ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
IC MERCATO SAN SEVERINO II
Via Don Gaetano Fimiani (Fraz. Sant'Angelo), 1 – 84085 Mercato S. Severino (SA) – C. M. SAIC8CD00E
Tel/Fax: 089/894822 – C. F. 95201670650 –

**RELAZIONE/BUONE PRATICHE**

| | |
|---|---|
| MODULO | Motore, ciak, azione! Ed.4- Sede San Vincenzo |
| DOCENTI COINVOLTI | Petrosino Michele- Rescigno Mariarosaria |
| DURATA DEL MODULO | DURATA DEL MODULO: da gennaio a maggio<br>DATA D'INIZIO E FINE: dal 24 gennaio 2025 al 23 maggio 2025<br>GIORNO DELLA SETTIMANA E ORARIO: Venerdì dalle 1610 alle 1810 (14 incontri)<br>Martedì dalle 1610 alle 1810 (1incontro) |
| ANNO SCOLASTICO | 2024/2025 |
| PARTECIPANTI | NUMERO ALUNNI: 28<br>ORDINE DI SCUOLA: Scuola Primaria<br>PLESSO E CLASSI: Plesso San Vincenzo, Classi IV-V |

**INTRODUZIONE**

Il percorso laboratoriale “Il cinema come arte in movimento” è nato con l’idea di avvicinare i bambini di 8-9 anni al cinema non solo come forma di intrattenimento, ma come linguaggio artistico da esplorare attivamente. Fin dall’inizio si è adottato un approccio ludico-creativo: attraverso il gioco, l’esperienza diretta e l’espressione artistica, i bambini sono stati guidati a scoprire le immagini in movimento in modo coinvolgente e formativo. Il laboratorio ha quindi coniugato dimensione educativa e dimensione ludica, puntando a stimolare la curiosità naturale dei bambini e a fornire al contempo strumenti di “alfabetizzazione all’immagine” adatti alla loro età.

## OBIETTIVI

Ecco gli obiettivi principali che il percorso si proponeva di raggiungere sul piano didattico, artistico e relazionale:

- **Obiettivi didattici:** Educare lo sguardo e la comprensione critica delle immagini in movimento, fornendo occasioni di scoperta e riflessione sul linguaggio audiovisivo fin da piccoli. Introdurre i concetti base della **grammatica del cinema** (inquadrature, sequenze, montaggio, sonoro, ecc.) affinché i bambini imparino a *“leggere”* un film in maniera attiva e consapevole. Avvicinare inoltre i bambini alla **storia del cinema** come patrimonio culturale, dalle origini (prime **immagini in movimento**) alle successive evoluzioni artistiche.
- **Obiettivi artistici e creativi:** Stimolare la creatività e l’immaginazione, mostrando che nel cinema *nessun limite è dato alla fantasia*. Favorire l’espressione personale attraverso molteplici mezzi artistici (movimento corporeo, recitazione, disegno, fotografia e riprese video), incoraggiando i bambini a inventare storie e personaggi. Far sperimentare ai partecipanti diversi ruoli creativi (attore, regista, scenografo, operatore, ecc.) per sviluppare una visione più ampia del processo cinematografico e potenziare le diverse intelligenze espressive di ciascuno.
- **Obiettivi relazionali:** Potenziare le capacità di collaborazione e il lavoro di gruppo, dato che il “fare cinema” è per sua natura un’attività corale. Si è mirato a creare un contesto in cui tutti si sentissero coinvolti e responsabili del progetto comune, valorizzando le diverse abilità di ciascuno e senza lasciare *nessuno escluso*. Attraverso le attività condivise, stimolare l’ascolto reciproco, la condivisione di idee e il rispetto dei turni e dei ruoli, così da favorire la crescita di competenze sociali (come comunicazione efficace, empatia e fiducia in sé e negli altri).

