

# TOOLKIT

AU.LAB strumenti e materiali per la  
didattica del linguaggio audiovisivo  
nella scuola primaria







Strumenti e materiali per  
la didattica del linguaggio  
audiovisivo nella scuola primaria

Realizzato da:



---

Finanziato da:



# SOMMARIO

<b>Introduzione</b>	7	<b>Approfondimento</b>	67
<b>Come usare questo toolkit</b>	9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Premessa normativa</i></li> <li>• <i>Traguardi e obiettivi</i></li> </ul>	69 70
<b>Video interattivi</b>	13	<b>Il progetto Au.Lab</b>	79
<b>Area tematica: linguaggio</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Il dito giusto</i></li> <li>• <i>Espressioni</i></li> <li>• <i>Peso mosca</i></li> <li>• <i>La somma non fa il totale</i></li> </ul>	15 17 19 21 23	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Come nasce l'idea</i></li> <li>• <i>Perché questo strumento didattico</i></li> </ul>	81 82
<b>Area tematica: semantica:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Gravità</i></li> <li>• <i>Lo scalatore</i></li> <li>• <i>Mezze stagioni</i></li> <li>• <i>Muoviti</i></li> </ul>	25 27 29 31 33	<b>Conclusioni</b>	83
<b>Area tematica: grammatica dell'immagine:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Poesie</i></li> <li>• <i>Filastrocca</i></li> <li>• <i>Altezza mezza bellezza</i></li> </ul>	35 37 39 41	<b>Credits e Ringraziamenti</b>	84
<b>Area tematica: logica:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Aerofon</i></li> <li>• <i>Il cappello volante</i></li> </ul>	43 45 47		
<b>Video tutorial</b>	49		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>L'uccellino in gabbia</i></li> <li>• <i>Mai la stessa storia</i></li> <li>• <i>Il pendolo</i></li> </ul>	51 53 55		
<b>Materiali</b>	57		





# INTRODUZIONE

I bambini e i ragazzi del nuovo millennio sono verosimilmente più avvezzi alla visione di un film o di una trasmissione televisiva che alla lettura di un libro. Quel che è certo è che sono sottoposti a un bombardamento mediatico senza precedenti storici, grazie a canali televisivi specializzati nella produzione di programmi per l'infanzia e l'adolescenza, alla Rete Internet e ai dispositivi mobili di ultima generazione. Davanti a questo scenario la scuola deve porsi l'obiettivo di cambiare con consapevolezza, così da affrontare i mutamenti contestuali in nuove opportunità di apprendimento e crescita per le nuove generazioni.

L'audiovisivo, con le proprie regole grammaticali, è un nuovo linguaggio non insegnato nelle scuole. La maggior parte delle persone, compresi i docenti, non ne conoscono la grammatica; possono comprendere la forza e la valenza del messaggio di un'immagine ma non saprebbero descriverne il perché e come creare quel messaggio attraverso le immagini. La comprensione del linguaggio audiovisivo, che abbina il testo ai suoi tempi, contesti, ritmi, movimenti, colori, luci, musica, suoni, tagli, e i processi di produzione del senso, necessita di un'elevata capacità di riflessione metacognitiva, anche superiore a quella necessaria per un testo scritto.

Siamo molto lontani dalla civiltà post-alfabetica evocata dai detrattori del linguaggio audiovisivo.

Per l'apprendimento del linguaggio e la decodifica dei messaggi è fondamentale, metodologicamente, partire dal fare, *learning by doing*, come opportunità di riflessione, confron-

to e condivisione della struttura del linguaggio, della sua forza e delle sue potenzialità.

Il toolkit Au.Lab è la raccolta di strumenti e materiali didattici utili ad affrontare un percorso introduttivo sul linguaggio audiovisivo.

**Au.Lab si rivolge agli insegnanti della Scuola Primaria, con lo scopo di facilitare l'insegnamento, la lettura e la comprensione dei prodotti audiovisivi dal punto di vista del linguaggio, la semantica, la grammatica dell'immagine e la logica.**

Il materiale comprende una serie di video da mostrare agli studenti e una guida cartacea per l'insegnante con istruzioni e approfondimenti per condurre il percorso.

Au.Lab è il prodotto di laboratori condotti da esperti con gli studenti della scuola primaria, dove i ragazzi si sono da subito sperimentati con telecamere, cavalletti, luci, scenografie, spazi, musiche, rumori, traduzione di testi in story board e recitazione. Il risultato è questa raccolta di video dove loro sono i protagonisti e "insegnano" i loro coetanei (*pair education*).

L'obiettivo del percorso è quello di poter decodificare il messaggio veicolato dai prodotti audiovisivi, acquisire competenze digitali e di linguaggio e aumentare il senso critico nei confronti della produzione audiovisiva.



# COME USARE QUESTO TOOLKIT

Il toolkit Au.Lab comprende (13) video interattivi e 3 video-tutorial rivolti agli studenti, oltre alla presente guida con istruzioni e approfondimenti per gli insegnanti.

I “video interattivi” propongono delle riflessioni sul linguaggio audiovisivo organizzate in quattro aree tematiche: linguaggio, semantica, grammatica dell’immagine e logica.

La visione degli stessi richiede di un’attenta osservazione. Gli studenti saranno interpellati dai protagonisti dei video, spesso con effetto “sorpresa” e invitati a riflettere in maniera ludica su diversi aspetti della materia di studio.

La struttura degli esercizi proposti in ogni sezione non è sempre simile. Il tempo di cui gli alunni hanno bisogno per la comprensione dei tre esercizi della sezione “Grammatica dell’immagine” che propongono il collegamento di sequenze video a frasi.

I “video tutorial”, invece, propongono delle attività manuali da realizzare in classe con gli studenti, che gli permetteranno di sperimentare in modo “analogico” il meccanismo che permette all’occhio umano di percepire la magia del movimento sullo schermo.

I video sono disponibili su YouTube, gratuitamente con licenza CC, digitando: AuLab Scuola, sul sito dell’I.C. Cristoforo Colombo di Frataminore (Na), sul sito di Cantiere Giovani e sul sito dell’IDICOM.

Nella guida cartacea l’insegnante troverà le schede didattiche corrispondenti a ogni video, con la descrizione del contenuto e gli obiettivi didattici specifici, così come le istruzioni per facilitare la visione.

Nella sezione “materiali” della guida si possono fotocopiare i materiali di supporto per interagire con i video.

## Prima della visione

Prima di sottoporre la visione agli alunni è consigliato all’insegnante di visionare il video e leggere attentamente le relative istruzioni.

È, inoltre, vivamente consigliato, assicurarsi che non ci siano elementi di disturbo e che gli strumenti di riproduzione audio e video funzionino correttamente.

In alcuni video-esercizi è consigliato l’utilizzo di carta e penna, ma anche matite colorate e pennarelli. Tuttavia si lascia alla discrezione del docente la possibilità far interagire alunni anche sono verbalmente, qualora possibile

La sezione “approfondimento” ha come scopo facilitare l’identificazione degli obiettivi di apprendimento e i traguardi di competenze da attribuire alla didattica.

## Durante la visione

I “video interattivi” pongono delle domande agli studenti, oppure chiedono loro di compiere un’azione, di osservare una scena o di abbinare immagini e descrizioni. Il tempo di risposta è scandito da una barra animata del colore della relativa sezione, e un simbolo di “pausa” lampeggiante indica quando mettere in pausa il video qualora il tempo non risulti sufficiente.

Nella sezione “materiali” della guida si può fotocopiare una scheda per facilitare le risposte. I ragazzi avranno bisogno di una penna per scrivere.

I "video tutorial" propongono degli esercizi. Una schermata con l'elenco del materiale occorrente precede la dimostrazione pratica dell'azione.

Nella sezione "materiali" della guida si possono fotocopiare materiali che facilitano l'attività.

### Dopo la visione

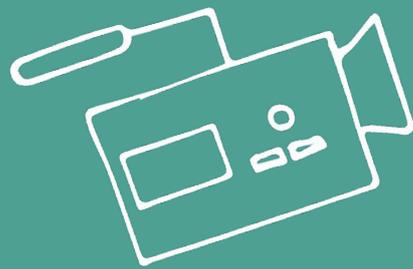
Finito il video, il docente, preso atto delle reazioni degli alunni ascolterà le risposte e analizzerà con loro i risultati. Potrà, a questo punto, introdurre i relativi assi di apprendimento.

