



INCONTRI VISIVI OLTRE LO SGUARDO DEL TEMPO

Incontri Visivi? oltre lo sguardo del tempo ?? Il programma

Descrizione

Percorsi di didattica laboratoriale finalizzati alla conoscenza degli elementi essenziali del linguaggio audiovisivo

Il progetto **INCONTRI VISIVI OLTRE LO SGUARDO DEL TEMPO ??** Percorsi di didattica laboratoriale finalizzati alla conoscenza degli elementi essenziali del linguaggio audiovisivo prevede un percorso rivolto a studenti di scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di I e II grado, che diviso per fasce d'età, ? finalizzato all'alfabetizzazione del linguaggio iconico, conducendo i discenti verso un potenziamento di competenze nelle tecniche dei media. Si cercher? di trasformare gli alunni in spettatori consapevoli e capaci di analizzare in maniera critica le immagini, valorizzando il territorio in cui vivono attraverso la realizzazione di prodotti audiovisivi.

Finalit? del progetto sar? lâ?avviamento di studentesse e studenti dei vari ordini di scuola, a una reale sensibilizzazione verso un'arte che permetta loro di imparare a guardare e osservare con uno sguardo critico e analitico per meglio studiare il mondo che li circonda. Attraverso lâ?utilizzo e la produzione del prodotto audiovisivo i discenti potranno vivere un'esperienza immersiva, non solo come spettatori passivi, ma soprattutto come partecipanti e fruitori attivi, vivendo lâ?esperienza diretta del fare. In questo modo apprenderanno i mestieri del cinema, lâ?importanza del lavoro di squadra, la pluralit? di ruoli che muove la grande macchina cinematografica, le fasi determinanti che delineano la grande filiera dell'audiovisivo. Sar? un percorso che stimoler? le giovani menti a un uso consapevole delle immagini, all'impiego di competenze per leggere consciamente le informazioni che ricevono dai media, a sviluppare stili cognitivi che consentano di affinare il gusto estetico favorendo la possibilit? di dialoghi che riflettano spirito di osservazione e disponibilit? all'ascolto. Tutto il progetto sar? finalizzato alla realizzazione di prodotti multimediali e si svilupper? attraverso un cammino che parte dall'alfabetizzazione all'immagine fotografica e cinematografica passando attraverso lâ?educazione ambientale, consentendo una maggiore conoscenza del patrimonio artistico, culturale e naturalistico del territorio circostante. Il progetto, per una maggiore conoscenza e consapevolezza delle varie fasi della produzione audiovisiva, prevede diversi momenti di lavoro. Ognuno di essi sar? organizzato in brevi lezioni teoriche seguite da laboratori pratici. Studentesse e studenti si avvicineranno alla scrittura di una sceneggiatura su soggetto scelto tra le proposte degli stessi discenti, dopo uno studio di alcune sceneggiature a titolo esemplificativo.

In una fase successiva si provveder  alla produzione dell'opera con valorizzazione degli ambienti del territorio della Riserva di Naturale Regionale Monterano e dell'ente parco naturale regionale di Bracciano e Martignano. In questi momenti i ragazzi potranno prendere confidenza con le attrezzature tecnologiche, impareranno le tecniche di ripresa, l'inquadratura, la fotografia, e grazie a tecniche di role playing, vestiranno i ruoli dei diversi professionisti del settore audiovisivo, lasciandosi ispirare dalle proprie attitudini nel ruolo inserito nel cast tecnico oppure in quello artistico.

In una successiva fase di lavoro si analizzer  il materiale prodotto e i corsisti potranno affinare il loro punto di osservazione mettendo in campo quanto imparato finora per la scelta del materiale pi  adatto al montaggio, che rappresenter  la fase successiva del lavoro e che porter  alla realizzazione del prodotto audiovisivo e alla sua edizione. Il prodotto finale sar  oggetto di un evento a fine anno scolastico nel teatro della scuola, dove verranno invitati i genitori degli alunni per la rappresentazione finale del prodotto.

