

RAFFAELLA TRANIELLO

insegnante, formatore, artista dell'audiovisivo

www.g-raffa.eu



CINEMA A SCUOLA

*proposte didattiche e formative per insegnare il cinema
secondo le indicazioni de "La buona scuola"*

Il contesto pedagogico di riferimento

Le proposte formative che seguono sono progettate in una dimensione europea, includendo i principi del lavoro pedagogico internazionale svolto in due grossi ambiti:

1. FILM LITERACY (*alfabetizzazione cinematografica*),
il cui documento di riferimento è il [Framework for film education](#) dell'[advisory group](#) guidato dal [British Film Institute](#)

2. INNOVATION

con particolare riferimento al progetto [Living School Lab](#), promosso da [European Schoolnet](#), l'organizzazione non-profit che lega 31 Ministeri dell'Educazione che lavora per un uso efficace delle nuove tecnologie nella didattica, migliorando la qualità dell'insegnamento a livello europeo. Il riferimento per l'Italia è l'[Indire](#).

Modalità di lavoro

Le tematiche proposte possono essere affrontate con quattro modalità diverse:

1. LABORATORI SCOLASTICI PER BAMBINI

L'esperto esterno è alla guida dell'attività con i bambini durante l'orario curricolare. L'insegnante di classe sorveglia lo svolgimento dell'attività ed eventualmente dà una mano seguendo le indicazioni dell'esperto. E' classificabile come *attività didattica*.

2. FORMAZIONE PER INSEGNANTI

Il formatore tiene una serie di lezioni frontali, teoriche e/o pratiche, rivolte agli insegnanti al di fuori dell'orario curricolare di lezione. E' classificabile come *formazione docenti*.

3. AUTOFORMAZIONE GUIDATA / TIROCINIO PER INSEGNANTI IN SERVIZIO

Questa terza modalità somma le due precedenti e le amplifica.

L'esperto esterno che è alla guida delle attività con i bambini durante l'orario curricolare, lavora a fianco dei docenti, che hanno partecipato attivamente alla fase di progettazione, hanno ricevuto una breve formazione iniziale e sono disposti a mettersi in gioco in prima persona durante il laboratorio dei bambini, imparando facendo, con il continuo sostegno e tutoring dell'esperto esterno.

Questa modalità è classificabile contemporaneamente come *attività didattica* e *formazione docenti*. E' stata sperimentata con successo nei progetti annuali di plesso.

4. LABORATORI EXTRA-SCOLASTICI PER BAMBINI, RAGAZZI, ADULTI, FAMIGLIE. EDUCATORI

Ciascuna modalità precedente può essere applicata anche ad ambiti extrascolastici, rivolgendosi a bambini, ragazzi, adulti, educatori, genitori, ...

Il colloquio preliminare di presentazione

Più sotto ho elencato le tematiche di mia competenza in modo volutamente generico.

Ho scelto di non offrire pacchetti preconfezionati perché credo che un buon progetto non debba prescindere dalle esigenze di ciascuna scuola, dalle inclinazioni degli insegnanti coinvolti, dalle specificità di ciascun contesto.

Desidero costruire l'attività assieme agli insegnanti, combinando bisogni, opportunità e budget in un colloquio preliminare di 1-2 ore, gratuito e senza impegno. E' l'occasione anche per far conoscere il mio approccio pedagogico ed il mio stile relazionale.

Contatti: raffaella.traniello@g-raffa.eu



Raffaella Traniello

Due diplomi di conservatorio, 20 anni di ruolo nella scuola primaria, un'attrazione per la scuola attiva.

Raffaella è specializzata nella didattica dell'audiovisivo. Il suo progetto *Esperimenti di cinema* (che consiste nella produzione di corti di animazione con i bambini della scuola pubblica) ha ottenuto più di 50 riconoscimenti nazionali ed internazionali tra cui il *leone d'argento per la creatività* della Biennale di Venezia.

Come videomaker produce video di documentazione, con un debole per i progetti innovativi in ambito, educativo, sociale, ambientale. Ha lavorato anche per ANSAS Veneto ed INDIRE Nazionale.

Si relaziona con le nuove tecnologie in modo critico, seguendo ed interagendo con la ricerca pedagogica in questo campo. Ha collaborato al progetto europeo *Living School Lab* ed alla conferenza *EduTec* del Ministero dell'Educazione del Brasile.

Utilizza esclusivamente il sistema operativo *Ubuntu*. Ha collaborato allo sviluppo dei programmi Open Source *Cinelerra-CV* e *LinuxStopmotion*.

LE TEMATICHE

A - GIOCARE CON IL CINEMA

critica, creatività e cultura

A1. IL PROIETTORE A SCUOLA

Organizzare a scuola una rassegna di cortometraggi per bambini. Senza costi.
Risorse e opportunità per una visione collettiva e formativa.

A2. SCRIVERE DI CINEMA – esercizi di critica cinematografica (italiano, arte, musica)

Il linguaggio cinematografico - gli elementi da osservare per valutare un film.
Conoscere le diverse modalità e forme di scrittura sul cinema. Come scrivere un *tema*, una *recensione*, un *commento*, un *giudizio* per il blog della scuola.