In ogni scheda didattica c'è uno spazio per scrivere eventuali "Note". Gli insegnanti sono invitati a registrare le loro osservazioni sull'attività, nell'ottica di migliorarla e adattarla al meglio al proprio contesto.

**N.B. I video sono stati pensati per introdurre un argomento sul quale lavorare durante una lezione e dunque per essere visionati uno alla volta. Si sconsiglia la visione completa di tutto il materiale in una sola sessione.**







# VIDEO INTERATTIVI



**Area tematica:**  
**LINGUAGGIO**



# IL DITO GIUSTO

## Descrizione

Il video presenta un bambino che dietro alla cattedra chiede attenzione ai compagni di classe dicendo: "Ragazzi, ascoltate, mettete le mani davanti a voi". Dopo una breve pausa, continua: "alzate...gli indici!". Ma lui, invece, alza i pollici. Il filmato ci mostra poi la reazione della classe, dove tutti gli studenti hanno alzato i pollici, il che dimostra la prevalenza della comunicazione visiva su quella verbale.

## Scopo del video

Che gli spettatori alzino i pollici e non gli indici come richiesto verbalmente dal protagonista del video.

### Finalità didattica

Mostrare agli alunni la pervasività della comunicazione visiva.

## Prima di cominciare

Chiedi agli alunni di ascoltare attentamente e di eseguire le azioni richieste dal protagonista del video.

## Durante la visione

Osserva le reazioni della classe. Hanno alzato i pollici? Qualcuno ha alzato gli indici?

## Dopo la visione

Stimola la discussione rimarcando la pervasività del linguaggio visivo.

Domande guida:

- "Che dita ha alzato il protagonista?"
- "Perchè avete alzato i pollici?"





# ESPRESSIONI

## Descrizione

Una bambina compare davanti ad una lavagna dove ci sono disegnate quattro faccine con espressioni diverse ("emoji") e sta finendo di scrivere la frase: "Bravo, hai fatto bene!". La bambina chiede agli spettatori: "A quale emoji corrisponde questa frase?". Le scelte sono: ironico, soddisfatto, arrabbiato, triste. Si da, dunque, del tempo per la risposta che dovrà essere scritta e individuale, poi mostra la "soluzione": questa non è univoca, ma dipende dal tono di voce con cui viene espressa.

## Scopo del video

Che gli studenti facciano una scelta tra quelle proposte, oppure in ogni caso si trovino in difficoltà a dare una risposta certa.

### Finalità didattica

Approfondire la complessità dell'interazione tra linguaggio verbale e visivo, il para-linguaggio.

## Prima di cominciare

1. Assicurati che i termini che identificano le emozioni e la parola "emoji" siano chiari agli alunni.
2. Fai disegnare agli alunni le quattro faccine e la frase "Bravo hai fatto bene", replicando lo schema del video.
3. Chiedi agli alunni di osservare attentamente e di rispondere alla domanda che verrà loro posta.

## Durante la visione

Invita gli alunni a disegnare la freccia che colleghi la frase alla faccina che ritengono più appropriata.

## Dopo la visione

Una volta condivise le risposte degli alunni, stimola la discussione.

Domanda guida:

"Possiamo collegare la frase a tutte e quattro le faccine?"





# PESO MOSCA

## Descrizione

Un bambino maneggia una bilancia a due piatti appoggiandoci un peso campione, quando viene distratto dall'inconfondibile ronzio di una mosca che, ad un certo punto, sembra appoggiarsi sul piatto vuoto e vincere il peso appoggiato. Il video interpella gli spettatori con la domanda: "Dov'è la mosca?"

## Scopo del video

Che gli studenti rispondano che la mosca si è posata sulla bilancia, anche se di fatto non l'hanno vista.

### Finalità didattica

Comprendere, attraverso la sperimentazione, la capacità del linguaggio sonoro di rendere reale anche ciò che non si vede.

## Prima di cominciare

Chiedi agli alunni di osservare attentamente e di rispondere alla domanda che verrà loro posta.

## Dopo la visione

Stimola la discussione.

Domanda guida:

"Come può una mosca essere così pesante?"

Una volta terminata la discussione, puoi mostrare nuovamente il video e chiedere agli alunni di individuare la mosca. Sottolinea l'inganno del linguaggio visivo.





# LA SOMMA NON FA IL TOTALE

## Descrizione

Il video è diviso in due momenti:

1. La camera si avvicina all'armadio e le mani di un alunno lo aprono. Un controcampo mostra l'alunno intento ad osservare al suo interno. Un altro alunno chiede: "Cosa ha trovato nell'armadio?" Un testo invita gli alunni di immaginare cosa il protagonista abbia trovato e a disegnarlo.
2. La stessa scena viene, successivamente, accompagnata da un'altra colonna sonora. Un'alunna chiede: "Ed ora? Che cosa ha trovato?" Un testo invita nuovamente gli alunni ad immaginare cosa il protagonista abbia trovato e a disegnarlo su un altro foglio.

Il video si conclude associando la prima colonna sonora ad un'espressione spaventata ed il secondo ad un'espressione serena.

## Scopo del video

Che gli studenti tentennino nel rispondere alla prima domanda e rispondano poi correttamente alle successive, portati dall'emozione che le musiche susciteranno in loro, così da sperimentare la capacità della musica di influenzare la comprensione dell'immagine.

### Finalità didattica

Comprendere, attraverso la sperimentazione, la capacità del linguaggio sonoro di dare un'emozione a ciò che si vede.

## Prima di cominciare

Assicurati che gli alunni abbiano a disposizione l'occorrente per disegnare.



## Durante la visione

Stimola gli alunni ad essere fantasiosi.

Ti consigliamo di concedergli tutto il tempo di cui hanno bisogno.

Dopo che gli alunni avranno disegnato per la seconda volta, stimola la condivisione del primo disegno sottolineando eventuali elementi in comune e associando il contenuto del disegno ad un'emozione.

Ripeti lo stesso esercizio con il

secondo disegno.

Fai emergere il confronto tra il primo e il secondo disegno.

Puoi, a questo punto, mostrare le soluzioni.

## Dopo la visione

Stimola la discussione.

Sottolinea l'importanza della musica nella trasmissione di un'emozione.



**Area tematica:**  
**SEMANTICA**



# GRAVITÀ

## Descrizione

Il video mostra una bambina che disegna una linea con sopra un'auto. L'auto risulterà in salita dovuto ad un'inquadratura ravvicinata che non permette di apprezzare i limiti del foglio. Poi disegna un sasso sotto la linea e traccia due frecce che partono dal sasso e arrivano, una vicino alla ruota anteriore (A) e una vicino a quella posteriore (B). Poi chiede allo spettatore: "Dove metteresti la pietra per bloccare l'auto?" Si propone la scelta tra A e B. Ma la soluzione mostra che quando l'inquadratura si allarga il foglio risulta inclinato e in realtà l'auto poggia su una base dritta.

## Scopo del video

Che gli studenti scelgano una tra le soluzioni proposte, senza immaginare che l'inquadratura può condizionare la percezione della realtà.

### Finalità didattica

Comprendere, attraverso la sperimentazione, la capacità dell'inquadratura di mostrarci la realtà in maniera differente.

## Prima di cominciare

Chiedi agli alunni di osservare attentamente e di rispondere alla domanda che verrà loro posta.

## Durante la visione

Concedi agli alunni il tempo necessario per scegliere.

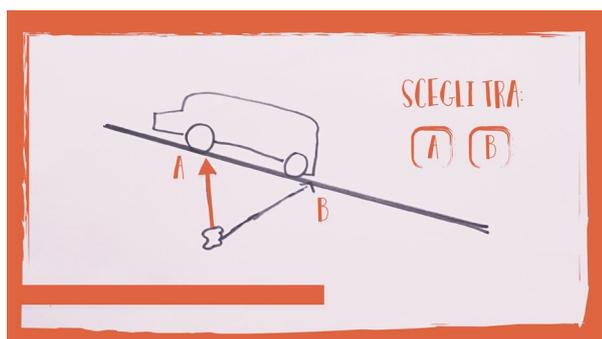
Stimola, poi, la discussione invitandoli a condividere la ragione della propria scelta.