Il progetto si colloca e opera all'interno di due aree protette regionali, la Riserva Naturale Monterano e il Parco Naturale di Bracciano e Martignano. La formazione di una coscienza ambientale attraverso la conoscenza del territorio contribuisce a sviluppare l'attenzione alla Riserva e al Parco da parte degli studenti e rappresenta una strategia di lungo termine per la conservazione delle Aree Protette. Attraverso la conoscenza del territorio, della sua flora, della sua fauna, della sua geologia ma anche delle sue tradizioni e delle sue risorse in genere, si accrescono le tematiche della comunicazione in ambito ambientale, integrando le idee che fioriscono nel percorso scolastico, suggerendo progetti e sviluppi di azioni creative, ma perfettamente integrabili con la prassi di insegnamento-apprendimento che si origina a scuola. Le attivit  , in collaborazione con le suddette aree protette e con gli EE.LL. prevedono percorsi di valorizzazione del territorio e di sensibilizzazione alle tematiche ambientali con particolare attenzione all'utilizzo oculato delle risorse ed al concetto di ecosostenibilit  , approfondimenti scientifici naturalistici- storici, visite guidate all'interno delle Riserve/Parchi.

Partner del progetto che accompagner  studentesse e studenti lungo un viaggio nel passato sar  il rinnovato Museo Storico dell'Aeronautica Militare, situato sulle sponde del Lago di Bracciano, all'interno della sede storica dell'antico idroscalo di Vigna di Valle. Le sue strutture, tra l'antico e il moderno, sono perfettamente integrate nell'ambiente del parco naturale in cui risiede.

Il progetto si rivolge a una popolazione scolastica distribuita in diversi comuni vicini e che condividono le aree naturali e gli ambienti caratteristici del territorio. L'I. C. Manziana   dislocato su 8 plessi in 2 comuni differenti: Manziana e Canale Monterano. A Manziana, come a Canale M. si trovano 2 plessi di scuola dell'Infanzia (uno situato nel centro urbano e l'altro in una frazione del paese), uno di scuola primaria e uno di scuola secondaria di primo grado. Molti studenti dell'I. C. Manziana, al termine del percorso di scuola secondaria di I grado sono costretti a uscire dal proprio territorio per frequentare le scuole superiori e molti di essi si recano verso Bracciano, paese situato sulla sponda occidentale del Lago omonimo, per frequentare il Liceo I. Vian, partner del progetto. Coinvolgendo l'Istituto superiore nel progetto si vuole creare un *continuum* che permetta di mantenere legati i giovani al territorio di provenienza.

La presenza di stranieri sul territorio apre la scuola all'intercultura, all'integrazione, alla solidariet  sociale predisponendo attivit  per lo sviluppo delle competenze di cittadinanza che si traducono nella necessit  di mettere in atto azioni volte al loro inserimento. Al fine di ottimizzare gli

interventi in questo ambito, risulta necessario attivare collaborazioni con gli Enti Locali, i servizi socio-sanitari territoriali e partecipare alle reti di scuole.

Il territorio offre infrastrutture di tipo sociale-ricreativo (Associazioni, impianti sportivi, biblioteche, ecc.) che costituiscono una notevole risorsa per la scuola in quanto vengono attivate collaborazioni nell'ambito di progetti specifici nel corso dell'anno scolastico; la sua ricchezza storica, naturalistica e ambientale è un elemento utile all'acquisizione di competenze specifiche per i nostri studenti.

Scopo del progetto è di includere nell'ambito curricolare dell'istituto, che ha una sezione di laboratori dedicata al linguaggio audiovisivo già avviata in precedenza in maniera spontanea e sulla base delle esperienze di alcuni docenti, un approccio strutturale di alfabetizzazione al linguaggio audiovisivo che coinvolga i tre gradi di istruzione. Il percorso formativo intende far vivere agli studenti un'esperienza basata sull'acquisizione delle abilità essenziali e sul potenziamento delle competenze orientate a scoprire il proprio territorio ma anche rendere i partecipanti consapevoli delle potenzialità del linguaggio audiovisivo e, attraverso l'esperienza personale, imparare a viverlo come uno strumento di cui poter disporre in maniera adeguata, e non un elemento vissuto costantemente come fruitori passivi.

