

LA SCUOLA ALLO SCHERMO

CON IL VENTO

Claudio Romano (cortometraggio - I ciclo)

Schede didattiche

IL FILM

CON IL VENTO

Claudio Romano (cortometraggio, I primo ciclo)

REGIA:	Claudio Romano
SOGGETTO:	Claudio Romano; Elisabetta L'Innocente
SCENEGGIATURA:	Claudio Romano; Elisabetta L'Innocente
INTERPRETI:	Marco Casolino; Solidea Ruggiero
FOTOGRAFIA:	Claudio Romano
RIPRESE:	Claudio Romano
MONTAGGIO	Claudio Romano
MUSICHE:	Claudio Romano
SUONO:	Claudio Romano
PRODUZIONE:	Minimal Cinema
ANNO DI PRODUZIONE:	2016
DURATA:	9'
TIPOLOGIA:	Documentario
GENERE:	Sociale
PAESE:	Italia
DISTRIBUTORE:	n.d.
DATA DI USCITA:	n.d.
FORMATO DI RIPRESA:	4k
FORMATO DI PROIEZIONE:	HD, colore, sonoro
TITOLO ORIGINALE:	Con il vento
ALTRI TITOLI:	With the wind
PREMI E RICONOSCIMENTI:	Edizione 2016 52 PESAROFILMFEST/SATEL- LITE - VISIONI PER IL CINEMA FUTURO.



NOTE

n.d.

SINOSI

Il cemento cancella le persone, la città è un luogo dal quale fuggire. Dove non soffia il vento tutto si fa plumbeo, muore. Una donna, distesa all'ombra dei tigli, si rifugia lontano, nei luoghi d'infanzia. Il primo giorno di scuola, la cartella gialla, il cappottino rosso; un bimbetto tira calci ad un giocattolo. È ora di andare con il vento, è ora di scomparire.

VADEMECUM DEL DOCENTE

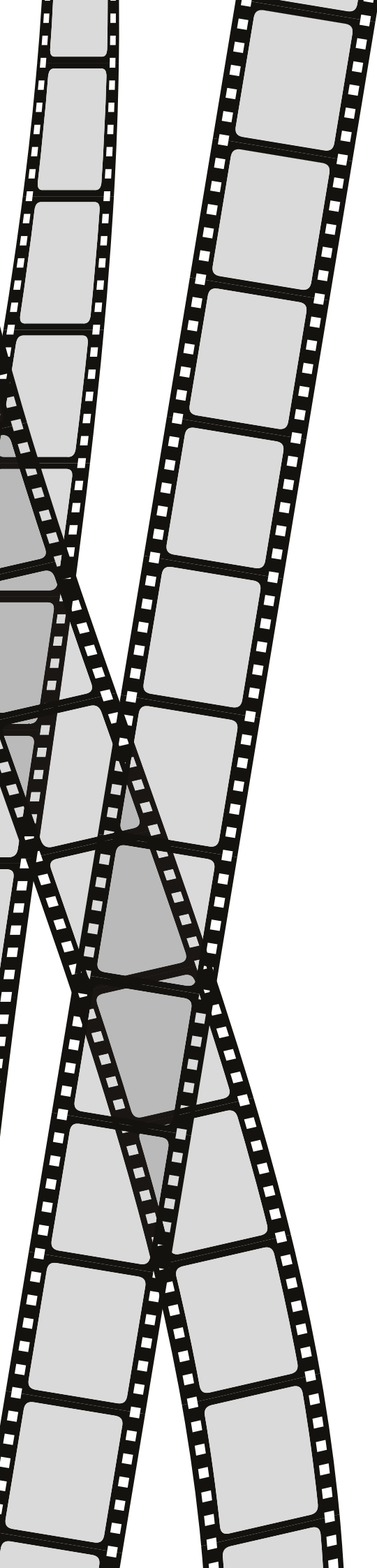
Attività multidisciplinari particolarmente indicate come laboratorio, a distanza, volte alla progettazione di esperienze di Civic Education (Agenda 2030, Cittadinanza digitale attiva).

