

“Solo chi sogna può volare: suggestioni di cinema”

ABSTRACT - max 500 caratteri

Il progetto “*Solo chi sogna può volare: suggestioni di cinema*” introduce gli studenti della scuola secondaria di secondo grado al linguaggio cinematografico attraverso un’esperienza inclusiva, pratica e immersiva. Tecniche tradizionali e digitali avanzate, come **animazione, passo uno, modellazione 3D, AI e AR**, consentono di realizzare un cortometraggio e un documentario. La formazione docenti garantisce la replicabilità. Il percorso si conclude con una proiezione pubblica e la partecipazione a concorsi.

DESCRIZIONE DI PROGETTO - max 3000 caratteri

Il progetto “*Solo chi sogna può volare: suggestioni di cinema*” è rivolto agli studenti della scuola secondaria di **secondo grado** e intende introdurli al **linguaggio cinematografico** attraverso un’esperienza immersiva che unisce teoria e pratica. Il percorso didattico combina **tecniche tradizionali e strumenti digitali avanzati**, consentendo agli studenti di sperimentare tutte le fasi della produzione audiovisiva, dalla sceneggiatura al montaggio, con particolare attenzione all’uso di **AR, AI e modellazione 3D**. L’obiettivo è sviluppare **pensiero critico, competenze tecniche e narrative**, favorendo un approccio inclusivo e interdisciplinare.

Obiettivi

- Promuovere l’alfabetizzazione cinematografica attraverso la pratica.
- Stimolare la creatività e la narrazione visiva.
- Garantire **inclusione per BES, DSA e NAI**, offrendo metodologie accessibili.
- Formare docenti per la **replicabilità** del progetto.
- Introdurre le nuove tecnologie applicate al cinema, come **AI, AR e 3D**.
- Creare prodotti audiovisivi originali, valorizzando il lavoro degli studenti.
- Incentivare la partecipazione a concorsi cinematografici.

Attività previste

1. Formazione docenti (30 ore)

- 15 ore in presenza con esperti del settore audiovisivo.
- 12 ore online per approfondimenti e monitoraggio.
- 3 ore di verifica finale.
- Corso asincrono per il ripasso.

2. Laboratorio con gli studenti (30 ore)

- **Gioco di ruolo cinematografico:** gli studenti assumono ruoli chiave nella produzione.
- Riprese con **tablet**, uso di **green screen**, montaggio e post-produzione.
- Tecniche di animazione: disegno animato, passo uno, modellazione 3D.
- Produzione di un **cortometraggio** e documentario *dietro le quinte*.
- Creazione di un **libretto illustrato**, che raccoglie le nozioni apprese.

Strumenti tecnologici

- Stazioni di montaggio video per docenti e studenti.
- **Tablet per riprese**, set luci e green screen.
- **Tavolette grafiche** per il disegno animato e la modellazione 3D.
- Software di AI, AR e animazione.
- **Travestimenti e trucco cinematografico**, per sperimentare la caratterizzazione dei personaggi.

Produzione e diffusione

- Cortometraggio e documentario realizzati dagli studenti.
- **Materiale promozionale** creato con software dedicati.
- Proiezione in una sala cinematografica partner.
- Partecipazione a concorsi di settore, per valorizzare il progetto.

Metodologia

- **Approccio esperienziale e inclusivo**, che supera la didattica frontale tradizionale.
- Uso combinato di tecnologie avanzate e tecniche classiche.
- **Apprendimento attivo**, con gli studenti protagonisti del processo produttivo.
- Lavoro di squadra e sviluppo delle competenze trasversali.

Impatto e sostenibilità

- La formazione docenti e i materiali didattici forniti assicurano la **continuità**.
- L'uso di tecnologie accessibili ne facilita la **replicabilità**.
- La collaborazione con esperti e la partecipazione a concorsi amplificano l'efficacia educativa.

Conclusione

"Solo chi sogna può volare: suggestioni di cinema" offre agli studenti un'occasione unica per **comprendere e sperimentare il linguaggio cinematografico**, unendo **arte, tecnologia e creatività**. L'esperienza pratica, combinata con le proiezioni pubbliche e i concorsi, lascia **un'impronta duratura nel percorso educativo**, preparando i ragazzi alla **lettura critica e alla produzione consapevole di contenuti audiovisivi**.

