

COME COSTRUAMMO CUNAVAVE



COME COSTRUIAMO UNA NAVE

Scuola secondaria di I grado "L.Einaudi"

Istituto Comprensivo "F. Grimani" - Venezia - Marghera

www.icgrimani.edu.it

Iniziativa realizzata nell'ambito di VISIONI FUORI-LUOGO

Il linguaggio cinematografico e audiovisivo come oggetto e strumento di educazione e formazione.

Piano nazionale di educazione all'immagine per le scuole promosso dal Ministero della Cultura e dal Ministero dell'Istruzione e del Merito.



INDICE



INDICE

INTRODUZIONE
COME COSTRUIAMO UNA NAVE - IL PROGETTO

POCKET CINEMA

DIARIO DI BORDO
NAVIGANTI
EQUIPAGGIO
INTERVISTE
ANIMAZIONI
SOUNDTRACK
SINOSSI
PUNTA DELLA DOGANA

MARGHERA ANIMATA E SMART

SMARTLAB
NAVIGANTI
EQUIPAGGIO

DIGITAL STORYTELLING

RINGRAZIAMENTI



IN- TRO- DU- ZIO- NE

L'istituto Comprensivo Filippo Grimani si trova nel centro di Marghera, una delle sei municipalità che compongono la città metropolitana di Venezia. Marghera conta 28.167 abitanti al termine del 2020, di cui il 24,13% stranieri (dal Piano di Zona dell'Ulss 3, 2021). La definizione di straniero però, in una comunità come quella di Marghera, perde l'univocità di significato. Ho iniziato a lavorare nella scuola secondaria di I grado Einaudi di Marghera, nel novembre del 2017. Ciò che da subito mi ha colpito, è stata la vitalità e mescolanza della sua umanità. Nelle storie delle persone incontrate, di una popolazione scolastica con background migratorio da più di trenta nazionalità diverse, si è manifestata la potenzialità di una narrazione altra, densa, globale e locale allo stesso tempo. Se la scuola è, a mio parere, uno dei pochi luoghi che fanno comunità rimasti nella nostra società, questo intrecciarsi di provenienze e biografie costituisce la trama di quello che è la scuola come nucleo comunitario.

Marghera nasce un po' più di un secolo fa con una vocazione di accoglienza della migrazione, nasce come progetto politico, sociale ed economico, come estensione ed espansione del porto di Venezia. Oggi, i suoi volti, le sue traiettorie, sono molteplici, si intrecciano a volte senza toccarsi, a volte creando fusioni e possibilità nuove. L'idea di provare a raccontare qualche frammento di questa realtà, mi è sempre sembrata affascinante ma anche difficilmente realizzabile, soprattutto stando dentro al contesto stesso. Quando ho letto il bando "Il linguaggio cinematografico e audiovisivo come oggetto e strumento di educazione e formazione", è nata l'idea di un progetto che narrasse la realtà di Marghera proprio a partire dalla scuola, provando non solo ad ascoltare la voce dei suoi protagonisti, ma dando gli strumenti per raccontare sé stessi e il contesto.

Oggi, a progetto praticamente concluso, rivedo in quella scrittura una visionarietà che ha preso corpo generando immagini altre. Un progetto ambizioso che, nella realizzazione concreta, si è trasformato e sviluppato rispetto all'idea originale, ma che in qualche modo ha mantenuto l'autenticità e la pulsione iniziali, con sincerità.

Il cinema è per definizione un arte collaborativa, è praticamente impossibile fare tutto da soli. Portare e fare il cinema a scuola, amplifica esponenzialmente la necessità di avere tante mani e occhi che partecipano ad uno stesso gioco. La comunità scolastica si aggrega attorno al costruire narrazione per lo schermo. Il cinema può essere utilizzato non solo per capire la comunità, ma co-costruirla. L'augurio è che questo sia solo l'inizio di un bel viaggio.

IL PRO-GETTO

Come
costruiamo
una nave



Raccontare Marghera a partire da una parola: nave. La nave ci parla del contesto produttivo di Porto Marghera, del centro nevralgico di scarico e carico merci, del viaggio e della migrazione, viaggio verso un'altra vita. La parola nave funge da lente attraverso cui osservare una realtà complessa come quella in cui si trova la Scuola secondaria di I grado L. Einaudi di Marghera. Da qui è nata l'idea attorno a cui costruire il progetto, guidato anche dal nome della voce del bando a cui ha partecipato: Visioni Fuori-luogo. Con l'uso di mezzi di ripresa di facile utilizzo, di immediata fruizione, gli alunni sono stati invitati a costruire possibilità di narrazione del proprio quotidiano date dal dialogo e l'ascolto delle voci dei suoi protagonisti. L'uso del video nel contesto di comunità diventa uno strumento di verifica dello sguardo sull'altro. Utilizzare la forma cinematografica permette di elaborare la realtà che ci circonda, è un modo di riflettere su questa realtà e condividere i nostri pensieri ed esperienze con gli altri.

La popolazione scolastica della scuola Einaudi si compone di una molteplicità di background e provenienze diverse, al suo interno vi sono alunni i cui genitori sono provenienti da più di trenta paesi. Il progetto si è posto l'obiettivo di valorizzare questa ricchezza: l'incontro come laboratorio attivo di narrazione biografica di un quotidiano ricco di complessità. La nave è anche simbolo del viaggio migratorio, diviene quindi pretesto per ampliare lo sguardo alle traiettorie di migrazione che attraversano questo luogo o che da qui sono iniziate. Non solo la migrazione come possibilità narrativa del mondo che arriva in città, ma anche il racconto di lavori spesso invisibili, dietro le quinte, in luoghi che sono al confine tra la terra e il mare, raccordi di passaggio di cose e persone.

Dal punto di vista educativo, gli alunni sono stati accompagnati in un percorso di scoperta e riscoperta del proprio ambiente, così composito e articolato, con la cornice dello schermo come invito ad un'osservazione attenta e precisa e possibilità di narrazione del proprio quotidiano. Questa cornice è diventata "tascabile" con l'uso di videocamere molto piccole, con varie funzioni di stabilizzazione adatte alla ripresa "in viaggio". La forma filmica utilizzata è quella del documentario con interviste, con strumenti che permettono di sdrammatizzare l'hardware del mezzo. Nella loro semplicità, queste videocamere hanno permesso di utilizzare il video per "inquadrare" la realtà e provare a restituirla in una forma inedita, spontanea ed autentica.

Pocket cinema: Come costruiamo una nave è la prima azione formativa realizzata con la realizzazione di un breve documentario su Marghera. 7 incontri pomeridiani a cui hanno partecipato 18 alunni e sono stati condotti dallo Studio MacoFilm per la parte di tecnica di realizzazione di un documentario, e da Anim'arte, per creare degli inserti animati sul tema del viaggio, della nave e del mare. Con lo stesso gruppo di alunni partecipanti, è stato organizzato un incontro a Punta della Dogana per visitare attivamente la mostra Icôns. Questa mostra ci ha portato nello stesso luogo che un tempo era teatro dello scambio di merci dalle navi in arrivo da lontano. Le forme dell'arte contemporanea, inoltre, spaziano fino a toccare in molti punti l'audiovisivo.



