le conoscenze di base relative alla drammaturgia visiva e identificano tecniche ed elementi diversi, come il ruolo del conflitto nelle produzioni audiovisive e la rilevante differenza tra intrattenere e rappresentare.

OBIETTIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Ogni lezione definisce specifiche cornici educative che devono essere arricchite dagli insegnanti con la loro prospettiva personale.

Obiettivi:

- Imparare le basi della drammaturgia visiva
- Identificare il ruolo del conflitto come elemento narrativo chiave nella produzione di storie video.
- Comprendere le differenze e le diverse tecniche degli approcci documentaristici e narrativi.
- Comprendere come queste tecniche siano state applicate efficacemente nel corso della storia del cinema.
- Imparare a coinvolgere il pubblico

- Imparare tecniche e approcci per la comunicazione, la rappresentazione e l'espressione creativa di questioni percepite come importanti.
- Capire la differenza tra intrattenere e rappresentare
- Identificare i temi della cultura giovanile sul web
- Utilizzare l'approccio rappresentazionale per stimolare il pensiero critico

Risultati:

- Applicare i principi della drammaturgia visiva per scrivere e rappresentare storie efficaci e di impatto emotivo.
- Incorporare le storie di conflitto per renderle avvincenti per il pubblico.
- Saper scegliere un approccio documentaristico o narrativo per le produzioni audiovisive, in base a ciò che si vuole raccontare
- Creare un'opera di significato piuttosto che un mero prodotto d'intrattenimento.
- Utilizzare le conoscenze acquisite sulla cultura digitale giovanile per stimolare riflessioni più profonde su questioni sociali percepite come più "urgenti" dai giovani.

METODOLOGIE PEDAGOGICHE APPLICATE*

Project-based learning

Cooperative Learning

Participatory Teaching and Learning (PTL)

Visual Thinking Strategies (VTS)

Competency-based Learning (CBL)

*Si rimanda al documento "Metodologia per gli insegnanti".

STRUTTURA DEL DOCUMENTO

I contenuti sono suddivisi per unità:

1. Nozioni di drammaturgia visiva
2. Reazioni alla visione
3. Cultura visiva

Ogni unità è introdotta da una scheda didattica, una panoramica di una pagina che introduce i temi e le pratiche della lezione, che può essere integrata dall'insegnante, può essere stampata e condivisa con gli studenti.

Successivamente l'unità viene approfondita grazie ad una dettagliata presentazione di cosa l'insegnante può fare nel corso della lezione. Una unità didattica della lezione che indica nel dettaglio come interagire, quali sono i temi da trattare e quali sono le attività e gli esercizi da proporre. Inoltre, gli insegnanti hanno, quando necessario, a disposizione presentazioni in Power Point, utili per acquisire e condividere i contenuti presentati dalla Video Lezione:

1. CrAL_Technical_Approaches.pptx

Nozioni di drammaturgia visiva

“ ”

La necessità è un concetto indipendente. Ha una struttura diversa dalla logica, dalla morale o dal significato. La sua funzione sta tutta nel ruolo che svolge. Ciò che non ha un ruolo non dovrebbe esistere. Ciò che la necessità richiede, invece, deve esistere. Questo è ciò che si chiama drammaturgia.

Haruki Murakami

ARGOMENTI

- drammaturgia visiva
- il ruolo del conflitto
- approcci documentari e di finzione

COMPETENZE CHIAVE

- osservazione e ricezione degli elementi narrativi del film
- realizzazione dei diversi strumenti e tecniche di produzione cinematografica
- avvicinamento ai primi concetti di alfabetizzazione visiva

APPROFONDIMENTI

- l'identificazione del ruolo del conflitto
- il riconoscimento degli elementi narrativi nella produzione di video
- la comprensione delle diverse tecniche di ripresa cinematografica
- fissare il movimento dell'immagine nella realtà
- il movimento dell'immagine nella narrativa
- il tempo narrativo nella drammaturgia visiva
- effetto Phi, teoria della Gestalt

DOMANDE GENERATIVE

- che tipo di approcci visivi possiamo riconoscere?
- che differenze ci sono tra i film di finzione e i documentari?
- che tipo di tecniche hanno un impatto sulla storia visiva?

FONTI

- http://assets.lensculture.com/static/Aperture_Guide_2018_FINAL.pdf

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

- discussione plenaria sui diversi formati audiovisivi preferiti da ragazze e ragazzi
- riflessione condivisa sui relativi contenuti
- familiarizzazione con i diversi approcci tecnici

ESERCIZI PRATICI

esercizio 1: scegli un film e prendi una serie di appunti, considerando sia il punto di vista tecnico che speculativo. Annota i tuoi pensieri con spontaneità!

Unità 1: Nozioni di drammaturgia visiva

Sessione	Metodi di insegnamento	Strumenti/OER	Descrizione	Obiettivi	Tempo
3.1 NOZIONI DI DRAMMATURGIA VISIVA	Warming up	. Aula open space	Riflettere il visibile Qual è stato l'ultimo film che avete visto? Lasciate che i discenti descrivano la storia del loro ultimo film di finzione o documentario che hanno visto. Così facendo gli studenti iniziano a imparare a riassumere e a descrivere ciò che hanno visto con parole proprie, nonché a mettere in discussione ciò che hanno visto esaminandolo di nuovo.	- team building - stimolare una riflessione personale e collettiva	10 min.
	Discussione plenaria e sessione Q/A	. Aula open space	Evidenziare le differenze Presentate agli studenti la differenza tra film di finzione e documentario. Lasciate che spieghino quali vantaggi vedono in ciascun approccio.	- applicare una analisi approfondita a proposito di approccio narrativo e documentaristico	10 min.
	Presentazione Esercizio pratico	. PPT (CrAL_TechnicalApproaches.pptx)	Approcci tecnici Discutete a proposito del processo di produzione audiovisiva. Gli effetti ottici e l'effetto Phi aiutano a creare una storia in modo visivamente emozionante. Insegnare agli studenti i metodi possibili e fornite loro una breve introduzione. Se possibile, lasciateli sperimentare in classe.	- applicare uno studio approfondito e l'esplorazione attiva della pratica della narrazione	15 min.

SCHEDA DIDATTICA

LEZIONE 3.2

Esercizio 1

Agli studenti viene affidato il compito di prendere appunti sul prossimo film che guarderanno. In particolare si richiede di osservare quali approcci tecnici vengono utilizzati e cosa hanno trovato apprezzato. Questo li aiuta ad affinare il loro occhio.

Reazioni alla visione



La cosa più bella che possiamo sperimentare è il mistero. È la fonte di ogni vera arte e di ogni scienza. Colui al quale questa emozione è estranea, che non può più fermarsi a stupirsi e rimanere estasiato, è come morto: i suoi occhi sono chiusi.

Albert Einstein

SOGGETTO

- La persistenza dell'immagine nella memoria
- Guidare il pensiero verso la realizzazione del significato

COMPETENZE CHIAVE

- Capacità di analisi
- Giudizio
- Utilizzo di conoscenze precedentemente acquisite
- Capacità di riflessione

ARGOMENTO(I)

- Catturare l'estetica e il design
- Riflessione sulla realizzazione cinematografica dei documentari
- comprendere le diverse tecniche di produzione cinematografica

DOMANDE CHIAVE

- Che tipo di tecniche di ripresa conosce?
- Che tipo di tecniche riconosce?

FONTI

- /

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

- riflettere i ricordi
- fare un brainstorming su ciò che gli studenti ricordano e in che modo ricordano le cose
- lavorare sulla bozza precedente della narrazione che si vuole filmare

ESERCIZI PRATICI

esercitazione 2: il compito a casa per gli studenti sarà quello di realizzare una breve cover up di uno dei loro social media Star preferiti, perché la prossima unità rifletterà sul contenuto audiovisivo della cultura giovanile.

Unità 2: Reazione alla visione

Sessione	Metodi di insegnamento	Strumenti/OER	Descrizione	Obiettivi	Tempo
3.2 REAZIONE ALLA V	Discussione in plenaria e sessione Q/A	. Aula open space	Immagine e memoria Stimolare gli studenti a ricordare momenti e dettagli correlati e a identificare quali sono le immagini correlate. Questo immaginario visivo può essere molto potente e può influenzare la nostra memoria. Chiedere agli studenti di ricordare una scena del film particolarmente significativa per loro.	- migliorare la capacità speculativa e personale visione	15 min.
	Attività di gruppo	. Carta e penna	Lavorare sulla narrazione Chiedete agli studenti di scrivere e sviluppare la loro storia. Dovranno pensare a come elaborare e arricchire l'aspetto narrativo.	- migliorare le capacità di scrittura - team building	15 min.

Esercizio 2

Il compito a casa per gli studenti sarà quello di realizzare una breve cover up di uno dei loro social media Star preferiti, perché la prossima unità rifletterà sul contenuto audiovisivo della cultura giovanile.

Cultura visiva

“ ”

I media visivi sono la forma d'arte dominante nella nostra cultura attuale, mentre la poesia è, nel migliore dei casi, un'emanazione. Eppure la poesia e il cinema sono entrambi fabbriche di sogni.

Denise Duhamel

SOGGETTO

- intervista narrativa
- Identificare i temi della cultura giovanile sul web
- utilizzare l'approccio rappresentazionale per stimolare il pensiero critico

COMPETENZE CHIAVE

- pensiero critico
- pensiero empatico
- competenze di valutazione

ARGOMENTO(I)

- Cultura giovanile e interazioni online
- Rappresentazione visiva
- la differenza tra intrattenimento e stimolazione del pensiero

DOMANDE CHIAVE

- Che tipo di influencer famoso conoscete?
- Qual è la differenza tra il loro materiale audiovisivo e gli audiovisivi cinematografici?

FONTI

- /

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

- un esame più dettagliato delle piattaforme di social media
- presentazione delle star dei social media e dei loro contenuti

ESERCIZI PRATICI

esercizio 4: dare agli studenti il compito di pensare a casa a uno o due argomenti che li interessano personalmente e sui quali vorrebbero conoscere opinioni o esperienze diverse.

Unità 3: Cultura Visiva

Sessione	Metodi di insegnamento	Strumenti/OER	Descrizione	Obiettivi	Tempo
3.3 CULTURA VISIVA	Discussione in plenaria e sessione Q/A	<ul style="list-style-type: none"> . Aula open space . I telefoni degli studenti . Lavagna bianca 	Media sociali Fate un brainstorming sulle piattaforme dei social media. Scoprite quali sono le piattaforme più diffuse al giorno d'oggi e quanto spesso vengono utilizzate dai giovani studenti. Riflettete con i vostri studenti sulle dinamiche delle piattaforme di social media e prestate molta attenzione al loro funzionamento.	<ul style="list-style-type: none"> - per raggiungere un obiettivo speculativo, personale e collettivo visione - attivare una discussione sulla comunicazione dei nuovi media e dei social media 	10 min.
	Presentazione individuale degli studenti	<ul style="list-style-type: none"> . Beamer . Portatile . Sistema audio 	Introduzione ai contenuti delle star dei social media Gli studenti presentano i contenuti di uno dei loro social media preferiti e li condividono con la classe. In questo caso possono occuparsi del contenuto audiovisivo che stanno consumando.	<ul style="list-style-type: none"> - stimolare la pratica creativa - migliorare le capacità di scrittura - team building 	30 min.

Esercizio 4

Date agli studenti il compito di pensare a casa a uno o due argomenti che li interessano personalmente e sui quali vorrebbero conoscere opinioni o esperienze diverse.

MANUALE PER L'INSEGNANTE

LEZIONE 4

DA PERSONA A PERSONAGGIO

La quarta lezione riguarda alcune metodologie che studentesse e studenti possono attivare per sviluppare i personaggi, principali e non, della loro storia. A questo scopo si utilizza l'intervista narrativa, un approccio fuori dal comune che favorisce un certo grado di interazione e conoscenza diretta con l'intervistato, con l'intenzione di attivare quei movimenti conoscitivi, relazionali e di contatto che possono sostenere il processo di traslazione che qui sintetizziamo con la locuzione 'da persona a personaggio'.

Pertanto, la prima unità riguarda principalmente la preparazione e la realizzazione di un'intervista narrativa; gradualmente, si introduce tale metodo di investigazione e ricerca, obiettivo primario quello di definire un piano di lavoro controllato e consapevole, che consideri sia le persone coinvolte che il tipo di risultati si vogliono ottenere.

Studenti e studentesse avranno la possibilità di riflettere sul proprio vissuto, metterlo in relazione con quello della persona intervistata e di identificare quali siano gli elementi che possono dare identità e significato ai loro personaggi.

Questo esercizio stimolerà movimenti di riflessione, empatia e confronto, sia interni che volti a tutto ciò che si può chiamare 'altro'.

