

BRICKS | TEMA

Insegnare il cinema con strumenti e piattaforme digitali

a cura di:

Marianna Morgigno



Didattica del cinema, Piattaforme digitali, Tools digitali

Insegnare il cinema con strumenti digitali e piattaforme - Una premessa

I giovani in età scolare, frequentanti in particolare la Scuola secondaria di primo e secondo grado, sono enormemente affascinati dall'uso degli audiovisivi; lo riscontriamo come docenti, come genitori, come osservatori del mondo giovanile. Due anni di chiusura forzata hanno portato i ragazzi ad avvicinarsi anche alle web series di cui sono ormai grandi consumatori. Tuttavia, **nonostante il loro interesse per il mondo del cinema, delle serie, a volte delle fiction, i giovani non conoscono la grammatica del cinema se non per intuizione.** Non conoscono nella gran parte dei casi la storia del cinema, gli strumenti per loro 'preistorici' degli albori della cinematografia, non hanno la minima idea dei generi cinematografici, di come si costruisca un film o una serie, a partire dall'idea, passando attraverso soggetto, sceneggiatura per arrivare alle riprese caratterizzate dai vari campi e piani di ripresa, inquadrature, montaggio, uso di suoni e colonne sonore. **Insomma, ignorano le caratteristiche tecniche del cinema che, per quanto complesse, tecniche e specifiche danno tuttavia vita alla magia di ogni fenomeno audiovisivo.**¹

Aspirare ad avvicinare i giovani a questo mondo attraverso la semplice visione didattica e didascalica dei film, utilizzando ad esempio film ambientati durante la Seconda guerra mondiale per studiare tale periodo o film sulla vita di scienziati per una lezione di chimica o fisica, può essere piacevole, può in qualche modo contribuire all'assimilazione di contenuti o idee, ma resta lettera morta se del film non si conoscono le dinamiche di costruzione, produzione e fruizione.

Il cinema andrebbe insegnato ai ragazzi svincolato dal suo aspetto didascalico, per quanto quest'ultimo possa essere utile e significativo. Insegnare il cinema significa in primo luogo 'creare' un mondo dal nulla, come se si trattasse di una magia. Per fare ciò bisogna che i ragazzi conoscano le tecniche di ripresa, l'uso delle diverse inquadrature, l'uso della luce, dei vari piani e campi di ripresa, l'uso delle sequenze, il giusto equilibrio tra luci e ombre, il giusto dosaggio di battute e silenzi. Le nuove tecnologie dell'informazione e comunicazione ancora una volta ci vengono in aiuto; avvicinare i giovani a tematiche non sempre semplici attraverso il ricorso a tools e piattaforme digitali risulta certamente più agevole e soprattutto più coinvolgente.

USO DI TOOLS DIGITALI- Un esempio: uso della piattaforma eTwinning

In questa sede non interessa tanto porre l'accento sull'uso della piattaforma eTwinning come luogo di collaborazione e scambio virtuale tra paesi europei, quanto dimostrare la duttilità di uno strumento del genere per avvicinare i giovani ad una tematica non semplicissima come quella del cinema, in maniera divertente e coinvolgente. Si prende ad esempio il progetto intitolato '[filmtwinning](#)' svolto nell'anno scolastico 2018-2019 da studenti spagnoli e italiani. Dal titolo comprendiamo come l'obiettivo del progetto fosse far lavorare i ragazzi partecipanti su diversi aspetti del mondo del cinema attraverso la

¹ Uno strumento utilissimo sia a docenti che a studenti per lo studio, l'analisi, la ricerca relativa al cinema, alla sua storia, alle tecniche, alla didattica viene offerto da Cinescuola.it. Nella sezione dedicata alla Didattica dell'audiovisivo è presente una carrellata di esperienze didattiche, messe in campo in diverse scuole italiane, cui ispirarsi per portare avanti lezioni, Unità di apprendimento o progetti sul cinema.

collaborazione. A tal proposito ciascun gruppo transnazionale creato dagli insegnanti ha scelto di approfondire un particolare aspetto del cinema: la [divisione in generi cinematografici](#), [infografica dei vari generi](#), [le diverse professionalità del cinema](#), [i vari piani di ripresa](#), [l'uso dello storyboard](#). Tuttavia, attività preliminare è stata la creazione di un sondaggio riguardante le abitudini dei giovani a cui hanno partecipato i ragazzi coinvolti nel progetto.