Inizialmente la sequenza delle azioni formative prevedeva di cominciare dai laboratori in orario scolastico, per tutte le classi terze, che avrebbero trasmesso i concetti di base del linguaggio cinematografico. Ciascuna classe avrebbe realizzato dei brevi video a partire da spunti portati dagli insegnanti e dal formatore, inerenti al contesto in cui la scuola si trova. I più interessati avrebbero poi avuto la possibilità partecipare, su base volontaria, ai laboratori pomeridiani, più richiedenti dal punto di vista dell'impegno individuale. Questa struttura è stata modificata per

la disponibilità dei formatori e si è pensato dunque, spostando i laboratori al mattino verso la fine dell'anno scolastico, di dedicarli alle seconde e fare in modo che fossero anche una possibilità ai fini dell'orientamento. Spesso, in questo contesto, le professioni creative non vengono considerate o contemplante, e anche alunni davvero talentuosi finiscono per fare scuole tecniche proiettati verso professioni più vicine al loro orizzonte sociale. Offrire una opportunità pratica, si è osservato, ha dato la possibilità anche ad alunni con grandi lacune scolastiche di emergere e mostrare ottime competenze digitali e creative. **Marghera animata e smart** sono stati dunque 3 incontri da due ore ciascuno, per tutte le classi seconde, in orario



scolastico, per un totale di 30 ore di formazione e 126 alunni raggiunti. Gli incontri sono stati condotti dall'animatore e artista Andrea Princivalli, dall'altissimo profilo professionale, che ha dato un suo personale taglio all'alfabetizzazione sul linguaggio audiovisivo. Gli alunni hanno affrontato i contenuti a partire dall'esperienza diretta, utilizzando app per lo stop motion e per il disegno digitale, con accenni al montaggio. Il formatore ha poi montato tutte le clip animate in un unico viaggio tra barche squali e gabbiani in volo.

Infine, molto importante, è stato il momento di formazione degli insegnanti, **Digital storytelling: strumenti di base per l'uso del video nella didattica**. Un gruppo di docenti ha avuto la possibilità di partecipare ad una formazione sul linguaggio cinematografico e l'uso della tecnologia acquisita grazie al progetto. Sono stati acquistati dalla scuola strumenti di ripresa e montaggio pensati per l'integrazione della didattica con attività cooperative di storytelling digitali. Il progetto vuole infatti essere un invito a proseguire nella sperimentazione didattica con i mezzi forniti, solo l'inizio di un percorso di integrazione del linguaggio cinematografico tra i contenuti della didattica e l'uso dello storytelling digitale come metodologia collaborativa da sviluppare a scuola.

**POCKET
CINEMA**

LABORATORI DI VIDEOMAKING PER ALUNNI DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

DURATA:
21 ORE,
OGNI GIOVEDÌ DAL 16 FEBBRAIO AL 30 MARZO 2023,
DALLE 14.30 ALLE 17.30

CONTENUTI EXTRA:
VENERDÌ 14 APRILE - USCITA A PUNTA DELLA DOGANA,
VISITA DELLA MOSTRA ICÒNS
LUNEDÌ 5 GIUGNO - FESTA CON I PARTECIPANTI
E VISIONE DEL MONTAGGIO GREZZO

I laboratori si sono svolti presso l'Aula polifunzionale della scuola Einaudi, con delle uscite a Porto Marghera. Gli incontri sono stati condotti dallo studio MacoFilm e da Anim'arte. Hanno partecipato 18 alunni delle classi seconde e terze della Scuola Einaudi. Docente tutor, presente a ciascun incontro, la prof.ssa Laura Bettio.

Con l'uso di mezzi di ripresa di facile utilizzo, gli alunni sono invitati a narrare il proprio quotidiano attraverso il dialogo e l'ascolto delle voci delle persone con cui convivono.

La proposta è stata quella di creare un video per raccontare Marghera a partire dal Porto e quindi le navi. Condotti da professionisti che lavorano nel mondo del video e del cinema di animazione, i partecipanti hanno avuto la possibilità di realizzare un documentario breve, imparando quindi come si fa attraverso la pratica. Per questo progetto la scuola ha acquistato delle videocamere portatili da vlogger, il mezzo è stato immediatamente compreso dai ragazzi che hanno iniziato ad usarle spontaneamente. Allo stesso tempo i professionisti hanno guidato i ragazzi nella comprensione degli aspetti tecnici, formali e linguistici, di cui tener conto. Guardando insieme il materiale registrato, è stato possibile affinare le competenze d'uso della tecnologia e sperimentare con esse. Parallelamente, sono state create clip animate sulla base di una scrittura di fantasia, fatta dai ragazzi sulla sollecitazione della parola nave. Gli alunni hanno quindi creato brevi scene con ritagli di carta da animare, con la tecnica del cut-out.

Il mondo della scuola, con la sua molteplicità di aspetti e di relazioni coinvolte, si apre ed esce dalle mura protettive della classe per far entrare storie che riguardano il quotidiano e il tessuto urbano. Queste storie hanno da un lato a che fare con il locale e dall'altro con il globale. Aiutano quindi ad aprire lo sguardo e affrontare i temi di cittadinanza attiva.



Diario di bordo

(a cura della prof.ssa Bettio)

DATA: 16/02/2023

MOTORE, AZIONE: L'INTERVISTA

Dopo un breve momento di presentazione dei ragazzi e degli esperti, viene introdotto il tema: cos'è un documentario (visione di brevi filmati su differenti tipi di documentari), quali sono le figure che girano attorno alla creazione di un documentario e quali sono gli attrezzi del mestiere. Viene allestito un set per un'intervista ai ragazzi. A turno saranno il regista, il tecnico del suono, il direttore della fotografia, l'intervistato. In contemporanea un piccolo gruppo di studenti segue uno specialista che ha allestito una postazione per le riprese in stop motion (il tema viene introdotto senza troppe spiegazioni, per creare curiosità. Verrà approfondito nel secondo incontro). Vengono messe a disposizione le telecamere acquistate così che i ragazzi inizino a familiarizzare con questi strumenti che saranno poi utilizzati per le riprese esterne.



DATA: 23/02/2023

L'ANIMAZIONE IN STOP MOTION

Presentazione dove si illustra la storia e lo sviluppo della tecnica dello stop motion. Visione di alcuni filmati di animazione creati con questa tecnica. Cos'è lo stop motion e cosa serve per produrre un filmato. La puppet animation, la cutout animation e la pixilation. Successivamente i ragazzi sono stati divisi in 3 gruppi da 6 ed è stato chiesto loro di iniziare a produrre idee su alcune possibili clip da realizzare, tenendo come tema quello proposto inizialmente sulla "nave". Definita l'idea di fondo ai gruppi è stato fornito il materiale per creare il setting e i personaggi (riviste, cartoncini, colla, forbici, colori...). A questo punto i gruppi hanno iniziato a sperimentare direttamente l'animazione frame by frame grazie alle tre postazioni create ad hoc. Si è cominciata anche un'iniziale stesura dello script che verrà registrato in seguito e integrato nelle clip.



DATA: 02/03/2023

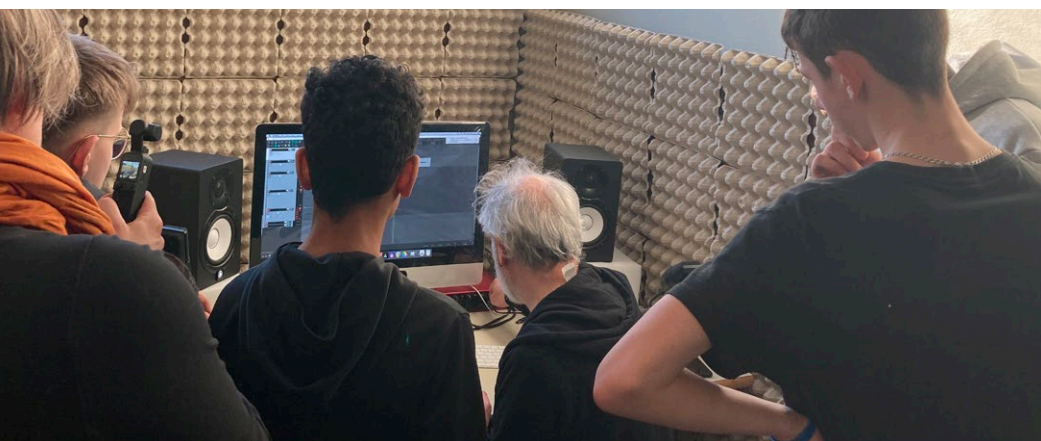
VENEZIA E LE NAVI. INTERVISTA AD UN ESPERTO.