INDICARE LA QUALITÀ ED IL VALORE SOCIALE, CULTURALE ED EDUCATIVO DEL PROGETTO IN RELAZIONE AGLI OBIETTIVI DEL BANDO (max 2000 caratteri)

Il progetto *"Solo chi sogna può volare: suggestioni di cinema"* si distingue per il suo elevato valore **educativo, culturale e sociale**, in linea con gli obiettivi del bando. L'integrazione tra **pratica cinematografica, nuove tecnologie e analisi critica** consente agli studenti di acquisire competenze trasversali e sviluppare una maggiore consapevolezza del linguaggio audiovisivo.

Valore educativo

Il progetto propone un modello di apprendimento **esperienziale e labororiale**, favorendo lo sviluppo del **pensiero critico, della creatività e delle competenze digitali**. L'uso di **tecniche tradizionali e strumenti innovativi**, come animazione, modellazione 3D e AI, consente agli studenti di sperimentare il cinema in maniera attiva e coinvolgente. La possibilità di realizzare un cortometraggio permette di applicare concretamente le conoscenze acquisite, rafforzando l'apprendimento attraverso la pratica.

Valore culturale

L'approccio interdisciplinare del progetto avvicina gli studenti alla **storia del cinema e alle sue evoluzioni**, offrendo loro una chiave di lettura per comprendere il valore artistico e comunicativo della settima arte. L'analisi critica delle immagini li aiuta a **interpretare i messaggi visivi e a sviluppare un pensiero analitico**. La partecipazione a concorsi cinematografici e la proiezione pubblica in una **sala cinematografica partner** valorizzano il percorso didattico e motivano gli studenti a confrontarsi con una platea più ampia.

Valore sociale e inclusivo

Il progetto adotta un **approccio inclusivo**, garantendo la partecipazione attiva di **studenti BES, DSA e NAI**, grazie a metodologie flessibili e strumenti di supporto personalizzati. Il **gioco di ruolo cinematografico** favorisce la collaborazione e lo sviluppo di competenze relazionali, creando un ambiente educativo equo e motivante. L'integrazione delle nuove tecnologie riduce il digital divide, fornendo agli studenti strumenti utili per il loro futuro formativo e professionale.

Grazie alla sua struttura modulare, alla collaborazione con esperti del settore e alla formazione per i docenti, *“Solo chi sogna può volare: suggestioni di cinema”* rappresenta un modello educativo innovativo, replicabile e sostenibile, con un impatto duraturo sulla crescita culturale e sociale degli studenti.

DESCRIVERE L'AMBITO E IL CONTESTO TERRITORIALE DEL PROGETTO (max 2000 caratteri)

A cura della scuola.

INDICARE GLI ELEMENTI DI Sperimentazione e innovazione del modello metodologico e del format didattico adottato (max 2000 caratteri)

Il progetto “*Solo chi sogna può volare: suggestioni di cinema*” introduce un **modello didattico innovativo**, che integra **tecniche cinematografiche tradizionali e strumenti digitali avanzati**, con un approccio interdisciplinare e laboratoriale. Gli studenti non solo apprendono il linguaggio del cinema, ma lo sperimentano attraverso la **produzione attiva di contenuti audiovisivi**.

Sperimentazione metodologica

- **Gioco di ruolo cinematografico:** gli studenti assumono ruoli chiave nella produzione di un film (registi, sceneggiatori, montatori, tecnici del suono), imparando attraverso la simulazione diretta.
- **Didattica laboratoriale:** le lezioni frontali vengono ridotte al minimo per favorire l'apprendimento esperienziale.
- **Progettazione narrativa visiva:** sviluppo di competenze di scrittura cinematografica attraverso la creazione di sceneggiature e storyboard.

Innovazione tecnologica

- **Uso di AR, AI e modellazione 3D** per creare ambientazioni digitali e effetti visivi avanzati.
- **Tavolette grafiche** per la produzione di animazioni 2D e storyboarding interattivi.
- **Tecniche di stop motion e passo uno**, per esplorare il cinema d'animazione.

- Strumenti di sound design e doppiaggio, per completare l'esperienza immersiva.

Format didattico innovativo

- **Struttura modulare:** il percorso è suddiviso in fasi indipendenti, adattabili alle esigenze delle scuole.
- **Formazione docenti:** il progetto include un corso per insegnanti, con lezioni in presenza, online e asincrone.
- **Apprendimento collaborativo:** gli studenti lavorano in gruppo per realizzare un prodotto cinematografico completo.
- **Proiezione finale in sala:** gli studenti sperimentano la diffusione del proprio lavoro nel mondo reale.

Inclusione e accessibilità

- **Adattamento per BES, DSA e NAI:** materiali didattici personalizzati e supporto digitale per studenti con difficoltà.
- **Cinema come linguaggio universale:** abbattimento delle barriere linguistiche e culturali.