Si possono così intravedere le motivazioni fondanti che spingono il progetto CrAL, che mira alla costruzione di pensiero critico, osservazione del se' e della società tutta.

Nella seconda unità l'attenzione si concentra su aspetti tecnici e logistici da tenere in considerazione quando si realizza una intervista.

Osservando la persona che si desidera intervistare, è cruciale notare tutto ciò che potrebbe stimolare un processo narrativo significativo: gesti, dettagli, l'uso della voce ed espressioni facciali sono solo alcuni degli elementi che possono catturare sguardo ed interesse di chi si troverà a fruire le produzioni visive.

OBIETTIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Ogni lezione definisce specifiche cornici educative che potranno essere arricchite dagli insegnanti con la loro prospettiva personale.

Obiettivi:

- Imparare le tecniche di intervista più efficaci
- Imparare a preparare le domande per una intervista
- Imparare ad organizzare il set e l'illuminazione
- Imparare le tecniche di ripresa appropriate per la valorizzazione della persona intervistata
- Imparare a gestire e valorizzare personalità e fisicità della persona davanti alla telecamera

Risultati:

- Produrre un'intervista efficace, ben strutturata e d'impatto
- Far emergere il valore e la criticità dell'esperienza vissuta di studenti e insegnanti
- Applicare le tecniche e gli strumenti utilizzati durante i workshop per comprendere meglio la metodologia stessa.

METODOLOGIA PEDAGOGICA APPLICATA*

Apprendimento basato su progetti

Apprendimento cooperativo

Insegnamento e apprendimento partecipativo (PTL)

Strategie di pensiero visivo (VTS)

Apprendimento basato sulle competenze (CBL)

*Si rimanda al documento "Metodologia per gli insegnanti".

STRUTTURA DEL DOCUMENTO

I contenuti sono suddivisi per unità:

4. L'intervista
5. Esempi di 'Role Models'
6. Insegnante e studenti

Ogni unità è introdotta da una scheda didattica, una panoramica di una pagina che introduce i temi e le pratiche della lezione, che può essere integrata dall'insegnante, può essere stampata e condivisa con gli studenti.

Successivamente l'unità viene approfondita grazie ad una dettagliata presentazione di cosa l'insegnante può fare nel corso della lezione. Una unità didattica della lezione che indica nel dettaglio come interagire, quali sono i temi da trattare e quali sono le attività e gli esercizi da proporre. Inoltre, gli insegnanti hanno, quando necessario, a disposizione presentazioni in Power Point, utili per acquisire e condividere i contenuti presentati dalla Video Lezione:

1. CrAL_Intervista_Narrativa. pptx

L'intervista

“ ” L'empatia e le abilità sociali fanno entrambe parte dell'intelligenza sociale, aspetti interpersonali dell'intelligenza emotiva. Ecco perché si assomigliano.

Daniel Goleman

ARGOMENTI

- tecniche di intervista
- domande ed intento narrativo

COMPETENZE CHIAVE

- empatia
- ascolto attivo
- sviluppo di domande
- gestione delle risorse tecniche di base per la conduzione delle interviste
- tecniche audiovisive per la conduzione di un'intervista
- gestione delle tecniche audiovisive per trasmettere emozioni

APPROFONDIMENTI

- la scaletta delle domande
- l'intervista narrativa
- scelta del set
- come far emergere l'immagine dell'intervistato
- inquadrature ravvicinate
- la questione del volto, dell'espressione e della gestualità durante il colloquio

DOMANDE GENERATIVE

- perché facciamo un'intervista?
- come preparare un incontro con la persona intervistata?
- quali risorse possiamo utilizzare per fare un'intervista?
- come affrontare i diversi tipi di intervista?

FONTI

- <https://www.studiobinder.com/blog/portrait-lighting-setup-guide/>
- [https://assets.lensculture.com/static/guides/pdf/LensCulture Portrait Guide 2022.pdf](https://assets.lensculture.com/static/guides/pdf/LensCulture_Portrait_Guide_2022.pdf)
- https://formazione.cinetecadibologna.it/wp-content/uploads/sites/3/2021/02/amori_low_completo.pdf

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

- introduzione all'intervista narrativa
- trovare domande in linea per un possibile colloquio
- trovare un gruppo target per un'intervista e realizzarla

ESERCIZI PRATICI

esercizio 1: gli studenti hanno il compito di condurre un'intervista, applicando le conoscenze tecniche acquisite nelle lezioni precedenti.

Unità 1: L'intervista

Sessione	Metodi educativi	Risorse didattiche	Descrizione	Obiettivi	Minutaggio
4.1 L'INTERVISTA	Presentazione	. PPT (CrAL_Intervista_Narrativa.pptx)	L'intervista narrativa Presentate agli studenti un'introduzione all'intervista narrativa, come è strutturata e quali sono gli obiettivi.	- applicare una analisi approfondita a proposito dell'intervista narrativa	15 min.
	Discussione in plenaria e sessione Q/A	. Aula open space	Come ideare le domande Gli insegnanti devono valutare con gli studenti quale domanda vorrebbero esplorare nel contesto di un'intervista narrativa.	- stimolare la riflessione collettiva	15 min.
	Attività di ricerca	. Aula open space	Trovare persone da intervistare Gli insegnanti devono sostenere gli studenti nel pensare a chi saranno i possibili intervistati. Discutere le modalità di contatto e di accesso con i potenziali partecipanti.	- potenziare le capacità relazionali e le competenze utili per il coinvolgimento di partecipanti esterni al progetto.	15 min.

Esercizio 1

Gli studenti hanno il compito di condurre un'intervista. Pertanto, devono filmare la sessione di intervista e tenere a mente le conoscenze tecniche acquisite nelle lezioni precedenti. Devono fare attenzione a catturare le espressioni, i gesti e i movimenti dell'intervistato.

Esempi di Roles Models



Chi siamo, chi è ciascuno di noi, se non una combinazione di esperienze, informazioni, libri letti, cose immaginate? Ogni vita è un'enciclopedia, una biblioteca, un inventario di oggetti, una serie di stili, e tutto può essere continuamente rimescolato e riordinato in ogni modo possibile.

Italo Calvino

ARGOMENTI

- come inquadrare e illuminare un soggetto
- valorizzazione dei tratti individuali di un soggetto
- le espressioni facciali durante una intervista

COMPETENZE CHIAVE

- riconoscere i criteri di progettazione di un prodotto audiovisivo
- percepire, comprendere e gestire l'azione comunicativa

APPROFONDIMENTI

- gestione delle risorse tecniche di base
- ricreare l'intervista
- processo di editing e taglio
- far emergere le emozioni e i gesti
- cristallizzare il carattere

DOMANDE GENERATIVE

- che tipo di caratteristiche vogliamo valorizzare?
- come si trasforma la persona in un personaggio?

FONTI

- <https://www.studiobinder.com/category/post-production/film-editing-techniques/>
- <https://formazione.cinetecadibologna.it/wp-content/uploads/sites/3/2021/03/Dossier-Cinema-e-Avanguardie.pdf>
- <https://www.studiobinder.com/wp-content/uploads/2021/09/How-to-Use-Color-in-Film-by-StudioBinder.zip>

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

- gli studenti iniziano a montare e tagliare l'intervista
- riorganizzare e ricreare l'intervista senza modificarne il contenuto

ESERCIZI PRATICI

esercizio 2: identificare e caratterizzare la personalità della persona intervistata

Unità 2: Esempi di Role Models

Sessione	Metodi di insegnamento	Risorse didattiche	Descrizione	Obiettivi	Minutaggio
4.2 CAMPIONE DI MODELLI DI RUOLO	Lavoro di gruppo	<ul style="list-style-type: none"> . Computer portatili . Programmi di editing e taglio 	Ricreare l'intervista Agli studenti viene affidato il compito di rielaborare l'intervista e di riflettere sui contenuti trasmessi dalla persona intervistata. In questo modo è possibile formare una visione oggettiva e distaccata, dato che lo scambio comunicativo non è più diretto.	<ul style="list-style-type: none"> - applicare un'approfondita studio della materia dell'intervista narrativa - promuovere lo sviluppo di competenze tecniche 	30 min.
	Esercizio pratico	<ul style="list-style-type: none"> . Carta o cartelloni 	Cristallizzazione del personaggio Dopo il montaggio, agli studenti viene affidato il compito di cogliere i tratti caratteriali della persona intervistata. In questo modo, iniziano a descrivere la persona come personaggio e a catturarla linguisticamente o testualmente.	<ul style="list-style-type: none"> - stimolare la riflessione collettiva 	15 min.

Esercizio 2

Stimolate gli studenti ad elaborare il carattere dell'intervistato, evidenziandone attributi e peculiarità. Osservando tali elementi sarà più semplice traslare e contestualizzare i tratti evidenziati in una riflessione più ampia, che si libera dall'osservazione soggettiva e migra verso riflessioni universali. Questo processo aiuterà a trasformare la persona in personaggio.

Insegnanti e studenti

“ ” Quando studiate i grandi insegnanti... imparerete molto di più dalla loro attenzione e dal loro duro lavoro che dal loro stile.

William Glasser

ARGOMENTI

- intervista a un insegnante
- intervista a uno studente

COMPETENZE CHIAVE

- l'intervista e le sue diverse tipologie
- gestione delle risorse tecniche di base per la conduzione delle interviste
- riconoscere i diversi tipi di inquadratura e i movimenti della macchina da presa.
- privilegiare lo spazio audiovisivo per la conduzione di un'intervista
- gestione delle tecniche audiovisive per trasmettere emozioni

APPROFONDIMENTI

- approccio audiovisivo: l'intervista
- elementi tecnici: ambientazione, inquadratura, illuminazione, suono.
- rapporto tra intervistatore e intervistato

DOMANDE GENERATIVE

- quali sono le inquadrature più appropriate per registrare un'intervista?
- come modificare un'intervista?
- come trasmettere emozioni con la macchina fotografica?

FONTI

- <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-portrait-photography-definition/>
- <https://www.studiobinder.com/blog/ultimate-guide-to-camera-shots/>
- <https://www.studiobinder.com/blog/cinematography-techniques-no-film-school/>
- <https://www.studiobinder.com/blog/rembrandt-lighting-photography/>
- <https://www.studiobinder.com/blog/three-point-lighting-setup/>
- <https://www.studiobinder.com/blog/sound-recording/>
- <https://www.studiobinder.com/blog/filming-locations-as-character/>

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

- effettuare un'intervista con uno dei vostri insegnanti
- riflettere a proposito della relazione tra l'intervistato e l'intervistatore

ESERCIZI PRATICI

esercizio 3: gli studenti elaborano l'intervista precedentemente condotta con gli insegnanti per migliorare la loro conoscenza della persona e del carattere. Inoltre, inizieranno a raccogliere ed elaborare le idee per il progetto di lavoro di gruppo.

Unità 3: Insegnanti e studenti

Sessione	Metodi educativi	Risorse didattiche	Descrizione	Obiettivi	Minutaggio
4.3 INSEGNANTI E STUDENTI	Esercizio pratico	<ul style="list-style-type: none"> . Strumenti di ripresa . Computer portatili 	<p>Intervista con gli insegnanti Un altro esercizio che rafforza il rapporto tra studenti e insegnanti è la realizzazione di un'intervista. Gli studenti possono conoscere l'insegnante da un altro punto di vista e non vederlo più solo nel suo ruolo di insegnante, ma anche come persona di carattere. Gli studenti devono preparare una serie di domande prima di iniziare il colloquio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - applicare una analisi approfondita a proposito dell'intervista narrativa - sostenere lo sviluppo delle competenze relazionali - sostenere lo sviluppo delle competenze tecniche 	15 min.
	Discussione plenaria e sessione Q/A	<ul style="list-style-type: none"> . Aula open space 	<p>Riflessione Insegnanti e studenti possono riflettere insieme su come questo scambio li abbia avvicinati e abbia rafforzato il loro rapporto. Soprattutto dopo la pandemia, è un passo importante per ricostruire un legame più stretto e reciproco.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - stimolare una riflessione collettiva 	15 min.

Esercizio 3

Gli studenti elaborano l'intervista precedentemente condotta con gli insegnanti per approfondire conoscenza e relazione. Successivamente, inizieranno a pensare e scrivere un primo draft di una storia che potrebbe essere scelta come progetto per il lavoro di gruppo.

MANUALE PER L'INSEGNANTE

LEZIONE 5

DALL'IMMAGINE ALLA SCRITTURA, DALLA SCRITTURA ALL'IMMAGINE

La quinta lezione riguarda il modo in cui una storia può essere raccontata visivamente. Il punto di partenza è l'immagine, che genera le osservazioni e riflessioni che supportano il processo di scrittura: in ogni immagine si può identificare una valenza drammaturgica, sostenuta sia dal punto visivo e compositivo, che in termini speculativi. Ancora una volta è possibile identificare contrasti e conflitti, che sostengono la costruzione narrativa e favoriscono una relativa traduzione testuale.

