

SCENEGGIATORE



ATTORE-ATTRICE



REGISTA



I MESTIERI DEL CINEMA

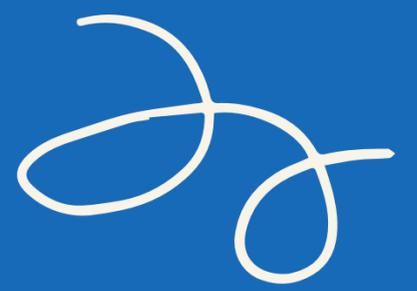
SPUNTI OPERATIVI



LA TROUPE



COMPOSITORE



COSA FAREMO
INSIEME?

PRIMO MODULO

I PROTAGONISTI SIAMO NOI

Canva

NULLA DI SBAGLIATO

SECONDO MODULO

SQUADRA CHE VINCE NON SI
CAMBIA

Canva

LA TROUPE

TERZO MODULO

DIMMI CHE NOTE SUONI, TI
DIRÒ CHI SEI

IL COMPOSITORE

QUARTO MODULO

RACCONTAMI UNA STORIA

Canva

LO SCENEGGIATORE

QUINTO MODULO

CIAK...SI GIRA

Canva

IL REGISTA

SESTO MODULO

SARANNO FAMOSI

Canva

ATTORI
COSTUMISTI

PRIMO MODULO

I PROTAGONISTI SIAMO NOI!

OBIETTIVI

Presentare il progetto, condividere le finalità e far capire agli studenti quanto sarà importante un ruolo attivo nel progetto e che può bastare un semplice quaderno per autoraccontarsi.



ATTIVITÀ

Primo modulo

Pre-work

PRESENTAZIONE DELLA SCHEDA DI LETTURA
DEL FILM

Work

- VISIONE DEL FILM
- COMPILAZIONE SCHEDA DI ANALISI

Post-work

SCEGLI UN MEZZO ESPRESSIVO (PENNA, COLORI, FOTO,
POESIA) PER AUTO-RACCONTARTI.

PAROLE E STIMOLI:

TEMPO
FUTURO
GIOIA
TRISTEZZA
RICORDI

SECONDO MODULO

SQUADRA CHE VINCE NON SI CAMBIA!

La troupe

OBIETTIVI

Conoscere i vari ruoli all'interno di una troupe cinematografica: regista -attori -produttore-assistente alla regia, segretaria d'edizione, direttore della fotografia truccatrice ,attrezzista e trovarobe, controfigura, microfonista, poi sarte, macchinisti, tecnici audio, assicuratori



ATTIVITÀ

Secondo modulo

Pre-work

Condivisione autoracconto

Attivazione cognitiva: come si realizza in film?

Schematizzazione delle fasi.