Dopo una introduzione (presentazione di software per il montaggio, il formato raw, i LUT) e visione di quanto prodotto nel primo incontro (interviste), il gruppo torna a creare il set per un'intervista ad un ospite, esperto di navi. L'intervistato è un professore di storia, docente dell'istituto. Un gruppetto di alunni ha montato il set, alcuni hanno predisposto una postazione per riprese in stop motion, alcuni hanno cominciato a fare il punto della situazione per quanto riguarda i materiali creati e hanno iniziato a strutturare una possibile sceneggiatura per il documentario. Alla fine dell'intervista il gruppo si è riunito per pensare e organizzare l'uscita della settimana prossima: dove andare, cosa fare. Si decide di andare alla darsena di via Banchina dei Molini di Marghera. Lì si faranno riprese ai luoghi e si registreranno dei brani creati ad hoc dai ragazzi (compito da fare a casa) su persone da loro conosciute che hanno fatto lunghi viaggi in nave, che lavorano in nave, che le costruiscono o che lavorano al porto.

DATA: 09/03/2023 e 16/03/2023

USCITA IN DARSENA. LUOGO DI ISPIRAZIONE (parte 1)

Il gruppo è stato suddiviso in due sottogruppi per poter sfruttare meglio il tempo a disposizione. Un gruppo è rimasto a scuola ad ha lavorato sulle clip in stop motion, mentre l'altro è andato presso la darsena in via Banchina dei Molini ad eseguire delle riprese dei luoghi e a registrare i racconti scritti da alcuni ragazzi su esperienze di navi e porti. Nell'incontro successivo i gruppi si sono invertiti.



DATA: 23/03/2023

IL MONTAGGIO

Gli alunni sono stati divisi in coppie e ad ogni coppia è stato dato un Ipad e una tematica da sviluppare. Il compito è stato quello, usando iMovie, di creare un breve video di max 3 minuti che sviluppasse il tema assegnato. Per fare questa attività di montaggio i ragazzi hanno avuto a disposizione una cartella condivisa in Drive dove erano state precedentemente inserite dai docenti delle brevi clip di immagini registrate dai ragazzi durante i pomeriggi di progetto e durante le uscite in darsena. L'attività prevedeva, inoltre, l'inserimento di una musica e di testi. L'ultima mezz'ora è stata dedicata alla visione dei video prodotti.

DATA: 30/03/2023

L'ANIMAZIONE IN STOP MOTION (ULTIMA PARTE)

Gli alunni, suddivisi nei tre gruppi iniziali hanno concluso le animazioni che avevano pensato per le loro clip: Viaggio intorno al mondo, Il megalodonte, La Gondola. Sono inoltre state registrate, grazie alla postazione web radio, le voci fuori campo delle tre clip.

DATA: 14/04/2023

USCITA A VENEZIA, PUNTA DELLA DOGANA

Il gruppo è arrivato a Venezia, Punta della Dogana tramite barca privata. Il viaggio a partire da un attracco all'inizio del porto, ha percorso il Canale dei Petroli, con una vista sul Porto Marghera. Da qua i ragazzi hanno avuto la possibilità di ultimare le riprese di Venezia e del suo porto. Una volta arrivati a destinazione, il gruppo ha pranzato e poi ha iniziato la visita guidata interattiva alla mostra "Icones" all'interno della Pinault Collection. La visita alla mostra è stata apprezzata dai ragazzi che si sono cimentati come guide museali, grazie alle indicazioni di una guida preparata e disponibile. Ancora difficile, per alcuni, comprendere lo stare all'interno di luoghi come un museo, non per scarsa volontà, ma per non abitudine a frequentare luoghi come questi.





NA - VI - GAN - TI

Sono **Tiziana Kalam**, ho 12 anni e sono un'attrice...anzi, vorrei diventarlo. Il mio sogno è la recitazione! Mi sono iscritta a questo corso perché mi immaginavo di recitare. Non è stato così, però le attività con il regista e le interviste mi sono piaciute molto. Se dovessi dire ad un ragazzo perché dovrebbe partecipare direi che si usano le telecamere, si fanno animazioni e insomma, esci un po' regista!

Ciao, sono **Yeam**, ho 14 anni e sono in 3 media. Ad essere sincero, il cinema, le riprese, il montaggio di video non sono sempre stati un mio interesse, ma questo progetto è stato veramente divertente e mi ha incuriosito moltissimo. Ho voluto partecipare perché mi piace fare esperienze nuove e divertenti... ed è stato così!

Mi chiamo **Mobashera Bente Motalab**, ho 13 anni e vado in 3 media. Nella vita studio, mi piace leggere, scrivere e...dormire! Il cinema è sempre stato un mio interesse e questo progetto mi ha veramente interessato molto. Se dovessi incoraggiare un ragazzo a partecipare ad un corso come questo gli direi "Partecipa, invece di dormire, ne vale la pena!"

Mi chiamo **Erika Elena Onoiu**, sono della classe 2C, ho quasi 13 anni e al di fuori della scuola suono uno strumento. A me il cinema è sempre piaciuto, ma non la posso considerare una passione. Inizialmente è stata mia mamma ad obbligarmi ad iscrivermi a questo progetto, ma ammetto che mi ha incuriosito, soprattutto gli incontri in cui abbiamo fatto le interviste, con tutti gli strumenti professionali.

Mi chiamo **Liviu Turcan**, ho 14 anni e frequento la classe terza. Gioco a calcio e mi piace molto, ma un'altra cosa che mi piace tanto è il cinema: da quando ero piccolo mi facevo sempre un sacco di domande su che cosa c'era dietro la registrazione di un film. In giro per casa, col mio primo tablet, giravo piccoli film con i miei giocattoli e grazie a questo progetto il mio sogno si è avverato per metà. Mi piace molto montare e creare copertine, fare editing, photoshop ecc... fin dall'età di 12 anni ho imparato come editare foto per renderle più belle e ho capito che è proprio questo quello che mi piacerebbe fare da grande. Ho già realizzato la copertina di un video musicale (non ha tante views però spero di arrivare sempre più in alto). Il ricordo positivo che mi porto a casa è stata l'uscita al porto, per fare le riprese: è stato emozionante, io ho raccontato del lavoro di mio papà e poi ho imparato ad usare le telecamere pocket. Il cinema è proprio una mia passione e credo si debba seguire i propri sogni, senza ascoltare cosa dice la gente.

Ciao, sono **Pugno Nicolas**. Ho 13 anni e vengo da Marghera, VE. Sono nella classe 3A. Io la vita me la passo tranquillamente, con i suoi pro e i suoi contro, e l'anno prossimo andrò a fare informatica. Le mie passioni sono: tutte le cose informatiche e/o tecnologiche, uscire con gli amici, stare tranquillo. Aver partecipato al progetto mi ha aiutato a sentirmi più sicuro di me e delle mie idee, in mezzo a tantissime altre idee e opinioni. Comunque, mi sono sentito incluso in un film da 5 stelle! Mi aspettavo di registrare il film e di passare tutto il tempo a Punta della Dogana ma, alla fine, ho fatto cose (almeno per me) più utili. Sono stato soddisfatto. E' stato molto bello! Per convincere un mio compagno a partecipare direi: "Se partecipi al progetto, uscirai con tutti i tuoi amici, potrai usare Dashcam o telecamere simili, potrai mangiare la pizza passando un po' di tempo con i tuoi amici e andare pure in vaporetto, ma non uno qualunque... uno privato! E, come se non bastasse, imparerai a registrare usando la tecnica "Stop-motion" e avrai un sacco di libertà creativa!"