## ATTIVITÀ SVOLTE

a programmazione del laboratorio ha incluso una varietà di attività sia pratiche sia teoriche, organizzate come segue:

- **Pratiche somatiche e teatrali:** In apertura di molti incontri si sono svolti giochi di movimento, improvvisazioni teatrali ed esercizi somatici come *riscaldamento* e introduzione. Attraverso attività ludiche (ad esempio, imitare movimenti al rallentatore, creare “statue viventi”, mimare emozioni senza parole) i bambini hanno esplorato il linguaggio del corpo e della mimica, prendendo coscienza di come il movimento possa comunicare stati d’animo e raccontare azioni. Queste pratiche, dal carattere fortemente inclusivo, hanno stimolato la presenza scenica dei partecipanti, sviluppato la loro percezione corporea e contribuito a creare un clima di gruppo coeso e attento.
- **Visione e discussione di film:** Durante il percorso sono state mostrate ai bambini selezioni di cortometraggi e spezzoni di film adatti alla loro età (sequenze di animazione, scene brevi di cinema muto comico, ecc.). Dopo ogni visione si apriva una discussione guidata per analizzare insieme cosa trasmettevano le immagini e come erano costruite le scene: si è parlato di inquadrature, di montaggio, dell’uso della musica e di altri elementi narrativi del filmI bambini sono stati incoraggiati ad esprimere le proprie impressioni e a confrontarle tra loro, sviluppando così uno sguardo più attento, critico e consapevole verso ciò che vedono sullo

schermo.

- **Introduzione alla storia del cinema:** Per contestualizzare il tema del *"cinema come arte in movimento"*, il laboratorio ha offerto anche un'introduzione storica al mezzo cinematografico, Attraverso racconti e brevi filmati d'epoca, hanno poi conosciuto i pionieri del cinema: dalle prime proiezioni dei fratelli Lumière (il cinema come "fotografia in movimento" del reale) alle fantasiose magie di Georges Méliès, fino alle prime forme di cinema d'animazione artistica e di avanguardia. Questa panoramica storico-culturale ha permesso ai bambini di apprezzare il cinema anche come *linguaggio in evoluzione* e come nuova forma d'arte emersa nel XX secolo.
- **Laboratorio sul montaggio:** Una parte del laboratorio è stata dedicata a comprendere il ruolo del **montaggio cinematografico**. Ai bambini sono state proposte semplici esercitazioni pratiche: ad esempio riordinare in sequenza logica una serie di immagini (tratte da un fumetto o da una storia illustrata) per formare un racconto coerente, e poi provare a cambiare l'ordine delle vignette per vedere come mutava il significato della storia. Questa attività ha introdotto in modo ludico i rudimenti del montaggio audiovisivo.
- **Linguaggio e lessico cinematografico:** Parallelamente, il percorso ha introdotto gradualmente il lessico di base del linguaggio filmico. Attraverso giochi, immagini e schede illustrate, i bambini hanno appreso termini fondamentali come *inquadratura*, *campo* e *fuori campo*, *piano sequenza*, *primo piano* e così via, collegando ciascun concetto a esempi concreti tratti da film o fotografie. In pratica, ad esempio, è stato chiesto ai bambini di individuare le diverse inquadrature presenti in una scena e di dare un nome ai vari tipi di ripresa. Questa sorta di **alfabetizzazione cinematografica** ha fornito ai partecipanti nuovi strumenti per riconoscere e comprendere il linguaggio del cinema, imparando in sostanza a "leggere" un prodotto audiovisivo in maniera attiva e consapevole.
- **Composizione dell'immagine:** Un'ulteriore attività creativa ha riguardato la **composizione visiva** dell'inquadratura. I bambini hanno sperimentato come la scelta dell'angolazione di ripresa, della distanza della camera e la disposizione degli elementi nel campo visivo possano influire sull'emozione e sul significato di una scena. Durante una sessione, ad esempio, hanno fotografato un compagno in diverse pose e inquadrature (in primo piano, a figura intera, dal basso, dall'alto) osservando come ciascuna variazione comunicasse qualcosa di diverso sul soggetto. In un altro esercizio, hanno disegnato brevi **storyboard**, decidendo cosa mostrare e cosa lasciare "fuori campo" in ogni vignetta, riflettendo così su come costruire visivamente una narrazione. Queste attività hanno sviluppato il senso estetico dei bambini e la consapevolezza di come *ciò che viene mostrato o escluso da un'inquadratura* possa guidare la percezione dello spettatore.

