

The image is a composite. The top half shows a classroom scene with students at desks. One student on the left is looking at a large comic book spread. Another student in the center is holding a manga titled 'NAUSICAA DELLA VALLE DEL VENTO' by HAYAO MIYAZAKI. The bottom half shows a girl with glasses and a ponytail, wearing a dark hoodie with a logo that says 'IC Istituto Comprensivo DON MILANI', holding a camera and looking down at it. The background of the bottom half is a dark space scene with orange planets and a bright yellow-green horizon.

DALLA
pagina
ALLO
schermo

DALLA *pagina* ALLO *schermo*

PERCORSI DI DIDATTICA LABORATORIALE SUL RAPPORTO TRA CINEMA E FUMETTI

Iniziativa realizzata nell'ambito del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola promosso dal Ministero della Cultura e dal Ministero dell'Istruzione e del Merito



Promossa dall'Istituto Comprensivo
"Don Milani" di Latina



Insieme a una rete di scuole composta dall'Istituto
Comprensivo "Torquato Tasso" e "Giuseppe Giuliano"



In partenariato con Cinefilos APS e Dreamcatchers Entertainment



Indice

<i>Il primo dialogo tra cinema e scuola</i> le parole di Michela Vanacore	4
<i>Il valore di questi progetti</i> le parole di Mauro Uzzeo	7
<i>Il cinema a scuola come strumento per comprendere il mondo</i> le parole di Gianmaria Cataldo	10
<i>Gli incontri sul cinema, tra storia, analisi critica e tematiche importanti</i> le parole di Chiara Guida	13
<i>Laboratorio di disegno e illustrazione</i> le parole di Viola Coldagelli	15
<i>Laboratori di fumetto e illustrazione</i> le parole di Ilaria Palleschi	17
<i>Cinema, fumetto e regia a scuola</i> le parole di Renato Chiocca	19
<i>Parlare di educazione all'immagine tra docenti</i> le parole di Simone Isola	22

Il primo dialogo tra cinema e scuola

le parole di Michela Vanacore

Oggi i giovani navigano quotidianamente tra contenuti audiovisivi e cinematografici, di generi e formati differenti, inondati dai vari social network e con la possibilità di fruirne dove e quando vogliono. Eppure senza conoscerli davvero. Nessuno fornisce loro **un manuale di istruzione all'uso** ed è quindi fondamentale promuovere l'educazione alla fruizione, all'immagine in movimento e al linguaggio audiovisivo per fornire loro una bussola per orientarsi e nuovi occhi per guardare criticamente e non passivamente. E quale luogo migliore dove fornire tali strumenti ai giovani nel loro percorso di crescita se non la scuola.

Nel momento in cui si comprende che lo strumento cinematografico può essere fondamentale per la didattica in senso trasversale e che le classi possono diventare il luogo dove far crescere un nuovo pubblico consapevole, allora si inizia davvero a portare avanti **il dialogo tra cinema e scuola**. Proprio come l'Istituto Comprensivo Don Milani di Latina, e dunque in primis la sua Dirigente Beatrice Pisa, ha scelto di fare, come capofila di una rete di scuole del territorio, composta dall'Istituto Comprensivo Torquato Tasso e dall'Istituto Comprensivo Giuseppe Giuliano, grazie al Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola che ha finanziato la prima edizione del progetto "Dalla Pagina allo Schermo". Come progettista culturale e formatrice nel campo della film e media education conoscevo l'opportunità educativa e socio-culturale che il bando offre e, quando l'istituto capofila ha manifestato il suo interesse a parteciparvi, ho ascoltato i bisogni, le mancanze, i desideri che Dirigenti e Docenti quotidianamente colgono dal rapporto diretto con gli studenti, e abbiamo iniziato a definire insieme le componenti chiave del progetto. Così è nato **un percorso di didattica laboratoriale destinato a studenti della scuola Primaria e Secondaria di primo grado** volto a esplorare i rapporti tra due forme di narrazioni per immagini, il cine-



ma e il fumetto; un percorso didattico comparativo tra due arti che si incontrano nel processo di adattamento di una storia che nasce nel disegno e diventa immagine in movimento o viceversa.

Perché introdurre il cinema a scuola in unione con il fumetto? Perché dal dialogo tra docenti interni e formatori esterni è emerso che le immagini in movimento, oltre ad aver generato l'effetto descritto in apertura, hanno invaso il tempo libero dedicato alla lettura. Dunque, all'urgenza presentata inizialmente, si è aggiunta la volontà di **riportare luce sulla pratica della lettura**, partendo dalla storia illustrata che ognuno di noi abbraccia nei primi anni di scuola, ma che poi si va via via abbandonando.

