**NARRARE CON LE IMMAGINI : IL TESTO FILMICO**

I bambini e i ragazzi di oggi sono costantemente bombardati dalle immagini ma ciò non significa necessariamente che sappiano decodificarle e fruirne in maniera critica. Di qui la necessità di percorsi che, attraverso un coinvolgimento attivo degli spettatori, li mettano nella condizione di interrogarsi su ciò che hanno visto, su ciò che è rimasto impresso nella loro memoria, su ciò che li ha colpiti e di scoprire le modalità di cui il cinema si avvale per raccontare le proprie storie.

Il percorso che segue non vuole avere la pretesa di essere esauriente in quelle che sono le molteplici possibilità di analisi del film. Senz'altro ha lo scopo di stimolare una duplice lettura filmica:

* tematico/contenutistica
* estetico/linguistica

cioè con esso si vuole, da un lato, compiere un'indagine su "cosa" racconta il film (e questo significa sviluppare negli alunni maggiori capacità di analisi e comprensione sull'intreccio, sul ruolo dei vari personaggi, sui messaggi veicolati...), dall'altro si vuole indagare "come" un film racconta, e questo significa analizzare la forma del contenuto.

Il percorso è stato suddiviso in tre momenti: prima della visione, durante la visione, dopo la visione.

Le attività prima della visione hanno l'obiettivo di conoscere le principali tecniche di animazione e predisporre gli alunni ad una visione più attenta e partecipata e di sviluppare abilità immaginative e creative. Le attività post visione saranno incentrate sul "cosa" e sul "come" a cui abbiamo accennato poco fa.

**OBIETTIVI GENERALI**

* Saper analizzare la struttura linguistica dei media
* Riconoscere gli elementi testuali dei media

**OBIETTIVI SPECIFICI**

* Individuare e riconoscere le principali tecniche di animazione
* Saper leggere un'immagine fissa (cartellone pubblicitario/locandina film)
* Saper riflettere sulla molteplicità di significati che possono scaturire dall'immagine fissa
* Individuare gli elementi principali di un film d'animazione (personaggi, luoghi, tempi, connotazione psicologica dei personaggi, messaggio principale)
* Saper motivare la propria scelta di preferenza riguardo a determinati film (In base a cosa scegliamo un determinato film piuttosto che un altro?)

**CLASSI DESTINATARIE:**  seconda e terza classe - scuola primaria

**TESTI** (solo indicativi) : "NEMO"/"L'ERA GLACIALE"/"LA BELLA E LA BESTIA"..., spezzoni di film d'animazione vari (Biancaneve e i sette nani, Galline in fuga, A bug's life...)

**FASI DI SVILUPPO DEL PERCORSO**

|  |  |
| --- | --- |
| Cosa fa l'insegnante | Cosa fanno gli alunni |
| **PRIMA DELLA VISIONE**  ***Attività 1***  Propone la visione di alcuni spezzoni di film d'animazione ottenuti con diverse tecniche (2D, 3D...) ed invita gli alunni ad individuare le differenze nella tecnica di animazione  Verbalizza le risposte degli alunni  Spiega la tecnica di animazione che caratterizza ciascun cartoon  Consegna una scheda con le immagini dei cartoon e le tecniche utilizzate  ***Attività2***  Chiede alla classe di fare ipotesi su come si crea il movimento nei cartoon  Verbalizza le risposte degli alunni  Mostra due esperimenti per spiegare il fenomeno della persistenza retinica dell'immagine    ***Attività 3***  Mostra agli alunni la locandina del film d'animazione e pone agli alunni una serie di domande stimolo sugli elementi che la caratterizzano.  Chiede di provare a fare anticipazioni (chi sono e che ruolo hanno i personaggi raffigurati, dove sono, cosa fanno, in che periodo storico/dell'anno possiamo collocare il racconto, cosa racconterà...)  **(All. 1)**  **DURANTE LA VISIONE**  Proietta il film integralmente, senza interruzioni  **DOPO LA VISIONE**  ***Attività 1***  Attraverso un brainstorming raccoglie tutte le impressioni, sensazioni e idee suscitate dalla visione del film d'animazione **(All. 1)**  ***Attività 2***  Invita gli alunni a valutare le convergenze/divergenze interpretative che erano scaturite dalla sola osservazione della locandina rispetto alla storia raccontata nel film e le diverse interpretazioni che si possono fare a partire da un'immagine fissa  ***Attività 3***  Per verificare ciò che è rimasto in memoria dopo la visione del film d'animazione propone un gioco quiz sugli elementi principali che lo compongono  *(Esempi) Chi sono i protagonisti? Gli antagonisti? Come vestono? Qual è la successione temporale degli eventi? Quali sono i luoghi della storia? Quale tecnica è stata utilizzata? Quali sono gli elementi fantastici? Quali i realistici?* **(All. 1)**  ***Attività 4***  Propone la re-visione di spezzoni dove i protagonisti devono prendere delle decisioni e chiede di immedesimarsi in essi trovando soluzioni alternative a quelle proposte nel cartoon ed eventualmente a cambiarne il finale  ***Attività 5***  Chiede ai bambini di ripercorrere le tappe del percorso con i bambini ponendo attenzione alle cose che pensano di aver imparato  Chiede di elencare/definire gli elementi che contribuiscono a rendere un film d'animazione preferibile ad un altro  Insieme agli alunni stila un elenco di domande che ognuno dovrebbe porsi prima, durante e dopo la visione di un cartoon, per decidere se vale la pena che venga visto | Visionano gli spezzoni proposti, esprimono liberamente le proprie "teorie" e le socializzano  Ascolta con attenzione  Compila la scheda collegando le immagini alla relativa tecnica  Esprimono le proprie "teorie" liberamente  Ascolta con attenzione ed esprime le proprie considerazioni  Osservano con attenzione la locandina, descrivono gli elementi che la compongono e fanno ipotesi sui personaggi, contenuti...  Assiste alla visione del film in silenzio e attentamente  A turno esprimono le sensazioni e le emozioni provate durante la visione del film  Confronta le interpretazioni fatte inizialmente con la reale storia    Riflette sulla molteplicità di interpretazioni che possono derivare da un'immagine non contestualizzata  Si dividono in due o più squadre. Ciascuna squadra nomina un portavoce che dovrà rispondere secondo i suggerimenti dei compagni  Esprimono a turno la propria posizione su possibili altri sviluppi delle situazioni proposte nel cartoon  Scrivono e illustrano un nuovo finale (anche sottoforma di sceneggiatura)  Esprimono il proprio pensiero e scrivono ciò che di nuovo hanno imparato da questa esperienza  A turno esprimono le caratteristiche individuate e le registrano sul quaderno  Discutono divisi in piccoli gruppi, poi socializzano con il gruppo classe |

**VERIFICA**

La valutazione riguarderà le seguenti aree

* Apprendimento/acquisizione di nuove conoscenze e abilità
* Partecipazione
* Cambiamenti prodotti dall'intervento didattico

Per la verifica delle aree sopraelencate si utilizzeranno griglie di osservazione e rubriche valutative