Grazie a questi elementi, il progetto rappresenta un **modello metodologico replicabile e all'avanguardia**, che coniuga creatività, tecnologia e formazione critica.

DESCRIZIONE DELLE MODALITÀ DI COINVOLGIMENTO ADOTTATE PER I DESTINATARI DIRETTI DELL'AZIONE (max 2000 caratteri)

Il progetto “*Solo chi sogna può volare: suggestioni di cinema*” prevede un coinvolgimento attivo e inclusivo degli studenti attraverso un **gioco di ruolo cinematografico**, che permette loro di apprendere partecipando direttamente alla produzione audiovisiva. Ogni studente avrà un ruolo specifico, come **regista, sceneggiatore, tecnico del suono, montatore, animatore 3D o attore**, garantendo una distribuzione equa delle responsabilità.

Coinvolgimento degli studenti

- Gli studenti saranno coinvolti in tutte le fasi della produzione cinematografica, dall'ideazione alla realizzazione.
- La metodologia basata sulla **didattica esperienziale** permette di sviluppare competenze pratiche e trasversali.
- L'uso di **strumenti digitali e tecnologie avanzate**, come AI, AR e **modellazione 3D**, rende il progetto accattivante e formativo.
- La suddivisione in gruppi di lavoro favorisce il **collaborative learning**, stimolando il senso di responsabilità e autonomia.

Inclusione e accessibilità

- Il progetto prevede strumenti specifici per **studenti BES, DSA e NAI**, con materiali didattici personalizzati.
- L'approccio visivo del cinema aiuta a superare **barriere linguistiche e cognitive**, rendendo il progetto accessibile a tutti.
- L'utilizzo di **tavolette grafiche e software intuitivi** semplifica la partecipazione degli studenti con difficoltà di apprendimento.
- Le attività sono adattabili ai diversi livelli di competenza, garantendo un **percorso inclusivo e stimolante**.

Coinvolgimento dei docenti

- **30 ore di formazione** per i docenti, con sessioni in presenza, online e asincrone.
- Creazione di **materiali formativi e tutorial video**, per facilitare l'applicazione autonoma del progetto.
- **Monitoraggio costante** con esperti per assicurare il successo dell'iniziativa.
- I docenti acquisiscono strumenti per integrare il linguaggio cinematografico nella didattica ordinaria.

Coinvolgimento delle famiglie e del territorio

- **Proiezione finale del cortometraggio** in una sala partner, con il coinvolgimento delle famiglie e della comunità.
- Partecipazione a **concorsi cinematografici nazionali**, valorizzando il lavoro degli studenti.
- Collaborazioni con **esperti del settore audiovisivo**, per offrire approfondimenti e stimoli aggiuntivi.
- Creazione di **un archivio digitale** delle opere realizzate, accessibile alle scuole per consultazione e ispirazione.

L'approccio esperienziale e inclusivo del progetto garantisce il coinvolgimento attivo di studenti, docenti e famiglie, trasformando il laboratorio in un'occasione di crescita personale e collettiva.

DESCRIVERE GLI EVENTUALI ELEMENTI CHE RENDONO IL PROGETTO REPLICABILE (max 2000 caratteri)

Il progetto “*Solo chi sogna può volare: suggestioni di cinema*” è stato progettato per essere facilmente replicabile in diverse scuole grazie alla sua struttura modulare, alla formazione dei docenti e all’uso di tecnologie accessibili. La combinazione di **didattica laboratoriale, tecnologie avanzate e materiali formativi dettagliati** garantisce la sostenibilità del percorso anche in contesti differenti.

Struttura modulare e flessibilità

- Il progetto è organizzato in **moduli indipendenti**, permettendo alle scuole di adattarlo alle proprie esigenze didattiche.
- Può essere implementato in classi intere o in gruppi di lavoro, garantendo una gestione flessibile.
- Il **gioco di ruolo cinematografico** e l’approccio pratico ne favoriscono l’adattabilità a diversi contesti educativi.

Formazione docenti e supporto alla replicabilità

- Il progetto include un **percorso formativo specifico per i docenti**, con sessioni in presenza, online e asincrone.
- I docenti ricevono una **guida operativa**, con indicazioni dettagliate su come replicare ogni fase del laboratorio.
- Le scuole ricevono un **archivio digitale** con esempi di attività, esercizi e modelli di produzione cinematografica.