Una storia si sviluppa grazie ai movimenti di diversi elementi tematici, dialoghi, tensioni drammatiche, azioni dei personaggi e allineamenti spaziali e temporali. La relazione che si crea tra immagine e testo è circolare e reciproca, applicare percorsi di continuo scambio tra i due approcci permette continui momenti di revisione ed integrazione che considerano sia l'aspetto visivo che quello narrativo.

Poiché il prodotto audiovisivo viene percepito attraverso gli organi sensoriali della vista e dell'udito, è necessario considerare le dinamiche percettive stimulate, in un'ottica di contestualizzazione sia testuale che cinematografica.

Per illustrare come una drammaturgia possa essere rappresentata visivamente, la quinta lezione presenta diverse sequenze di immagini tratte da vari film che contengono un dramma od un conflitto. In seguito, si discute in dettaglio il progetto audiovisivo degli studenti e il loro processo di trasferimento del materiale scritto in immagini. Studentesse e studenti mostrati nella video lezione scelgono un tema concreto, che in questo caso comprendeva il memoriale del Forte Bravetta a Roma, in Italia.

Nell'Unità 5.2, gli studenti riflettono non solo sulle riprese e sulla storia, ma anche su ciò che li ha particolarmente colpiti nello sviluppo del progetto. A questo proposito, molti studenti considerano particolarmente toccante il processo di ricordo del passato e la condivisione della memoria da parte degli altri. Attraverso le interviste narrative, sono stati trasmessi i contenuti di memoria soggettiva, collettiva e, attraverso il lavoro di ricerca negli archivi, culturale.

OBIETTIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Ogni lezione definisce specifiche cornici educative che devono essere arricchite dagli insegnanti con la loro prospettiva personale.

Obiettivi:

- Imparare a scrivere attraverso le immagini
- Imparare a utilizzare la sequenza di immagini per creare una narrazione.
- Imparare a strutturare e scrivere una sceneggiatura video

Risultati:

- Concepire una storia attraverso la sequenza delle immagini raccolte
- Scrivere la sceneggiatura di una storia video

METODOLOGIA PEDAGOGICA APPLICATA*

Apprendimento basato su progetti

Apprendimento cooperativo

Insegnamento e apprendimento partecipativo (PTL)

Strategie di pensiero visivo (VTS)

Apprendimento basato sulle competenze (CBL)

*Si rimanda al documento "Metodologia per gli insegnanti".

STRUTTURA DEL DOCUMENTO

I contenuti sono suddivisi per unità:

7. La forma in movimento: il progetto audiovisivo
8. L'azione rappresentativa

Ogni unità è introdotta da una scheda didattica, una panoramica di una pagina che introduce i temi e le pratiche della lezione, che può essere integrata dall'insegnante, può essere stampata e condivisa con gli studenti.

Successivamente l'unità viene approfondita grazie ad una dettagliata presentazione di cosa l'insegnante può fare nel corso della lezione. Una unità didattica della lezione che indica nel dettaglio come interagire, quali sono i temi da trattare e quali sono le attività e gli esercizi da proporre. Inoltre, gli insegnanti hanno, quando necessario, a disposizione presentazioni in Power Point, utili per acquisire e condividere i contenuti presentati dalla Video Lezione:

1. CrAL_Professioni.pptx

La forma in movimento: il progetto audiovisivo

“ ” La vita è un movimento, un costante movimento di relazione; e il pensiero, cercando di catturare questo movimento in termini di passato, come memoria, ha paura della vita.

Jiddu Krishnamurti

ARGOMENTI

- scrivere attraverso le immagini
- strutturare e scrivere una sceneggiatura video

COMPETENZE CHIAVE

- produrre un testo drammaturgico e riconoscere ed utilizzare segni e simboli
- comprensione della drammaturgia visiva ed attenzione critica all'immagine e al percepibile
- la percezione del corpo, dello spazio, del suono, della luce e degli oggetti e il suo effetto nel materiale audiovisivo
- relazione tra spettatore e produzioni visive e comprensione della semiotica del visivo

APPROFONDIMENTI

- drammaturgia visiva
- dall'immagine alla scrittura, dalla scrittura alle immagini
- dall'immagine generatrice al soggetto

DOMANDE GENERATIVE

- che cosa pensate dell'argomento che avete scelto o che cosa associate ad esso?
- quali gruppi di persone potrebbero avere una visione diversa dell'argomento che potrebbe aiutarvi a vederlo da una prospettiva diversa?

FONTI

- <https://formazione.cinetecadibologna.it/wp-content/uploads/sites/3/2021/03/Dossier-PRECINEMA.pdf>
- <https://formazione.cinetecadibologna.it/wp-content/uploads/sites/3/2021/03/Dossier-Cinema-e-Arte-dell'Ottocento.pdf>
- <https://www.studiobinder.com/blog/e-books/script-breakdown-ebook/>
- <https://www.studiobinder.com/blog/e-books/exposure-triangle-photography-video-guide/>
- <https://www.studiobinder.com/category/scriptwriting/brainstorming/>
- <https://www.studiobinder.com/scriptwriting-software/>

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

- Condurre una discussione con gli studenti sulla storia che stanno immaginando attraverso l'immagine generatrice.
- hanno riflettuto su quali contenuti gradiscono o trovano problematici per capire come adattare la storia al tema prescelto
- Dare agli studenti il tempo di rivedere la loro storia

ESERCIZI PRATICI

esercizio 1: organizzate tutto il materiale inessario per le prime riprese video.

Unità 1: La forma del movimento: il progetto audiovisivo

Sessione	Metodi educativi	Risorse didattiche	Descrizione	Obiettivi	Minutaggio
5.1 LA FORMA DI MOVIMENTO: IL AUDIO-VISIVO PROGETTO	Presentazione, discussione plenaria e sessione Q/A	<ul style="list-style-type: none"> . Aula open space . Produzioni degli studenti . Lavagna bianca 	<p>Mettere in discussione la propria storia Stimolare gli studenti a riflettere sul progetto in corso. Che tipo di storia è stata generata dalle immagini prodotte?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - attivare pratiche creative - costruire una serie di progetti di gruppo coesivi 	15 min.
	Presentazione Presentazione, discussione plenaria e sessione Q/A	<ul style="list-style-type: none"> . PPT (CrAL_Ruoli.pptx) 	<p>I ruoli del cinema Agli studenti verrà presentata una rapida panoramica di ruoli e mestieri nel contesto cinematografico.</p> <p>Revisione della storia Dopo che la storia, la sua struttura e il suo contenuto sono stati scelti e pensati il gruppo studenti si divide in squadre di produzione ed assegna i ruoli di produzione.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - attivare pratiche creative - migliorare le capacità di scrittura - team building 	30 min.

Esercizio 1

Gli studenti dovranno organizzare ciò che serve per le riprese video.

L'azione rappresentativa

“ ”

La creatività non si preoccupa affatto dei risultati: l'unica cosa che desidera è il processo. Imparate ad amare il processo ed accogliete tutto ciò che accade senza preoccuparvi troppo. Lavorate come un monaco, un mulo o un'altra metafora rappresentativa della diligenza. Amate il lavoro. Il destino farà di voi ciò che vuole, a prescindere.

Elizabeth Gilbert

ARGOMENTI

- concepire una storia attraverso la sequenza delle immagini raccolte
- lavorare alla sceneggiatura

COMPETENZE CHIAVE

- alfabetizzazione visiva
- competenza di editing e di elaborazione delle immagini
- attirare l'interesse dello spettatore

APPROFONDIMENTI

- la revisione di una storia durante la sua conversione in materiale audiovisivo
- implementazione di una sceneggiatura
- processo di ripresa

DOMANDE GENERATIVE

- che cosa hai apprezzato durante il processo di ripresa?
- a seguito delle riprese, la tua percezione della storia è cambiata?
- ci sono nuove impressioni sul tema di fondo del progetto e sui risultati audiovisivi?

FONTI

- <https://www.studiobinder.com/category/directing/video-gear/>
- <https://www.studiobinder.com/blog/e-books/filmmakers-guide-to-shooting-schedules-free-ebook/>
- <https://www.studiobinder.com/blog/e-books/elements-of-composition-in-art-photography-film-ebook/>
- <https://www.wevideo.com/>

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

- iniziare le riprese con gli studenti e favorire la familiarizzazione con gli aspetti tecnici.
- chiedere agli studenti per capire come sono stati colpiti dal processo di ripresa

ESERCIZI PRATICI

esercizio 2: il gruppo che si occuperà del montaggio esaminerà il materiale e discuterà come lavorare la timeline, in fusione dei contenuti. A questo scopo, il materiale esistente sarà caricato su un cloud condiviso in modo che i tutti gruppi del team possano accedervi facilmente.

Unità 2: L'azione rappresentativa

Sessione	Metodi di insegnamento	Strumenti/OER	Descrizione	Obiettivi	Tempo
5.2 IL RAPPRESENTANTE AZIONE	Attività di gruppo	<ul style="list-style-type: none"> . Materiale tecnico per le riprese . Scrittura . Costumi e props (se necessari) 	<p>Riprese Iniziare le riprese con gli studenti. In questo processo, il materiale scritto viene trasformato in immagini audiovisive. Osservare come la storia può cambiare, a seguito della produzione audiovisiva e se necessario adattare la sceneggiatura.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - attivare pratiche creative - team building 	60 min.
	Discussione plenaria e sessione Q/A	<ul style="list-style-type: none"> . Aula open space 	<p>Discussione legata alla produzione visiva Parlate con gli studenti di come il processo creativo abbia cambiato la loro opinione sull'oggetto e la relazione con il prima e il dopo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - stimolare la pratica creativa - migliorare le capacità di scrittura - team building 	30 min.

Esercizio 2

Il gruppo di montaggio esaminerà il materiale e, se necessario, rivedrà e modificherà i contenuti della sceneggiatura. A questo scopo, il materiale esistente verrà caricato su un cloud condiviso in modo che tutti i gruppi del team possano accedervi facilmente.

MANUALE PER L'INSEGNANTE

LEZIONE 6

FICTION VS. DOCUMENTARIO

Nei video dell'Unità 6 viene elaborata la distinzione tra il film documentario e il film di finzione.

L'obiettivo di questa lezione è che gli studenti riconoscano le differenze sostanziali tra questi due approcci cinematografici. Oltre alla struttura e al processo di scrittura della storia, i due concetti differiscono principalmente nel loro rapporto di rappresentazione del reale. La fiction presenta principalmente una storia che non pretende di relazionarsi con fatti realmente accaduti, mentre il documentario è uno strumento per esplorare e testimoniare ciò che effettivamente avviene o è avvenuto.

A scopo didattico, la lezione è stata divisa in due parti. L'unità 6.1 si concentra esclusivamente sulla concettualizzazione dei film di finzione. Per comprendere il processo di scrittura, sono stati forniti due esempi. In primo luogo, la trama del film "Il grande silenzio" e le sue articolazioni drammaturgiche e, in secondo luogo, lo storyboard di Alfred Hitchcock. Nell'illustrare questo film, viene affrontata la struttura in tre atti scelta per la sceneggiatura. La struttura in tre atti è composta dall'evento dinamico, dal colpo di scena e dalla conclusione, che costruisce un arco di suspense. Riflettendo sul film, si capisce anche cosa si intende per sequenza e scena. La scena di solito si svolge in un luogo ed in un tempo definito, mentre la sequenza consiste in una serie di scene che includono luoghi e salti temporali asincroni. Anche l'analisi dello storyboard, presentato da Alfred Hitchcock fornisce alcuni strumenti che sostengono il processo di sceneggiatura. Gli storyboard di Hitchcock sottolineano come i due elementi, immagine e suono, diano vita a una serie di scene che generano l'azione.

Successivamente, l'approccio documentaristico viene messo a fuoco nell' Unità 6.2. Essa spiega come funziona il documentario: nel registrare la realtà, il flusso di ciò che accade e che viene ripreso non viene interrotto, si tratta di una registrazione cronologica di ciò che avviene nelle varie unità spazio/tempo.

Il materiale visivo prodotto consiste in una ri.composizione della realtà, in cui di certo intervengono gli immaginari di chi pensa e realizza un dato progetto, ma che aspira ad una osservazione e trasmissione più neutra possibile. Per confermare, a livello didattico, gli orizzonti dell'approccio documentaristico, sono state condotte interviste con studenti e studentesse che successivamente vengono guardate e discusse collettivamente.

Reazioni ed emozioni emergono in maniera più approfondita, risultano riconoscibili e stimolano processi di riflessione e di confronto più distaccati: attraverso percorsi di composizione e realizzazione di una serie di immagini in movimento,

che mettono in relazione linguaggio e temporalità, è possibile acquisire una percezione del reale approfondita che presenta personaggi a cui, metaforicamente parlando, viene messa o tolta una maschera interpretativa.

OBIETTIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Ogni lezione definisce specifici contesti educativi che possono essere arricchiti dagli insegnanti, a seconda delle diverse prospettive personali.

Obiettivi:

- Imparare la differenza tra fiction e documentario
- Trasformare la trama di un film in una sceneggiatura
- Imparare a strutturare una sceneggiatura
- Imparare a scrivere storie di fantasia e scrivere su storie di vita reale
- Imparare a definire il set e a organizzare le riprese per un documentario

Risultati:

- Acquisire le competenze per scrivere una sceneggiatura per una storia di finzione e per un documentario, conoscendo le differenze tra i due.
- Saper strutturare un testo per un prodotto audiovisivo
- Essere in grado di identificare l'ambiente e le tecniche di ripresa giuste per creare una storia video di finzione o un documentario.
- Scrivere una sceneggiatura per un progetto di video-racconto

METODOLOGIA PEDAGOGICA APPLICATA*

Apprendimento basato su progetti

Apprendimento cooperativo

Insegnamento e apprendimento partecipativo (PTL)

Strategie di pensiero visivo (VTS)

Apprendimento basato sulle competenze (CBL)

*Si rimanda al documento "Metodologia per gli insegnanti".

STRUTTURA DEL DOCUMENTO

I contenuti sono suddivisi per unità:

9. Scrivere per la narrativa
10. Scrittura di documentari

Ogni unità è introdotta da una scheda didattica, una panoramica di una pagina che introduce i temi e le pratiche della lezione, che può essere integrata dall'insegnante, può essere stampata e condivisa con gli studenti.

Successivamente l'unità viene approfondita grazie ad una dettagliata presentazione di cosa l'insegnante può fare nel corso della lezione. Una unità didattica della lezione che indica nel dettaglio come interagire, quali sono i temi da trattare e quali sono le attività e gli esercizi da proporre. Inoltre, gli insegnanti hanno, quando necessario, a disposizione presentazioni in Power Point, utili per acquisire e condividere i contenuti presentati dalla Video Lezione:

2. CrAL_Sceneggiatura.pptx
3. CrAL_Documentario.pptx
4. CrAL_Gioco.pptx
5. CrAL_Esercizio_Sceneggiatura.ppt

Scrivere per la narrativa

“ ” La finzione rivela la verità che la realtà nasconde.

Ralph Waldo Emerson

ARGOMENTI

- come scrivere un testo narrativo
- come strutturare una storia
- possibili modalità di elaborazione di uno storyboard

COMPETENZE CHIAVE

- creatività
- immaginazione pittorica e senso dell'ambientazione di musica e suoni
- capacità di strutturare e comporre scene e sequenze
- ricerca e retorica visiva

APPROFONDIMENTI

- scrivere per progetti di finzione
- trattamento e articolazione drammaturgica nella narrativa classica
- la struttura in tre atti: l'evento dinamico, le svolte dell'atto, il finale
- la scena, la sequenza
- nozioni di sceneggiatura: scene, immagini e suono

DOMANDE GENERATIVE

- come si collega il confine tra immagine e suono?
- come realizzeresti una sceneggiatura? (Scrittura tecnica e storyboard)
- che cos'è la finzione?

FONTI

- <http://www.cineformica.org/Schede5/La%20narrazione.pdf>
- https://sydfield.com/syd_resources/the-paradigm-worksheet/
- <https://sydfield.com/screenwriters-corner/>
- <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-digital-storyboard/>
- <https://www.studiobinder.com/storyboard-creator/>

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

- introduzione a ciò che è scrittura di finzione e ciò che è scrittura documentaria
- mostrare esempi di un racconto di fantasia e analizzarlo.

ESERCIZI PRATICI

Esercizio 1: scegliete un filmato da un film o da un video che vi piace. Dividete il filmato in scene e disegnate lo storyboard. Potete anche scrivere i dialoghi e i dettagli della colonna sonora.

Unità 1: Scrivere per la narrativa

Sessione	Metodi educativi	Risorse didattiche	Descrizione	Obiettivi	Minutaggio
6.1 SCRITTURA PER FICTION	Warming up	. PPT (CrAL_Gioco.pptx)	Approccio documentario e narrativo Utilizzare i contenuti della presentazione per Strutturare un gioco che attivi confronto tra gli studenti.	- sostenere la produzione e l'esplorazione visiva - promuovere lo sviluppo di competenze tecniche	10 min.
	Presentazione	. PPT (CrAL_Sceneggiatura.pptx)	Scrittura su schermo Introdurre il tema della stesura della sceneggiatura.	- applicare una analisi approfondita a proposito delle differenze tra film documentario e film di finzione	15 min.
	Esercizio pratico	. PPT (CrAL_Esercizio_Sceneggiatura ptx) . Due scatole . Post.it . Carta . Matite	Attività 1: Gli studenti si trasformano in sceneggiatori e scrivono un primo esperimento di scena. Possono farlo in gruppo od individualmente. L'insegnante può dare loro una situazione e un personaggio per aiutarli a scrivere. Nel PPT sono già presenti esempi di situazioni e personaggi che possono essere stampati dall'insegnante e utilizzati a scopo didattico. Gli studenti possono decidere da soli se preferiscono partire dal testo o disegnare uno storyboard. Dopo aver completato l'esercizio, si può organizzare una piccola mostra in classe.	- potenziare le abilità di scrittura e le competenze utili per la progettazione di una sceneggiatura di finzione - insegnare la differenza tra scena e sequenza - introdurre il concetto di struttura a 3 atti delle storie	25 min

Esercizio 1

Chiedere agli studenti di studiare la composizione di un filmato scelto attraverso la creazione dello storyboard, in tutti i suoi aspetti (scene, dialoghi, inquadrature e suono).

Scrittura di documentari

“ ” Nei lungometraggi il regista è Dio; nei documentari Dio è il regista.

Alfred Hitchcock

SOGGETTO

- cosa sono i film documentari
- come realizzare film documentari

COMPETENZE CHIAVE

- osservazione e interpretazione
- comprendere la composizione dell'immagine in relazione alla realtà
- alfabetizzazione audiovisiva
- catturare il movimento del momento

APPROFONDIMENTI

- come definire un set e pianificare l'azione
- riprese dal vivo
- note visive
- l'esame del materiale prodotto

DOMANDE GENERATIVE

- che tipo di realtà ci viene mostrata in un documentario specifico?
- qual è il vantaggio del cambio di prospettiva che può essere incorporato nei film documentari?
- le persone in un film documentario diventano personaggi con una maschera o senza maschera?

FONTI

- https://www.youtube.com/watch?v=fYx_dF7wSDc
- https://www.studiobinder.com/?s=documentary&post_type=post
- <https://formazione.cinetecadibologna.it/news/berlinale-blogger/>

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

- visione di un film documentario - discussione in plenaria sulle emozioni e i pensieri emersi durante la visione
- girare un video documentario

ESERCIZI PRATICI

esercizio 2: scegliere un tema e girare un piccolo video documentario. Potete iniziare questa attività in classe e, se avete bisogno di un po' di tempo in più da dedicare alla vostra idea, potete finalizzare il progetto a casa.

Unità 2: Scrittura documentaria

Sessione	Metodi educati	Risorse didattiche	Descrizione	Obiettivi	Minutaggio
6.2 DOCUMENTARIO SCRITTURA	Warming up	. Video	Approccio documentario Iniziate la lezione con un video documentario. Utilizzate una delle fonti suggerite qui di seguito o scegliete un vostro video documentario da presentare alla classe. Video documentari: https://www.youtube.com/watch?v=ojKBgKvngvw (vita culturale in Giappone) https://www.youtube.com/watch?v=flyADpC1Ono&t=214s (vita culturale in Russia) https://www.youtube.com/watch?v=L72G8TLtTck (vita di un uomo nei boschi che ha documentato le temperature e i cambiamenti climatici nel suo luogo)	- stimolare una riflessione personale e collettiva	10 min.
	Presentazione	. PPT (CrAL_Documentario.pptx)	Approccio documentario La presentazione fornisce una breve guida su come creare un video documentario.	- applicare una analisi approfondita a proposito della materia documentaria	5 min.
	Esercizio pratico	. Telefoni degli studenti . Portatile	Attività 2: Agli studenti viene chiesto di pensare a una storia documentaria che potrebbe essere realizzata in poco tempo osservando e valorizzando le possibilità che li circondano. Ecco una breve scaletta: <ul style="list-style-type: none"> - Chi è l'argomento/personaggio principale? - Che tipo di approccio osservativo scegliereste? - Creare e modificare i filmati - Scegliere la colonna sonora o definire il sound design, se necessario. - Condivisione dei risultati 	- stimolare una riflessione personale e collettiva	30 min

Esercizio 2

Agli studenti viene chiesto di finalizzare il loro progetto e di prepararsi a condividerlo con il resto del team.

MANUALE DELL'INSEGNANTE

LEZIONE 7

IL SET E LE RIPRESE

La lezione 7 riguarda principalmente il set e le riprese, ogni unità affronta i diversi aspetti che interessano questo ricco ed articolato processo.

L'unità 7.1 tratta il tema del montaggio. Il montaggio non deve essere inteso come un aspetto puramente tecnico, che si riferisce esclusivamente alla composizione meccanica e alla sequenza di segmenti di immagini e suoni. Si tratta piuttosto dell'atto creativo di organizzare il film e del suo sviluppo in termini narrativi.

In generale, si tratta di approfondire il pensiero rappresentativo attraverso le immagini in movimento, nonché di collegare i sistemi tecnici di riproduzione del suono e dell'immagine; durante le riprese, le risorse tecniche e i metodi di realizzazione si adattano l'uno all'altro. Parallelamente, questa unità presta particolare attenzione alle potenzialità della macchina da presa e del lavoro di cattura delle immagini. La macchina da presa è come un occhio, che viene stimolato nella sua posizione statica e cattura la relazione tra personaggi, ambiente e spazio.

Nel linguaggio cinematografico si parla anche di fotogramma e inquadratura, ovvero di quella porzione di realtà che viene scelta dalla mente e dall'occhio del regista, che opera attraverso il tecnico delle riprese in collaborazione con il direttore della fotografia, e che rappresenta la cornice ideale per sostenere lo spettatore durante l'esperienza narrativa.

Ogni inquadratura porta al suo interno una struttura compositiva che può essere sintetizzata nelle forme semplici della geometria che, come per tutta la produzione pittorica della storia dell'arte, rivela chiari intenti di costruzione visiva e perciò legati ad una consapevole finalità progettuale.

Tali schemi geometrici sono utili per creare, anche nel contesto delle immagini statiche, delle e vere proprie scene, in cui personaggi, spazio e contenuti operano trasversalmente verso la creazione di un messaggio, sia dal punto di vista visivo che speculativo.

Nel video successivo, Unità 7.2, viene discussa a fondo la composizione del team di progetto. Qui si sottolinea che per la realizzazione di un film sono necessarie importanti figure chiave, che tutte insieme concorrono alla realizzazione di un prodotto audiovisivo.

Si suggerisce di dividere la classe in 3 gruppi. Il primo gruppo potrà occuparsi del processo di scrittura. Il secondo gruppo gestirà la fase di ripresa e l'ultimo gruppo sarà responsabile del montaggio e dell'elaborazione del suono. A tal fine, è opportuno nominare altre figure chiave come il regista, lo sceneggiatore, lo scrittore, l'operatore e il montatore, che possano essere coerenti, affidabili e collaborativi con tutto il gruppo di produzione.

OBIETTIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Ogni lezione definisce specifiche cornici educative che devono essere arricchite dagli insegnanti con la loro prospettiva personale.

Obiettivi:

- Imparare a scrivere un piano di lavoro per le produzioni audiovisive
- Imparare a scegliere l'attrezzatura più appropriata per il tipo di video da girare
- Acquisire esperienza nelle riprese video
- Imparare a organizzare un set
- Imparare a scrivere e utilizzare uno storyboard

Risultati:

- Preparare un piano di lavoro
- Identificare un set per le riprese
- Preparare uno storyboard e un piano per le riprese
- Gestire il set
- Identificare il cast del video
- Guidare gli attori sul set

METODOLOGIA PEDAGOGICA APPLICATA*

Apprendimento basato su progetti

Apprendimento cooperativo

Insegnamento e apprendimento partecipativo (PTL)

Strategie di pensiero visivo (VTS)

Apprendimento basato sulle competenze (CBL)

*Si rimanda al documento "Metodologia per gli insegnanti".