Ciao, sono **David**, ho 13 anni e faccio calcio, nuoto e suono il sax. Mi è sempre piaciuto fare sport e suonare, mi diverte. Mi sono iscritto a questo progetto perché volevo sapere cosa c'era dietro a un film e tutte le cose che si fanno. Devo dire che mi sono divertito, è stato difficile ma bello!

Ciao a tutti, sono **Vumika**, volete conoscermi, eccomi qua! Frequento la 2 media. Anche se ho 13 anni ho già un piccolo lavoro. Faccio la tutor ai bambini bengalesi che non sanno l'italiano. Le mie passioni più grandi sono ballare, cantare, insegnare. Il cinema, le riprese, il montaggio di video sono sempre stati un mio interesse quindi ho partecipato al progetto con molto interesse e curiosità e alla fine mi sono sentita una regista professionista! Mi ha dato molte soddisfazioni, volevo provare qualcosa di nuovo e non mi sono affatto pentita. Il ricordo più bello che mi porterò a casa è di quando abbiamo creato le scene a mano. Un bel lavoro di gruppo!

Sono **Ismail Channa** della classe 3E. Ho 14 anni e mi piace molto giocare ai videogame o giocare con le carte da poker. Nella vita faccio lo studente e suono il flauto traverso. Prima di fare questo progetto di cinema non ne ero interessato, ma poi ha iniziato ad incuriosirmi, mi è piaciuto lavorare dietro le quinte. Ho deciso di lavorare al progetto cinema perché volevo provare a diventare il produttore di qualcosa e scoprire nuovi strumenti per filmare e produrre video. Non mi aspettavo dei professionisti del campo e ne sono felice e molto soddisfatto.

Ciao, sono **Sumaia** e sono della 2D. Ho 12 anni e sono una studentessa. Le mie passioni sono fare art attack e fare edit sui video. Il progetto mi ha interessato perché volevo da sempre imparare a fare editing, stop motion e capire come usare una camera. Il momento più bello sono stati i lavori di gruppo: ho conosciuto persone nuove!

Sono **Jonathan Ogbeide**, vado in 3 media e ho 14 anni. Nella vita dormo, mi alleno e vado a scuola. La mia passione più grande è il basket: se un giorno io dovessi diventare famoso vorrei che la gente mi ricordasse come il più grande campione di pallacanestro. Non mi è mai interessato il mondo del cinema finché non ho fatto questo progetto. Ho deciso di partecipare perché non sapevo nulla, mi aspettavo che fosse più noioso, ma ad ogni lezione mi ha interessato sempre di più.

Mi chiamo **Nantu Raisa**, ho 13 anni e nella vita studio. Mi piace leggere e ascoltare canzoni. Trovo interessanti il cinema e le riprese, però non ne vado matta. Ho deciso di partecipare a questo progetto perché mi sembrava interessante e perché sono stata obbligata da mia madre. Alla fine mi è piaciuto, soprattutto per i momenti passati assieme ad alcuni compagni.

EQUI- PAG- GIO



MACO

Il laboratorio è stato costruito sull'idea di spiegare come si sviluppa un documentario. Ogni incontro ha avuto quindi dei temi diversi: le interviste, le riprese del luogo, il montaggio. Dopo una breve introduzione teorica, abbiamo deciso di coinvolgere direttamente gli studenti attribuendogli dei ruoli a rotazione - il regista, il camera man, il fonico, il tecnico luci - per far capire come funziona il lavoro di squadra in questo ambito.

Lavorando insieme abbiamo cercato di fare notare agli studenti come alcune scelte siano importanti per la buona riuscita di una ripresa, quali sono gli elementi da considerare per sviluppare e raccontare delle storie creando e montando immagini, suoni e parole.

I ragazzi sono stati estremamente ricettivi ed interessati a capire le procedure che stanno dietro a tanti video, film o televisione che vedono quotidianamente, stupendosi talvolta della complessità del lavoro dietro le quinte. Ci ha molto colpito la buona predisposizione e l'interesse al tema e ai mezzi tecnici con cui sono riusciti molto rapidamente a realizzare ad esempio il montaggio nell'esercitazione conclusiva.

Con questo corso, riteniamo di aver dato l'idea di come funzioni in linea generale questo lavoro, di aver mostrato come i ruoli siano importanti nel lavoro di squadra e di come si possa indagare su tematiche comuni tramite impressioni individuali.

La nostra percezione di Marghera è cambiata in senso del tutto positivo, potendo vedere il valore ed il potenziale della multiculturalità dei giovani che la abitano.

ANIM'ARTE

Sono Alberto Stevanato di Anim'arte. Assieme a Martina Scusato abbiamo condotto il laboratorio di videoanimazione in collaborazione con altri artisti che hanno seguito la parte video con riprese dal vero e interviste.

Il nostro obiettivo come professionisti dello stop-motion era quello di creare dei contenuti creativi, grafici, animati che potessero dare un'interpretazione più surreale e onirica al tema Nave e Marghera.

Ne sono nate diverse storie che poi i ragazzi hanno tradotto in immagini con la tecnica della carta animata. I personaggi sono stati creati con ritagli di cartone, collage con occhi, bocche animabili. La sceneggiatura è stata creata da loro, con le loro voci per i dialoghi.

Abbiamo trovati dei ragazzi molto curiosi, uniti nello scoprire questa tecnica e pronti a collaborare per riuscire nella realizzazione. Lo stop motion richiede molta concentrazione e dedizione. Sono stati bravissimi!

Alberto e Martina

TUTOR

Il mio ruolo non prevedeva specifiche competenze cinematografiche o tecniche. Come tutor mentore dovevo curare maggiormente l'aspetto comunicativo ed organizzativo per i ragazzi, fare da trait d'union con i formatori e occuparmi del monitoraggio di tutto il percorso. In concreto, ho avuto l'occasione di vedere crescere un gruppo di alunni di seconda e terza di scuola secondaria di primo grado, per quanto riguarda sia le competenze tecniche che umane e relazionali. Il gruppo era eterogeneo per conoscenze e abilità legate al mondo del video e per background culturale, ma tutti erano accomunati dall'esigenza di avere una possibilità di espressione, che non fosse necessariamente verbale. E' stato evidente che l'attrazione verso ciò che esula dalla parola era forte. Oggi c'è voglia di immagini, di mettersi in gioco, di studiare per far propri linguaggi altri, che meglio esprimono ciò che i ragazzi sono e vivono. Durante tutto il progetto la parola ha accompagnato l'immagine, vera protagonista e lingua franca, per raccontare contesti lontani, veri o fantastici, viaggi fatti o sperati e, soprattutto, per raccontare Marghera e il suo porto dal punto di vista degli adolescenti che la abitano. Ed è stato presentando la città che i ragazzi hanno raccontato anche loro stessi. Le metodologie usate dai formatori sono riuscite a dar voce a tutti, a permettere ad ognuno di sentirsi capace e, non da ultimo, di collaborare per un progetto concreto comune.

Credo fermamente che questo laboratorio sia riuscito a mettere in luce le potenzialità dei ragazzi che, puntualmente, vanno oltre le aspettative che l'adulto si immagina e, al tempo, a presentare Marghera, nella sua bellissima complessità.

Sono stati raggiunti gli obiettivi prefissati? La risposta penso sia riassunta in queste parole, scritte da uno degli studenti: "Aver partecipato al progetto mi ha aiutato a sentirmi più sicuro di me e delle mie idee, in mezzo a tantissime altre idee e opinioni. Mi sono sentito incluso in un film da 5 stelle!"