A3. LE MACCHINE DEL PRE-CINEMA (scienze, tecnologia, storia, arte)

Ricostruzione con carta, cartone e nastro adesivo, delle macchine ottocentesche che sfruttando le illusioni ottiche, creano un'immagine in movimento. Esempio:
flipbook <https://youtu.be/gna3InxPTNI>
zootropio <https://www.youtube.com/watch?v=oyBpt3VrBNg>

A4. LABORATORIO DI SONORIZZAZIONE (musica, arte, italiano)

Costruzione di colonne sonore su video dati. Analisi delle tre componenti della colonna sonora (dialoghi, musiche e rumori). Giochiamo a fare i rumoristi (per avere un'idea del tipo di lavoro che fa il rumorista, guarda questo video di 1 minuto: <https://youtu.be/UNvKhe2npMM>). L'attività può essere adattata anche a sonorizzare letture o rappresentazioni.

A5. LABORATORIO PROPEDEUTICO DI ANIMAZIONE (arte, tecnologia)

Costruzione di cortometraggi di animazione (i cosiddetti “cartoni animati”) con la tecnica *stop-motion*.

Primi esperimenti per dare vita agli oggetti. Tutto può muoversi, anche la pasta. Questo video di 3 minuti raccoglie gli esperimenti fatti da bambini e giovani dai 2 ai 28 anni.

<https://vimeo.com/32406966>

A6. LABORATORIO AVANZATO DI ANIMAZIONE (arte, tecnologia, project management)

Costruzione di cortometraggi di animazione con tecniche varie: *stop-motion* (oggetti), *decoupage* (figure ritagliate), *claymation* (plastilina), disegno in fase. I bambini sono protagonisti in tutte le fasi di produzione: lo sviluppo dell'idea, la preparazione dei materiali, le riprese fotografiche, la registrazione della colonna sonora. Il lavoro è portato avanti con metodo sperimentale e cooperativo, utilizzando gli strumenti del *project management* per bambini.

A7. LABORATORIO DI CINEMA DOCUMENTARIO (arte, tecnologia, project management)

Produzione di un cortometraggio che documenti un aspetto della realtà.

I bambini sono protagonisti in quasi tutte le fasi di produzione: ricerca, pianificazione, riprese, sonorizzazione. Il lavoro è portato avanti con metodo sperimentale e cooperativo, utilizzando gli strumenti del *project management* per bambini.

A8. LABORATORIO DI CINEMA NARRATIVO (arte, tecnologia, project management, italiano)

Produzione di un cortometraggio che racconta una storia.

I bambini sono protagonisti in quasi tutte le fasi di produzione: Sviluppo dell'idea, scrittura, pianificazione, preparazione di scenografie e costumi, riprese, sonorizzazione. Il lavoro è portato avanti con metodo sperimentale e cooperativo, utilizzando gli strumenti del *project management* per bambini.

A9. LABORATORIO DI PUBBLICITÀ TELEVISIVA (arte, tecnologia, project management, italiano)

Produzione di uno spot pubblicitario.

I bambini sono protagonisti in quasi tutte le fasi di produzione: Sviluppo dell'idea, scrittura, pianificazione, preparazione di scenografie e costumi, riprese, sonorizzazione. Il lavoro è portato avanti con metodo sperimentale e cooperativo, utilizzando gli strumenti del *project management* per bambini.

B - IL “FARE” DIGITALE

educare ad un approccio critico, responsabile e costruttivo al mondo digitale

B1. DIRITTO D'AUTORE

Diritto d'autore e copyright.

La rete, la filosofia Open ed i nuovi modelli di diritto d'autore.

Le licenze Creative Commons, perché il MIUR le promuove.

Uso scolastico di musiche ed immagini pre-esistenti.

Implicazioni legali, etiche e pedagogiche.

B2. SOFTWARE OPEN SOURCE

Il diritto d'autore sul software.

La filosofia “Open”.

Definizione di software gratuito, software libero, software Open Source. software proprietario.

Il codice dell'amministrazione digitale. Perché la scuola è obbligata per legge ad usare Software Open Source.

Implicazioni legali, etiche e pedagogiche.

B3. PRIVACY E USO DELLE IMMAGINI

Implicazioni legali, etiche e pedagogiche.

B4. CONDIVIDERE ON-LINE

Facebook, YouTube, Blog e altri strumenti di condivisione on-line

Analisi delle opportunità e dei rischi di ciascuno strumento.

Implicazioni legali, etiche e pedagogiche.

B5. LE NUOVE TECNOLOGIE: DALL'INFATUAZIONE ALL'AMORE

Opportunità e limiti delle nuove tecnologie (e delle vecchie)

Il bello della componente fisica del lavoro, l'esperienza completa e multisensoriale (tatto ed olfatto inclusi).

Come sfruttare il bello del digitale senza perdere il bello dell'esperienza fisica.

Rassegna di buone pratiche e di stimoli per la creatività pedagogica.

B6. LA DOCUMENTAZIONE MULTIMEDIALE DELL'ATTIVITÀ DIDATTICA

Tecniche e trucchi per fare foto e video di buona qualità.

Cosa documentare e perché.

Il coinvolgimento di alunni ed insegnanti nel processo di documentazione.

Documentazione generativa: un processo per la metacognizione.

25 Settembre 2015