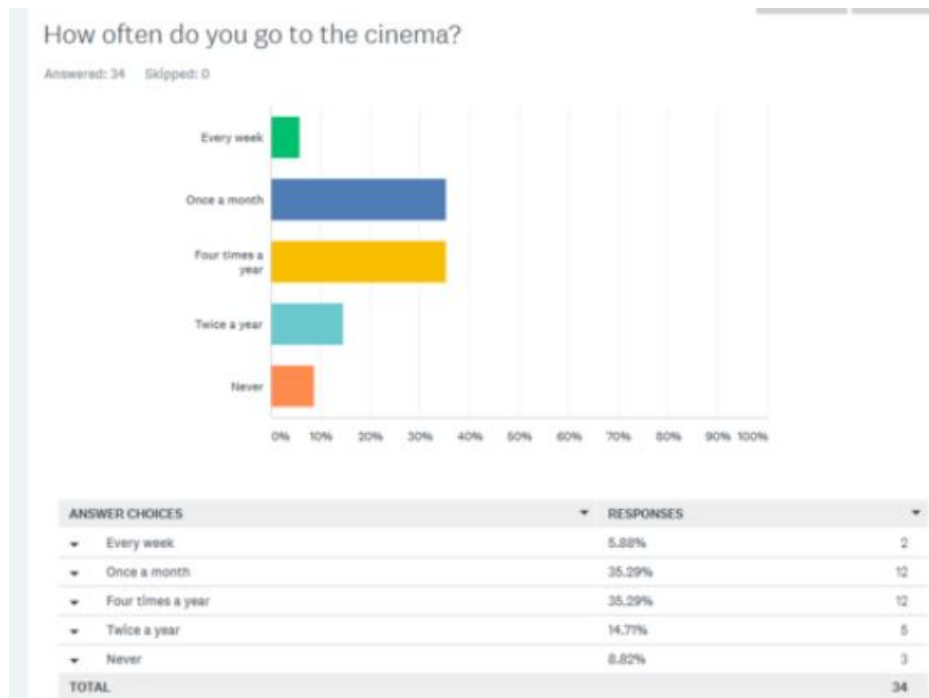


Figura 1- Sondaggio condiviso iniziale del progetto 'filmtwinning'

Altra attività particolarmente coinvolgente per i ragazzi è stata quella intitolata '[Guess who/what film!](#)' - **'Indovina quale attore o quale film'**, in cui i ragazzi dei paesi partecipanti ([Padlet della scuola spagnola](#)) si sono sfidati creando clouds di parole contenenti gli indizi per indovinare il film scelto da ciascuno. Il risultato di tale attività, condivisa attraverso l'uso del Padlet, è stato significativo perché ciascuno ha commentato il lavoro degli altri spesso mettendo in luce come un paese conoscesse poco la filmografia dell'altro.

USO DI TOOLS DIGITALI- Un esempio: uso della piattaforma Europeanfilmfactory

La Commissione Europea mette a disposizione dei docenti e degli studenti una piattaforma pensata per lavorare sul cinema, sugli audiovisivi più in generale, siano essi produzioni animate, cortometraggi, lungometraggi, documentari. [Europeanfilmfactory](#) è pensata sia per la fruizione degli audiovisivi, disponibili gratuitamente per i docenti che vi si iscrivono e che contestualmente possono iscrivere la propria classe, sia per le attività pratiche che è possibile sviluppare con gli studenti grazie alla presenza di kit didattici per ogni film disponibile, ma soprattutto grazie a strumenti multimediali interni alla piattaforma stessa. A tal proposito si riportano degli esempi di lavori multimediali svolti dai ragazzi dopo

aver visto una serie di cortometraggi riguardanti tematiche ambientali e più da vicino il rapporto tra uomo e natura e dopo aver assistito alla visione del film Billy Elliot.