STRUTTURA DEL DOCUMENTO

I contenuti sono suddivisi per unità:

1. Piano di lavoro
2. La divisione dei ruoli sul set
3. Storyboarding
4. Lavorare sul set
5. Editing del primo silenzio

Ogni unità è introdotta da una scheda didattica, una panoramica di una pagina che introduce i temi e le pratiche della lezione, che può essere integrata dall'insegnante, può essere stampata e condivisa con gli studenti.

Successivamente l'unità viene approfondita grazie ad una dettagliata presentazione di cosa l'insegnante può fare nel corso della lezione. Una unità didattica della lezione che indica nel dettaglio come interagire, quali sono i temi da trattare e quali sono le attività e gli esercizi da proporre.

Piano di lavoro

“ ” Se la regia è uno sguardo, il montaggio è un battito del cuore. Prevedere è la caratteristica di entrambi; ma ciò che uno cerca di prevedere nello spazio, l'altro lo cerca nel tempo.

Jean-Luc Godard

ARGOMENTI

- organizzare il gruppo di lavoro
- organizzazione delle riprese

COMPETENZE CHIAVE

- azione rappresentativa
- composizione degli scatti
- capacità di pianificazione e organizzazione
- processo decisionale

APPROFONDIMENTI

- elementi di storia della sintassi visiva e del montaggio video
- diversi tipi di montaggio
- la teoria dell'esplorazione del montaggio
- le forme compositive di una immagine

DOMANDE GENERATIVE

- Qual è la differenza tra taglio e montaggio?
- Quali sono i diversi concetti di montaggio?
- Quali effetti narrativi producono le diverse forme di montaggio?

FONTI

<https://www.youtube.com/watch?v=9AGaECt9j4g>
<https://www.youtube.com/watch?v=WkEdRWv6mvk>
<https://www.youtube.com/watch?v=hUmZldt0DTg&t=7s>

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

- l'organizzazione del set e i principali compiti che devono essere svolti
- introduzione alla selezione delle immagini e al montaggio dei film

ESERCIZI PRATICI

esercizio 1: gli studenti applicheranno quanto appreso su come creare composizioni di immagini girando piccoli video o scattando fotografie e prestando attenzione alle diverse forme e linee all'interno dell'immagine.

Unità 1: Piano di lavoro

Sessione	Metodi di insegnamento	Strumenti/OER	Descrizione	Obiettivi	Tempo
7.1 IL SET E LE RIPRESE	Discussione in plenaria e sessione Q/A	. Aula open space	<p>Organizzazione del set Le riprese del film si avvicinano, quindi è importante fare i preparativi necessari. Esaminate tutte le fasi con gli studenti e consultate con loro ciò che è necessario e ciò che deve essere preparato. Scrivete un elenco, considerando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - luoghi di ripresa - storyboard - elenco di registrazione - attrezzature tecniche/attrezzature speciali - tecnologia/ collegamenti elettrici - elementi decorativi - costumi - attori - meteo (piano B)/ scenari per diverse condizioni meteorologiche - Comunicazione durante le riprese - Pulizia del luogo / lavori di pulizia 	- applicare una analisi approfondita a proposito dell'organizzazione del setting	15 min.
	Discussione in plenaria e sessione Q/A	. Beamer . Portatile	<p>Montaggio e forme Sostenete gli studenti nell'apprendimento della differenza tra montaggio e taglio, concentrandosi sul concetto artistico di composizione cinematografica (montaggio). Inoltre, introducete il concetto di composizione visiva e di inquadratura delle immagini. Dovrebbe essere discusso e scelto uno specifico stile di composizione e quali linee visive devono essere tenute in considerazione durante la ripresa delle scene.</p>	- migliorare la capacità del processo di ripresa video	10 min.

Esercizio 1

Gli studenti applicheranno quanto appreso su come creare composizioni di immagini girando piccoli video o scattando fotografie e prestando attenzione alle diverse forme e linee all'interno dell'immagine.

La divisione dei ruoli sul set

“ ” Poi mi sono ricordato di una cosa che ho letto in un romanzo di Kurt Vonnegut: quando si cerca di trovare la risposta a una domanda, la risposta è nella domanda stessa.

Syd Field

ARGOMENTI

- organizzazione dei ruoli

COMPETENZE CHIAVE

- cooperazione e comunicazione
- auto-attività
- responsabilità personale
- lavoro di squadra e apprendimento sociale
- orientato ai processi

APPROFONDIMENTI

- ruoli chiave del personale
- assemblaggio di un team
- lavoro collaborativo e cooperativo
- distribuzione dei compiti

DOMANDE GENERATIVE

- In quale campo vede i suoi punti di forza personali?
- Come posso pianificare con successo un servizio video?

FONTI

- <https://www.youtube.com/watch?v=IiyBo-qLDeM&t=63s>
- <https://www.youtube.com/watch?v=tOJmvOj15tw>

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

- impostare i gruppi di lavoro
- selezionare le figure chiave

ESERCIZI PRATICI

esercizio 2: studentesse e studenti iniziano a organizzare da soli il set video e i materiali necessari. Ottenendo garanzie e permessi, si assicurano che tutti i materiali importanti e il set siano disponibili all'ora stabilita per le riprese video.

Unità 2: La divisione dei ruoli sul set

Sessione	Metodi di insegnamento	Strumenti/OER	Descrizione	Obiettivi	Tempo
7.2 COME ORGANIZZARE I RUOLI ALL'INTERNO DEL PIANO DI LAVORO	Attività di gruppo	. Aula open space	<p>Assegnare gruppi di lavoro</p> <p>Dividete la classe in gruppi per coordinare le fasi in modo più preciso. Questi potrebbero essere i seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gruppo 1: Il gruppo di studenti si occupa della fase di scrittura e dello storyboard. - Gruppo 2: si occupa della fase di ripresa - Gruppo 3: si occupa del montaggio e dell'elaborazione del suono. <p>Fate riferimento alla lista di controllo creata nell'ultima unità e assegnate ai gruppi i loro compiti.</p> <p>In questo caso si può distribuire un elenco in cui tutti gli studenti possono iscriversi a uno dei gruppi che preferiscono.</p>	- stimolare la costruzione di un lavoro di gruppo produttivo	10 min.
	Attività di Gruppo Discussione plenaria e sessione Q/A		<p>Selezionare le figure chiave</p> <p>Per creare con successo un film, sono necessari alcuni ruoli in grado di lavorare in modo cooperativo e coerente sul progetto cinematografico e di capire come mettere insieme le esigenze dei diversi gruppi di lavoro e tenere a mente il quadro generale.</p> <p>(Le figure principali del lavoro sono: il regista, lo sceneggiatore, la</p>	- migliorare le competenze relazionali e la capacità di assumersi responsabilità	5 min.

			sceneggiatrice, l'operatore, il montatore).		
	Discussione in plenaria e sessione Q/A		<p>Condividere immagini e video Gli studenti condivideranno le loro foto e video che hanno realizzato a casa, rispondendo a specifiche composizioni di immagini. Gli scatti che funzionano meglio possono anche essere trasformati in immagini in movimento, durante le prossime riprese video.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - stimolare la riflessione personale e collettiva - migliorare lo sviluppo di strategie di ripresa creative 	15 min.

Esercizio 2

I gruppi di studenti iniziano a organizzare da soli il set video e i materiali necessari.

Storyboarding



Perché dovete raccontare questa storia? Qual è la convinzione che brucia dentro di voi e di cui la vostra storia si nutre? Questo è il cuore della storia.

Le 22 regole di narrazione della Pixar

SOGGETTO

- scomposizione del copione
- uso della telecamera
- scelta delle inquadrature e dei movimenti di camera

COMPETENZE CHIAVE

- imparare a scrivere e utilizzare lo storyboard
- lavoro di squadra
- strategia di elaborazione
- capacità di applicare le conoscenze acquisite nella pratica

APPROFONDIMENTI

- la sceneggiatura come documento tecnico
- il potenziale simbolico delle inquadrature

DOMANDE GENERATIVE

- Come organizzare lo spazio dell'azione?

FONTI

- <https://www.adorama.com/alc/14-basic-cinematography-techniques-for-better-cinematic-shots/>
- https://www.youtube.com/watch?v=AyML8xuKfoc&list=PLEzQZpmbzckV0_a2QCO2qF9Yfe-LKSDha

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

- preparare uno storyboard e un piano per le riprese
- pianificare le riprese
- considerare forme e linee per le riprese
- guida e angolazione della telecamera

ESERCIZI PRATICI

Esercizio 2: gli studenti si esercitano con diverse inquadrature, da quelle lunghe a quelle medie o a quelle ravvicinate, ecc..ecc.. per prepararsi alle prossime riprese. In questo esercizio, gli studenti dovrebbero lavorare insieme in modo da assumere ruoli diversi e sviluppare una piccola esperienza nel contesto di tutti i ruoli della produzione cinematografica.

Terza unità: Storyboarding

Sessione	Metodi di insegnamento	Strumenti/OPER	Descrizione	Obiettivi	Tempo
7.3 STORYBOARDING	Discussione plenaria e sessione Q/A Attività di gruppo	. carta . matite	Storyboarding Supportate gli studenti nella realizzazione illustrata della sceneggiatura. Lo storyboard ha l'aspetto di un piccolo fumetto e serve come supporto visivo per mostrare come apparirà il film montato, scena per scena, inquadratura per inquadratura. Serve come primo strumento di transizione tra la dimensione scritta e quella visiva e rappresenta un primo momento di verifica del testo.	- migliorare le capacità di comunicazione nelle discussioni di gruppo - stimolare la riflessione collettiva e il lavoro cooperativo - imparare a scrivere e utilizzare uno storyboard	15 min.
	Presentazioni e Video	. Sistema per proiezione	Introduzione alla registrazione delle riprese https://www.youtube.com/watch?v=Zx92fspT2Vg . https://www.youtube.com/watch?v=6V1Sm0WctHU https://www.youtube.com/watch?v=Sdt0oam6O1o https://www.youtube.com/watch?v=zZji_78XUVg	- stimolare la riflessione collettiva in relazione a stile, toni cromatici, inquadrature	10 min.
	Attività di gruppo		Diffusione della sceneggiatura Aiutate studentesse e studenti ad elaborare un piano di azione, partendo dalla sceneggiatura. Quali riprese verranno effettuate? Quali sono necessarie?	- imparare a strutturare e organizzare un programma di ripresa	15 min.

Esercizio 3

Esercizi e prove di ripresa.

Lavorare sul set



Parte del problema della realizzazione è la capacità di fissare obiettivi realistici, e questa è una delle cose più difficili da fare perché non sempre si sa esattamente dove si sta andando, e non si dovrebbe andare.

George Lucas

ARGOMENTI

- lavorare sul set

COMPETENZE CHIAVE

- comprensione estetica
- lavoro di gruppo efficace
- stipulare accordi chiari
- competenze comunicative
- competenze organizzative
- resistenza alla frustrazione

APPROFONDIMENTI

- gestire l'insieme
- attenzione e presenza sul set
- Identificare il cast del video
- guidare gli attori sul set

DOMANDE GENERATIVE

- Come comportarsi sul set (attenzione e presenza sul set)?

FONTI

- <https://www.youtube.com/watch?v=IINVnA3rVIE>
- <https://www.youtube.com/watch?v=ivAbJIEj0jA>

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

- costruzione del set
- riprese
- set smontabile

ESERCIZI PRATICI

esercizio 4: gli studenti caricano il filmato delle riprese su un cloud in modo che tutti possano accedervi.

Unità 4: Lavorare sul set

Sessione	Metodi di insegnamento	Strumenti/OER	Descrizione	Obiettivi	Tempo
1.4 LAVORARE SU SET	Esercizio pratico	. attrezzature per il set	Costruzione del set Un gruppo predefinito di studenti si occupa della costruzione del set e della disposizione di camere, luci e props.	- dalla stesura scritta alla realizzazione: verifica di fattibilità del progetto	20 min.
	Esercizio pratico	.apparecchiature fotografiche e di ripresa video	Riprese La fase di ripresa coinvolge tutto il gruppo di lavoro.	- migliorare le competenze tecniche	45 min.
	Esercizio pratico		Cura del Set E' importante lasciare il set in ordine	- stimolare un lavoro di squadra attivo	10 min.

esercizio 4:

Gli studenti caricano il filmato delle riprese su un cloud in modo che tutti possano accedervi.

Montaggio del primo silenzio



L'idea di dirigere un film è un'invenzione dei critici: l'intera eloquenza del cinema si ottiene in sala di montaggio.

Orson Welles

ARGOMENTI

- scelte e tecniche di editing

COMPETENZE CHIAVE

- comprensione estetica
- cura dei dettagli
- consapevolezza delle tecniche narrative
- competenze comunicative
- competenze organizzative
- resistenza alla frustrazione e problem solving

APPROFONDIMENTI

- consapevolezza delle tecniche di taglio
- uso creativo del taglio

DOMANDE GENERATIVE

- In che modo il processo di editing facilita l'empatia con i personaggi e veicola il processo narrativo?