Diversi linguaggi si intendono affrontare all'interno dei laboratori da attivare: elementi di conoscenza teorico/pratica sia in chiave audiovisiva che in animazione stop motion. Ciò è dovuto alla necessità di presentare diversi metodi di narrazione stimolando i partecipanti a una maggiore riflessione sulle possibilità che offre il territorio che ci circonda. Approfondire i molteplici modi di raccontare un ambiente significa imparare a conoscerlo, ad apprezzarlo e a valorizzarlo. I laboratori sono mirati a fornire degli elementi di grammatica dell'audiovisivo e di attività pratiche sulle varie fasi di produzione al fine di elaborare una storia originata dai partecipanti che racconti il loro modo di vedere e vivere il territorio. Un percorso quindi che vede oltre alla trasmissione della tecnica cinematografica anche un opportuno sviluppo delle competenze di scrittura creativa che confluiscono poi in uno strumento di elaborazione di contenuti legati alla valorizzazione del territorio.

Per parlare di prodotti audiovisivi è fondamentale munirsi di una serie di strumenti che aiutino a comprenderne meglio il linguaggio.

La parte introduttiva di ogni percorso è orientata a illustrare le regole principali della grammatica del linguaggio audiovisivo. In questa fase verranno usate slide e brevi clip tratte da diverse piattaforme come YouTube RaiPlay e siti con finalità didattiche di pubblico dominio o piattaforme streaming acquistate per uso didattico; verranno realizzate inoltre delle schede specifiche da utilizzare durante i laboratori.

Il progetto è fortemente incentrato sulle attività laboratoriali e sul lavoro di gruppo, e vede nella scoperta delle tecniche, dei mestieri e della complessità del mondo del cinema lo scopo principale dell'azione: lo strumento primario e incontrastato è l'occhio della videocamera. Al fine di costituire delle mini crew sarà necessario attrezzarsi di uno o più kit completi di attrezzature per la realizzazione di riprese semiprofessionali che comprendono: un corpo macchina per riprese video, uno o più obiettivi, un cavalletto, microfoni, stabilizzatori, schede di memoria, cavi, luci, (digital board) e quant'altro serva a realizzare in pratica quanto approfondito in teoria sulla grammatica e sulle regole del linguaggio cinematografico. Nel nostro progetto l'esperienza pratica e condivisa è intesa come strumento migliore per fissare, soprattutto nell'età evolutiva, alcuni concetti base come la

grammatica, la fotografia, le capacità di sviluppo narrativo, la complessità produttiva. Nella parte finale saranno illustrati le funzionalità basilari dei software di montaggio.

Alcune lezioni dedicate ad un panoramica sulla storia del cinema saranno l'occasione per presentare elementi come la pellicola cinematografica così come dei prodotti di moderni software di animazione come UNREAL ENGINE o (previa autorizzazione) la più moderna visione immersiva. Tutto il materiale didattico creato verrà depositato in uno spazio web della scuola.

È necessario ripensare la scuola in questo momento storico. Occorre però ridefinirla alla luce delle caratteristiche specifiche della società attuale. Questo perché la scuola riceve comunque il suo mandato dalla società, che chiede alla scuola, come a una delle istituzioni di cui la società è dotata, di farsi carico di una parte di responsabilità: la crescita e la formazione delle giovani generazioni. I servizi del territorio e del terzo settore si sono aggiunti, in questi decenni, nell'impresa enorme della presa in carico dei bambini e dei giovani. Questo ha introdotto cambiamenti nella vita quotidiana della scuola, arricchito i curricula e complessificato l'organizzazione della stessa.

