

## PROGETTO CIPS 2025 - AZIONE VISIONI FUORI LUOGO

### ABSTRACT

Nell'ambito dei bandi Cinema e Immagini per la Scuola promossi da Ministero della Cultura e Ministero dell'Istruzione e del Merito, l'azione A3 **Visioni fuori luogo** è riservata a scuole secondarie di primo e secondo grado (con la possibilità, nel caso di istituti comprensivi, di coinvolgere anche gli altri ordini e gradi).

E' l'azione prioritariamente destinata ad aree disagiate e/o periferiche (da intendersi genericamente come quartieri non centrali o piccoli Comuni) ed è quella che prevede obbligatoriamente la realizzazione di un **prodotto audiovisivo** incentrato sul **racconto del territorio**.

La proposta progettuale pensata per il bando **CIPS 2025** intende coinvolgere gli studenti della **scuola secondaria di primo grado** (2 classi per ogni istituto) su una **duplice direttrice**: da un lato la conoscenza e l'utilizzo dei codici linguistici dei **generi cinematografici**: il thriller, il western, la fantascienza, la commedia romantica, il peplum etc., dall'altro, l'apertura di una finestra, rigorosamente ad altezza di ragazzo, sulla tecnologia dell'**intelligenza artificiale** e sul suo impatto sulle potenzialità narrative dell'arte cinematografica (oltre che sulle sue modalità produttive).

Sarà proprio nell'**ideazione e realizzazione di un racconto audiovisivo** incentrato sul territorio su un tema individuato dagli studenti in base alla loro visione e percezione dello stesso (con riferimento all'identità culturale, sociale, paesaggistica come anche a problemi e criticità) che le due diretrici opereranno **sinergicamente**, ad esempio dando la possibilità di far interagire spazi reali con set virtuali, costruiti tramite l'IA, espandendo le possibilità di "giocare" con le regole dei generi cinematografici.

Il progetto potrà coinvolgere anche alcune classi della **scuola primaria** (anche in questo caso 2 classi per istituto). In questo caso, si propone di incentrare le attività nella narrazione in forma audiovisiva di **tradizioni artigianali, folkloristiche o culinarie** del territorio di appartenenza, pure in questo caso attraverso il coinvolgimento di player culturali e sociali (ad esempio Slow Food).