FONTI

- <https://www.youtube.com/watch?v=FVR8zz8ci2k>
- <https://www.youtube.com/watch?v=IINVnA3rVIE>
- <https://www.youtube.com/watch?v=r2vtbcfmFDY&list=RDCMUCUFoQUaVRt3MVFxqwPUMLCQ&index=8>

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

- riflessione su come le inquadrature possono essere articolate per meglio trasmettere i mezzi della storia
- valutazione dei diversi stili di editing
- pratica di editing

ESERCIZI PRATICI

esercizio 5: se necessario studenti e studentesse adattano la storia

esercizio 6: caricare l'editing finale sulla piattaforma

Unità 5: Montaggio del primo silenzio

Sessione	Metodi di insegnamento	Strumenti/OER	Descrizione	Obiettivi	Tempo
7.5 PRIMO SILENZI MONTAGGIO	Lavoro di gruppo	. Portatile . Programma di taglio e montaggio	Primi tentativi di editing Il gruppo 3 inizia con i primi tentativi di montaggio dopo le riprese del film e comincia a elaborare i suoni.	- stimolare il lavoro di gruppo - applicare un'approfondito studio del processo di editing	60 min.

Esercizio 5:

Gli studenti inizieranno a lavorare sul processo di editing, considerando diverse scelte e tecniche.

Esercizio 6:

I risultati finali del filmato montato possono essere caricati sulla piattaforma, in modo che il processo di sviluppo del materiale possa essere tracciato in dettaglio in seguito. Supportate il gruppo a presentare il primo montaggio nella prossima sessione.

MANUALE PER L'INSEGNANTE

LEZIONE 8

IL MONTAGGIO VIDEO

La lezione 8 si occupa del montaggio video. Si può considerare come momento chiave della produzione audiovisiva, poiché è attraverso il montaggio o il taglio che la storia trova una sua chiarezza narrativa. Il tempo può essere gestito da tipi diversi di taglio, si può creare un contrasto con il movimento ed in generale integrare contenuti e variazioni derivate dalla fase di ripresa. Il montaggio non è quindi solo un atto tecnico, ma anche una forma d'arte attraverso la quale l'occhio dello spettatore viene guidato. Nella prima unità, sono discusse le opere di importanti registi degli albori della cinematografia. Vengono esaminate in dettaglio le opere di Leni Riefenstahl e le sue inquadrature propagandistiche, nonché gli approcci cinematografici di Sergej Michajlovic Ejzenstejn e Alfred Hitchcock. Esaminando le creazioni della Riefenstahl, appare chiaro come la sperimentazione tecnica e la ricerca estetica siano interconnesse per la creazione di un mito propagandistico e con scopi manipolativi. M. Ejzenstejn e le sue opere, d'altra parte, sono considerate l'apripista della ricerca teorica e pratica nel cinema. Ha teorizzato il montaggio delle attrazioni, convinto che il montaggio sia un processo di dissoluzione che deve sempre avere l'obiettivo di evocare reazioni fisiche e mentali nello spettatore. Nelle sue opere scritte, si concentra soprattutto sul come stimolare nel pubblico un certo stato d'animo. Per descrivere tale dimensione, Ejzenstejn usa i termini "attrazione" o "dinamismo emotivo". Per Hitchcock invece, il taglio è qualcosa di simile a una costruzione, un assemblaggio di tante unità distinte, che nell'insieme partecipano alla definizione ponderata di una idea specifica.

Nell'Unità 8.2 si enfatizza la disposizione del materiale filmico. Si dimostra che le immagini e i suoni devono essere disposti e correlati in un certo modo per generare una visione od un elemento emotivo. A tal fine, la struttura del film prodotto dagli studenti viene illustrata passo dopo passo. Si sottolinea dove sono utili i flashback e in quale momento deve essere chiaro allo spettatore che ciò che si sta vedendo si svolge nel passato.

La successiva Unità 8.3 si occupa dei primi tentativi di editing degli studenti. Gli studenti presentano la loro prima bozza e ricevono un utile feedback sui principi di montaggio, che li aiuta ad aggiustare il loro lavoro. Infine, la forma del film emerge attraverso prove ed errori, testando diverse opzioni tecniche e nuove scelte compositive.

Nella lezione successiva, infine, si cerca un titolo adatto al film e una colonna sonora appropriata, perché oltre al montaggio visivo, anche quello sonoro è di particolare importanza.

OBIETTIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Ogni lezione definisce specifiche cornici educative che devono essere arricchite dagli insegnanti con la loro prospettiva personale.

Obiettivi:

- Acquisire le tecniche di base del montaggio video
- Essere in grado di realizzare il montaggio di un video narrativo
- Applicare le conoscenze tecniche acquisite a un proprio progetto audiovisivo.

Risultati:

- Formulare un'ipotesi iniziale per il montaggio di una storia video
- Utilizzare le tecniche apprese per creare una video-storia che corrisponda alla sensibilità dell'autore, ai temi scelti e alla sceneggiatura.

METODOLOGIA PEDAGOGICA APPLICATA*

Apprendimento basato su progetti

Apprendimento cooperativo

Insegnamento e apprendimento partecipativo (PTL)

Strategie di pensiero visivo (VTS)

Apprendimento basato sulle competenze (CBL)

*Si rimanda al documento "Metodologia per gli insegnanti".

STRUTTURA DEL DOCUMENTO

I contenuti sono suddivisi per unità:

6. Il tempo di riscrittura
7. Tecniche di editing
8. Tipi di editing
9. Alla ricerca di un titolo

Ogni unità è presentata da un foglio di lavoro didattico, una panoramica di una pagina che introduce i temi e le pratiche della lezione, è stampabile e può essere condivisa con gli studenti.

Successivamente viene inserita un'approfondita organizzazione didattica della lezione che indica nel dettaglio come interagire, quali sono i temi da trattare e quali sono le attività e gli esercizi da proporre.

Il tempo di riscrittura

“ ” Ci sono infinite sfumature di luce, ombre e colori... è un linguaggio straordinariamente sottile. Capire come parlare questa lingua è un lavoro che dura tutta la vita.

Sala Conrad

ARGOMENTI

- introduzione storica della tecnica del montaggio
- idea di assemblaggio

COMPETENZE CHIAVE

- osservazione
- comprensione visiva
- azione rappresentativa

APPROFONDIMENTI

- l'atto visivo del montaggio
- produzione visiva
- rappresentare i sentimenti
- retorica visiva
- realtà rappresentata interpretazione incorporata
- riscrittura

DOMANDE GENERATIVE

- cosa vedete? Quali sono gli elementi visivi che risuonano con la vostra sensibilità?
- che impatto ha la produzione visiva?
- cosa cambiereste per chiarire il messaggio del prodotto audiovisivo?

FONTI

- <https://www.youtube.com/watch?v=MJQE7Kv-9JU>
- <https://www.youtube.com/watch?v=ZNAHcMMOHE8>
- <https://www.youtube.com/watch?v=vUInm2dC6Ug>

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

- introduzione di fatti sull'idea di montaggio ai tempi in cui è nata la cinematografia
- guardare la prima bozza del materiale editato
- riscrivere o riorganizzare lo story board

ESERCIZI PRATICI

esercizio 1: ricercare alcuni suoni e filtri adatti al vostro prodotto audiovisivo.

Unità 1: Riscrivere il tempo

Sessione	Metodi di insegnamento	Strumenti/OER	Descrizione	Obiettivi	Tempo
8.1 INTRODUZIONE STORICA ALLA RETE DI DISTRIBUZIONE IDEA DI ASSEMBLAGGIO	Discussione in plenaria e sessione Q/A	. Beamer . Portatile	Assemblaggio Condivisione relativa all'introduzione storica della pratiche di montaggio	- applicare una analisi approfondita ed esplorazione attiva a proposito dell'assemblaggio audiovisivo	10 min.
	Discussione in plenaria e sessione Q/A	. Beamer . Portatile	Primi approfondimenti sul materiale del film Gli studenti che hanno assemblato e modificato il materiale presentano i loro primi risultati al resto della classe.	- migliorare le competenze osservative - sostenere gli studenti nello sviluppo di una comprensione visiva personale e collettiva	10 min.
	Discussione in plenaria e sessione Q/A	. Sceneggiatura . Storyboard	Riscrittura Insieme, si può valutare se studentesse e studenti desiderano attenersi alla struttura della sceneggiatura originale o se avrebbe senso rivedere la struttura già progettata a seguito di materiali ed esperienze collezionati in fase di ripresa.	- applicare una analisi approfondita ed esplorazione attiva a proposito della retorica visiva - stimolare la costruzione di un gruppo di lavoro produttivo	15 min.

Esercizio 1

Agli studenti viene chiesto di pensare a casa a quali suoni, montaggi e filtri si adatterebbero al prodotto audiovisivo, ad esempio, e di sottoporre questi suggerimenti al team di montaggio.

Tecniche di editing

“ ”

Il film viene realizzato in sala di montaggio. Le riprese del film sono quasi una sorta di shopping. È come andare a prendere tutti gli ingredienti, e prima di lasciare il negozio devi assicurarti di averli tutti. Poi si prendono quegli ingredienti e si può fare una buona torta, oppure no.

Philip Seymour Hoffman

ARGOMENTI

- introduzione al montaggio audiovisivo
- fondamenti di drammaturgia visiva: montaggio delle connessioni

COMPETENZE CHIAVE

- la creatività come processo sistematico
- assemblare contenuti visivi
- pensiero creativo
- senso della disposizione visiva
- organizzare e strutturare il materiale di ripresa

APPROFONDIMENTI

- drammaturgia visiva con collegamenti fondamentali montaggio
- organizzare e strutturare il materiale di ripresa

DOMANDE GENERATIVE

- come disporre il materiale visivo per creare una disposizione fluida delle scene?
- in che modo la disposizione delle scene girate può garantire che lo spettatore comprenda il messaggio?

FONTI

- materiale video prodotti

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

- redazione del materiale
- discutere il materiale editato

ESERCIZI PRATICI

esercizio 2: migliorare i tentativi di montaggio e fondere insieme le diverse scene e sequenze.

L'obiettivo è avere il video audiovisivo pronto per la sessione successiva, per poi passare agli ultimi ritocchi.

Unità 2: Tecniche di editing

Sessione	Metodi di insegnamento	Strumenti/OER	Descrizione	Obiettivi	Tempo
8.2 INTRODUZIONE ALL'AUDIO. EDITING VISIVO	Lavoro di gruppo	. Sala computer . Strumento di taglio e montaggio	Tecniche di editing Inizia la fase di montaggio Stimolate studentoi e studentesse a provare diverse tecniche con un programma di montaggio e sperimentare con il software scelto. È opportuno dividere la classe in gruppi, in modo che ogni gruppo lavori su una sequenza diversa	- migliorare le competenze nelle tecniche narrative - migliorare le competenze nelle tecniche di editing video - stimolare la riflessione personale e collettiva sul progetto audiovisivo	25 min.
	Discussione in plenaria e sessione Q/A	. Sala computer . Beamer	Riflettere il materiale editato Dopo che ogni gruppo ha lavorato su una sequenza per, i risultati vengono presentati all'intera classe e valutati tutti insieme.	- stimolare la costruzione di un gruppo di lavoro produttivo	15 min.

Esercizio 2

Migliorare i tentativi di montaggio e unire insieme le diverse scene e sequenze. L'obiettivo è quello di avere il video audiovisivo pronto per la sessione successiva, per poi passare agli ultimi ritocchi. Si raccomanda che una o due persone si occupino della composizione finale. I singoli gruppi, tuttavia, forniranno le loro sezioni montate.

Tipi di editing

“ ”

Penso che, per qualsiasi cosa creativa, si debba avere la libertà di sperimentare, e che sperimentare significhi non sentirsi totalmente responsabili di come gli altri la percepiscono.

Conor Oberst

ARGOMENTI

- visione e correzioni del materiale prodotto
- principi di editing
- linee guida del montaggio della narrazione

COMPETENZE CHIAVE

- capacità di accettare il feedback
- capacità di implementare il feedback
- competenze di pensiero critico
- riconsiderazione del materiale

APPROFONDIMENTI

- visione e le correzioni sul preassemblato
- montaggio dell'attacco al movimento, montaggio dell'attacco all'asse
- linee guida del montaggio della narrazione
- tagli e composizione del materiale
- lavorare con lo script

DOMANDE GENERATIVE

- come organizzare il materiale cinematografico sulla base della sceneggiatura?
- come organizzare il materiale cinematografico nel modo più efficiente possibile?

FONTI

- filmati prodotti

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

- revisione finale prima della prima presentazione
- fare un brainstorming su un luogo adatto per mostrare il video a un pubblico selezionato

ESERCIZI PRATICI

esercizio 3: organizzare una sala e invitare una o più persone a rivedere il filmato finito.