## Dopo la visione

Stimola la discussione sottolineando l'inganno dell'inquadratura.

Domanda guida:

"Ed ora l'auto è in discesa?"





# LO SCALATORE

## Descrizione

Il video mostra un bambino che si arrampica per quello che sembra la parete di un rocodromo. La narratrice domanda agli spettatori: "Qual è il percorso più sicuro che il nostro amico deve percorrere?". E chiede di scegliere tra due opzioni A e B. Passato il tempo per scrivere la risposta, il filmato prosegue per mostrarci la "soluzione": nell'arrampicarsi il bambino sembra improvvisamente perdere la presa e cadere, ma poi gli si scopre sdraiato e sorridente sul pavimento della palestra, che l'angolazione dell'inquadratura ci aveva fat-

to credere di essere una parete! Un'immagine del "backstage" mostra come è stata realizzata la scena.

## Scopo del video

Che gli studenti scelgano una soluzione tra quelle proposte, senza immaginare che l'angolazione può condizionare la percezione.

### Finalità didattica

Comprendere, attraverso la sperimentazione, la capacità dell'inquadratura di mostrarci la realtà in maniera differente.

## Prima di cominciare

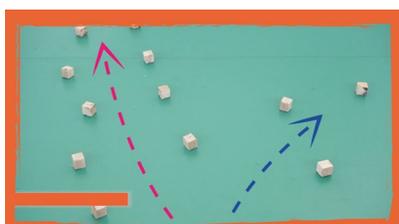
Chiedi agli alunni di osservare attentamente e di rispondere alla domanda che verrà loro posta.



## Durante la visione

Concedi agli alunni il tempo necessario per scegliere.

Stimola la discussione invitandoli a condividere la ragione della propria scelta.



## Dopo la visione

Stimola la discussione sottolineando l'inganno dell'inquadratura.

Domande guida:

- "Dove si stava arrampicando?"
- "Qual è il trucco? Com'è stato realizzato?"



# MEZZE STAGIONI

## Descrizione

Un'alunna chiede: "Dove sono i ragazzi? Che cosa stanno facendo? In che mese dell'anno ci troviamo?"

Il video è diviso in due momenti:

1. Un gruppetto di alunni, in tenuta invernale, salutano sorridendo.

Vengono poste due domande.

2. Il gruppetto è attorniato da altri alunni, in tenuta estiva, intenti a filmarli.

Vengono poste tre domande.

## Scopo del video

Che gli studenti si lascino condizionare dall'inquadratura e quindi interpretino la prima scena come un gruppo sulla neve e si sorprendano con la seconda scena scoprendo che sono gli attori di un film.

### Finalità didattica

Comprendere, attraverso la sperimentazione, la capacità dell'inquadratura e dei costumi di mostrarci la realtà in maniera differente.

## Prima di cominciare

1. Chiarisci agli alunni che il video è diviso in due parti.
2. Chiedi agli alunni di osservare attentamente e di rispondere alle domande che verranno loro poste. Precisamente due domande nella prima parte e tre nella seconda.

## Durante la visione

Ti consigliamo di concedere agli alunni tutto il tempo di cui hanno bisogno.

Stimola la discussione, per ciascuna delle due parti, invitandoli a condividere la ragione della propria scelta.

## Dopo la visione

Stimola la discussione sottolineando il ruolo dell'inquadratura nella creazione di un messaggio visivo.





# MUOVITI

## Descrizione

Il video comincia con una scolara che domanda agli spettatori: "Osservate bene, riuscite a vedere dov'è la diamonica?" accompagnata dal disegno di una diamonica, per meglio chiarire quale oggetto gli studenti debbano cercare. Segue una scena di uno scaffale pieno di diverso materiale didattico dove risulta difficile trovare trovarla. Si offre, poi, del tempo per scrivere la risposta, al quale segue la soluzione: la telecamera si sposta in modo da cambiare il punto di vista dello spettatore che ora riesce più facilmente a vedere dove si trova la diamonica.

## Scopo del video

Mettere in difficoltà agli studenti che faticeranno a trovare l'oggetto richiesto nella prima scena, per poi scoprire che cambiare il punto di vista facilita la comprensione dell'immagine.

### Finalità didattica

Comprendere, attraverso la sperimentazione, la capacità dell'inquadratura di evidenziare, in base alla scelta del punto di vista, un oggetto all'interno di una sequenza.

## Prima di cominciare

Chiedi agli alunni di osservare attentamente e di rispondere alla domande che verrà loro posta.

## Durante la visione

La prima sequenza ha una brevissima durata.

Ai fini dell'esercizio non è consigliabile mettere in pausa o mostrarla nuovamente.

## Dopo la visione

Stimola la discussione.

Domanda guida:

"Cosa è cambiato tra la prima e la seconda sequenza?"





**Area tematica:**

# GRAMMATICA DELL'IMMAGINE



# POESIE

## Descrizione

Un alunno chiede di "associare ogni immagine alla descrizione più appropriata". Vengono, quindi, mostrate tre diverse inquadrature di un'alunna che declama una poesia e, successivamente, tre frasi che descrivono le scene.

Viene chiesto, quindi, di collegare ciascuna inquadratura alla frase che meglio la descrive. Sono, infine, fornite le soluzioni mostrando le tre inquadrature abbinare alle frasi corrispondenti.

## Scopo del video

Interpretare il messaggio dell'immagine a seconda del punto di vista proposto dalla telecamera.

### Finalità didattica

Comprendere, attraverso la sperimentazione, la relazione tra linguaggio visivo e verbale e la funzione dell'inquadratura nella trasmissione del messaggio.

## Prima di cominciare

Chiedi agli alunni di osservare attentamente e di rispondere alla richiesta che verrà loro posta nel video.

## Durante la visione

Ti consigliamo di concedere agli alunni tutto il tempo di cui hanno bisogno.

Puoi stimolare la discussione prima di verificare le soluzioni.

## Dopo la visione

Stimola la discussione sottolineando la presenza, o meno, di determinati elementi e personaggi in ciascuna sequenza.

Domanda guida:

"Qual è il soggetto di ciascuna sequenza?"





# FILASTROCCA

## Descrizione

Nel filmato l'alunna narratrice chiede di "collegare ogni frase all'immagine più adeguata". Vengono, quindi, mostrate tre diverse inquadrature di una studentessa che recita una filastrocca e, successivamente, tre frasi. Viene chiesto, quindi, di collegare ciascuna inquadratura alla frase che meglio la descrive. Sono, infine, fornite le soluzioni mostrando le tre inquadrature abbinare alle frasi corrispondenti.

## Scopo del video

Interpretare il messaggio dell'immagine a seconda del punto di vista proposto dalla telecamera.

### Finalità didattica

Comprendere, attraverso la sperimentazione, la relazione tra linguaggio visivo e verbale e la funzione dell'inquadratura nella trasmissione del messaggio.

## Prima di cominciare

Chiedi agli alunni di osservare attentamente e di rispondere alla richiesta che verrà loro posta nel video.

## Durante la visione

Ti consigliamo di concedere agli alunni tutto il tempo di cui hanno bisogno.

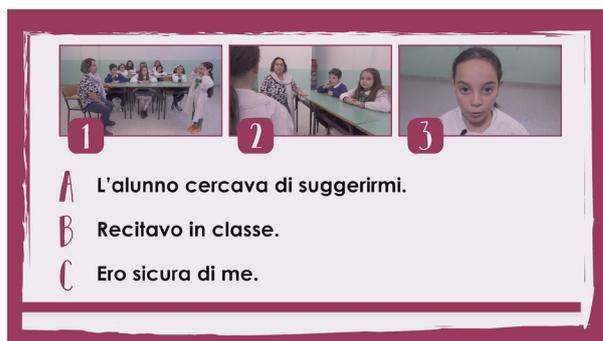
Puoi stimolare la discussione prima di verificare le soluzioni.

## Dopo la visione

Stimola la discussione sottolineando la presenza, o meno, di determinati elementi e personaggi in ciascuna sequenza.

Domanda guida:

"Qual è il soggetto di ciascuna sequenza?"