## PRESENTAZIONE E ORGANIZZAZIONE DELL' ATTIVITÀ LABORATORIALE

**Durata e incontri:** Il laboratorio è stato strutturato in incontri a cadenza regolare, per garantire continuità e progressione. Questa articolazione (un incontro ogni settimana per circa quattro mesi e mezzo) ha permesso ai bambini di assimilare gradualmente i concetti e di sviluppare i propri progetti creativi tra una sessione e l'altra.

**Spazi e materiali:** Le attività si sono tenute principalmente in un'aula scolastica ampia, allestita in modo flessibile come spazio laboratorio (con tappeti per le attività di movimento e tavoli per i lavori creativi). Per le **visioni** di film è stato utilizzato un videoproiettore con schermo e un impianto audio adeguato. Per le parti pratiche si è fatto uso di **attrezzatura multimediale** semplice ma efficace: una videocamera digitale (o tablet) per effettuare riprese video dei bambini, e un computer portatile dotato di un software di montaggio di base per le esercitazioni di editing. Sono stati inoltre impiegati **materiali cartacei e artistici**: cartoncini, fogli da disegno, pennarelli e colori per realizzare flipbook, disegni e storyboard; Tutti i materiali sono stati pensati per essere sicuri e adeguati all'età, favorendo la creatività manuale dei bambini.

## RISULTATI E CONCLUSIONI

- **Partecipazione ed entusiasmo:** Sin dalle prime sessioni si è osservata un'alta partecipazione e motivazione da parte dei bambini. L'ambiente di apprendimento, improntato al gioco e alla creatività, ha fatto sì che *tutti* i bambini si sentissero a proprio agio nel condividere idee e nel mettersi in gioco. Anche i più timidi hanno gradualmente preso fiducia, coinvolgendosi nelle attività teatrali e nei dibattiti dopo la visione dei film. L'entusiasmo è stato un elemento costante: i bambini attendevano con impazienza ogni incontro e vi prendevano parte con curiosità e divertimento tangibili.

- **Competenze acquisite:** Al termine del percorso, i partecipanti hanno acquisito nuove competenze sia sul piano tecnico che su quello espressivo. Dal punto di vista del **linguaggio cinematografico**, i bambini hanno appreso il significato di diversi termini e concetti chiave: ad esempio sanno riconoscere un *campo lungo* rispetto a un *primo piano*, distinguere una *scena* da una *sequenza*, capire cos'è il *montaggio* e perché è importante, e così via. Inoltre hanno compreso – per averlo sperimentato direttamente – quali sono le fasi fondamentali per realizzare un semplice prodotto audiovisivo: dall'idea iniziale (soggetto) alla pianificazione delle riprese (storyboard), fino al montaggio e alla proiezione finale. Questa comprensione globale del *processo creativo* del cinema è un risultato didattico significativo. Molti bambini hanno anche sviluppato abilità pratiche: c'è chi ha mostrato padronanza nel disegno e nella composizione visiva, chi ha saputo destreggiarsi con la videocamera o il software di editing di base, mettendo in luce talenti e interessi individuali prima inespressi.

- **Creatività ed espressione artistica:** Il laboratorio ha fortemente stimolato la creatività e la libertà espressiva dei bambini. Essi hanno apprezzato la possibilità di inventare storie originali e di vedere le proprie idee prendere vita sullo schermo – un'esperienza per loro quasi "magica". L'uso combinato di diversi linguaggi (corporeo, visivo, sonoro) ha permesso a ciascun bambino di trovare la propria modalità espressiva preferita e di accrescere la fiducia nelle proprie capacità creative. Gli elaborati prodotti testimoniano un'ottima fantasia e varietà di idee: i bambini hanno imparato che nel cinema l'immaginazione può spaziare senza limiti imposti, purché ci sia impegno nel dare forma alle proprie visioni. La soddisfazione nel vedere il risultato finale (il filmato montato, le animazioni dei flipbook, ecc.) ha rinforzato in loro la consapevolezza di poter creare qualcosa di significativo con le proprie mani e la propria inventiva.