Strumenti e tecnologie accessibili

- Il progetto utilizza strumenti tecnologici di facile reperibilità, come **tablet**, **green screen** e **software di montaggio gratuiti**.
- Le attività di animazione e modellazione 3D sono implementabili con **strumenti open-source o a basso costo**.
- Le tavolette grafiche e i software di realtà aumentata (AR) e intelligenza artificiale (AI) rendono il progetto scalabile.

Materiali didattici e format replicabili

- Il progetto prevede la creazione di schede didattiche, video tutorial e guide metodologiche.
- Il **libretto illustrato** realizzato dagli studenti diventa un riferimento per future edizioni.
- La documentazione del progetto e il **documentario dietro le quinte** offrono un modello chiaro per le scuole che vogliono riproporlo.

Collaborazioni e sostenibilità

- La collaborazione con **sale cinematografiche partner** garantisce visibilità e continuità.
- La partecipazione a **concorsi cinematografici** stimola la diffusione del progetto e ne aumenta la risonanza.

- Il coinvolgimento di esperti e professionisti del settore audiovisivo offre un valore aggiunto, ma il progetto è strutturato in modo da poter essere realizzato autonomamente dai docenti.

DESCRIVERE IL “KIT DIDATTICO” DI CUI IL PROGETTO INTENDE DOTARSI IN RELAZIONE AGLI OBIETTIVI DEL BANDO ED I RISULTATI DEL PROGETTO. (Max 2000 caratteri)

Il progetto “*Solo chi sogna può volare: suggestioni di cinema*” prevede un **kit didattico completo** per supportare le attività pratiche, garantire la replicabilità e facilitare l’apprendimento del linguaggio cinematografico. Il kit è progettato per fornire strumenti tecnologici, materiali formativi e risorse metodologiche che permettano agli studenti di sperimentare ogni fase del processo audiovisivo.

Materiali didattici cartacei e digitali

- **Guida operativa per docenti**, con istruzioni dettagliate per replicare il progetto.
- **Storyboard e schede attività per studenti**, per esercizi su sceneggiatura e visual storytelling.
- **Vademecum illustrato**, realizzato dagli studenti, per documentare il percorso e consolidare le conoscenze.
- **Materiali inclusivi per BES, DSA e NAI**, con supporti visivi e contenuti semplificati.

Strumenti tecnologici e multimediali

- **Stazioni di montaggio video**, per il montaggio guidato di cortometraggi e animazioni.
- **Tablet per riprese**, per consentire agli studenti di sperimentare la produzione audiovisiva.
- **Green screen e set luci**, per introdurre gli effetti speciali e la scenografia digitale.
- **Tavolette grafiche**, per il disegno animato e la modellazione 3D.

- **Software di montaggio e post-produzione**, selezionati per la loro facilità d'uso.
- **Strumenti di realtà aumentata (AR) e intelligenza artificiale (AI)**, per ampliare le possibilità narrative e creative.
- **Microfoni e strumenti di registrazione audio**, per introdurre gli studenti al doppiaggio e alla creazione di effetti sonori.

Strumenti per la creatività e la sperimentazione

- **Materiali per il disegno animato**, come lavagne luminose, carta e colori.
- **Kit per stop motion (passo uno)**, con plastilina e figure articolate per la creazione di animazioni frame-by-frame.
- **Travestimenti e accessori scenografici**, per favorire l'immedesimazione nei ruoli cinematografici.
- **Strumenti per il trucco cinematografico**, per permettere agli studenti di esplorare la trasformazione dei personaggi.

Format di apprendimento e supporto formativo

- **Corso asincrono per docenti**, con video tutorial e risorse scaricabili per garantire la replicabilità.
- **Materiali video dimostrativi**, con esempi pratici di produzione audiovisiva.
- **Documentario “dietro le quinte”**, utile per mostrare il processo creativo e stimolare la riflessione critica.
- Proiezione finale in sala cinematografica partner, per valorizzare il lavoro degli studenti.

DESCRIZIONE DEL PROGRAMMA EDUCATIVO E DEI CONTENUTI DIDATTICI

Il progetto *“Solo chi sogna può volare: suggestioni di cinema”* è pensato per gli studenti della **scuola secondaria di secondo grado**, fornendo loro una comprensione approfondita del **linguaggio cinematografico**, con un approccio pratico e teorico. Il programma educativo è strutturato in **fasi progressive**, che

guidano gli studenti dalla conoscenza storica del cinema alla realizzazione di un cortometraggio originale, combinando **arte, tecnologia e storytelling**.