# ALTEZZA MEZZA BELLEZZA

## Descrizione

Il video mostra un'alunna che chiede agli spettatori: "Quale inquadratura può essere usata per indicare l'orgoglio, quale il senso di colpa e quale può essere usata per informare?". Nel video vengono proposte tre diverse inquadrature della stessa scena. Viene, successivamente, chiesto di collegare ciascuna inquadratura alla frase che meglio la rappresenta. Sono, infine, fornite le soluzioni mostrando le tre inquadrature abbinare alle frasi corrispondenti.

## Scopo del video

Interpretare il messaggio dell'immagine a seconda del punto di vista proposto dalla telecamera.

### Finalità didattica

Comprendere, attraverso la sperimentazione, la relazione tra linguaggio visivo e verbale e la funzione dell'inquadratura nel comunicare un'emozione.

## Prima di cominciare

1. Chiedi agli alunni di osservare attentamente e di rispondere alla richiesta che verrà loro posta nel video.
2. Assicurati che i termini proposti nel video (senso di colpa, orgoglio) siano chiari agli alunni.

## Durante la visione

Ti consigliamo di concedere agli alunni tutto il tempo di cui hanno bisogno.

Puoi stimolare la discussione prima di verificare le soluzioni.

## Dopo la visione

Stimola la discussione sottolineando che l'angolazione della camera può stimolare messaggi differenti.

Dall'alto, infatti, tende a schiacciare il personaggio riducendo il suo peso visivo.

Dal basso, al contrario, gli dà più peso visivo. L'inquadratura frontale, infine, offre, in genere, una comunicazione oggettiva.

Domanda guida:

"Come può la stessa frase trasmettere tre diversi significati?"





**Area tematica:**

**LOGICA**



# AEROFON

## Descrizione

Nel video è presentata una ripresa del cielo con un suono che apparentemente appartiene ad un aereo.

Viene chiesto "a che altezza ci troviamo?". La risposta va scelta tra tre opzioni: "Nello spazio", "A diecimila piedi" e "Sulla terra".

Viene, successivamente, mostrata la scena da un'altra prospettiva: in una classe c'è un'alunna che sta osservando sul suo smartphone l'immagine del cielo che è stata appena mostrata! La nuova inquadratura rivela che il

suono dell'aereo è, in realtà, il suono del phon che la sua compagna sta impugnando.

## Scopo del video

Che gli studenti si lascino condizionare dall'inquadratura e dal suono e quindi interpretino la scena da un punto di vista "oggettivo" e rispondano che "ci troviamo a 10.000 piedi".

### Finalità didattica

Comprendere, attraverso la sperimentazione, la capacità del montaggio di mostrarci la realtà in maniera differente.

## Prima di cominciare

1. Assicurati che gli alunni siano a conoscenza dell'unità di misura "piede".
2. Chiedi agli alunni di osservare attentamente e di rispondere alla domanda che verrà loro posta.

## Durante la visione

Ti consigliamo di concedere agli alunni tutto il tempo di cui hanno bisogno.

Puoi stimolare la discussione prima di verificare le soluzioni.

## Dopo la visione

Stimola la discussione rimarcando l'illusione del montaggio.

Domande guida:

- "A che altezza ci troviamo in realtà?"
- "A cosa somigliava il suono dell'asciugacapelli?"





# IL CAPPELLO VOLANTE

## Descrizione

Due alunne camminano in palestra ed una di loro lancia un cappello al di fuori dell'inquadratura. Viene chiesto dove possa essere finito il cappello. Dopo aver dato il tempo agli alunni di rispondere alla domanda, lasciando spazio alla loro fantasia, gli si propone la soluzione: il cappello viaggia all'interno della scuola, di classe in classe e va a finire sulla banderuola della scuola.

## Scopo del video

Stimolare la fantasia dei ragazzi e suscitare risposte sorprendenti.

### Finalità didattica

Comprendere, attraverso la sperimentazione, la capacità della post-produzione di sovvertire i concetti classici di spazio e tempo facendo convivere reale ed irreale.

## Prima di cominciare

Chiedi agli alunni di osservare attentamente e di rispondere alla domanda che verrà loro posta usando la propria immaginazione.

## Durante la visione

Stimola gli alunni ad essere fantasiosi nella risposta.

Ti consigliamo di concedere agli alunni tutto il tempo di cui hanno bisogno.

## Dopo la visione

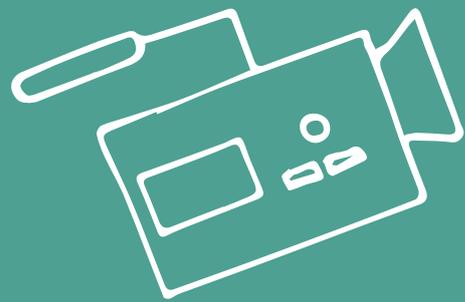
Stimola la discussione rimarcando la capacità illusoria degli effetti speciali del

Domanda guida:

“Come può un cappello essere volato in tutti questi posti?”







# VIDEO TUTORIAL



# L'UCCELLINO IN GABBIA

## Descrizione

Il video inizia presentando l'occorrente necessario a realizzare una piccola animazione analogica. Le fasi di costruzione mostrano il disegno di un uccellino su un cartoncino, sul reverso del quale (attenzione, deve essere capovolto!) va disegnata una gabbia. Inserendo un elastico a destra e sinistra in due piccoli fori si ottiene un oggetto che gira su se stesso producendo l'effetto ottico di ingabbiare l'uccellino.

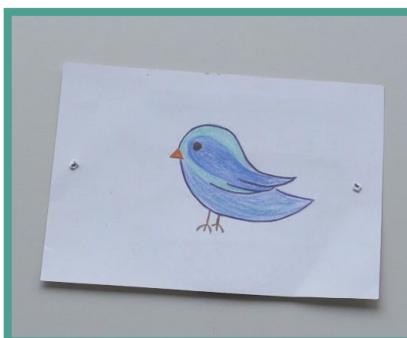
A questo modello si aggiungono ulteriori, differenti, esempi di animazione.

## Scopo del video

Sperimentare in modo analogico le caratteristiche percettive dell'occhio umano che fanno possibile l'illusione del movimento e, quindi, la magia del cinema, che consiste nel trasmettere delle immagini statiche in sequenza a una certa velocità.

## Occorrente

1. Tanta immaginazione
2. Un cartoncino A4
3. Una matita
4. Tante matite colorate
5. Due elastici
6. Un pizzico di creatività



## Materiale di supporto

Scheda da colorare e ritagliare con l'uccellino e la gabbia nella sezione "materiali".

La scheda include una forma vuota da ritagliare dove disegnare a piacere nuove animazioni.





# MAI LA STESSA STORIA

## Descrizione

Il video inizia presentando l'occorrente necessario a realizzare una storia in immagini. Si mostra come costruire il racconto disegnando delle scene su quattro foglietti quadrati e mettendoli in sequenza. Viene, infine, mostrato che cambiando l'ordine dei vari quadrattini, è possibile creare una narrazione differente.

## Scopo del video

Introdurre in modo analogico le possibilità e la tecnica del montaggio cinematografico.

## Occorrente

1. Tanta immaginazione
2. Quattro fogli quadrati
3. Una matita
4. Tante matite colorate
5. Un pizzico di creatività

## Materiale di supporto

Scheda da ritagliare con sei quadrattini vuoti dove disegnare le scene della propria storia.





# IL PENDOLO

## Descrizione

Il video inizia presentando l'occorrente necessario a realizzare una piccola animazione analogica. Vengono successivamente mostrate le fasi di costruzione dell'animazione con una modalità che richiede di un foglio ritagliato e piegato a metà, creando due superfici sovrapposte. Il modello propone il disegno di un pendolo, che sulla superficie del foglio che si trova sopra è rivolto a destra e sulla superficie sottostante è rivolto a sinistra. Arrotolando l'estremo della superficie superiore attorno ad

una matita e grazie al movimento di questa si produce l'illusione del movimento del pendolo. Sono, infine, mostrati ulteriori, differenti, esempi di animazione.