Sono tante le figure che girano attorno ad un porto: molte persone lavorano all'interno delle navi, altre nelle banchine, altre ancora dietro ad una scrivania in ufficio. Il porto è come una piccola città, piena di gente diversa, c'è chi si sposta a piedi, chi guida il muletto, chi manovra delle gru enormi che spostano da un posto all'altro i container, c'è chi si occupa di carico e scarico delle merci e chi invece deve riparare barche che, dopo lunghi viaggi, tornano un po' acciaccate! E poi ci sono persone che frequentano il porto solo in alcune occasioni, perché il porto non è una realtà chiusa, è energia e brulica di vita. Mio papà è uno di quei lavoratori che al porto ci va ogni tanto, in base alla merce che deve portare o andare a prendere. Lui è un camionista, e come tanti di coloro che lavorano al porto fa un'attività pesante, che richiede qualifiche e molta attenzione, ma che gli piace perché fin da piccolo sognava di guidare un mezzo così grande!

David Florin Banu

INTERVISTE



Era estate e aspettavo questo viaggio da mesi: finalmente saremmo tornati in Marocco per rivedere i nostri parenti e passare le vacanze estive. Avrò avuto 9 o 10 anni e ricordo ancora con emozione le sensazioni di quei giorni.

Il viaggio iniziò in macchina, di sera: quattro ore di strada per arrivare al porto da dove saremmo partiti. Io però dormii durante tutto il tragitto. Mi svegliò solo la voce di mia mamma che, arrivati al porto, mi disse: "Ismail, sveglia!". Arrivati a Genova dovemmo aspettare la nave per diverse ore. Fu emozionante vedere così tante navi, tutte vicine, di mille tipi e grandezze. C'erano anche le navi cargo che trasportavano le merci da un paese all'altro: chissà dove sarebbero andate!

Finalmente salimmo. Il viaggio durò tre giorni e mezzo e per me, che soffro di mal di mare, non è stato sempre bello. La nostra stanza aveva cinque letti, due di questi a castello. Ricordo che ogni mattina andavamo a fare colazione e, se capitava, giocavamo con gli altri bambini. Nonostante fosse estate, fuori l'aria era molto fredda e quindi, prima di uscire, bisognava coprirsi. Abbiamo avuto anche la fortuna di vedere i delfini che saltavano e giocherellavano in acqua!

Purtroppo non ricordo molto altro del viaggio, ma so per certo che se avessi nuovamente l'opportunità di fare un'esperienza come questa, non dubiterei neanche un istante!

Ismail Channa



Ho viaggiato per il mondo in lungo e in largo. Sono partito tanti anni fa, quando ero giovane, dal porto di Benin City, in Nigeria. Ricordo ancora il mercato, pieno di spezie, di pentole e di cose da mangiare, ma anche di tanta spazzatura. Adoravo i platano e adoravo gli occhi della giovane ragazza che me li vendeva.

Poi, verso la Tunisia: quanti rumori, suoni, urla: "ashra lef, 10 dinari" tutti ad offrire la loro merce migliore.

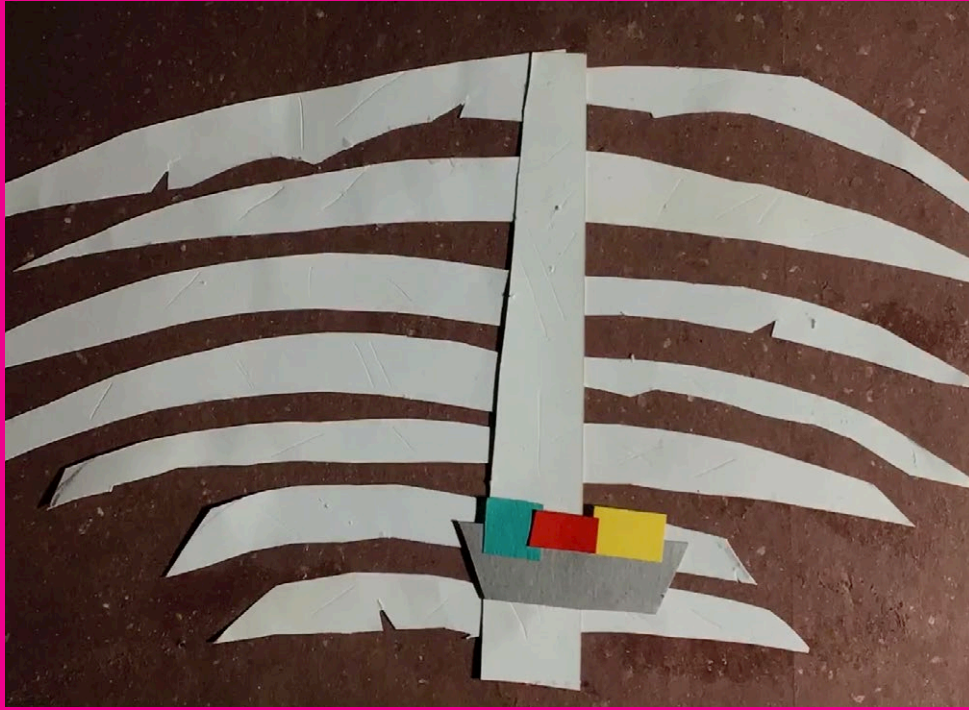
Il vento poi mi ha portato in Turchia, a Istanbul. Se chiudo gli occhi vedo ancora vividi i colori del bazar e le ceramiche finemente decorate.

E il Mar Nero, che bellezza! La vecchietta che vendeva chebureki aveva uno sguardo così dolce...

Infine a casa, a Marghera. Anche questo porto è pieno di colori: centinaia di container rossi, gialli, blu e verdi. E di rumori: martelli che battono su lamiere in costruzione, sirene che suonano e clacson di camion che vanno e vengono per portare le loro merci.

Sono felice: ho gli occhi pieni di colori, le orecchie piene di suoni e la bocca piena di sapori.

**VIAGGIO
INTORNO
AL MONDO**



Dicevano che non esisteva più. Il megalodonte si era estinto milioni di anni fa. Eppure io l'ho visto. Era davanti ai miei occhi. scuro come le profondità del mare , i denti aguzzi come lame. Girava sotto di noi e colpiva la nostra barca. Ho lottato con tutte le mie forze. Tutto è durato un secondo: un frastuono assordante e poi il vuoto. Giù nelle viscere di quel pescecane, giù nelle viscere del mare.

IL MEGALODONTE



Vai gondola, facci sognare e portaci nei luoghi che solo tu conosci. Di giorno per i canali di Venezia, ma quando cala il sole? Ti immagino giocare a nascondino nella foresta pluviale con tigri e serpenti. O risalire il Nilo tra i coccodrilli e le piramidi degli antichi faraoni. Poi, in un battito di ciglia, a salutare gli orsi bianchi schivando gli iceberg al Polo Nord. Il viaggio è quasi finito e in lontananza si intravede la Nave de Vero... si fa ritorno a casa. E' l'alba, dobbiamo fare presto, fra un po' il sole sorgerà a Venezia.

LA GONDOLA



SOUNDTRACK

Per la realizzazione della colonna sonora del documentario, si è pensato ad una collaborazione con il prof. Caon che da qualche anno ha iniziato a sperimentare una formazione per insegnanti sull'intercultura fatta in forma di concerto. A partire da questa idea iniziale, è stato coinvolto il compositore Francesco Sartori, nato a Mestre, che collabora abitualmente con il prof. Caon di Ca' Foscari. Sartori vanta una sua vasta produzione di composizioni, ma spesso viene riconosciuto per un pezzo da lui composto, diventato particolarmente noto, *Con te partirò*.