Strumenti: LIM

Metodologia: conversazione guidata

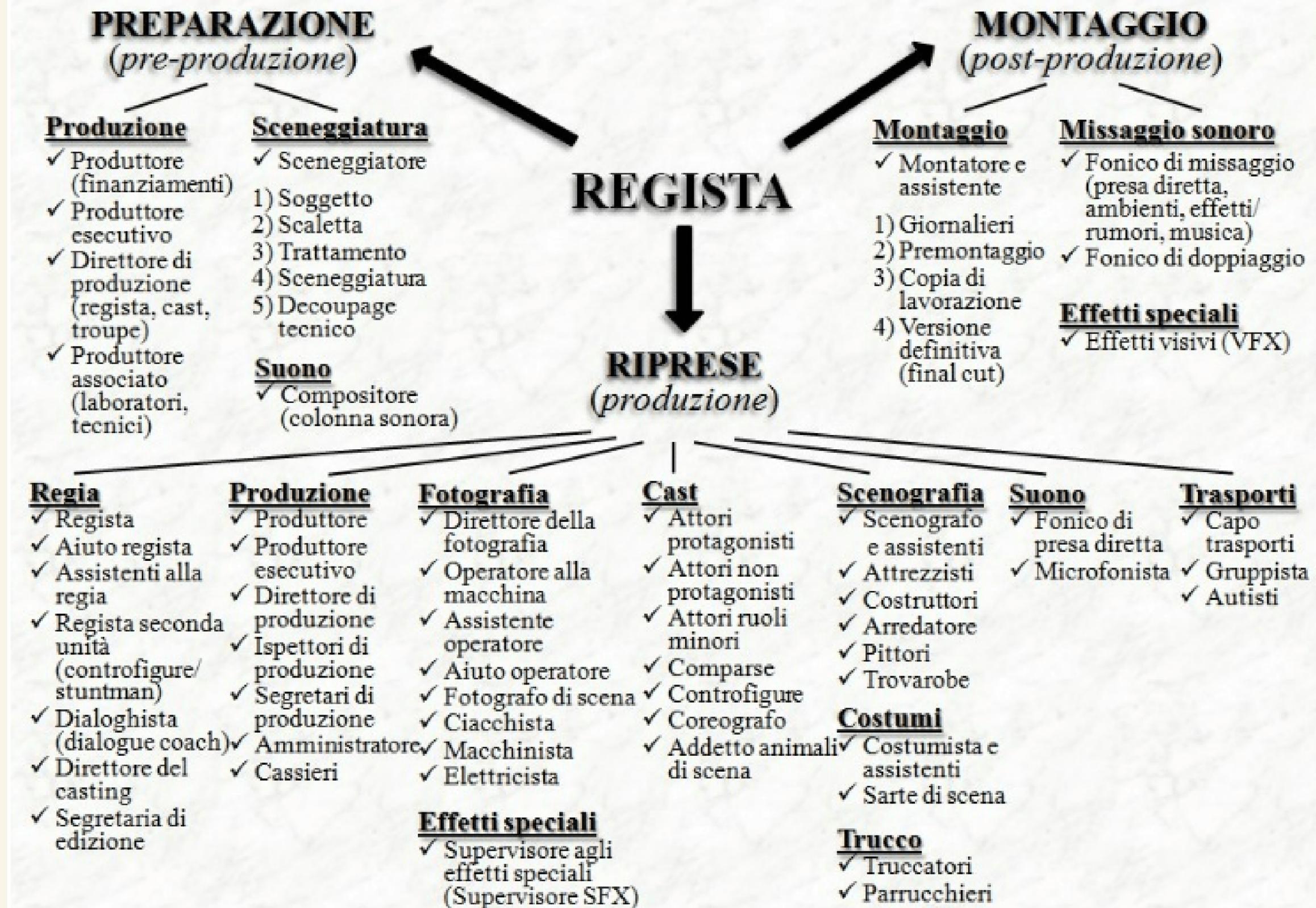
Work

- Di cosa parla? chi sono i protagonisti? quali professioni sono chiamate in gioco nel film? Sapreste individuare che ruolo hanno e quali sono le azioni che svolgono nel loro lavoro?
- Dibattito e condivisione
- Fase ristrutturativa
- Presentazione della mappa e spiegazione collettiva

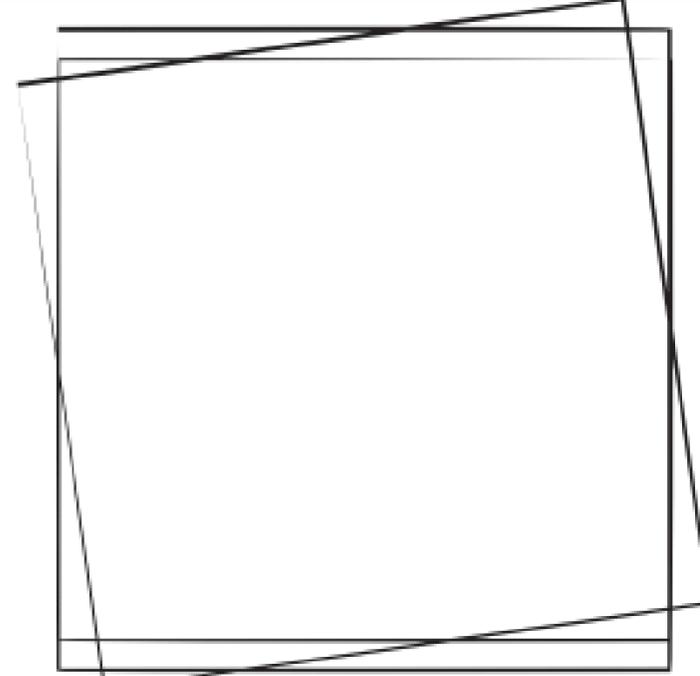
Post-work

Il docente stabilisce i team di lavoro (gruppi da sei alunni) che, in modalità cooperativa si distribuiscono i ruoli. Il gruppo deve dare un nome alla troupe e inventare un simbolo e completare la carta di identità della troupe che verrà condivisa in classroom