TRAGUARDI DI COMPETENZA MULTIDISCIPLINARI PER IL PRIMO CICLO

- osservazione critica di un qualsiasi linguaggio audiovisivo
- trasformazione del linguaggio verbale in un linguaggio visivo
- sviluppare le strategie di interazione adeguate a portare a termine il compito, rispettando il turno di parola
- sensibilizzare alla relatività, anche del proprio sistema culturale
- sensibilizzare il senso critico e l'approccio alla cittadinanza attiva e digitale
- comprendere le emozioni ed empatizzare

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO MULTIDISCIPLINARI PER IL PRIMO CICLO

- sviluppare le proprie abilità percettive, linguistiche, espressive
- sviluppare le capacità inferenziali
- sviluppare le abilità di ricezione orale e produzione scritta
- individuare i nuclei informativi principali del video e anche alcuni dettagli significativi
- imparare ad interagire con i compagni e con gli adulti durante una discussione
- imparare a conoscere il territorio
- sviluppare la capacità di considerare il punto di vista dei propri amici e familiari
- interpretare criticamente fatti vissuti e narrati
- tradurre in ipertesti il proprio pensiero
- sviluppare le proprie abilità percettive, linguistiche, espressive
- approfondire forme di linguaggio iconico, corporeo e gestuale per esprimere le emozioni
- conoscere codici non verbali per comunicare/esprimere/riconoscere le emozioni
- imparare ad interagire con i compagni e con gli adulti durante una discussione
- imparare a conoscere se stessi
- essere consapevoli delle proprie emozioni
- sviluppare la capacità di considerare il punto di vista dei propri amici e familiari
- rappresentare graficamente e verbalmente i fatti vissuti e narrati
- tradurre in simboli grafici il proprio pensiero e i propri sentimenti



- sviluppare le proprie abilità percettive, linguistiche, espressive
- approfondire forme di linguaggio iconico, corporeo e gestuale per esprimere le emozioni
- conoscere codici non verbali per comunicare/esprimere/riconoscere le emozioni
- imparare ad interagire con i compagni e con gli adulti durante una discussione
- imparare a conoscere se stessi
- essere consapevoli delle proprie emozioni
- sviluppare la capacità di considerare il punto di vista dei propri amici e familiari
- rappresentare graficamente e verbalmente i fatti vissuti e narrati
- tradurre in simboli grafici il proprio pensiero e i propri sentimenti

MODALITÀ DI VERIFICA DEGLI APPRENDIMENTI:

Autobiografia cognitiva (interattiva attivata attraverso sondaggio app mentimeter, kahoot, moduli di google...)

Verifica in itinere attraverso un'autovalutazione

Verifica sommativa del lavoro di gruppo per il compito autentico (gruppi e sottogruppi decisi autonomamente)

POSSIBILI DISCIPLINE COINVOLTE

Educazione Musicale, Educazione artistica, Lettere, Tecnologia



LE ATTIVITÀ DIDATTICHE

1. I SUONI CHE RACCONTANO

I suoni d'ambiente possono essere considerati un elemento essenziale del linguaggio cinematografico, nel quotidiano spesso non siamo adeguatamente attenti ai suoni che ci circondano, questa attività si pone l'obiettivo di stimolare l'ascolto di ciò che ci circonda.

STRUMENTI

Qualunque strumento in grado di registrare i suoni (cellulare, telecamera, registrazione mp3...)

ATTIVITÀ

- Poniamo lo strumento di registrazione audio (con video escluso) da noi prescelto in una posizione in cui può cogliere il maggior numero di suoni.
- Registriamo l'audio (10/15 min) di uno specifico momento della nostra giornata (la colazione, la preparazione per andare a scuola e così via)
- I ragazzi suddivisi in gruppi si scambieranno gli audio e potrete decidere se contestualizzare la registrazione oppure no (in quest'ultimo caso l'attività sarà ancora più complessa perché dovranno individuare anche il momento della giornata prescelto).