## Scopo del video

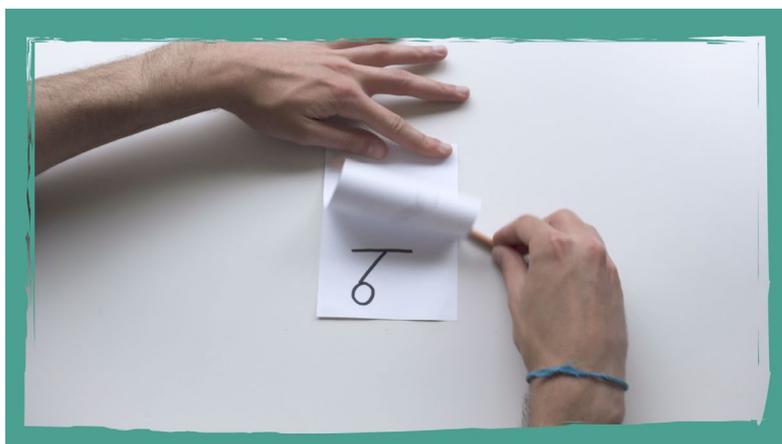
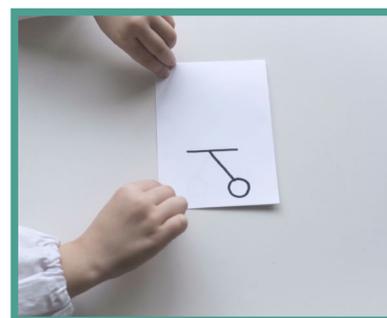
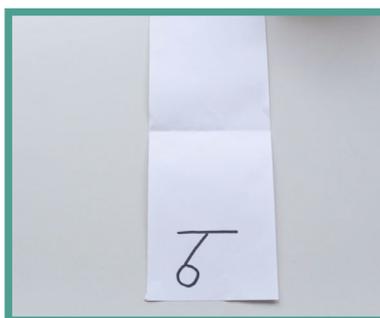
Sperimentare in modo analogico le caratteristiche percettive dell'occhio umano che fanno possibile l'illusione del movimento e, quindi, la magia del cinema, che consiste nel trasmettere delle immagini statiche in sequenza a una certa velocità.

## Occorrente

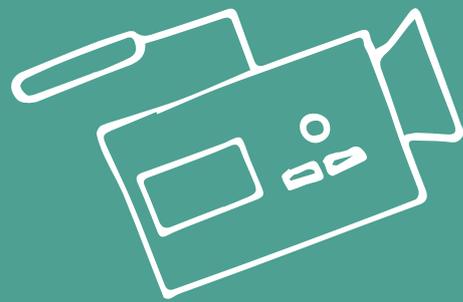
1. Tanta immaginazione
2. Un foglio A4 tagliato in lungo metà.
3. Una matita
4. Tante matite colorate
5. Un pizzico di creatività

## Materiale di supporto

Scheda da ritagliare nella sezione "materiali". La scheda contiene una forma vuota dove disegnare il pendolo oppure nuovi oggetti da animare.