Ed ecco che il cinema e il fumetto si sono incontrati nell'anno scolastico 2024/2025 delle scuole partecipanti, anno caratterizzato da momenti di alfabetizzazione e di analisi dei due linguaggi coinvolgendo studentesse e studenti in appuntamenti di proiezione e incontri di lettura ad alta voce dei fumetti. Ma anche da incontri laboratoriali di storytelling, disegno e produzione audiovisiva partecipata finalizzati alla realizzazione di un prodotto audiovisivo, specchio della messa in gioco e cooperazione, delle capacità e delle abilità sviluppate dagli studenti nel corso del progetto. Dunque, un percorso di **educazione all'immagine**, alla scoperta del cinema, del fumetto e del processo di adattamento delle storie che li lega. Ha permesso anche di introdurre l'audiovisivo come strumento utile per **innescare un dialogo** su tematiche veicolate dalle storie proposte, come l'amicizia, l'inclusione, l'inquinamento ambientale, il contrasto alla violenza in tutte le sue forme.

Un simile percorso a tappe ha bisogno però di punti di partenza solidi. Il mio impegno è stato permettere ad ogni classe di partecipare innanzitutto a un incontro introduttivo pensato come opportunità per **entrare a piccoli passi nel mondo del cinema e del fumetto**, coinvolgendoli e stimolando gradualmente la loro curiosità.

Ho instaurato con gli studenti un clima disteso e di libero scambio, alimentando il dialogo di gruppo con domande come "qual è l'ultimo film che hai visto? ti piace andare al cinema? ti piacciono i fumetti?", che mi hanno aperto la strada verso **una conoscenza sincera degli interessi e delle loro esperienze pregresse e aspettative**.

Un momento iniziale che può sembrare irrilevante, ma che invece permette agli studenti di percepire noi formatori vicini a loro e pronti a porre in secondo piano lo scambio unidirezionale docente-studente.

Con una presentazione power point interattiva e la proiezione di materiale audiovisivo, **ho orientato gli attenti ascoltatori tra le componenti di base del linguaggio del fumetto**, come i primi esempi nella storia, cos'è una vignetta, una tavola e una striscia, nonché del cinema, dai fratelli Lumière con le prime sperimentazioni alla differenza tra scena, sequenza, inquadratura. Fino ad arrivare ai primi incontri tangibili tra fumetto e cinema.

Nella seconda parte ho voluto traghettare l'interesse degli studenti verso i titoli protagonisti del modulo dedicato alla scoperta dei due linguaggi, stavolta facendoli

lavorare attivamente sui paratesti. Quanti dettagli possiamo scoprire di una storia se impariamo a orientarci tra i paratesti? Li ho guidati verso la lettura attenta della copertina dei fumetti e delle locandine dello stesso titolo, per poi arrivare al trailer, invitandoli ad individuare quali informazioni ulteriori riuscissero a cogliere grazie alla componente sonora aggiunta e al susseguirsi di immagini in movimento.

Vedere gli studenti commentare criticamente, proporre variazioni, sollevare domande e paragoni tra le scelte fumettistiche e audiovisive, è ciò che fa comprendere che **dinanzi a noi abbiamo dei ragazzi svegli, attenti, interessati, curiosi, dal grande potenziale creativo, se solo impariamo come stimolarli e coinvolgerli.** Il cinema, l'audiovisivo, l'implementazione del digitale, la laboratorialità, aiutano a combattere la scarsa soglia di attenzione.

Ovviamente non vedevano l'ora di disegnare, dunque, con uno sguardo già a cosa sarebbero stati chiamati a produrre nei laboratori, gli ho proposto un'attività conclusiva esclusivamente pratica: raccontare attraverso il disegno quale elemento della narrazione - personaggi, ambientazione, dialogo - gli fosse rimasto impresso dopo la visione di tutti i paratesti. Ognuno ha sfoderato le sue abilità pratiche e creative, creando anche una prima parentesi di scambio di competenze tra pari.

Essere riuscita a **coinvolgere e includere tutti gli studenti**, anche coloro che avevano il docente di sostegno, ha reso ancor più evidente il reale potenziale educativo, sociale e culturale di tali iniziative. Ed è anche per questo, che "Dalla Pagina allo Schermo" **non deve essere un punto d'arrivo**, ma solo il primo piccolo ponte tra il mondo scolastico e il mondo dell'audiovisivo in tutte le sue declinazioni.