2. TELECAMERA ALLA FINESTRA

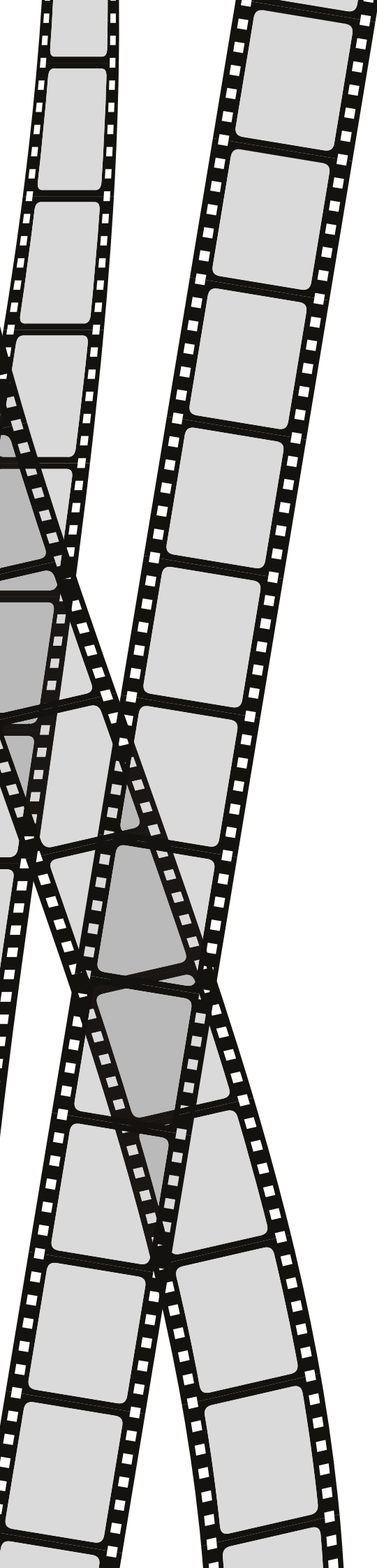
Che cosa accade fuori dalla nostra finestra nel quotidiano? Imparare ad osservare quanto avviene anche se non caratterizzato dall'eccezionalità è importante e può essere interessante. Questa attività si pone l'obiettivo di consentire al gruppo di confrontarsi su spezzoni video tratti dal quotidiano, prendendo spunto per l'ideazione da storie nuove e diversificate.

STRUMENTI

Una telecamera o un cellulare

ATTIVITÀ

- Poniamo lo strumento di registrazione video (in sicurezza evitando avanzati traballanti) in modo che possa registrare quanto avviene al di fuori della nostra abitazione (una strada, un giardino e così via...)
- Schiacciamo "REC" (10/15 min)
- I materiali registrati dovranno essere visti in gruppo (non prima da ogni singolo studente)
- Si visualizzano i prodotti in gruppo, si commenta quanto si vede e si cerca di capire eventuali situazioni ambigue o che possono essere oggetto di molteplici interpretazioni (una macchina che sfreccia veloce con qualcosa di non ben identificato che esce da una portiera e striscia per terra)
- Ogni gruppo riflette e si confronta per poi individuare lo *spezzone incipit* di una possibile storia
- A partire dal video scelto gli studenti saranno invitati a scrivere il soggetto di una storia



3. MI PRESENTO CON 5 OGGETTI

Presentarsi è un'operazione spesso non facile che rischia di banalizzarci o incastrarci in lunghissimi monologhi (belli ma non semplici). Proponiamo agli studenti di raccontarsi attraverso gli oggetti.

Non ci riferiamo unicamente ai prodotti che gli piacciono ma, in modo più complesso e profondo, quelli che raccontano le loro passioni, stati d'animo o anche ciò che più detestano.

Può essere utile che il docente per primo presenti i propri ad esempio (un libro, un tablet, un biglietto del bus).

STRUMENTI

Una telecamera, un cellulare, pc e un software di montaggio.