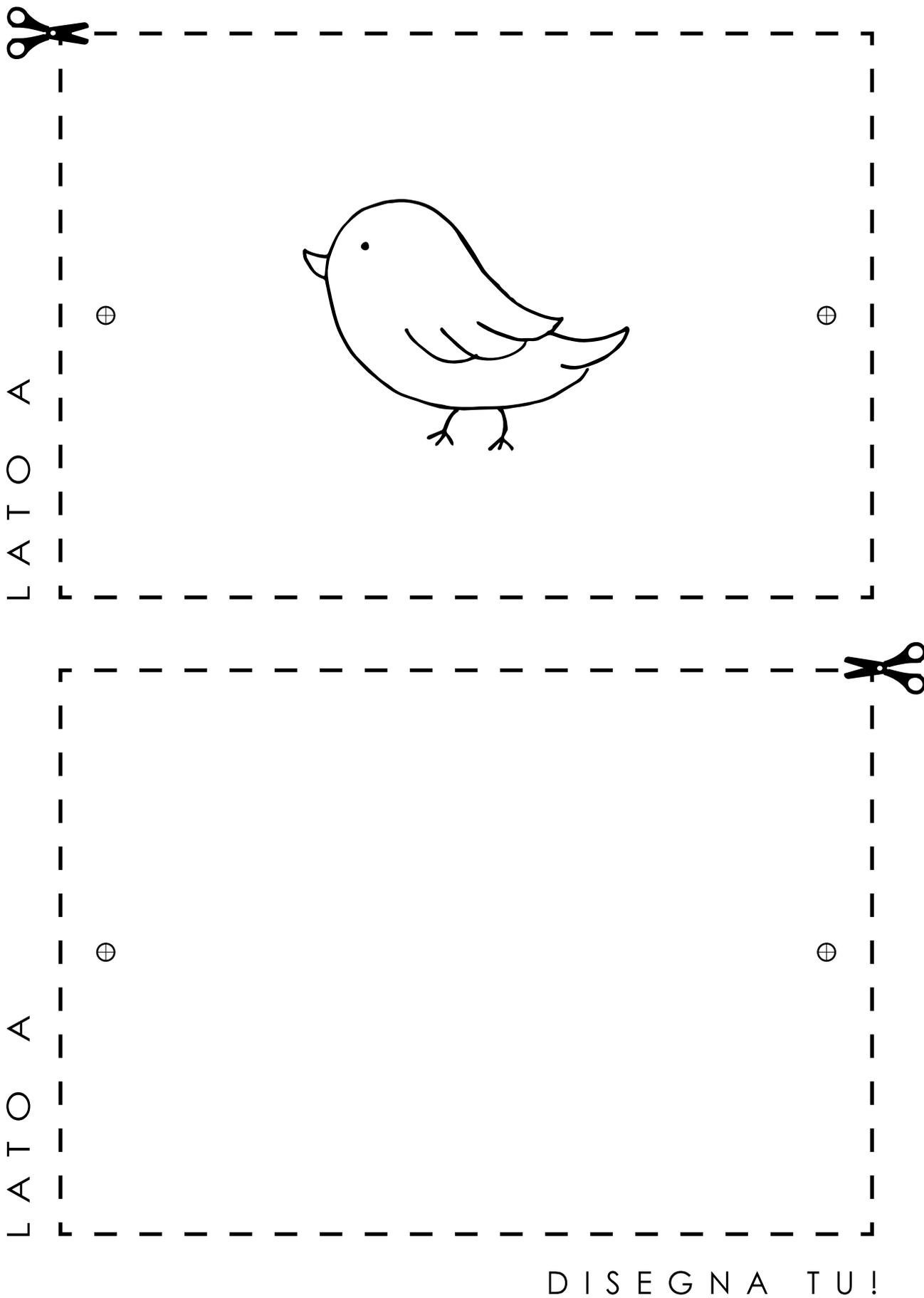
**MATERIALI**





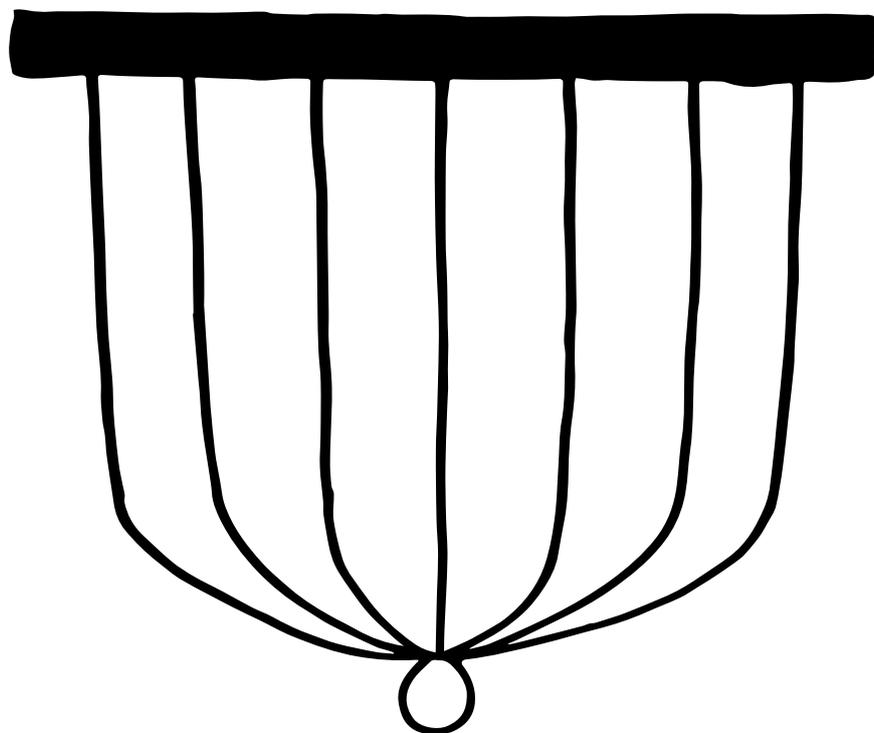


MATERIALI  
VIDEO TUTORIAL: L'UCCELLINO IN GABBIA



MATERIALI  
VIDEO TUTORIAL: L'UCCELLINO IN GABBIA

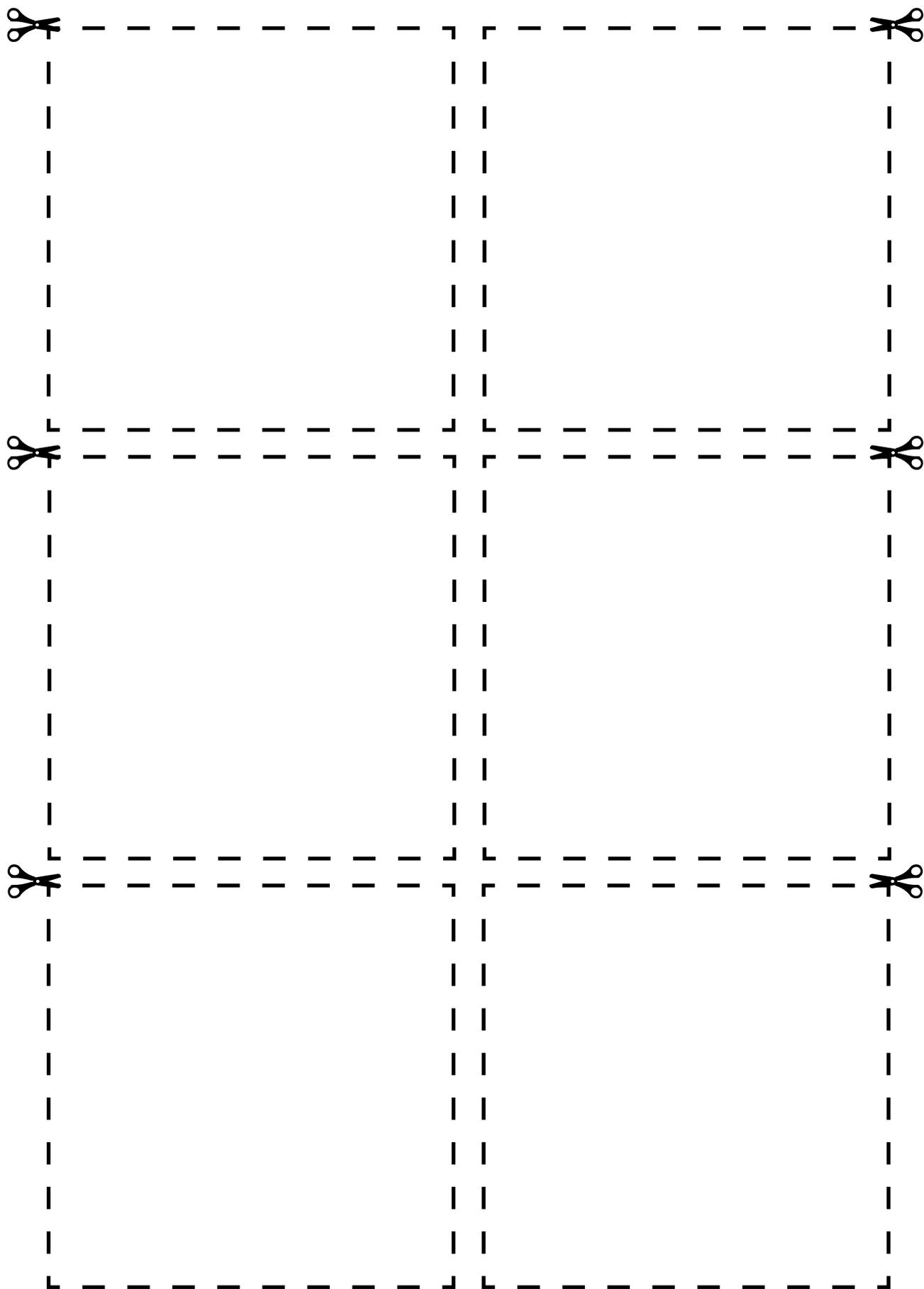
L A T O B



L A T O B

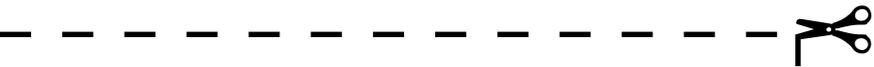
D I S E G N A T U !

MATERIALI  
VIDEO TUTORIAL: MAI LA STESSA STORIA

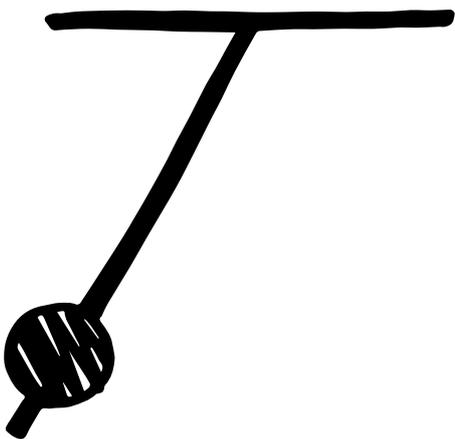




MATERIALI  
VIDEO TUTORIAL: IL PENDOLO



PIEGA

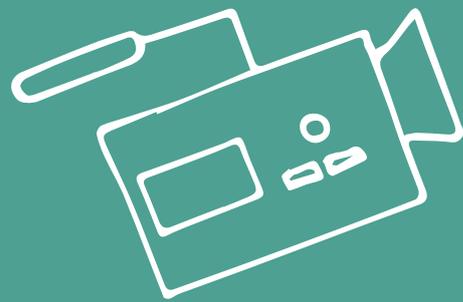


LATO A

MATERIALI  
VIDEO TUTORIAL: IL PENDOLO

L A T O B





# APPROFONDIMENTO



# PREMESSA NORMATIVA

## L'educazione ai linguaggi audiovisivi

A partire dalla Legge 220/2016 le scuole sono chiamate a programmare, nell'ambito dell'educazione all'immagine, interventi strutturati per l'acquisizione da parte degli studenti di competenze nei linguaggi audiovisivi, sia sul piano dell'acquisizione delle conoscenze e delle capacità critiche, sia in relazione all'utilizzo delle relative tecniche.

In particolare la scuola primaria deve favorire la prima fase di alfabetizzazione di base dei linguaggi audiovisivi.

Le finalità generali dell'inserimento dell'acquisizione delle competenze relative ai linguaggi audiovisivi nel curriculum d'istituto sono:

- Contribuire alla lotta contro l'analfabetismo iconico ovvero fornire gli strumenti sufficienti grammaticali, sintattici, storici, critici per leggere, decodificare e usare in maniera consapevole le immagini artificiali.
- Contribuire alla comprensione critica del presente dal momento che la cultura cinematografica ed audiovisiva rappresentano il mezzo privilegiato di espressione del nostro tempo e parte non trascurabile del nostro patrimonio culturale.
- Contribuire alla diffusione di una cultura visuale in grado di dialogare con la rivoluzione digitale in atto (media literacy).
- Contrastare la diffusione della "distrazione comunicativa". Puntare l'attenzione sull'architettura narrativa del prodotto audiovisivo induce a mettere in connessione il fram-

mento con la totalità, il contingente con il continuativo, il dettaglio con il tutto.

- Contribuire alla diffusione della democrazia estetica e culturale perché i media audiovisivi si prestano più delle altre discipline a contrastare i caratteri elitari e discriminatori presenti nella cultura italiana.
- Superare, attraverso l'approccio al linguaggio audiovisivo come linguaggio complesso, la parcellizzazione dei saperi e dell'insegnamento favorendo la creazione di collegamenti trasversali di natura interdisciplinare.