La scuola Einaudi è una scuola ad indirizzo musicale, il 4 aprile c'è stato un incontro con Sartori e gli alunni che fanno parte dell'orchestra di seconda e di terza. Gli alunni, guidati dai docenti Fiorin, Corso, Polesinanti e Tiano, hanno preparato l'esecuzione di una parte di *Con te partirò*. Il brano, nel suo testo, parla di viaggio, mari e navi. Il momento in cui il brano è stato eseguito, è stato per Sartori molto emozionante. Vedere un'orchestra composta da ragazzi che hanno molteplici provenienze, gli ha fatto ricordare - così ha raccontato - l'intento iniziale che era insito nella scrittura del brano. Il messaggio è quello della comunanza che si ha con la musica, dell'apertura ad una pluralità di voci in una unità.

Su suo suggerimento, abbiamo deciso che fosse proprio l'orchestra e questa esecuzione a chiudere il video su Marghera, creando un legame tra la scuola e il porto.



SINOSSI



POCKET CINEMA : COME COSTRUIAMO UNA NAVE

DURATA: 11 MINUTI CIRCA

FORMATO 16:9 HD

*REALIZZATO DA 18 ALUNNI DELLA SCUOLA EINAUDI E 4 FORMATORI
PROFESSIONISTI DEL DOCUMENTARIO E DELL'ANIMAZIONE.*

Questo breve racconto audiovisivo di Marghera nasce come risultato di un percorso formativo a scuola sul linguaggio del cinema: attraverso la cornice dello schermo, si inquadra un ritratto caleidoscopico e vitale della realtà in cui si trova la scuola Einaudi. I ragazzi sono protagonisti attivi, si raccontano e raccontano. Il tema della nave funge da trait d'union tra diverse anime che appartengono a questo luogo: Marghera si caratterizza per la presenza di un porto, nasce come luogo di margine tra la terra e l'acqua, e allo stesso tempo emerge la sua vocazione di luogo di migrazione. Nigeria, Tunisia, Macedonia, Bangladesh, sono alcuni dei paesi che vengono evocati attraverso la narrazione personale degli alunni stessi. Marghera quindi si presenta nella sua molteplicità di influenze geografiche, e con la presenza sempre molto incidente delle navi nel porto, che consentono viaggi e spostamenti e allo stesso tempo creano un bacino produttivo locale. Nel racconto per immagini e suoni, si intersecano due linee narrative: una ripresa del reale attraverso piccoli strumenti di ripresa portatili, con animazioni in cut out che ci portano in viaggio tra la realtà e il sogno.

Sette incontri, diciotto ragazzi della Scuola Einaudi, quattro professionisti, due docenti: questi gli ingredienti di base degli incontri, condotti dallo studio MacoFilm e da Anim'arte, parte del progetto "Come costruiamo una nave" assegnatario dei fondi del Piano nazionale di educazione all'immagine per le scuole promosso dal Ministero della Cultura e dal Ministero dell'Istruzione e del Merito.





PUNTA DELLA DOGANA

[Perché avete accolto l'idea di essere partner in questo progetto?](#)

[Come si relaziona la fondazione con le realtà sociali del territorio?](#)

La Collezione Pinault a Venezia, nelle sue sedi di Punta della Dogana e Palazzo Grassi con il Teatrino, offre un ampio programma di mostre e di appuntamenti rivolti alla città e al territorio. Da diversi anni, avendo individuato nel pubblico adolescente un interlocutore primario, la Collezione offre agli under 20 l'ingresso gratuito e una serie di attività progettate ad hoc e intese a coinvolgere gli adolescenti nella vita del museo – ad esempio il programma di Teens Curators, per ragazzi che vogliono esercitare uno sguardo critico e propositivo sulle mostre in corso, e le Masterclass Teens, che permettono ai ragazzi di mettersi alla prova, lavorando con artisti e professionisti creativi.

Inoltre la Collezione, attraverso i suoi Servizi Educativi, lavora a stretto contatto con realtà sociali della città di Venezia e del territorio, con le quali sviluppa attività su misura per cittadini in condizioni di marginalità per ragioni anagrafiche, culturali, economiche o di disabilità.

Il progetto Cinema si iscrive perfettamente nelle linee di azione del museo, e ha il vantaggio di raggiungere in modo diretto e preciso ragazzini che risiedono nella terraferma, per i quali è più complesso approdare a Venezia e approfittare dell'offerta culturale della città.

[Quale connessione c'è tra la mostra e le tematiche della migrazione?](#)

Alcune delle opere sono esplicitamente connesse al tema della migrazione, che affrontano in modo diretto, ma soprattutto *Icônes* è una mostra collettiva, che raggruppa un cospicuo numero di artisti in dialogo sul tema dell'icona, nella sua accezione di immagine che rende visibile ciò che è invisibile.

In senso storico, l'icona – immagine dipinta su tavola – è un elemento di connessione tra il mondo occidentale e l'Oriente, che a Venezia si sono incontrati nei secoli passati: il tema della mostra e la stessa Punta della Dogana rimandano quindi a un contesto di scambi e di relazioni tra mondi distanti e diversi. Non solo: gli artisti esposti hanno provenienze e retroterra linguistici e culturali vari, che trovano espressione nelle opere esposte e nel percorso della mostra. *Icônes* parla di un'umanità multiforme e varia, le cui espressioni possono coesistere armonicamente in un discorso collettivo.

[Come parlare ai ragazzi di linguaggi multimediali attraverso l'arte contemporanea?](#)

Il confronto con l'arte contemporanea è un modo immediato e diretto per mostrare ai ragazzi quali sia la ricchezza di mezzi e linguaggi che vengono impiegati nella produzione artistica contemporanea; una collettiva come *Icônes* permette in questo senso un ampio excursus tra pratiche e linguaggi diversi, che i ragazzi possono esplorare e scoprire. L'approccio che viene proposto è quello di un'indagine svolta con modalità peer-to-peer: sono i ragazzi stessi che, accompagnati da alcuni strumenti-guida e facilitati dagli operatori, conducono il processo di analisi e scoperta, dando voce ai loro punti di vista.





**MARGHERA
ANIMATA
E SMART**



SMARTLAB

INCONTRI FORMATIVI SULL'USO DI STRUMENTI DIGITALI SMART PER LA CREAZIONE DI ANIMAZIONI

DURATA: 6 ORE PER CIASCUNA CLASSE SUDDIVISE IN 3 INCONTRI DA DUE ORE CIASCUNO, DAL 2 AL 16 MAGGIO 2023

Gli incontri si sono svolti presso l'Aula polifunzionale della scuola Einaudi. Sono stati condotti da Andrea Princivalli, artista e animatore di fama internazionale, chiamato per l'occasione dall'associazione Cinemazero. Hanno partecipato 5 classi seconde per un totale di 126 alunni. I docenti curricolari di volta in volta presenti nell'orario degli incontri, hanno accompagnato le classi, avendo modo di assistere direttamente al processo creativo attivato.