Progetti come questo devono essere visti come **un'opportunità per rinnovare la didattica curriculare, per introdurre una visione più ampia dell'educazione all'immagine che prevede la partecipazione attiva degli studenti come autori e non solo come spettatori**, la promozione della collettività e condivisione delle idee, esperienze e conoscenze. Tali progetti generano tasselli nuovi per la formazione del bagaglio culturale delle giovani generazioni, dove la **scuola può e deve essere il faro per i loro occhi.**



Il valore di questi progetti

le parole di Mauro Uzzeo

Ho accettato il ruolo di Responsabile Scientifico del progetto “Dalla pagina allo schermo” quando ho capito che avrei potuto collaborare fin dall’inizio con l’Istituto scolastico capofila e Cinefilos APS per disegnarlo al meglio, cucendolo a **misura di bambino**.

Le nuove generazioni vivono ogni istante delle loro vite immerse nella cultura dell’immagine audiovisiva ma non hanno mai qualcuno che gli spieghi davvero che cos’è l’immagine, come si crea l’immagine e che sentimenti genera un determinato tipo di contenuto.

Per questo motivo abbiamo puntato su storie moderne, **inserite nell’immaginario collettivo attuale ma che attengono ad archetipi universali**:

l’Uomo Ragno che continua a insegnarci che “da grandi poteri derivano grandi responsabilità”, *Asterix* che parla da sempre di resistenza e cooperazione, senza perdere di vista il divertimento, *Nausicaa della valle del vento*, capolavoro indiscusso del maestro Hayao Miyazaki che ricorda ai bambini l’inscindibile legame tra l’uomo e la natura. Questi tre capisaldi della cultura contemporanea sono nati nel linguaggio visivo più povero e accessibile di tutti, quello del fumetto. Un linguaggio forte, per il quale basta una matita e la voglia di raccontare per dare vita a mondi potentissimi. Grazie al loro successo e alla **capacità di parlare a molteplici generazioni** di bambini e adulti sparsi ai quattro angoli del globo, queste storie beneficiano di **adattamenti animati** che hanno perfettamente riportato la loro



formula, le loro idee, al linguaggio cinematografico.

L'obiettivo del progetto è stato quello di mostrare agli allievi delle varie classi tutte quelle cose in comune, ma anche le grandi differenze che vengono a crearsi quando si racconta una storia passando da un medium all'altro. Abbiamo visto insieme quali fossero i punti di forza del fumetto e quali quelli della forma cinema. Il tutto per condurli piano piano attraverso un percorso che li avrebbe portati ad acquisire le basi di questi linguaggi per poi farli mettere in gioco in prima persona e creare il loro proprio fumetto che sarebbe stato poi trasformato – sempre da loro – in un piccolo progetto filmico.

Per riuscirci ho avuto l'onore di mettere insieme una squadra straordinaria composta da riconosciuti professionisti tanto del settore fumettistico quanto di quello audiovisivo.

Il primo che ho coinvolto – dopo essermi confrontato con **Chiara Guida, Francesco Madeo, Michela Vanacore e Gianmaria Cataldo**, veri e propri motori primordiali del progetto “Dalla pagina allo schermo” e guide costanti in tutti questi mesi di lavoro sul campo – è stato **Renato Chiocca**, regista di documentari e cortometraggi, sceneggiatore di fumetti e soprattutto eccellente formatore di ragazzi e ragazze proprio nell'ambito del racconto audiovisivo. Renato, già sulla carta, era il nome più giusto per portare i giovani allievi delle varie scuole a realizzare un prodotto audiovisivo divertente e in linea con le finalità del progetto, e tale si è dimostrato dall'inizio alla fine, ottenendo **un risultato finale collaborativo, entusiastico, partecipato**, eccellente sotto tutti i punti di vista. Questo però non sarebbe potuto accadere senza il prezioso apporto di **Ilaria Palleschi e Viola Coldagelli**, fumettiste di fama riconosciuta con una esperienza importantissima nell'ambito dell'insegnamento verso i più piccoli e nel veicolare messaggi importanti all'interno dei loro lavori.

Ilaria e Viola sono partite dalle basi del disegno per far lavorare le classi sulla costruzione di personaggi, sulla loro invenzione e il successivo inserimento all'interno di paesaggi e mondi coerenti con le direttive dei racconti elaborati insieme.