# TRAGUARDI E OBIETTIVI

## Obiettivi di apprendimento e traguardi di competenze al termine della classe V primaria alla luce delle indicazioni nazionali 2012

### Italiano

#### Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

- L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.
- Ascolta e comprende testi orali "diretti" o «trasmessi» dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.
- Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.
- Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica.
- Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative.
- È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo).
- Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'or-

ganizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.

#### Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta della scuola primaria

##### Ascolto e parlato

- Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi.
- Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione (diretta o trasmessa); comprendere lo scopo e l'argomento di messaggi trasmessi dai media (annunci, bollettini...).
- Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento durante o dopo l'ascolto.
- Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche.
- Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente.
- Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico e inserendo gli opportuni elementi descrittivi e informativi.
- Organizzare un semplice discorso orale su un tema affrontato in classe con un breve intervento preparato in precedenza o

un'esposizione su un argomento di studio utilizzando una scaletta.

### Lettura

- Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto; porsi domande all'inizio e durante la lettura del testo; cogliere indizi utili a risolvere i nodi della comprensione.
- Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere.
- Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento, per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere.
- Ricercare informazioni in testi di diversa natura e provenienza (compresi moduli, orari, grafici, mappe, ecc.) per scopi pratici o conoscitivi, applicando tecniche di supporto alla comprensione (quali, ad esempio, sottolineare, annotare informazioni, costruire mappe e schemi, ecc.).
- Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento.
- Leggere testi sia realistici che fantastici distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà e distinguendo l'intenzione comunicativa dell'autore ed esprimendo un motivato parere personale.

### Scrittura

- Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza.
- Produrre testi brevi o brevi articoli di cronaca per il giornalino scolastico o per il sito web della scuola, adeguando il testo ai destinatari e alle situazioni.
- Esprimere per iscritto esperienze, emozioni,

stati d'animo sotto forma di diario.

- Rielaborare testi (ad esempio: parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo, completarlo) e redigerne di nuovi, anche utilizzando programmi di videoscrittura.
- Scrivere semplici testi regolativi o progetti schematici per l'esecuzione di attività (ad esempio: regole di gioco, ricette, ecc.).
- Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio.
- Sperimentare liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le soluzioni grafiche alla forma testuale scelta e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali.

### Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo

- Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base (parole del vocabolario fondamentale e di quello ad alto uso).
- Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico).
- Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifica di una parola in un testo.
- Comprendere, nei casi più semplici e frequenti, l'uso e il significato figurato delle parole.

### Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua

- Relativamente a testi o in situazioni di esperienza diretta, riconoscere la variabi-

lità della lingua nel tempo e nello spazio geografico, sociale e comunicativo.

- Comprendere le principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico).
- Riconoscere la struttura del nucleo della frase semplice (la cosiddetta frase minima): predicato, soggetto, altri elementi richiesti dal verbo.

## Storia

### Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

- Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.
- Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.
- Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.
- Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.

### Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta della scuola primaria

#### Uso delle fonti

- Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico.

#### Organizzazione delle informazioni

- Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze.

#### Strumenti concettuali

- Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo – dopo Cristo) e comprendere i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà.

### Produzione scritta e orale

- Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali.

## Geografia

### Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

- L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.
- Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.
- Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). Riconosce e denomina i principali «oggetti» geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.).
- Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.

### Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta della scuola primaria

#### Orientamento

- Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al Sole.

#### Linguaggio della geo-graficità

- Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi a indicatori socio-demografici ed economici.

## Matematica

### Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

- L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.
- Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.
- Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.
- Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).
- Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.
- Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.
- Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.
- Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.
- Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.
- Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione...).
- Sviluppa un atteggiamento positivo rispet-

to alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.

### Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta della scuola primaria

#### Numeri

- Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni.
- Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica.

#### Spazio e figure

- Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri.
- Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria).
- Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti.
- Costruire e utilizzare modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione.
- Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse.
- Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti. – Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità.
- Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando, ad esempio, la carta a quadretti).
- Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri pro-

cedimenti.

- Determinare l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule.
- Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall'alto, di fronte, ecc.).

### Relazioni, dati e previsioni

- Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni.
- Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura.
- Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi per effettuare misure e stime.
- Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario.
- In situazioni concrete, di una coppia di eventi intuire e cominciare ad argomentare qual è il più probabile, dando una prima quantificazione nei casi più semplici, oppure riconoscere se si tratta di eventi ugualmente probabili.

## Scienze

### Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.

- Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande,

anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.

- Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.
- Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.
- Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute.
- Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.
- Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.

### Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta della scuola primaria

#### Oggetti, materiali e trasformazioni

- Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, peso specifico, forza, movimento, pressione, temperatura, calore, ecc.
- Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia.
- Osservare, utilizzare e, quando è possibile, costruire semplici strumenti di misura: recipienti per misure di volumi/capacità (bilance a molla, ecc.) imparando a servirsi di unità convenzionali.
- Individuare le proprietà di alcuni materiali

come, ad esempio: la durezza, il peso, l'elasticità, la trasparenza, la densità, ecc.; realizzare sperimentalmente semplici soluzioni in acqua (acqua e zucchero, acqua e inchiostro, ecc.).

### Osservare e sperimentare sul campo

- Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari, a occhio nudo o con appropriati strumenti, con i compagni e autonomamente, di una porzione di ambiente vicino; individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo.
- Conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi e terricci; osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente.

### L'uomo i viventi e l'ambiente

- Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente; costruire modelli plausibili sul funzionamento dei diversi apparati, elaborare primi modelli intuitivi di struttura cellulare.

## Musica

### Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

- L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.
- Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.
- Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.

- Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi.
- Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica.
- Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

### Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta della scuola primaria

- Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione.
- Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi.
- Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza.
- Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer).

## Arte e immagine

### Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

- L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).
- È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc.) e messaggi

multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.).

### **Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta della scuola primaria**

#### **Esprimersi e comunicare**

- Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita.
- Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali.
- Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.
- Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte.

#### **Osservare e leggere le immagini**

- Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.
- Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo.
- Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.

## **Educazione fisica**

### **Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria**

- L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio

corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.

- Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.
- Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.
- Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

### **Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta della scuola primaria**

#### **Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo**

- Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc.).
- Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.

#### **Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva**

- Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali.
- Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie indi-

viduali e collettive.

### Il gioco, lo sport, le regole e il fair play

- Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.

## Tecnologia

### Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.

- Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.
- Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

### Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta della scuola primaria

#### Vedere e osservare

- Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.
- Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.
- Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.
- Rappresentare i dati dell'osservazione

attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.

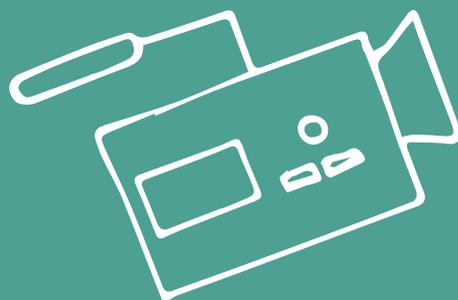
#### Prevedere e immaginare

- Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.
- Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.
- Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.

#### Intervenire e trasformare

- Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.
- Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.





# IL PROGETTO AU.LAB



## COME NASCE L'IDEA

Au.Lab nasce dall'esperienza di IDICOM "Istituto di Didattica della Comunicazione Multimediale" che da più di 30 anni promuove lo sviluppo della cultura attraverso la conoscenza del reale e dei meccanismi della comunicazione che della realtà veicolano l'immagine.

IDICOM nel 2003 incontra Cantiere Giovani, che negli anni ha sviluppato metodologie innovative nell'ambito dell'educazione non formale, il cooperative learning, la partecipazione e la cittadinanza attiva. Con Cantiere Giovani costruisce negli anni diverse collaborazioni progettuali unendo la didattica laboratoriale audiovisiva a sperimentazioni socio-educative e socio-culturali utilizzando gli strumenti tecnologici. Un'esperienza che ha permesso di unire la necessità di abbinare l'insegnamento del linguaggio audiovisivo e tecnologico alla possibilità di confrontarsi, condividere e partecipare attivamente allo sviluppo della comunità.