ATTIVITÀ

- Ogni studente è invitato ad individuare 5 oggetti che lo rappresentano
- Fotografarli e presentarli al gruppo spiegando le ragioni della scelta
- Scrivere un testo in prima persona che espliciti le ragioni della scelta *" sono come...xxx...perché", "Se dovessi raccontarmi attraverso 5 oggetti sceglierei questi perché..."*
- Realizzare lo storyboard del prodotto
- Realizzare lo storytelling (a discrezione dei giovani autori nei prodotti sarà possibile mostrare solo gli oggetti con la voce fuori campo degli studenti, oppure apparire nel prodotto video insieme agli oggetti e così via)...

4. FACCIAMO UN TRAILER

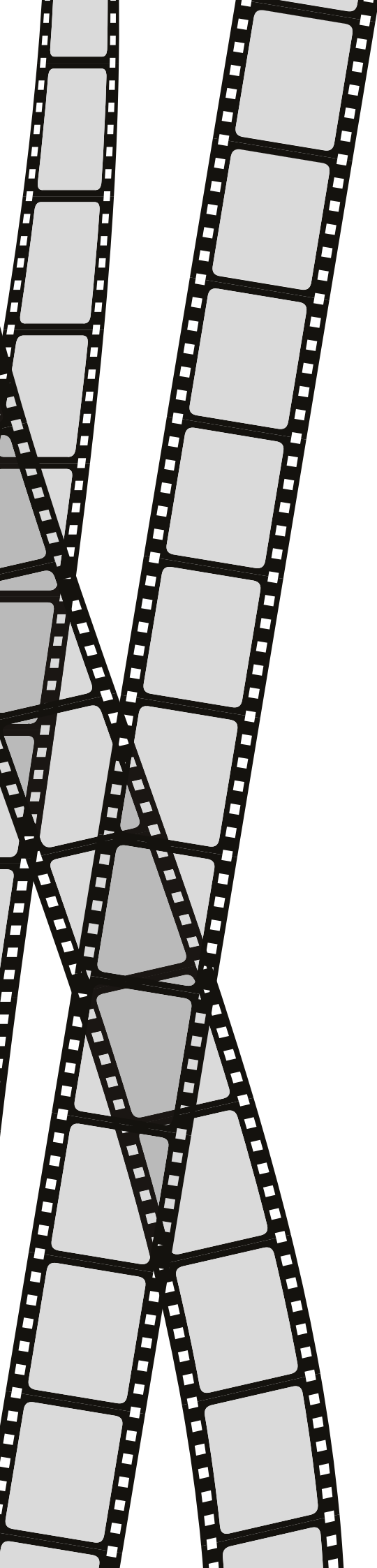
Il trailer di un film è uno strumento indispensabile per il lancio del prodotto. La realizzazione è oggetto di varie riflessioni ed analisi da parte degli autori che devono convincere il pubblico a "comprare il proprio prodotto" fornendo una traccia narrativa accattivante del racconto, senza scoprirsi troppo. Alfred Hitchcock ad esempio girava dei trailer ad hoc per i suoi film, contenente la sua personale presentazione. Proponiamo alla classe di realizzare il trailer del film visto.

STRUMENTI

Uno strumento di acquisizione video e un software di montaggio se si intende lavorare con l'opzione 2 (vedi sotto)

ATTIVITÀ

- Visualizzare il film
- Discutere in gruppo sugli elementi che si considerano maggiormente rilevanti (ricordando che il trailer non può durare più di 2 minuti). È necessario definire soprattutto l'atmosfera che si intende comunicare, il genere del film e il protagonista. Entro i primi dieci o trenta secondi del trailer il pubblico deve riuscire a farsi un'idea approssimativa del tipo di film presentato (horror, comico, romantico e così via).
- Nella definizione degli elementi è bene ricordare di:
 - Iniziare con brevi inquadrature che mostrino le informazioni riguardanti la compagnia di produzione e gli attori soprattutto se famosi (il premio oscar ...)
 - Presentare l'atmosfera, il genere e il protagonista
 - Presenta il conflitto centrale del film.
 - Inserire una scena o una frase che lasci nel pubblico il desiderio di vedere il prodotto
 - In conclusione inserire i titoli di coda e le informazioni di carattere legale



- Realizzare lo storyboard del trailer
 - L'attività potrebbe concludersi qui se si desidera, e se vi è la possibilità, è possibile realizzare il video trailer (opzione 2)
- Acquisire le immagini prescelte
- Individuare la musica e gli effetti sonori più adatti
- Montare il trailer

Una possibile alternativa è il **TRAILER DEVIANTE** in cui si costruisce il trailer dando un messaggio differente rispetto a quanto realmente avviene.