I loro insegnamenti sono serviti ai più piccoli per acquisire nozioni di anatomia, movimento, recitazione, storytelling, inquadratura, messa in scena e costruzione dell'immagine che si sono rivelate fondamentali per la realizzazione dell'elaborato finale.



La risposta dei ragazzi e delle ragazze è stata – come sempre in questi casi – **estremamente stimolante e foriera di momenti di confronto**. Alcuni l'hanno vissuta con più partecipazione, altri invece hanno mostrato interesse solo per determinati ambiti del corso, ma il tutto rientrava all'interno di uno schema già previsto, per questo motivo ognuno di noi ha puntato sulla stimolazione di diverse aree di interesse così da riuscire a coinvolgere tutti in un modo o nell'altro.

Per quanto riguarda la mia esperienza personale, che ormai da trent'anni mi vede alle prese con fumetti, cinema, musica, televisione, animazione e organizzazione di eventi dedicati a grandi e piccoli, **progetti come questo servono per donare ai giovani partecipanti dei semi di potenzialità che magari non pensavano di avere o che non pensavano proprio esistessero**.

Sentirci chiedere “Ma quindi, anche io potrei fare la disegnatrice di fumetti?” oppure “Anche io posso fare un film?” o ancora “Ma come faccio a fare il regista, da grande?” ci ha permesso di poter dire loro che le strade che hanno davanti sono infinite, l'importante è percorrerle con dedizione e divertimento.

E considerato l'impegno profuso in questo primo piccolo, grande passo, è risultato subito evidente che **quelli che abbiamo avuto davanti sono ragazzi e ragazze pieni di potenzialità a cui dobbiamo poter continuare a parlare**, senza farli sentire soli.

Soprattutto nel conseguimento dei loro sogni.



Il cinema a scuola come strumento per comprendere il mondo

le parole di Gianmaria Cataldo

Il mio coinvolgimento nel progetto “Dalla pagina allo schermo” avviene come membro dell’associazione culturale Cinefilos APS. In quanto critico cinematografico, si è trattata di un’occasione per me nuova, che mi ha consentito di porre la mia esperienza e le mie conoscenze al servizio di giovani studenti che si avvicinavano qui per la prima volta in modo più strutturato all’**analisi del linguaggio cinematografico**.

Mi sono dunque occupato in particolar modo di tenere gli incontri relativi all’alfabetizzazione al cinema, **guidando gli studenti attraverso la comprensione di determinati aspetti dei film che avremmo poi visto insieme, fornendo loro un contesto intorno alle opere scelte e permettendogli di arrivare alla visione con maggiori consapevolezze**.

In occasione delle stesse proiezioni, poi, ho ritenuto fondamentale introdurre ulteriormente i film ai giovani spettatori, suggerendo elementi a cui fare **attenzione durante la visione e rendendoli così degli spettatori davvero pronti**. A proiezione ultimata, secondo l’obiettivo di rendere gli studenti quanto più coinvolti e partecipativi alle attività, li ho **sollecitati invitandoli a porre domande o esternare loro considerazioni** su quanto visto, guidandoli ad un sereno scambio tra pari attraverso una maggiore comprensione dell’opera. Successivamente alle proiezioni, la chiave giusta per una sedimentazione di quanto colto è stata poter incontrare nuovamente gli studenti, per portare avanti il dialogo intrapreso al termine dei film e andando con loro ulteriormen-



te nel dettaglio di determinate sequenze o scene per comprenderne meglio il linguaggio. Nel corso di questi incontri, **si è manifestato il vivo interesse degli studenti verso l'esperienza della sala cinematografica** e della condivisione di emozioni comuni, come anche una loro attenta partecipazione nel momento della comprensione e della scoperta del cinema, con il desiderio di divenire dunque spettatori più consapevoli.

Confrontarmi con intere classi di studenti non è stato semplice nella fase iniziale. Ho potuto notare quanto sia quasi **necessario porre gli studenti in una condizione di serenità di condivisione e dialogo** per poter superare un primo momento di timidezza e poter così giungere ad un rapporto di maggior confidenza. Proprio tale approccio, sostenuto anche dalla ripetuta proposta di attività più ludiche e creative, ha permesso a entrambi di stabilire la giusta “frequenza” per una comunicazione più chiara e diretta.

Andando oltre le metodologie, le opere, le esercitazioni proposte, a più riprese ho sperimentato quanto sia importante **conoscere gli studenti** e farsi conoscere da loro raccontando delle proprie esperienze, perché è questo che serve loro per esprimersi al meglio e per esprimere il loro interesse nei confronti degli argomenti trattati e il loro desiderio di saperne di più.