Questa collaborazione sinergica ha incontrato terreno fertile nell' I.C. Colombo di Frattaminore. È stato possibile pensare, elaborare e sviluppare questo prodotto didattico audiovisivo grazie alla professionalità e la sensibilità della Dirigente e delle insegnanti della scuola.

Tale realizzazione dialoga ed interagisce con il percorso curricolare, permettendo ad ogni scuola che lo utilizzerà di integrarlo e svilupparlo come strumento di promozione di una didattica interdisciplinare.



# PERCHÉ QUESTO STRUMENTO DIDATTICO

## Dimensione operativa

Uno strumento, quale quello che si propone, finalizzato alla realizzazione di un percorso formativo relativo ai linguaggi audiovisivi non può prescindere da due dimensioni fondamentali in ogni percorso efficace di insegnamento apprendimento:

1. La dimensione della fruizione consapevole e critica da parte dello studente anche nell'ottica dell'inclusione, della prevenzione di comportamenti a rischio derivanti da un uso improprio degli strumenti di comunicazione;
2. La dimensione della produzione, come momento di apprendimento sul campo (*learning by doing*), di verifica e di messa a punto di un apparato teorico efficace.

**Tale strumento si caratterizza per indicazioni metodologiche precise:**

- L'approccio laboratoriale: ogni attività parte da un'attività pratica seguita da un momento di rinforzo teorico anche nell'ottica della interdisciplinarietà e di percorsi per l'acquisizione di competenze di cittadinanza;
- La creazione e l'uso di un ambiente di apprendimento potenziato (presenza di LIM e tecnologie che consentano la fruizione di audiovisivi, ecc);
- La realizzazione dello specifico intervento didattico come calibrato e funzionale all'intera progettazione didattica di classe, alla progettazione di istituto ed in generale alle specificità del curriculum di istituto;

- La progettazione di specifiche attività aggiuntive per la valorizzazione delle eccellenze anche attraverso l'autorientamento e la consapevolezza da parte dello studente di specifiche attitudini che la didattica tradizionale non lascia emergere.
- Tutte le attività sono pensate nell'ottica di un'attenzione alla dimensione narrativa del prodotto audiovisivo, inteso come prodotto unitario alla cui fruizione consapevole si intende avviare gli alunni. Tutte le attività o i prodotti proposti rientrano in un percorso strutturato che mira a contrastare e superare ogni visione randomica ed esclusivamente multimediale caratteristica dei ragazzi.

## Cosa si intende per linguaggio audiovisivo?

Il linguaggio audiovisivo è una sorta di macrolinguaggio, risultante dalla fusione di più linguaggi costituiti che a loro volta derivano e/o collimano con altri linguaggi specifici e presuppongono conoscenze e competenze di vario tipo: il linguaggio della ripresa, quello dell'illuminazione, dell'ambientazione, della caratterizzazione, del corpo, del montaggio, del suono.

La didattica del linguaggio audiovisivo è, dunque, trasversale alla didattica delle altre discipline realizzandosi appieno in una dimensione didattica per competenze caratterizzata da una metodologia laboratoriale.

## CONCLUSIONI

Con Au.Lab abbiamo colto la sfida di creare e sperimentare uno strumento multimediale di didattica sul linguaggio audiovisivo, destinato a tutte le scuole primarie.

La realizzazione dello strumento didattico ha coinvolto attivamente un gruppo di alunni, i quali hanno condiviso i contenuti e partecipato attivamente alla sua costruzione.

Successivamente, il prodotto audiovisivo è stato testato attraverso dei workshop, che hanno coinvolto 200 alunni e 20 docenti nella visione e verifica del livello di comprensione ed efficacia dei contenuti.

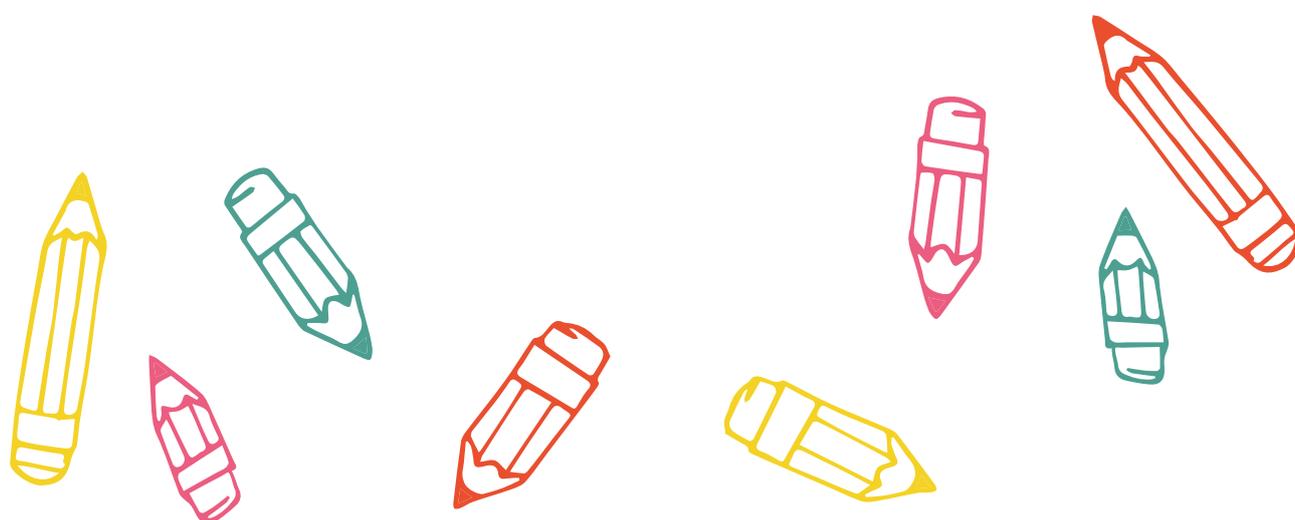
Dalle criticità emerse è stato possibile rielaborare ed affinare il prodotto audiovisivo ed il relativo Toolkit, in modo da renderlo più comprensibile ed efficace rispetto ai contenuti proposti.

Possiamo affermare dunque che lo strumento realizzato risponde a pieno agli obiettivi prefissati.

Il risultato è uno strumento utile a promuovere la grammatica delle immagini e la comprensione critica della sintassi del cinema e dell'audiovisivo.

Esso può essere utilizzato da ogni insegnante, anche senza avere nozioni specifiche rispetto all'argomento trattato. Siamo, così, riusciti a produrre uno strumento didattico da mettere a disposizione di tutti gli insegnanti, educatori e scuole.

Il nostro impegno sarà, adesso, quello di promuovere il prodotto realizzato in modo da diffondere queste pratiche didattiche innovative e favorire la conoscenza del linguaggio audiovisivo e del cinema, la decodifica dei loro linguaggi e lo sviluppo di uno sguardo più critico e consapevole dei ragazzi e delle ragazze rispetto ai linguaggi audiovisivi.



# CREDITS E RINGRAZIAMENTI

Il progetto Au.Lab è realizzato dall' Istituto Comprensivo "Cristoforo Colombo" di Frattaminore (Na), Istituto di Didattica della Comunicazione Multimediale (IDICOM) e Cantiere Giovani.

Finanziato dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca (MIUR).

Dall'esperienza didattica dell' IDICOM.

Coordinamento e gestione delle attività didattiche: Cantiere Giovani.

Progettazione, sviluppo e produzione video e Toolkit: Comunica Sociale.

---

Si ringraziano

**Le insegnanti:**

*Ferrara Angela e Sellone Valeria.*

**Gli studenti della IV D:**

*Abate Vincenzo, Capasso Francesco, Capuano Alessia Pia, Capuano Giuseppe, Crispino Carmine, Crispino Enrica, Cutaneo Luca, Del Prete Speranza, Dell'Aversana Pasquale, Di Giulio Arianna, Esposito Gabriel, Granata Vittoria, Mandato Marilena, Mele Giuseppe, Paribello Giovanni, Parolisi Giuseppe, Russo Francesca, Sangiuolo Martina, Silvestre Jennifer, Zanfardino Angelo.*

A.S. 2018/2019





Youtube: AuLab Scuola

I video sono disponibili gratuitamente con licenza Creative Commons BY - NC - ND 3.0 Italia