Pensato inizialmente per le classi terze e come anticipazione dei laboratori pomeridiani, questo blocco di incontri è stato poi modificato per esigenze organizzative. Sganciato dunque dagli incontri pomeridiani, gli incontri sono diventati un'occasione per gli alunni di avvicinarsi all'animazione attraverso l'uso di app intuitive e di facile utilizzo, con gli ipad a disposizione della scuola. Nel primo incontro si sono mostrate alcune gif animate che hanno permesso di analizzare il linguaggio, e il come è fatto. A partire da una breve osservazione e spiegazione teorica, per testare il principio di persistenza retinica, gli alunni hanno realizzato un taumatropio. Guidati da Princivalli, hanno poi disegnato animali di porto che volano o corrono, facendo esperienze di animazione 2d disegnata fotogramma per fotogramma. Il secondo incontro è stato focalizzato sullo stop motion, facendo muovere secondo diversi principi di realizzazione del movimento frame by frame, delle piccole barchette di carta. Nel terzo incontro si è sperimentato l'uso di una app per disegnare l'animazione direttamente sullo schermo dell'ipad. Gli alunni sono stati vivaci ed entusiasti e hanno avuto modo di provare dei mezzi che volendo sono facilmente a disposizione. Hanno dunque affrontato i contenuti a partire dall'esperienza diretta, utilizzando app per lo stop motion e per il disegno digitale, con accenni al montaggio. Il formatore ha poi montato tutte le clip animate in un unico viaggio tra barche squali e gabbiani in volo.

EQUI- PAG- GIO



MARGHERA ANIMATA E SMART

Non uno, ma ben 6 laboratori, 30 ore in un mese, per cinque classi di seconda media, a Marghera, senz'altro un bell'impegno. Così si preannunciavano i corsi che mi proponeva di fare l'Associazione Cinemazero di Pordenone. Io abito a Murano, l'isola del vetro e Marghera l'associavo al Petrolchimico, alla canzone dei Pitura Freska o al Centro Sociale.

A dire il vero ero un po' dubitativo per le troppe ore, poi un meet via internet mi ha fatto conoscere le prof, e il loro entusiasmo mi ha convinto! Eppoi il tema era formidabile: "Costruiamo una nave!"

Dunque si salpa! Io sono un animatore, un creativo e da un po' di tempo anche formatore.

Mi piace uscire un po' dal mio studio per conoscere ed essere stimolato da giovani e prof.

Sono appassionato di storia del cinema d'animazione e mi piace insegnare a reinventarsi le tecniche, le regole e gli stili per fare i cartoni animati, il tutto d-i-v-e-r-t-e-n-d-o-s-i!

Un tempo dovevo portare io telecamera, cavalletti, luci, pc e software, facendomi sembrare un venditore di tappeti da spiaggia. Da qualche anno invece gli "SmartLab" li faccio svolgere con gli smartphone che tutti gli studenti hanno in tasca. Gli ingombri sono diminuiti tanto quanto il divertimento è aumentato. Ora tutti possono provare ad personam la stop motion, il frame by frame, la pixillation ecc. A Marghera addirittura la scuola ha messo a disposizione degli studenti tablet e device per svolgere tutte le attività. In questo modo i ragazzi e le ragazze sono diventati tutti registi, sceneggiatori e creatori ognuno di un proprio lavoro.

"E' più importante il percorso della meta" e mai come in questo caso è stata un'affermazione vera.

Cerco di evitare di realizzare lavori dove gli studenti forniscono solo i disegni e l'esperto finalizza poi le animazioni, li considero dei fake. Grazie alla smart animation, tutti si possono inventare animatori, sperimentando, con app specifiche e tanta fantasia, a dare vita alle loro creazioni e ai loro disegni. A Marghera il tema era la nave e, per la durata dei lab, l'aula multimediale è stata invasa da barchette di carta di tutti i colori e dimensioni, sacchetti di plastica ad imitazione del mare, ritagli di carta a forma di squalo ecc. Gli strumenti smart sono molto facili da imparare; permettono di vedere subito il risultato, ma "a grandi poteri, grandi responsabilità", e quindi la grande facilità per vedere il risultato animato corrisponde alla volontà di migliorare ad ogni esperimento, non ci si accontenta e si vuol provare sempre a fare qualcosa di più, magari ispirandosi ai grandi maestri o semplicemente al compagno più bravo. L'esperienza mi è sembrata riuscita, io mi sono divertito molto e, visti gli straripanti risultati, ho il sospetto che anche gli studenti abbiano apprezzato. Ho conosciuto giovani volenterosi, anche difficili, ma sempre stimolanti. Nei vari incontri hanno acquisito competenze e capacità per sfruttare i loro talenti o hanno potuto conoscere mezzi e strumenti nuovi, contenuti nei loro smartphone. I prof sono stati tutti strepitosi, ringrazio Valeria (grande animatrice anche lei, ma in incognito) per l'appoggio continuo, Francesca sempre vigile e stimolante, Carmela per la divertita partecipazione e tutti gli altri che hanno accompagnato e reso possibile il tutto. Marghera è stata una scoperta, una cittadina piena di verde, con belle ville storiche e un ricco mercato settimanale, servita molto bene dai servizi pubblici e con un mix di etnie incredibile, avanguardia e simbolo di una nuova e bella Italia di cui tutti abbiamo bisogno.

Andrea Princivalli

PAROLA AI DOCENTI

Il percorso che gli alunni hanno affrontato è stato una scoperta per tutti, anche per i docenti. Personalmente, infatti, avevo affrontato qualche settimana prima una formazione ad hoc; la mia passione e il mio interesse per il cinema e, soprattutto, per la storia del cinema e le affinità con le tecniche narrative del testo letterario (di cui mi occupo) mi hanno spinto ad aver una discreta alfabetizzazione cinematografica (sviluppatasi già in ambito universitario) ma piuttosto carente nell'ambito della conoscenza delle tecniche, soprattutto in relazione all'animazione. Il corso è stato molto pratico, con un avvio all'uso delle nuove tecnologie da sperimentare poi in classe.

Il laboratorio aperto invece agli alunni è stato esclusivamente pratico (anche in ragione della tempistica a nostra disposizione) e di grande impatto sui ragazzi. Inizialmente perplessi e forse un po' restii ad eseguire le indicazioni date, si sono poi appassionati ad una modalità di lezione insolita e apparentemente del tutto lontana dalle richieste normalmente avanzate dai docenti.

La stessa presenza di un professionista che non fosse un loro docente, ha permesso di vivere le ore di laboratorio in un contesto di maggiore libertà, lavorando in modo individuale o in gruppo e riuscendo a portare a termine le consegne.

Penso che ormai la conoscenza del cinema nelle sue diverse espressioni (narrativa, tecnica e storica) debba risultare parte integrante della didattica interdisciplinare, poichè varie "materie", nella classica accezione del termine, potrebbero indagarne le peculiarità. Le nuove tecnologie, inoltre, permettono la realizzazione di prodotti autonomi di buon livello e sicuramente incoraggiano una didattica più accattivante e coinvolgente per gli alunni.

Francesca Gabrielli

PAROLA AI DOCENTI

Ho partecipato a due incontri con la 2A e due incontri con la 2D, per un totale di cinque ore e ho potuto osservare in generale un buon interesse per le attività proposte: quasi tutti gli alunni hanno ascoltato il formatore con curiosità e svolto i compiti assegnati, alcuni manifestando da subito entusiasmo e creatività. La scelta di una metodologia basata sulla dimostrazione in video di prodotti già realizzati e sulla pratica immediata da parte degli alunni è stata vincente, perché i ragazzi sono passati velocemente dalla curiosità ai tentativi personali, avendo chiara l'idea di ciò che avrebbero dovuto fare. Come docente presente durante il laboratorio, ho rilevato alcuni importanti obiettivi raggiunti dagli alunni: tutti, almeno inizialmente, si sono messi alla prova e si sono divertiti mentre lavoravano; molti hanno condiviso volentieri i loro prodotti in fase di esecuzione e hanno mostrato curiosità per i lavori dei compagni; infine, a progetto concluso, durante la visione delle clip realizzate, ho colto una reale soddisfazione e un grande entusiasmo per il progetto cinema. Il linguaggio cinematografico potrebbe rientrare in diversi modi nella didattica. In italiano, per esempio, la comprensione di un film potrebbe allinearsi alla comprensione del testo, che i ragazzi già conoscono, per imparare ad analizzare un film nel suo contenuto e nei suoi aspetti tecnici; oltre alla "lettura" dei film i ragazzi potrebbero cimentarsi anche nella scrittura di brevi sceneggiature da realizzare, stimolando la creatività e imparando nuovi codici di scrittura. Il cinema diventerebbe inoltre punto di congiunzione e traguardo delle discipline per la realizzazione di un progetto comune, dando la possibilità agli alunni di trovare soddisfazione personale in uno dei tanti aspetti che compongono il progetto e l'occasione di lavorare in team, in compiti di realtà che preparano al futuro.