LA TROUPE CINEMATOGRAFICA



CARTA DI IDENTITÀ DELLA TROUPE



INFORMAZIONI DI BASE

PROGETTI

<p>Nome:</p> <p>Segni particolari</p> <p>Componenti:</p> <p>Motto</p> <p>Pregi</p> <p>Difetti</p>	
---	--

TERZO MODULO

DIMMI CHE NOTE SUONI, TI DIRÒ CHI SEI

Il Compositore

Le colonne sonore in genere sono musiche, cantante e non, abbastanza potenti dal punto di vista emozionale, molto spesso scritte sapientemente da musicisti capaci di tradurre nel linguaggio delle note le atmosfere del film di riferimento.

OBIETTIVI

Riconoscere e distinguere il ruolo e l'importanza della colonna sonora.



ATTIVITÀ

Terzo modulo

Pre-work

Attivazione cognitiva.

Perché nei film le scene sono accompagnate dalla colonna sonora? Che cosa è la colonna sonora?

Ricordi qualche colonna sonora?

Work

Facciamo riascoltare la colonna sonora e chiediamo ai bambini:

- scrivere tre parole chiave per definire la colonna sonora del film
- fare un disegno astratto scegliendo i colori sulla base dell'emozione, dei pensieri suscitati dalla musica
- di muoversi liberamente
- di muoversi in sintonia non solo con la melodia, ma anche con il timbro e il ritmo...
- creare delle scenette improvvisate ispirate a questa musica.

Post-work

- descrivere un episodio della loro vita richiamato dalla colonna sonora
- rimusicare la traccia audio di una sequenza di film utilizzando strumenti ed oggetti della vita di tutti i giorni, scoprendo così l'importanza della colonna sonora e sperimentando il ruolo del compositore