5. FACCIAMO UNA LOCANDINA

“La rappresentazione iconica riassume gli eventi attraverso l'organizzazione selettiva di percetti ed immagini, attraverso le strutture spaziali, temporali e qualitative del campo percettivo e attraverso le loro immagini trasformate. Le immagini stanno al posto degli eventi percettivi con lo stesso rapporto di vicinanza, ma di selettività convenzionale, con cui un quadro sta al posto dell'oggetto che rappresenta” (Bruner).

Raccontare attraverso un'immagine o narrare per immagini è un'attività che determina la discesa in campo di molte abilità. Bisogna creare, comprendere, condividere e restituire coinvolgendo. Spesso alcune competenze vengono svelate proprio dai linguaggi visivi. Linguaggi altri che sono fondamentali nell'ottica di una didattica inclusiva e laboratoriale.

STRUMENTI

Device comune, software di fotoritocco.

ATTIVITÀ

- Visualizzare il film
- dividere in gruppi il gruppo classe con l'assegnazione spontanea dei ruoli di: regista, sceneggiatore, montatore audio video, produttore, editor/press agency
- creazione degli storyboard (uno per gruppo classe)
- sondaggio e votazione dello storyboard che diventerà locandina
- brainstorming per la scelta della scena saliente
- realizzazione della locandina
- autovalutazione attraverso autobiografia cognitiva

6. CAMBIO LA COLONNA SONORA

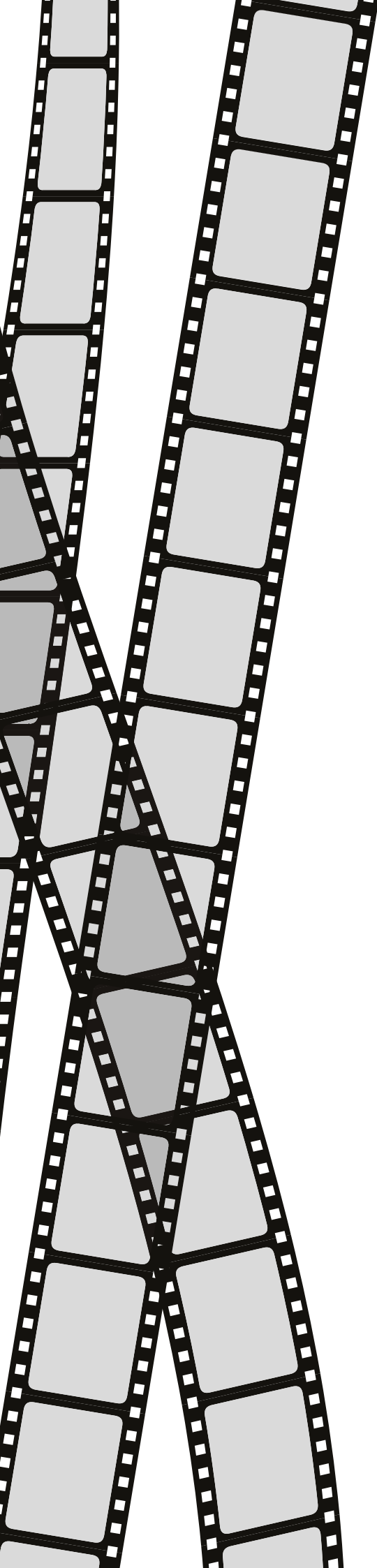
La colonna sonora è uno strumento potente di lettura delle immagini filmiche. Chiediamo ai ragazzi di scegliere uno spezzone video e attraverso l'inserimento di una traccia audio differente cambiarne il significato. Un tranquillo paesaggio di montagna può così diventare lo sfondo di un efferato delitto.