Fasi del programma educativo

1. Introduzione alla storia e al linguaggio cinematografico

- **Origini del cinema:** esplorazione delle invenzioni precinematografiche, dalle ombre cinesi ai dispositivi ottici (zootropio, fenachistoscopio).
- **I pionieri del cinema:** studio del cinema delle origini con focus su Fratelli Lumière, Georges Méliès, Griffith e il montaggio narrativo.
- **Evoluzione del linguaggio cinematografico:** dal cinema muto al sonoro, dal colore alla computer grafica.
- **Stili e generi cinematografici:** introduzione ai generi chiave e al loro impatto culturale.

2. Narrazione e tecniche di scrittura cinematografica

- **Struttura narrativa:** analisi della sceneggiatura, della struttura in tre atti e dello sviluppo dei personaggi.
- **Storyboard e sceneggiatura visiva:** attività pratiche per trasformare un'idea in immagini sequenziali.
- **Uso del simbolismo e del sottotesto:** comprensione dell'impatto delle immagini e delle scelte registiche sulla narrazione.

3. Tecniche di produzione cinematografica

- **Tecniche di ripresa:** esplorazione di inquadrature, movimenti di camera e composizione dell'immagine.
- **Green screen e effetti speciali:** utilizzo di set digitali e strumenti di realtà aumentata (AR).
- **Animazione e modellazione 3D:** creazione di sequenze animate con software di intelligenza artificiale.
- **Stop motion e passo uno:** sperimentazione della narrazione attraverso l'animazione frame-by-frame.

- **Montaggio e post-produzione:** tecniche di editing, color grading e sound design.

4. Analisi critica del linguaggio cinematografico

- **Visione guidata e discussione critica:** analisi di sequenze tratte da film significativi.
- **Comprendere il montaggio e il ritmo narrativo:** esercizi pratici per riconoscere l'impatto dell'editing.
- **Analisi delle scelte registiche:** confronto tra stili di regia e narrazione visiva.
- **Etica e rappresentazione nel cinema:** studio della diversità e del ruolo dei media nella costruzione dell'immaginario collettivo.

5. Realizzazione e valorizzazione del lavoro finale

- **Produzione di un cortometraggio:** gli studenti collaborano alla scrittura, ripresa, recitazione e montaggio.
- Creazione del documentario dietro le quinte, per documentare il percorso creativo.
- **Pubblicazione di un libretto digitale o cartaceo,** che raccoglie riflessioni, storyboard e approfondimenti.
- Proiezione in sala cinematografica partner, con coinvolgimento di famiglie e comunità.
- Partecipazione a concorsi cinematografici per giovani autori, valorizzando il lavoro svolto dagli studenti.

Obiettivi didattici e trasversali

- Approfondire la conoscenza della **storia del cinema** e delle sue tecniche.
- Sviluppare pensiero critico e capacità di analisi visiva.
- Favorire l'uso creativo e consapevole delle **nuove tecnologie nel cinema**.
- Stimolare il problem solving e il lavoro di squadra.
- Offrire agli studenti una **piattaforma espressiva**, trasformando la scuola in un laboratorio di produzione.

- Preparare gli studenti a una **fruizione consapevole dei media audiovisivi** e all'utilizzo delle immagini come forma di comunicazione.

Metodologia didattica

Il progetto adotta un **approccio esperienziale e laboratoriale**, in cui gli studenti apprendono attraverso la pratica. La combinazione tra **tecniche cinematografiche tradizionali e strumenti digitali innovativi** permette di esplorare il cinema in maniera completa e dinamica. L'integrazione di **intelligenza artificiale, modellazione 3D e AR** offre una prospettiva tecnologicamente avanzata, preparando gli studenti a un futuro lavorativo e creativo nel settore audiovisivo. Il **gioco di ruolo cinematografico** e la suddivisione in gruppi di lavoro incentivano il **coinvolgimento attivo e l'inclusione di BES, DSA e NAI**, garantendo un'esperienza formativa equa e motivante.

Il progetto offre così un percorso completo, capace di unire **teoria e pratica**, stimolando nei giovani **passione, consapevolezza critica e competenze tecniche**, con un impatto concreto sulla loro formazione culturale e professionale.



Dott. Maurizio Miletì
Education Sales Specialist

m.miletì@cec.com
(+39) 340 9635481
C&C Headquarter
www.cec.com

C&C S.p.A.

Sede legale: viale L. Einaudi, 10 - 70125 Bari - P.IVA: 05685740721 - SDI: M5UXCR1
cec.com | info@cec.com | info@pec.ceccconsulting.it