Le scuole sono diventate, sempre più, sistemi sociali complessi, luoghi vivi di relazioni ed esperienze che diventano apprendimenti grazie a una didattica innovativa e attiva, fondata su metodi che coinvolgano insegnanti e allievi nell'avventura della conoscenza pragmatica. È fondamentale mai come adesso dare spazio alle metodologie della laboratorialità, del cooperativismo, della transmedialità. Il progetto che si propone tenta proprio di dirigere la didattica in questa direzione perché nessun altro strumento, come il prodotto audiovisivo, permette di sviluppare competenze sociali e civiche. Nella realizzazione di tali prodotti vengono messe in opera tutte le maggiori abilità, a partire dalla capacità di comunicare nella madrelingua, per padroneggiare gli strumenti espressivi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti, oppure per scrivere dei testi che abbiano un fine comunicativo; si impara a lavorare in team, perché la realizzazione di un'opera audiovisiva non procede se ognuno non si impegna a svolgere con serietà e attivamente il proprio ruolo; prende confidenza con la strumentazione tecnologica, impara tecniche di problem solving, acquisisce la consapevolezza del proprio sapere, imparando a organizzarlo per apprendere nuovi contenuti.

La comunicazione rappresenta un aspetto essenziale in ogni ambito. Una buona comunicazione sulle finalità e gli obiettivi che un lavoro si pone e una buona disseminazione dei risultati, aumentano considerevolmente le probabilità di successo del progetto stesso. È, dunque, fondamentale pianificarla dall'inizio del progetto, come parte integrante dello stesso, attraverso una serie di attività di informazione, sensibilizzazione e promozione per fare conoscere il progetto a 360°: chi lo finanzia, chi lo fa, le finalità, gli obiettivi, i risultati attesi e raggiunti, la ricaduta.

Il progetto permetterà la valorizzazione del territorio in cui è inserita la scuola, pertanto sarà fondamentale il coordinamento con gli Enti territoriali come la Riserva Naturale Monterano e il Parco naturale di Bracciano che collaborano con l'Istituto.

La comunicazione sarà rivolta a tutto il pubblico scolastico e dovrà seguire precisi step che inizieranno già con l'approvazione del progetto e proseguiranno per tutta la sua durata.

Per la scelta dei mezzi di comunicazione del progetto si terrà conto del target di destinazione per raggiungere il massimo risultato di divulgazione.

Il progetto sarà divulgato attraverso diversi canali: in *primis* attraverso i canali della scuola come il sito web, ma saranno realizzate anche locandine, comunicati sui social media, e in ultimo si tenterà di realizzare un trailer da proiettare al termine delle attività progettuali nella sala cinematografica di Trevignano Romano, con cui la scuola ha siglato un accordo di partenariato, o presso il teatro della scuola.

L'attività di divulgazione e promozione sarà affidata all'associazione "L'agone Nuovo" presente e radicata nel territorio da diversi anni come testata editoriale che si occupa di informare con i moderni mezzi di comunicazione tutta la popolazione dei Comuni che si affacciano sul Lago di Bracciano e le zone limitrofe di Roma e Viterbo prestando attenzione a tutto ciò che accade intorno alle sponde del lago.

Per la realizzazione del progetto la scuola si avvale della collaborazione dell'Ente territoriale "Riserva Naturale Monterano", che istituita nel 1988, tutela uno degli angoli più rappresentativi ed intatti della Tuscia Romana. La Riserva Naturale, con i suoi paesaggi naturali (e le rovine dell'antica Monterano in cui sono stati ambientati decine di film), dopo un ampliamento dei suoi confini nel 1993, copre oggi poco più di 1.000 ettari di terreno, che custodiscono una grande varietà di ambienti e una esuberante biodiversità.

Collabora con la scuola anche l'Ente Parco Naturale regionale di Bracciano-Martignano. Il parco ben rappresenta il tipico paesaggio vulcanico che si estende su gran parte della fascia collinare a nord della Capitale. A cavallo delle province di Roma e Viterbo, comprende i due omonimi laghi la cui superficie con 6000 ettari complessivi copre da sola circa il 40% del parco e la campagna adiacente. Quello di Bracciano, di gran lunga il più esteso, costituisce una riserva d'acqua di grande importanza per la città di Roma che se ne avvale in occasione di ogni emergenza. La cintura di colline che circonda le sponde arricchisce la varietà del parco. Pascoli e coltivi disegnano una campagna ancora a misura d'uomo, in particolare in alcuni settori dell'area protetta come alla tenuta di Vicarello. Il Parco è stato istituito nel 1999.