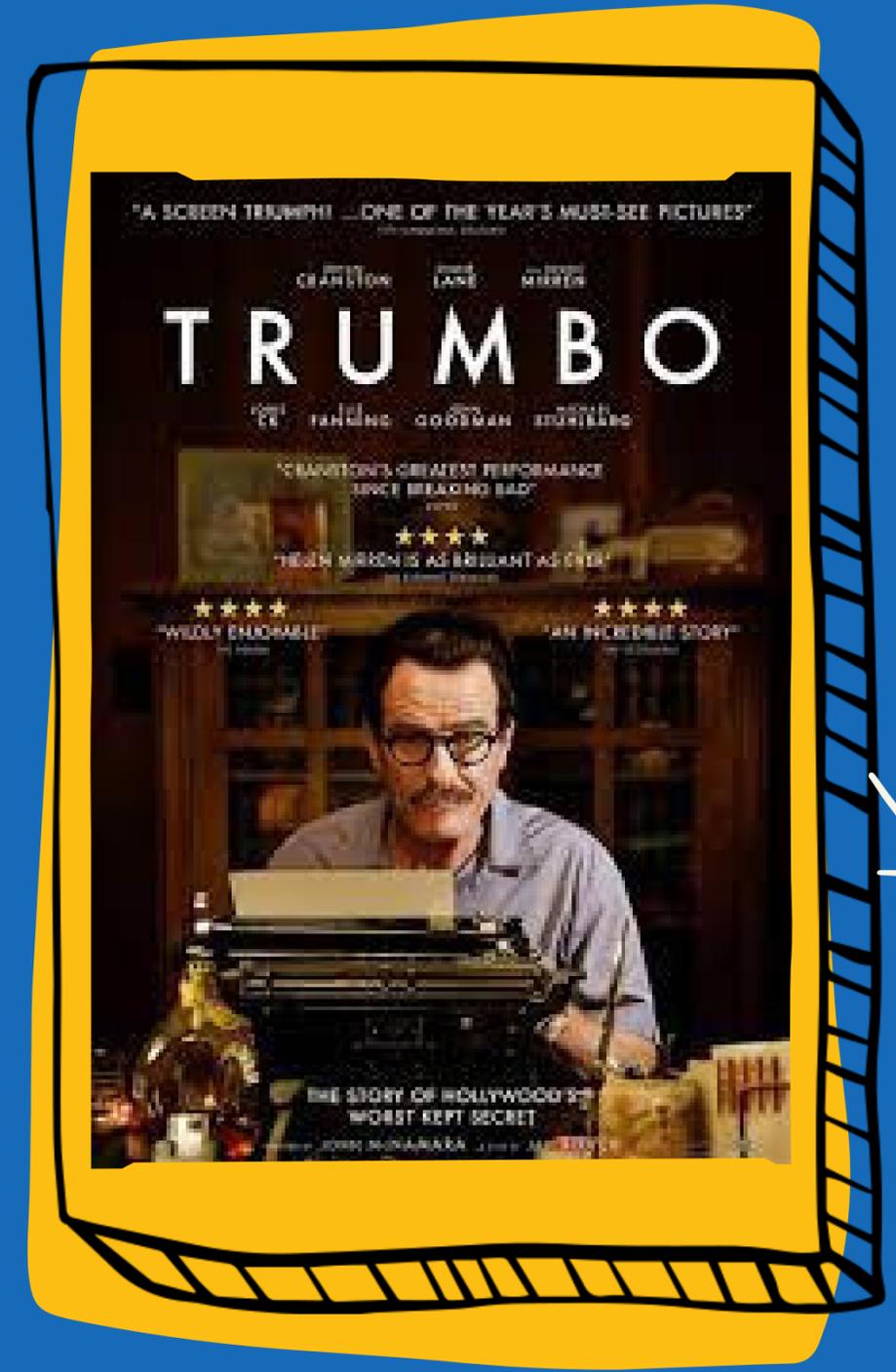
QUARTO MODULO

RACCONTAMI UNA STORIA

Lo sceneggiatore

OBIETTIVI

Conoscere come nasce e si sviluppa una sceneggiatura.
Scrivere una sceneggiatura attraverso lo storyboard



ATTIVITÀ

Quarto modulo

Pre-work

Attivazione cognitiva.

Come scrivere una sceneggiatura?

<https://video.link/w/YPrEd>

Come continua la storia? e il nichelino?

Debriefing: chi stabilisce come andrà a finire?

Strumenti: Youtube, conversazione guidata

Metodologia: circle time

Work

Verso la sceneggiatura

Presentiamo la storia di Cappuccetto rosso attraverso uno storyboard* e una scaletta*

A coppie: Riscriviamo la storia cambiando ambientazione e ruolo dei personaggi

Post-work

- IL BINOMIO FANTASTICO

Per lavorare con il binomio fantastico, diamo noi le prime due parole es. “motore” e “pulce”. Chiediamo ai bambini quale storia potremmo inventare con queste due parole.

- L'IPOTESI FANTASTICA

Quella delle ipotesi fantastiche è una tecnica semplicissima.

Partiamo da una domanda: “Che cosa succederebbe se...?”. Per

completare la domanda scegliamo, a caso, un soggetto e un

predicato. La loro unione fornirà l'ipotesi su cui lavorare, per

esempio “Cosa succederebbe se improvvisamente la scuola fosse circondata di ghiaccio?”

ATTIVITÀ

Post-work

Quarto modulo

SBAGLIARE STORIE

Per questa attività basta introdurre un elemento sbagliato in una storia conosciuta. Per facilitare l'invenzione si danno quattro parole che evocano una fiaba: Pinocchio, Pescecane, Geppetto, mare. Introduciamo poi un elemento totalmente nuovo, come per esempio "grigliata":

LA TRAMA FANTASTICA

Proponiamo un vecchio gioco, conosciuto in tutto il mondo. Dividiamo i bambini a gruppi. Consegniamo a ogni gruppo un foglietto con una serie di domande che rappresentano gli elementi strutturali di una narrazione:

- Chi era il /i protagonista/i?
- Con chi era?
- Dove si trovava?
- Che cosa faceva?
- Che cosa ha detto?
- Che cosa ha detto la gente?
- Com'è andata a finire?

Il primo bambino del gruppo risponde alla prima domanda e piega il foglio, in modo che nessuno veda la sua risposta. Il secondo risponde alla seconda domanda e torna a piegare il foglio. Così di seguito fino a esaurimento delle domande. Alla fine si leggono le risposte come un racconto. Spesso le risposte, lette una dopo l'altra, hanno poco senso e vanno completate o riscritte, per diventare una breve storia comica; altrimenti possono essere lo spunto per elaborare un racconto più complesso.