Unità 3: Tipi di editing

Sessione	Metodi di insegnamento	Strumenti/OER	Descrizione	Obiettivi	Tempo
8.3 VISIONE E CORREZIONI SUL PRE ASSEMBLATO	Discussione in plenaria e sessione Q/A	. Portatile . Beamer . Aula open space	Revisione finale prima della prima presentazione In questa fase si dovrebbe procedere alla messa a punto. Gli studenti devono osservare con attenzione il filmato finito e prestare attenzione ai dettagli che possono essere sistemati.	- imparare a strutturare e implementare un progetto strutturato - stimolare lo sviluppo di un senso di consapevolezza nei confronti dei dettagli	10 min.
	Discussione in plenaria e sessione Q/A	. Aula open space	Pianificazione della prima revisione Scegliete una sala e una o più persone a cui volete mostrare il film finito. Quindi, fissate una data per la prima proiezione.	- favorire lo sviluppo di competenze organizzative	10 min.

Esercizio 3

Organizzate una sala e invitate una o più persone a rivedere il filmato finito.

La prima recensione



Non ho mai avuto un film che abbia avuto ottime recensioni. Ho avuto film che hanno avuto diversi livelli di recensioni buone e cattive, ma si può più o meno contare su un sacco di recensioni cattive.

Wes Anderson

ARGOMENTI

- fasi finali della distribuzione del film
- prima presentazione del film

COMPETENZE CHIAVE

- persistenza
- pensiero divergente
- capacità di sviluppare idee creative
- percezione e sensibilità verso i sentimenti e le espressioni del pubblico
- empatia

APPROFONDIMENTI

- finalizzazione del contenuto visivo
- alla ricerca di un titolo
- colonna sonora
- revisione con un pubblico esterno

DOMANDE GENERATIVE

- Quale titolo sta alla base del progetto audiovisivo?
- Quale colonna sonora è adatta?
- Qual è la reazione del pubblico alla prima anteprima?

FONTI

- il film prodotto dagli studenti

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

- presentazione del lavoro audiovisivo finale ad un pubblico
- giro di riflessione e feedback con il pubblico

ESERCIZI PRATICI

esercizio 4: Prestate attenzione al feedback costruttivo del primo pubblico e rivedete il filmato per migliorarlo.

Unità 4: Alla ricerca di un titolo

Sessione	Metodi di insegnamento	Strumenti/OER	Descrizione	Obiettivi	Tempo
8.4 ALLA RICERCA UN TITOLO	Discussione in plenaria e Q/A sessione	. Aula open space . Beamer . Portatile	Presentazione del film Presentare il film a una persona o a un gruppo di persone preselezionate. Gli studenti devono prestare molta attenzione alle reazioni del pubblico per determinare l'impatto del loro lavoro. Gli studenti possono anche prendere appunti su questo aspetto, ad esempio su quale punto si è ottenuto un effetto che non era previsto o che ha provocato false emozioni.	- stimolare lo sviluppo di competenze relative alla percezione e alla sensibilità verso i sentimenti e le espressioni del pubblico	15 min.
	Discussione in plenaria e Q/A sessione	. Aula open space	Giro di riflessione Dopo la proiezione del film, si dovrebbe svolgere un giro di riflessione. Gli spettatori devono avere l'opportunità di condividere le loro impressioni con gli studenti. Questo aiuta gli studenti a ripensare al materiale audiovisivo e a vederlo da una nuova prospettiva.	- stimolare le capacità empatiche - stimolare lo sviluppo del pensiero critico	10 min.

Esercizio 4

Prestate attenzione al feedback costruttivo del primo pubblico e rivedete il filmato per migliorarlo.

MANUALE PER L'INSEGNANTE

LEZIONE 9

Sintassi suono-immagine

Quando il regista passa al montaggio del suo materiale, non vengono tagliate solo le immagini ma anche i suoni. La penultima lezione si occupa dei contenuti uditivi di una produzione, che gioca un ruolo significativo nella ricezione audiovisiva.

Inizialmente, la lezione introduttiva affronta una retrospettiva storica ed il passaggio dal cinema muto al suono stereo *surround* del cinema di oggi.

Spiega come un tempo i film fossero accompagnati da orchestre o pianisti e come le espressioni facciali e i gesti degli attori venissero esagerati per assicurare la trasmissione del messaggio attraverso approcci non verbali.

Il primo film sonoro fu "The Jazz Singers" degli Stati Uniti nel 1927, che venne accolto dal pubblico con interesse e stupore.

Il film sonoro presenta vantaggi percepibili rispetto al film muto, l'esperienza di fruizione cinematografica risulta più coinvolgente e potenziata, dirige ed amplificare le emozioni del pubblico.

In ambiente di montaggio, la linea dei suoni può essere collegata a quella delle immagini per creare una relazione significativa tra le due che evochi una risposta emotiva e di pensiero nello spettatore; la musica, ad esempio, ha un effetto esplicito sugli spettatori a seconda della composizione.

Il cambiamento ritmico di tensione e rilassamento, gli sbalzi di volume, ed in generale la scelta del genere musicale di una produzione audiovisiva, crea emozioni e supporta gli scopi della narrazione.

La musica nei film ha quindi diverse funzioni: può essere sintattica, un vero e proprio sottofondo alle immagini, può avere una funzione espressiva, la risposta emotiva del pubblico viene guidata e stimolata, ed infine può svolgere una rilevante funzione drammaturgica.

Ad esempio, il tappeto sonoro può caratterizzare i personaggi e attirare l'attenzione del pubblico intorno ad alcuni dettagli che altrimenti passerebbero inosservati.

Il suono tende a dare alla produzione un senso di unità e completezza, Sia in termini di sintesi e chiarezza del messaggio, che in termini di sviluppo narrativo.

l'unità 9.2 include diversi estratti di film, tra cui "Il gladiatore" e "Colazione da Tiffany" per sottolineare e chiarire l'impatto del suono.

Nell'ultima unità, vengono mostrate e commentate alcune produzioni fatte a scuola;

è possibile utilizzare i suoni registrati durante le riprese o comporne di nuovi. H

Studentesse e studenti hanno anche la possibilità di utilizzare suoni musicali ed effetti sonori già sviluppati. Questo vale anche per le colonne sonore che accompagnano il materiale cinematografico, sempre tenendo conto delle leggi sul copyright.

OBIETTIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Ogni lezione definisce specifiche cornici educative che devono essere arricchite dagli insegnanti con la loro prospettiva personale.

Obiettivi:

- Acquisire le tecniche di base del montaggio video
- Acquisire conoscenze tecniche sull'uso del suono e della musica negli audiovisivi.
- Imparare a integrare il suono con le immagini
- Imparare a usare il suono come elemento narrativo
- Imparare a sviluppare il tema principale della trama del video

Risultati:

- Applicare le tecniche acquisite sulla gestione del suono al proprio progetto audiovisivo.
- Realizzare una narrazione audiovisiva efficace attraverso la combinazione di suono, musica e video.
- Scegliere la colonna sonora ed elaborare il "tappeto sonoro" della video-storia
- Finalizzare il montaggio del video

METODOLOGIA PEDAGOGICA APPLICATA*

Apprendimento basato su progetti

Apprendimento cooperativo

Insegnamento e apprendimento partecipativo (PTL)

Strategie di pensiero visivo (VTS)

Apprendimento basato sulle competenze (CBL)

*Si rimanda al documento "Metodologia per gli insegnanti".

STRUTTURA DEL DOCUMENTO

I contenuti sono suddivisi per unità:

- 10. Il suono
- 11. Tecniche di editing
- 12. Montaggio finale

Ogni unità è presentata da un foglio di lavoro didattico, una panoramica di una pagina che introduce i temi e le pratiche della lezione, è stampabile e può essere condivisa con gli studenti.

Successivamente viene inserita un'approfondita organizzazione didattica della lezione che indica nel dettaglio come interagire, quali sono i temi da trattare e quali sono le attività e gli esercizi da proporre.

Suono

“ ” Quando si è seduti in silenzio, la verità comincia a rivelarsi. Come si fa ad accoglierla? Come si fa ad accettarla? Ci vuole tutto quello che abbiamo solo per essere.

Nik Cave

ARGOMENTI

- sintassi sonora e visiva
- il suono nella cinematografia storica

COMPETENZE CHIAVE

- osservazione e rappresentazione della realtà attraverso il tappeto sonoro
- analisi dei contenuti visivi e audiovisivi

APPROFONDIMENTI

- cambiamento storico dal cinema muto a quello sonoro
- retorica visiva nel cinema muto
- rappresentare il linguaggio nel cinema muto
- la narrazione visiva si distacca dalla gestualità e dalla mimica
- differenze tra film visivi e audiovisivi
- realtà rappresentata interpretazione incorporata

DOMANDE GENERATIVE

- Qual è l'effetto del cinema muto?
- Quali sono i vantaggi e gli svantaggi di un film muto?
- Qual è l'impatto dei film sonori?

FONTI

- <https://www.youtube.com/watch?v=Xd6dd0lbKp8>
- <https://www.youtube.com/watch?v=UWEjxkkB8Xs>
- <https://www.youtube.com/watch?v=2vlwm4VyyTc>
- <https://www.youtube.com/watch?v=QwczS71o7pI>

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

- fruizione di film muti e discussione
- Individuazione dei suoni utili per la vostra produzione audiovisiva.

ESERCIZI PRATICI

esercizio 1: comporre e segnare diversi effetti sonori e suoni che diano un valido contributo alla produzione video.

Unità 1: Il suono

Sessione	Metodi di insegnamento	Strumenti/OER	Descrizione	Obiettivi	Tempo
9.1 IL SUONO IN CINEMA STORICO TOGRAFIA	Discussione plenaria e sessione Q/A	. Aula open space	Presentazione di un film muto INTOLERANCE (di D.W. Griffith, USA 1916) IL VASO DI PANDORA (di Georg Wilhelm Pabst, Germania 1929) LA FOLLA (di King Vidor, USA 1928) ACCIDENTI, CHE OSPITALITÀ! (di Buster Keaton, USA 1923) IL CARRETTO FANTASMA (di Victor Sjöström, Svezia 1921) IL DOTTOR MABUSE (di Fritz Lang, Germania 1922) CABIRIA (di Giovanni Pastrone, Italia 1914) L'UOMO CHE RIDE (di Paul Leni, USA 1928) IL FANTASMA DELL'OPERA (di Rupert Julian, USA 1925) LA GRANDE RAPINA AL TRENO (di Edwin S. Porter, USA 1903) VIAGGIO NELLA LUNA (di Georges Méliès, Francia 1902) IL LADRO DI BAGDAD (di Raoul Walsh, USA 1924) LA STREGONERIA ATTRAVERSO I SECOLI (di Benjamin Christy, Danimarca 1922) COME VINCI LA GUERRA (di Buster Keaton, USA 1926) LA PALLA N°13 (di Buster Keaton, USA 1924) RAPACITÀ (di Erich von Stroheim, USA 1924) IL MONELLO (di Charlie Chaplin, USA 1921) NAPOLEON (di Abel Gance, Francia 1927) LA CORAZZATA POTEMKIN (di Sergei M. Eisenstein, URSS 1925) LA FEBBRE DELL'ORO (di Charlie Chaplin, USA 1925) NOSFERATU IL VAMPIRO (di F.W. Murnau, Germania 1922) IL GABINETTO DEL DOTTOR CALIGARI (di Robert Wiene, Germania 1920) LA PASSIONE DI GIOVANNA D'ARCO (di Carl Theodor Dreyer, Danimarca 1928) AURORA (di F.W. Murnau, USA 1927) METROPOLIS (di Fritz Lang, Germania 1927)	- applicare una analisi approfondita a proposito dello sviluppo della cinematografia storica	10 min.
	Discussione plenaria e sessione Q/A	. Aula open space	Tavola rotonda Chiedete agli studenti le loro impressioni e sensazioni relative ad un film muto e incoraggiateli confrontarlo con il cinema sonoro: - Che effetto le fa il cinema muto? - Quale tipo di film preferite e perché? - Quali sono i vantaggi e gli svantaggi di ciascun tipo di approccio?	- stimolare la riflessione personale e collettiva	20 min.
				Brainstorming	

	<p>Discussione plenaria e sessione Q/A</p>		<p>Per la musica di sottofondo e il montaggio dei filmati si possono utilizzare vari suoni e rumori, registrati direttamente durante le riprese o composti dagli studenti in seguito. Inoltre, c'è anche la possibilità di utilizzare suoni prefabbricati per il film. Fate un brainstorming con gli studenti e scrivete un elenco di possibili suoni ed effetti sonori che potrebbero essere utili e ancora mancanti per la vostra produzione video.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - stimolare una riflessione personale e collettiva - stimolare una riflessione personale e collettiva 	
--	--	--	---	--	--

Esercizio 1

Comporre e segnare diversi effetti sonori e suoni che possono dare un contributo alla produzione video di gruppo.