Carmela Donadio



NA- VI- GAN- TI

È stato bello e divertente.

Mi è piaciuto creare animazioni.

Il progetto cinema mi è piaciuto molto e mi sono divertito. Ho imparato anche a fare piccole animazioni.

Il progetto cinema mi è piaciuto molto e ho imparato molte cose nuove. Spero di farlo anche il prossimo anno.

Mi è piaciuto molto e mi sono divertita. Spero di fare altri laboratori simili.

A me il progetto cinema mi è piaciuto, lo rifarei molto volentieri.

È stato molto bello e divertente. Andrea trasmette molte emozioni.

Mi sono piaciuti tanto i disegni animati e anche l'applicazione sugli ipad.

Mi è piaciuto il lavoro ed è stato emozionante. Grazie al progetto ho imparato molte cose, sarebbe bello farlo anche il prossimo anno. Io ho fatto tutti e due i corsi, quindi quello al pomeriggio è stato molto carino soprattutto perchè ho conosciuto molte persone di cui ora sono amica. Quello che ho fatto in classe con i miei compagni è stato bellissimo, molto simpatico Andrea Princivalli, ho letteralmente adorato l'animazione con i nostri disegni!

Era Bellissimo. Possiamo Rifarlo Plisss!

Secondo me si dovrebbe rifare il progetto cinema perché è molto carino e almeno si fa qualcosa di diverso. Però si dovrebbero fare più lezioni perché in 3 lezioni non riusciamo.

Mi è piaciuto tantissimo, ho imparato tante cose tipo come animare e fare stop motion. Se ci fosse il prossimo anno lo rifarei!



DIGITAL STORYTELLING

INCONTRI DI FORMAZIONE PER INSEGNANTI

DURATA: 6 ORE DIVISE IN DUE INCONTRI 25 FEBBRAIO 2023

E 4 MARZO 2023

LA FORMAZIONE SI È TENUTA PRESSO L'AULA POLIFUNZIONALE DELLA
SCUOLA EINAUDI

GLI INCONTRI SONO STATI CONDOTTI DA SOLENN LEMARCHAND,
EDUCATORE ALL'IMMAGINE CIPS. HANNO PARTECIPATO 10 DOCENTI DI
SCUOLA PRIMARIA E SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO.

Un gruppo di docenti ha avuto la possibilità di formazione sul linguaggio cinematografico e l'uso della tecnologia acquisita. I due incontri, condotti da Solenn Le Marchand, sono stati improntati sulla didattica laboratoriale, facendo fare ai docenti stessi un'esperienza diretta con la strumentazione a disposizione della scuola, anche grazie alle acquisizioni di nuovi mezzi per il progetto. La pratica è stata accompagnata da una parte teorica sugli elementi di base del linguaggio cinematografico. Ci si è soffermati sull'importanza di trasmettere il linguaggio delle immagini in movimento per l'alfabetizzazione degli alunni sull'audiovisivo.

Grazie al finanziamento del progetto sono stati acquisiti dalla scuola strumenti di ripresa e montaggio pensati per l'integrazione della didattica con attività cooperative di storytelling digitali. Questo potrà aprire possibilità di utilizzo del mezzo (storytelling digitale, intervista immaginaria, videoclip ecc) nella didattica degli anni a venire.

PROGRAMMA DEGLI INCONTRI

GIORNO 1:

Opportunità didattiche del cinema a scuola

Fasi di produzione di un video in live action e/o animazione

Lavoro a gruppi: dall'idea alla scrittura

Prova pratica di animazione

GIORNO 2:

Introduzione al linguaggio cinematografico

Lavoro a gruppi: riprese audio/video

Montaggio e esportazione

I docenti hanno compilato un GModuli al termine dei due incontri, da cui è emerso un generale apprezzamento, soprattutto per l'applicabilità dei contenuti e delle esperienze fatte. Le cose più apprezzate sono state "l'esecuzione pratica", "la possibilità di mettere in pratica ciò che si ascolta", "aver fatto pratica oltre alla teoria", "aver avuto la possibilità di conoscere (e utilizzare) tecniche e strumenti per creare storie digitali", venire a conoscenza di diverse possibilità di uso della strumentazione, l'"operatività e intuitività delle app proposte".

RINGRAZIAMENTI

Un grazie particolare alla dirigente Marisa Zanon che ha accolto dal primo momento l'idea del progetto.

Si ringraziano gli alunni che hanno partecipato con entusiasmo e le loro famiglie.

Si ringrazia la segreteria, in particolare Elisabetta Fausto, Barbara Nichilo e Luciana Pascutto. Grazie a Flavia Raspati.

Grazie ai formatori: Alberto Stevanato, Solenn Le Marchand, Martina Scusato, Costanza Madricardo, Marian Mentrup, Giovanni Sambo, Andrea Princivalli.

Grazie a Paolo D'Andrea e l'Associazione Cinemazero.

Grazie a Palazzo Grassi e Punta della Dogana: un particolare grazie a Mauro Baronchelli, Federica Pascotto, Ester Baruffaldi, Cecilia Bima ed Elisa Etrari.

Grazie a Francesco Sartori e Fabio Caon.

Grazie a Teodoro Marolo, presidente della municipalità di Marghera.

Grazie a tutti i docenti. Un grazie particolare a Laura Bettio, Rita Cortellazzi, Francesca Gabrielli e Carmela Donadio, essenziali per la riuscita del progetto.

Grazie a Mauro Fiorin, Francesco Corso, Eugenio Tiano, Marco Polesinanti.

Grazie ai docenti che hanno assistito ai laboratori al mattino: Maria Vittoria Lea Burato, Alessandro D'Este, Mariateresa Gnutti, Alessandra Gregorini, Anna Pala, Stefano Piasentini, Martina Russo, Maria Teresa Trano, Gianluca Tumino.

Grazie ai docenti che hanno preso parte alla formazione a loro dedicata.

Grazie alle collaboratrici scolastiche: Nicoletta Boldrin, Elisa Chinellato, Monica Tosato, Katuscia Giroto, Lucia Gilli.

Voglio ringraziare tutti per il bel viaggio iniziato insieme.

COME COSTRUIAMO UNA NAVE

Scuola secondaria di I grado "L.Einaudi"

Istituto Comprensivo "F. Grimani" - Venezia - Marghera

www.icgrimani.edu.it



Iniziativa realizzata nell'ambito del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la scuola promosso da MiC e MIM
<https://cinemaperlascuola.istruzione.it/>

6
7

CAUTION
9'6"
HIGH
CONTAINER

TLLU 530 916 0
45G1

MAX. GROSS	32,500 KGS
	71,860 LBS
TARE WT.	3,810 KGS
	8,400 LBS
PAYLOAD	28,690 KGS
	63,250 LBS
CUBE	76.4 M ³
	2,700FT ³

CAUTION
9'6"
HIGH

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO "LEINAUDI"
ISTITUTO COMPRENSIVO "F. GRIMANI" - VENEZIA - MARGHERA
WWW.ICGRIMANI.EDU.IT

**COME
CONSTRUIAMO
UNA NAVE**