**Socializzazione e lavoro di gruppo:** Un risultato di rilievo è emerso anche sul piano delle competenze sociali e relazionali. Lavorando fianco a fianco in tutte le fasi (dalle scene recitate in gruppo, alla collaborazione a coppie per i compiti di montaggio o fotografia), i bambini hanno sviluppato un forte spirito di squadra. Ognuno si è sentito parte di un *progetto condiviso*, in cui il successo finale dipendeva dal contributo di tutti e in cui ogni ruolo aveva dignità e importanza. Si è potuto osservare un aumento della capacità di cooperazione: i bambini hanno imparato ad ascoltarsi a vicenda, a discutere idee diverse e a trovare soluzioni insieme (ad esempio decidendo democraticamente quale finale dare al cortometraggio che stavano creando). Questo percorso collaborativo ha migliorato la coesione del gruppo-classe e il rispetto reciproco. Molti alunni hanno anche mostrato maggiore sicurezza nel comunicare in pubblico (es. durante la presentazione finale) rispetto all'inizio, segno di una crescita nella fiducia in sé mediata dall'attività di gruppo.

**Conclusione –** In sintesi, il laboratorio *"Il cinema come arte in movimento"* si è rivelato un percorso didattico efficace e significativo. Oltre alle conoscenze specifiche sul cinema, esso ha contribuito in modo olistico allo sviluppo dei bambini, unendo apprendimento e divertimento in ogni fase. Mettere l'**arte al servizio dei bambini**, e non i bambini al servizio dell'arte, si è confermata una scelta vincente: concentrandosi sul processo di crescita dei partecipanti e sulla loro libera espressione, il progetto ha permesso di ottenere sia lo sviluppo di competenze trasversali (creative, comunicative, critiche) sia risultati artistici di qualità. L'entusiasmo manifestato dai piccoli protagonisti e i feedback positivi ricevuti dalle famiglie confermano il

valore formativo di questo percorso, suggerendo la possibilità di replicarlo e svilupparlo ulteriormente in futuro.