Tecniche di editing

” La cosa che non è cambiata, e che non credo cambierà mai, è che la parola d'ordine nella musica è "giocare". Bisogna avere un atteggiamento giocoso.

Hans Zimmer

ARGOMENTI

- sintassi sonora e visiva
- editing della sintassi del suono

COMPETENZE CHIAVE

- Competenza cognitiva: Riconoscere che le storie possono essere raccontate anche attraverso i suoni, che gli stati d'animo e i sentimenti possono essere espressi attraverso i suoni.
- Competenza creativa: Sperimentare con il ritmo e il suono e con gli strumenti, allenare il senso del ritmo, progettare un prodotto mediatico.

APPROFONDIMENTI

- tecniche di editing
- articolazione delle linee visive e sonore
- tecniche contrappuntistiche
- carattere e Leitmotiv
- sviluppo del pilota e dei temi

DOMANDE GENERATIVE

- come usare il suono con creatività?
- come possiamo creare o intensificare le emozioni attraverso il suono?

FONTI

- <https://www.youtube.com/watch?v=-KHcbp8sZrY>
- <https://www.youtube.com/watch?v=eFU3FQh3xgE>

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

- studenti che sperimentano diversi suoni durante l'editing
- Agli studenti viene chiesto di creare una storia controversa rispetto al materiale visivo utilizzando i suoni.

ESERCIZI PRATICI

esercizio 2: creare diversi tentativi di editing con suoni diversi

Unità 2: Tecniche di editing

Sessione	Metodi di insegnamento	Strumenti/OER	Descrizione	Obiettivi	Tempo
9.2 TECNICHE DI EDITING	Esercizio pratico	<ul style="list-style-type: none"> . Sala computer . Cuffie . Sistema audio . Programma di editing del suono . Programma per la creazione di suoni 	<p>Montaggio del suono sperimentale</p> <p>Agli studenti viene affidato il compito di sperimentare diversi suoni. possono utilizzare tutto il materiale video delle loro riprese e combinarlo con nuove linee sonore.</p> <p>Potrebbero sperimentare:</p> <ul style="list-style-type: none"> - suoni forti e morbidi - ritmi veloci e lenti - suoni di transizione - musica di sottofondo - suoni di sottofondo 	<ul style="list-style-type: none"> - migliorare le competenze sulle tecniche di creazione e di editing audio di base - attivare una riflessione sull'integrazione del suono con le immagini 	20 min.
	Esercizio pratico	<ul style="list-style-type: none"> . Sala computer . Cuffie . Sistema audio . Programma di editing del suono . Programma per la creazione di suoni 	<p>Creare effetti emotivi diversi</p> <p>Stimolare studenti e studentesse a scegliere un video di riferimento e sottoporlo due volte a suoni diversi, osservando e riflettendo successivamente sui risultati.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - migliorare le competenze sull'utilizzo dei suoni come elemento narrativo 	20 min.

Esercizio 2

Creare diversi tentativi di editing con suoni diversi

Montaggio finale

” Quando faccio musica per film, sono prima di tutto un regista. Si tratta di servire le esigenze del film. Si racconta una storia; in un certo senso, si smette di essere un compositore e si diventa invece un narratore. Si racconta la storia con i temi più appropriati. Il modo in cui ci si avvicina a queste cose è una questione molto personale, ma l'obiettivo è quello di raccontare la storia prima di tutto.

Johann Johannsson

SOGGETTO

- l'uso del suono all'interno di un linguaggio audiovisivo
- funzione diegetica ed extradiegetica

COMPETENZE CHIAVE

- applicazione delle basi dell'acustica
- competenze di produzione audio e video

APPROFONDIMENTI

- riflettere e confrontare diverse opere audiovisive

DOMANDE GENERATIVE

- E' possibile considerare il tappeto sonoro come un vero e proprio personaggio della produzione?

FONTI

- <https://www.youtube.com/watch?v=PTwWp6VMNGs>
- <https://www.youtube.com/watch?v=5ouSZyICpxg>

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

- tempo per il montaggio del video e della linea audio
- presentazione della sintassi audiovisiva davanti alla classe
- discutere le diverse sintassi audiovisive

ESERCIZI PRATICI

esercizio 2: A studenti e studentesse viene affidato il compito di approfondire la sintassi audiovisiva del progetto.

Terza unità: Editing finale

Sessione	Metodi di insegnamento	Strumenti/OER	Descrizione	Obiettivi	Tempo
9.3 L'EDITING FINALE	Esercizio pratico	<ul style="list-style-type: none"> . Sala computer . Cuffie . Sistema audio . Programma di editing del suono . Programma per la creazione di suoni 	<p>Finalizzare il lavoro di editing del suono</p> <p>Chiedete al gruppo di lavoro di finalizzare il progetto o, in alternativa, lavorare su piccoli accompagnandoli con suoni diegetici o extra-diegetici. I suoni diegetici sono quelli registrati durante le riprese. I suoni extradiegetici sono suoni aggiunti in aggiunta. Possono essere effetti sonori, musica di sottofondo e colonne sonore.</p>	- stimolare la realizzazione e lo sviluppo del tema sonoro	20 min.
	Discussione plenaria e sessione Q/A	<ul style="list-style-type: none"> . Sistema audio . Portatile 	<p>Presentazione e discussione</p> <p>La squadra che si occupa del suono presenta al gruppo il lavoro fatto. Stimolate confronto e condivisione relativa ad impressioni ed eventuali integrazioni al lavoro fatto.</p>	- stimolare una riflessione personale e collettiva	25 min.

Esercizio 3

A studenti ee studentesse viene affidato il compito di integrare la produzione, a seguito delle sessioni e discussioni plenarie.

MANUALE PER L'INSEGNANTE

LEZIONE 10

IL RAPPORTO CON LA NOSTRA VISIONE PERSONALE

L'ultima lezione propone una serie di interviste in cui un gruppo di studenti e insegnanti, coinvolti nella produzione del cortometraggio "Un forte silenzio", condividono le impressioni sul processo creativo che è stato favorito e applicato durante l'intera esperienza.

Il feedback consiste in un confronto articolato sugli aspetti pratici, sui coinvolgimenti emotivi, sulla ricezione dei risultati finali e, come fulcro del progetto, sulle dinamiche relazionali che sono state stimulate.

Guardando la lezione, è straordinariamente evidente come gli studenti, confrontati proprio alla fine del loro percorso, abbiano acquisito una competenza raffinata relativa al linguaggio e all'alfabetizzazione visiva, al processo di realizzazione, ed abbiano raggiunto abilità sia a livello osservativo che critico.

Vengono qui inoltre presentati i temi pregnanti che riguardano il rapporto cruciale tra discenti e insegnanti, vengono riassunti i concetti principali della metodologia proposta e viene mostrato come studenti e studentesse abbiano sviluppato una percezione personale intorno ai temi della comunicazione e della produzione visiva, insieme al potenziamento di uno specifico insieme di competenze tecniche.

OBIETTIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Obiettivi:

- Imparare a riconoscere ed elaborare le reazioni personali alle proprie opere d'arte e alle proprie immagini.
- Entrare in relazione con la propria immagine e identità.
- Imparare a gestire le reazioni del pubblico
- Imparare a relazionarsi con il pubblico, in presenza e sul web

Risultati:

- Elaborazione delle reazioni personali alla rappresentazione del proprio lavoro e della propria immagine attraverso parole e immagini.
- Gestione di se stessi e delle proprie emozioni in relazione agli altri
- Condividere il proprio lavoro con un pubblico e guardare il lavoro degli altri.

METODOLOGIA PEDAGOGICA APPLICATA*

Apprendimento basato su progetti

Apprendimento cooperativo

Insegnamento e apprendimento partecipativo (PTL)

Strategie di pensiero visivo (VTS)

Apprendimento basato sulle competenze (CBL)

*Si rimanda al documento "Metodologia per gli insegnanti".

STRUTTURA DEL DOCUMENTO

I contenuti sono suddivisi per unità:

13. Pensiero rappresentativo e identità
14. Il processo di formazione contribuisce alla maturazione della dinamica visiva.
15. Rivedere la propria immagine nel contesto dell'intervista
16. Il ruolo dell'insegnante e del tutor nel laboratorio creativo audiovisivo

La struttura di questo documento non seguirà la consueta articolazione, non prevede schede di lavoro e moduli didattici, data la natura conclusiva dei contenuti e gli approcci speculativi che la lezione propone.

Tutor e insegnanti sono invitati ad attivare una riflessione interna sul ruolo dell'importanza pedagogica di cui sono investiti, il loro coinvolgimento nella crescita intellettuale ed emotiva degli studenti è cruciale ed è importante considerare come i valori condivisi dal MANIFESTO rappresentino un punto di partenza sicuro che può essere arricchito e personalizzato a seconda della sensibilità degli attori coinvolti nello scambio educativo. Come riconoscimento finale del nostro percorso condiviso si terrà conto che i punti fondamentali di questo metodo di insegnamento sono:

- il pensiero rappresentativo svolge una funzione significativa nella formazione dell'identità degli studenti
- il pensiero rappresentativo veicola processi di pensiero critico, sostenuti dall'accrescimento della competenza osservativa e da una più ampia consapevolezza delle questioni indagate
- Il pensiero rappresentativo gioca un ruolo cruciale, tanto quanto la speculazione verbale.
- l'inserimento della prospettiva proposta all'interno del contesto scolastico, stimola una relazione intensa tra alunni e insegnante, il cui contributo viene valorizzato e spinto verso approcci non formali e informali.

Questo approccio applicato in una dialettica didattica attraverso un processo maieutico e formativo genera azioni il cui obiettivo è:

- ispirare gli alunni nella costruzione di un insieme di competenze che includa l'alfabetizzazione visiva, la produzione cinematografica e lo sviluppo di capacità di osservazione e di interpretazione sociologica

- stimolare e indirizzare la maturazione dei processi di pensiero immaginativo e creativo
- considerare come, secondo la metodologia CrAL, la percezione umana del sé sia generata anche da una serie di immagini interne che partecipano alla creazione dell'idea di realtà. La sua natura non è solo speculativa, ma ha una base visiva rilevante.
- per evidenziare come tale immagine della realtà si articoli in un'ottica individuale, collettiva e sociale, identificando aspetti storici che nel loro insieme arricchiscono la creazione di immaginari culturali condivisi
- sostenere gli studenti nella costruzione di un'ampia consapevolezza del potenziale che la comunicazione visiva, e la relativa influenza sul processo di produzione in senso lato

La proposta metodologica e didattica qui articolata ci permette di capire che il linguaggio visivo può essere valorizzato come strumento comunicativo che offre molto di più dell'intrattenimento e della fuga dalla realtà.

Produrre immagini stimola il rapporto con se stessi; inoltre, affrontare e indagare visivamente un dato argomento, accresce la conoscenza e la sensibilità verso gli altri.

Pensiero critico consapevole, cittadinanza attiva e qualità collaborative sono alcuni dei tratti che studentesse e studenti condividono nelle interviste proposte da quest'ultima lezione.

Il rapporto con la nostra visione personale

“ ” È l'alunno che deve autoeducarsi e autoeducarsi, con l'aiuto degli adulti. Stiamo spostando l'atto educativo: il fulcro della scuola non è più l'insegnante ma lo studente

ARGOMENTI

- visione personale e produzione video
- pensiero rappresentativo e identità
- riflessioni sulla percezione degli spettatori
- rappresentazione visiva di ricordi ed emozioni
- come le interviste possono creare un ponte tra soggetti e produttori
- il potenziale didattico della "Metodologia creativa audiovisiva e di lettura".

COMPETENZE CHIAVE

- revisione peer to peer
- discussione personale
- pensiero critico e approccio analitico

APPROFONDIMENTI

- panoramica dell'esperienza degli studenti
- come l'indagine e la produzione audiovisiva possono accrescere la consapevolezza nei confronti dell'argomento scelto
- Emozioni, sentimenti e ricordi sono importanti

DOMANDE GENERATIVE

- cosa avete imparato e ottenuto?
- come i temi e gli argomenti del vostro progetto hanno cambiato il vostro punto di vista?
- come la realizzazione del progetto ha influito sull'interazione con i vostri colleghi?
- il suo rapporto con gli insegnanti è cambiato?

FONTI

- progetti ed esperienze degli studenti

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

- discutere, discutere, discutere!

ESERCIZI PRATICI

esercizio 1: una volta terminato il video, condividetelo con i vostri compagni, gli insegnanti e la materia. Dedicate un po' di tempo alla discussione.