STRUMENTI

Uno strumento di acquisizione video e un software di montaggio

ATTIVITÀ

- Visualizzare il film
- Discutere in gruppo su una scena in cui la modifica della colonna sonora consente una particolare alternativa al testo narrativo.
- Acquisire le immagini prescelte
- Individuare la musica e gli effetti sonori più adatti.
- Montare il prodotto video



- Consegnare il prodotto a un altro gruppo che a partire dal video realizzato dai compagni scriverà il soggetto per un nuovo film.

7. CAMBIO IL FINALE

Il finale è senza dubbio fondamentale per qualunque narrazione (filmica e non solo). Questa attività richiede ai ragazzi di individuare possibili tracce narrative alternative per quanto concerne il finale dei film.

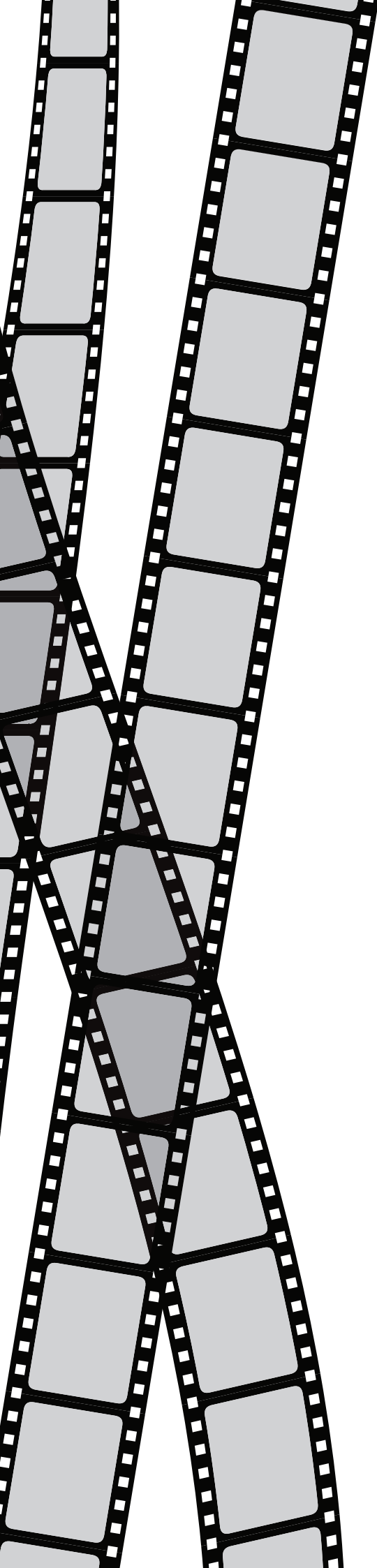
STRUMENTI

Storyboard, una telecamera e un software di montaggio.

ATTIVITÀ

- Visualizzare il film
- Discutere in gruppo e valutare il finale individuato dall'autore
- Riflettere su un possibile finale alternativo, sia in termini di contenuti che di scelte filmiche (il finale potrebbe essere lo stesso ma magari ambientandolo in un altro spazio)
- Realizzare lo storyboard
- Presentare la propria proposta al gruppo classe

È possibile chiedere ai ragazzi di drammatizzare le proposte ideate realizzando brevi video su cui discutere



Credits:

Responsabili scientifiche: Giuseppina Rita Jose Mangione e Pamela Giorgi, INDIRE

Autori: Alessia Rosa e Elisabetta L'innocente, INDIRE

Comunicazione: Irene Zoppi e Michele Squillantini, INDIRE

Coordinamento grafico: Antonella Sagazio, INDIRE

Grafica: Paolo Curina con la collaborazione di Martina Trevisani

Copyright © INDIRE 2021. Tutti i diritti riservati.