ATTIVITÀ

Quarto modulo

Post-work

LA SOTTRAZIONE FANTASTICA

- Proponiamo ai bambini situazioni reali in cui la fantasia interviene a modificare la situazione. Questo fa immaginare le reazioni delle persone, gli incidenti di ogni genere, le discussioni che sorgono, le soluzioni inventate. Per esempio:

Che cosa succederebbe se un giorno sparisse:

lo zucchero in una pasticceria rinomata?

la voglia di giocare nei bambini?

l'alternarsi delle stagioni?

la forza di gravità sulla Terra?

CREIAMO UNA STORIA DI GRUPPO

Scegliamo ambientazione e ruolo dei personaggi tramite l'app 2.0 <https://wheelofnames.com/it/>

Disegniamo i personaggi e descriviamoli utilizzando la scheda di descrizione dei personaggi*

Elaboriamo lo storyboard

QUINTO MODULO

CIAK... SI GIRA!

Il regista

OBIETTIVI

Conoscere le competenze del regista



ATTIVITÀ

Quinto modulo

Pre-work

Attivazione cognitiva.

Domanda stimolo: quali sono le competenze che un regista deve avere per svolgere il proprio mestiere?

Work

Analizziamo insieme le competenze che un regista deve avere e proviamo a sintetizzarle

Post-work

Tra le competenze del regista c'è quella di selezionare il casting e degli operatori tecnici le attrici/attorie le figure professionali tecniche (cameraman, montatori, tecnici del suono...)

- Prepara un'intervista per la selezione di un attore/ attrice
- Fai un elenco di caratteristiche che l'attrice/attore ideale dovrebbe avere

Attività e competenze

Il **REGISTA** deve essere in grado di:

ATTIVITA'	COMPETENZE
Validazione della sceneggiatura	<p>Analizzare la sceneggiatura ed evidenziare eventuali punti di debolezza da modificare</p> <p>Collaborare alla stesura/arrangiamento della sceneggiatura fino alla forma definitiva</p>
Selezione del casting e degli operatori tecnici	<p>Definire le priorità in funzione del budget in collaborazione con il direttore di produzione</p> <p>Selezionare (o collaborare alla selezione) i collaboratori artistici (attori, scenografi...)</p> <p>Collaborare alla selezione delle figure professionali tecniche (cameramen, montatori, tecnici del suono...)</p>
Analisi della sceneggiatura tecnica	<p>Studiare e comprendere la sceneggiatura letteraria</p> <p>Analizzare la sceneggiatura in inquadrature (ogni scena contiene informazioni tecniche sul taglio dei piani e i movimenti della macchina da presa, scelta delle scenografie/set, luoghi delle riprese...)</p> <p>Proporre allo sceneggiatore modifiche in funzione di specifiche esigenze di regia</p> <p>Collaborare alla definizione delle esigenze e dei costi scena per scena</p>
Direzione delle riprese	<p>Definire la sequenza di realizzazione delle scene</p> <p>Interpretare la sceneggiatura per scegliere come rappresentare sensazioni, emozioni e pensieri per mezzo delle immagini</p> <p>Verificare che gli attori riescano a trasmettere quanto voluto</p> <p>Collaborare con il direttore della fotografia per la direzione dei tecnici, gli spostamenti della macchina da presa e del set luci</p> <p>Verificare la qualità tecnica e artistica del girato giornaliero in modo da attivare le azioni correttive tra cui la ripetizione delle riprese relative alle immagini/inquadrature problematiche</p> <p>Concordare con l'autore/sceneggiatore eventuali modifiche alla sceneggiatura</p> <p>Comunicare tempestivamente ai propri collaboratori gli eventuali cambiamenti al piano di lavoro, le motivazioni e le nuove esigenze espressive</p>
Coordinamento delle attività di montaggio	<p>Operare con il montatore le scelte di montaggio adatte a determinare la forma definitiva dell'opera</p> <p>Curare il rapporto tra visivo e sonoro</p> <p>Effettuare la supervisione delle colonne audio (musica, effetti, parlato) e del loro bilanciamento in sede di mixaggio</p> <p>Far eseguire rigorosi controlli sull'esattezza di titoli, sottotitoli, didascalie</p> <p>Seguire la stampa delle copie della pellicola fino alla copia definitiva</p>

SESTO MODULO

SARANNO FAMOSI

L'attore, l'attrice

OBIETTIVI

Riconoscere attori e ruoli in generi diversi: comico, drammatico, fantasy.