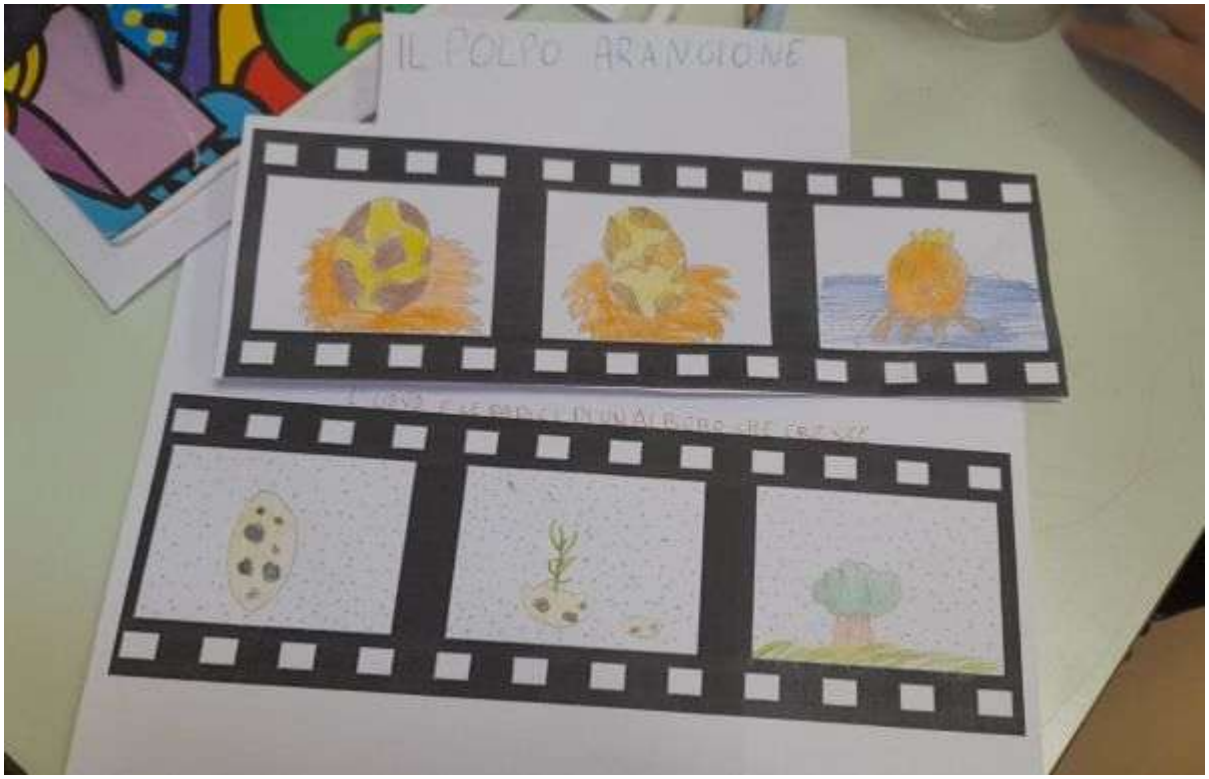
**ALLEGATI E FOTO**

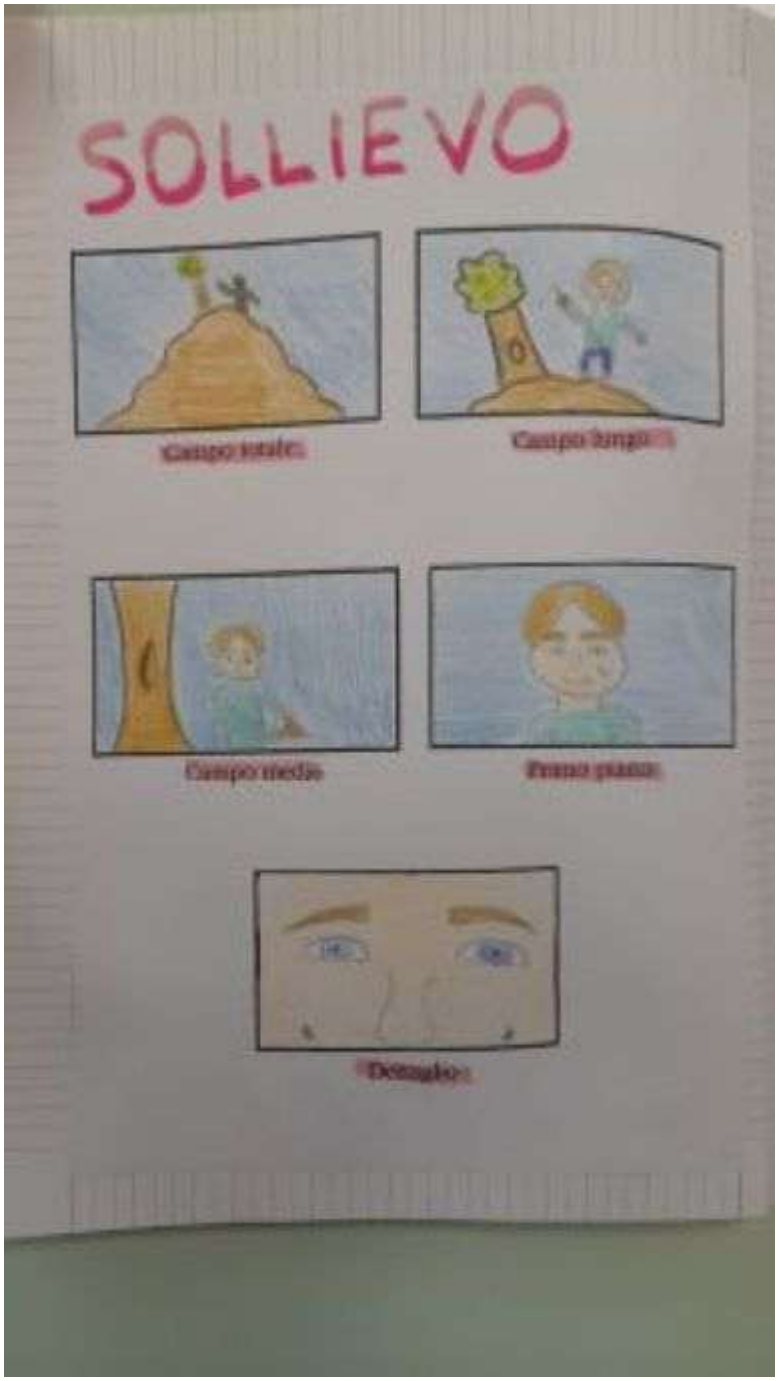










IL POLPO ARANCIONE


SOLLIEVO
Campo totale
Campo lungo
Campo medio
Primo piano
Dettaglio




Dettaglio