DESCRIZIONE



In questo breve estratto, tratto dal cortometraggio 'Polveri Sottili', emerge una visione della realtà distopica ed a tratti poetica. In un mondo sommerso da polveri altamente nocive, osserviamo come l'unica superstita al disastro ambientale riesca ad insediarsi in un ridotto lembo di terra ancora abitabile. Una tematica principale è sicuramente interpretata dalle emozioni, che sembrerebbero rappresentare per la sopravvissuta un'ancora salda a cui aggrapparsi ed uno spiraglio di umanità non del tutto perduta. Le notiamo in diversi frammenti dell'estratto, ed attraverso uno schermo riescono a penetrare nei nostri cuori, influenzando l'anima e la ragione. Infatti, siamo in grado di comprendere lo stupore nel volto della ragazza quando in lontananza scorge l'isolotto, la spensieratezza del corpo nel rotolarsi sul terreno, fragile consapevolezza di una possibilità di rinascita negli occhi della sopravvissuta, che brulicando di speranza, ammirano esterrefatti un gracile ramoscello verde ed il terrore quando l'incessante avanzare delle nubi sembra aver preso il sopravvento. Ma, probabilmente il momento più toccante è delineato dal gesto della ragazza che sceglie di riservare alla pianta la possibilità di respirare all'avanzare delle nubi, donandole il suo casco, ma mettendo a serio rischio la propria sopravvivenza. Quest'episodio, carico di un ineguagliabile dose di altruismo generoso, ha successivamente determinato per la ragazza non una condanna, bensì una definitiva rinascita. Dunque, il lieto fine parrebbe dimostrarci come donare del bene ci porti a riceverne altro in cambio; tale messaggio ci riconduce inevitabilmente al mondo attuale in cui viviamo, e dovrebbe rammentarci che essendo noi i "Custodi del pianeta" dovremmo proteggerlo e non usufruirne irresponsabilmente, divenendo degli avidi distruttori di noi stessi.

Cinema • Educazione civica • Pluridisciplinare

Figura 2 - Estratto costruito in seguito alla visione dei cortometraggi di 'Short films. Go green!'

Nel primo caso, dopo aver visionato la carrellata di cortometraggi e docufilm intitolati 'Short films. Go green!' gli studenti hanno creato un 'estratto' del film selezionando una scena e scrivendone la recensione poi condivisa con gli utenti della piattaforma ('Un casco in cambio della vita').



Figura 3 - Mappa mentale costruita in seguito alla visione del film 'Billy Elliot'

Nel secondo caso, dopo aver visto il film 'Billy Elliot' i ragazzi hanno costruito una mappa mentale inserendovi collegamenti concernenti la musica, il periodo storico in cui è ambientata la vicenda, le tematiche centrali. Si precisa come Europeanfilmfactory dia la possibilità agli utenti iscritti gratuitamente (docenti e studenti) di adoperare questi strumenti digitali interni alla piattaforma stessa (creazione di estratti e creazione di mappe mentali) senza dover ricorrere a tools esterni.

Conclusioni

L'importanza dell'alfabetizzazione al linguaggio audiovisivo è ormai riconosciuta a livello nazionale ed europeo; il Ministero per i beni culturali ha dato un grande impulso alla didattica del cinema nelle scuole investendo in corsi di formazione, eventi, rassegne, bandi per l'accesso ai fondi interministeriali². La Commissione europea, da parte sua, sottolinea la necessità di porre l'accento non più semplicemente sulla lingua madre, ma sulla 'competenza alfabetica funzionale³, evidenziando in questo modo come i giovani siano sommersi da un sistema complesso di alfabeti che non possono più ridursi soltanto alla lingua come tradizionalmente intesa. Sarebbe auspicabile che le scuole costruissero, nel rispetto delle specificità e delle caratteristiche di ciascun territorio, un curriculum in cui l'insegnamento degli audiovisivi avesse un ruolo centrale, in sintonia con quanto raccomandato anche dalle Indicazioni Nazionali per il Primo Ciclo d'Istruzione. In questo documento infatti viene posto l'accento sulla necessità di riconoscere non solo le competenze di tipo formale, ma anche informali e non formali.

La pratica dell'insegnamento diventa sicuramente più agevole, coinvolgente, motivante se attivata attraverso strumenti e piattaforme digitali, anche se i ragazzi comprendono realmente cosa significa il 'mestiere' del cinema quando mettono in pratica le abilità apprese attraverso la scrittura della soggetto, della sceneggiatura, la stesura dello storyboard, le riprese delle scene, la scelta dei campi e piani di ripresa, delle musiche, dei filtri, il montaggio, la post produzione.

² Si veda il sito dedicato al [Cinema per la scuola](#)

³ "La competenza alfabetica funzionale indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti", in [RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente](#)



Marianna Morgigno

marianna.morgigno@posta.istruzione.it

Docente di Materie letterarie presso la Scuola Secondaria Statale di primo grado Giovan Battista Basile, Giugliano in Campania, Napoli.
Ambasciatrice incaricata Indire 'Erasmus plus Settore Scuola'; partecipante in qualità di docente esperto ai progetti PON FSE; coordinatrice del Gruppo eTwinning La macchina dei sogni (cinema e didattica del cinema); partecipante ai corsi Mibac-Miur 'Ipotesi Cinema' ed 'Esperti formatori di educazione visiva a scuola'