Saper caratterizzare personaggi



ATTIVITÀ

sesto modulo

Pre-work

Nota adesiva e posta al centro di una lavagna, potrebbe essere "ATTORE/ATTRICE". Quindi, vengono aggiunti rami che puntano a vari argomenti relativi all'oggetto di interesse che nel nostro esempio potrebbero essere:

Genere (musical, drammatico, comico, thriller)

Periodo storico

Ruolo (Protagonista, secondario, cattivo, buono, eroe..)

Attorno a ciascuno di questi sottoargomenti, i partecipanti aggiungono idee e suggerimenti su note adesive. Il risultato finale è uno schema completo di processi multifaccettati che potrebbero svilupparsi in piste di approfondimento

Work

Debriefing: di cosa si parla? Dopo la visione del film possiamo aggiungere dei post-it alla nostra mappa?

- Disegna con delle sequenze, come immagini una giornata da attore/ attrice
- Immagina di partecipare a un casting : il docente consegna un breve testo alla LIM(1/2 battute) e a sorte gli alunni sono chiamati a interpretare sorteggiando da una scatola il ruolo(comico, drammatico, ecc) o l'età del protagonista

Post-work

Tra le competenze di un attore/attrice, c'è quella di padroneggiare la propria corporeità.

Giochi corporeo-espressivi

ATTIVITÀ

Quinto modulo

Post-work

TEATRO VIVENTE

Occorrente: fogli e penne, scatola

In una scatola inserire alcuni fogli ripiegati con su scritta una parola. Esempio: “amico”. Un gruppo di persone deve costruire con i propri corpi la parola pescata nella scatola mentre l'altro gruppo deve indovinarla.

LA MACCHINA FOTOGRAFICA UMANA

Occorrente: nulla.

I partecipanti al gioco si dividono in coppie: uno fa per primo da fotografo e l'altro da macchina fotografica. Chi fa da macchina fotografica chiude gli occhi. Il fotografo lo sposta piano, inquadrando il “paesaggio” e, quando vede qualcosa di interessante, punta la macchina fotografica e scatta (la “macchina fotografica” apre gli occhi per cinque secondi). Dopo aver fatto cinque foto, il fotografo riporta il giocatore che ha fatto da macchina fotografica al punto di partenza, e quest'ultimo cerca di mostrare nell'ordine giusto quali sono stati i posti dove sono state scattate le fotografie. Quindi si scambiano i ruoli.

ATTIVITÀ

Quinto modulo

Post-work

IL CAMPO MINATO

Occorrente: palline da tennis

Sul campo di gioco si distribuiscono il massimo numero di palline da tennis. I giocatori in coppie: uno ha il compito di attraversare di notte (cioè con gli occhi bendati) una parte del campo minato. Il compagno, di lato al campo, lo aiuta suggerendo le diirezioni da prendere. Vince chi impiega meno tempo. Vengono aggiunti 15 secondi per ogni mina (palla da tennis) toccata.

IL PROVINO

Occorrente: un ciak, alcune sedie, una scatola con travestimenti e accessori.

Si mette a disposizione delle squadre una scatola con abiti e accessori. Si definiscono alcune situazioni da proporre alle squadre che, dopo due minuti di consultazione, al segnale del “ciak si gira” devono poi esibirsi di fronte alla giuria che osserva e valuta le diverse caratteristiche del linguaggio del corpo (espressioni del volto, postura, gesti, voce, ecc.).

Alla fine di ogni provino, parola ai giudici.

ATTIVITÀ

Quinto modulo

Post-work

IL PROVINO 2

Occorrente: un ciak, alcune sedie, una scatola con travestimenti e accessori.

Stesse squadre del gioco precedente, stesse situazioni già proposte ma da reinterpretare con delle variabili: molto veloce, al rallentatore, durante un temporale, durante una tempesta di sabbia, durante un caldo soffocante, durante tutti assonnati, ecc...

SCULTORE, CRETA, MODELLO

Occorrente: nulla.