Sarà coinvolta anche Angelika Vision s.r.l., società di produzione cinematografica, viene fondata nel novembre del 2009 da Antonio Marchese e Claudio Zamarion (direttore della fotografia di grandi successi cinematografici e televisivi).

La società crede nella grande potenzialità della comunicazione cinematografica e mira a prodotti che sappiano coniugare una grande forza distributiva con la capacità di stimolare nel pubblico un'emozione, sia ludica che riflessiva. Per tale motivo si sono unite la grande esperienza di Claudio Zamarion nel cinema e la capacità pragmatica e organizzativa di Antonio Marchese.

I percorsi-laboratorio per la scuola primaria e secondaria di I e II grado sono suddivisi in 12 lezioni da 3h ciascuna e si svolgeranno secondo un calendario da maggio 2024 a maggio 2025 e da stabilire fra le parti al momento.

Il percorso prevede un'ora di formazione frontale e due laboratoriali così suddivise: 1 appuntamento. Frontale: Storia del cinema: il pre cinema e la camera oscura.

Laboratorio: viene introdotta la videocamera e si comincia ad analizzare le basi della fotografia le regole della composizione dell'inquadratura campi e piani e obiettivi.

2. .: Storia del cinema la nascita della grammatica dai Lumi all'era alla scuola inglese. (compiti a casa fare fotografie).

L: A rotazione si inizia a stare davanti e dietro la telecamera ognuno incluso (tranne chi ha problemi seri)

3. F: viene spiegati i tempi di produzione (pre post e produzione) e i mestieri del cinema

L: vengono create e messe scena (non registrate ma in riversate diretta sul board) brevi clip.

4. F: vengono spiegate le basi della fotografia, illuminazione grammatica del linguaggio

L.: A rotazione vengono realizzati brevi clip fino a che tutti non abbiamo ricoperto tutti i ruoli ancora non girate

5 F.: vengono spiegate le basi della fotografia, illuminazione grammatica del linguaggio e sonoro L.: A rotazione vengono realizzati fino a che tutti non abbiamo ricoperto tutti i ruoli a quel punto si inizia a registrare le clip e provare dei piccoli montaggio (anche realizzati a casa di formatori) per analizzare quanto realizzato.

6. : vengono spiegate le basi della fotografia, illuminazione grammatica del linguaggio e sonoro

7. A rotazione vengono realizzati fino a che tutti non abbiamo ricoperto tutti i ruoli a quel punto si inizia a registrare le clip e provare dei piccoli montaggio (anche realizzati a casa di formatori) per analizzare quanto realizzato.

8. F: vengono spiegati i mestieri del cinema e la loro potenzialità scenografia trucco VFX

L.: A rotazione vengono realizzati fino a che tutti non abbiamo ricoperto tutti i ruoli a quel punto si inizia a registrare le clip e provare dei piccoli montaggio (anche realizzati a casa di formatori) per analizzare quanto realizzato.

8 F.: vengono introdotte le regole della sceneggiatura

L.: si inizia a lavorare su una storia più complessa da realizzare 9 F.: vengono introdotte le regole della sceneggiatura

L.si inizia a lavorare su una storia più complessa da realizzare

10 F.: si finalizza la sceneggiatura e si realizza un piano la lavorazione per al realizzazione del progetto creato.

L.: si iniziano le riprese del progetto creato in classe

11. : vengono introdotte le regole del montaggio L.: si iniziano le riprese del progetto creato in classe

12. : vengono introdotte le regole del montaggio e della distribuzione L.: si finalizzano iniziano le riprese del progetto creato in classe.

Sulla base delle indicazioni degli autori le riprese saranno finalizzate nel montaggio e post prodotte da esperti professionisti.

Manziana, 29/12/2023

La responsabile di progetto
Loredana De Rosa

L'agone 2024