I partecipanti sono divisi in gruppi da tre: uno è la creta, uno lo scultore e l'altro il modello: Il modello assume una posizione e la mantiene per tutto il tempo del gioco. Lo scultore (bendato) dopo aver riconosciuto con le mani la posizione assunta dal modello, costruisce una statua simile all'originale modellando con le proprie mani la creta.

FOTO DI SQUADRA

Occorrente: nulla

Una squadra assume una determinata posa o combinazione per ciascun partecipante e la mantiene per un minuto. La squadra avversaria dopo attenta osservazione dei particolari deve ricostruire la foto di squadra fatta dagli avversari, riproducendola con i componenti della propria squadra assumendo la medesima posizione in gruppo.

ATTIVITÀ

Quinto modulo

Post-work

ROLE PLAYING

Spontaneo a tempo: il docente, stabiliti i gruppi, lancia una situazione problematica/ l'avvio di una storia/situazione rappresentativa. gli attori stabiliscono ruoli e mettono in scena

Strutturato: su copione dato dal docente, elaborato dal gruppo, scritto collaborativamente

GIOCHI DI ESPRESSIONE

Le consegne devono essere precise, comprensibili e realizzabili. I giochi espressivi; possono essere realizzati anche all'esterno, ma richiedono comunque un ambiente raccolto che favorisca la concentrazione.

Possiamo elencarne alcuni:

- i mestieri;

- gli oggetti (bastone, corda, palla);

- gli ambasciatori muti;

- i giornalisti stranieri;

- le coppie da mimare;

- i proverbi.

Tutti questi giochi richiedono creazione di ambienti e personaggi, evocazione di oggetti, in qualche caso invenzione di storie (le coppie, scene animate, proverbi) senza l'aiuto di alcun accessorio (salvo nel gioco degli oggetti) attraverso il solo movimento del proprio corpo.

ATTIVITÀ

Quinto modulo

Post-work

AMBASCIATORI MIMATI

Descrizione del gioco: Squadre di 6 - 8 giocatori.

I membri di ogni squadra sono seduti molto vicini gli uni agli altri, mentre le squadre sono ben separate fra di loro.

L'animatore del gioco è in un punto facilmente raggiungibile dai membri delle squadre che devono passare da un breve corridoio ed ha con sé una lista di consegne. Ogni squadra invia un delegato (l'ambasciatore) dall'animatore. Quest'ultimo gli dice sottovoce la prima consegna da mimare al gruppo. L'ambasciatore di ogni squadra ritorna veloce dal proprio gruppo e mima davanti ai suoi compagni la consegna ricevuta. Questi ultimi devono cercare di capire di che si tratta. Il giocatore del proprio gruppo che crede di aver capito, si alza e corre verso l'animatore del gioco per dirgli sottovoce la soluzione. Se la risposta è giusta gli dice sottovoce la seconda consegna che a sua volta il giocatore dovrà mimare al gruppo. Se invece la risposta non è corretta, deve ritornare al suo posto e il gruppo cercherà nuovamente di scoprire di che si tratta. Il gioco continua fino al termine della lista o dopo un determinato tempo a disposizione.

Osservazioni: I giocatori devono mimare la consegna. Non possono descriverla utilizzando le dita delle mani e non possono mimarla con la bocca. Cominciare con parole facili: pittore, direttore d'orchestra, albero, ombrello, libro, ecc. poi più aperte: oasi, ghiaccio, cattedrale, aereo, fucile; poi più astratte: idolo, entusiasmo, povertà, sofferenza, stupore, ecc.

Materiale necessario: Una lista di consegne.

ATELIER

Descrizione del gioco: Si formano dei gruppi. Ogni gruppo dovrà rappresentare sei attrezzi che si usano nella bottega di un artigiano o di un artista (falegname, pittore,...), utilizzando soltanto il corpo o la voce per riprodurre il suono e la funzione dell'oggetto. Per la preparazione si hanno a disposizione 5 minuti. Ogni gruppo presenta un quadro d'insieme del lavoro

SESTO MODULO

OGGI TI VESTO IO

COSTUMISTA, PARRUCCHIERE, TRUCCATORE

OBIETTIVI

Conoscere e caratterizzare il mestiere del costumista, del
truccatore, del parrucchiere
Riflettere sulle insidie del web





I MESTIERI DEL CINEMA

Cassetta degli attrezzi

RISORSE GRATUITE

Usa queste icone e illustrazioni, che puoi ricolorare, nel tuo design Canva.