L'esperienza mi ha spinto a guardare da nuove angolazioni al ruolo del formatore, che si affianca a quello del docente interno. Un ruolo delicato, che richiede grande preparazione e attenzione affinché non si dia per scontato nulla. Ancor di più, però, **ho avuto prova tangibile del desiderio da parte degli studenti di saperne di più** su quei linguaggi audiovisivi con cui tutti i giorni si confrontano ma verso cui non sempre hanno a disposizione i giusti strumenti d'analisi. Nel corso degli incontri ho appreso appreso dunque come il nostro obiettivo in relazione a questi progetti educativi deve essere quello di fornire a questi ragazzi e ragazze tali strumenti, offrendo così loro nuovi punti di vista sul mondo che un giorno sarà loro.





Gli incontri sul cinema, tra storia, analisi critica e tematiche importanti

le parole di Chiara Guida

In quanto co-fondatrice di Cinefilos APS, faccio parte del gruppo promotore del progetto e sono stata coinvolta sin da subito nel lavoro di progettazione del corso. La mia preparazione come critico cinematografico e direttrice di Cinefilos.it è indubbiamente stata di grande aiuto per ricoprire anche il ruolo di formatrice in ambito cinematografico all'interno del progetto, insieme agli altri esperti che hanno collaborato ad esso.

Nel corso delle lezioni con i giovani partecipanti, **abbiamo indagato insieme le origini del cinema, dalle prime tecniche fotografiche fino all'avvento dei fratelli Lumière e della prima proiezione al pubblico** dei cortometraggi da loro realizzati. Si è poi anche approfondita la nascita e la tecnica del **cinema d'animazione**, raccontandone gli albori e le evoluzioni, passando dall'arrivo del sonoro e del colore fino all'avvento del digitale e alle meraviglie tecniche che oggi si possono compiere nell'ambito del cinema d'animazione (e non solo).

Nell'ultimo ciclo di lezioni, abbiamo invece lavorato direttamente sul testo: i fumetti di *Nausicaa* e di *Asterix e Obelix* sono stati i soggetti di indagine e analisi per capire il concetto di trasposizione. **I ragazzi hanno quindi appreso le modalità e le regole che permettono a un testo scritto e disegnato, il fumetto, di diventare un film, attraverso modifiche, scelte, tagli e adattamenti necessari per trasporre la stessa storia da un linguaggio all'altro.**

La partecipazione attiva dei ragazzi si è manifestata principalmente nei momenti di condivisione di esperienze personali della loro vita di spettatori/lettori, riservando un attento ascolto ai momenti più prettamente teorici del corso.



È stata quindi un'occasione per far emergere il loro specifico interesse nei confronti degli argomenti trattati, potendo andare a soddisfare le loro curiosità.

L'esperienza ha quindi indubbiamente richiesto una **particolare attenzione nel modo di rapportarsi e dialogare con gli studenti**. Aspetti che necessitano di una prolungata esperienza per poter essere padroneggiati. Ma la calorosa risposta da parte degli studenti partecipanti al progetto ha aiutato nel poter portare avanti con successo le attività come programmate e a lasciare un ottimo ricordo in chi vi ha preso parte.



Laboratorio di disegno e illustrazione

le parole di Viola Coldagelli

Ho collaborato al progetto “Dalla pagina allo schermo” in qualità di formatrice per la parte laboratoriale, portando così in classe le mie esperienze e competenze come illustratrice e gli approcci già sperimentati in precedenti corsi di fumetto per bambini.

Con i ragazzi ho intrapreso subito un lavoro di **cooperazione didattica e di acquisizione delle nozioni di base** sperimentandole direttamente nella creazione dei materiali che avrebbero dato forma e immagine alla loro storia.

Abbiamo iniziato il laboratorio partendo dalla creazione del mondo in cui la storia è stata ambientata e dei personaggi ideati da ogni studenti, **definendo lo scopo** del viaggio che li accomuna e la missione di ognuno. Per rendere il lavoro più ordinato e per lasciare agli studenti anche **un metodo di approccio alla creazione** partendo da zero, siamo partiti da un lavoro di concept per poi passare ad una parte puramente pratica. Iniziando con la realizzazione dei singoli personaggi, li ho guidati nell'impostazione dei modelli e dei canoni anatomici di disegno di base, per poi passare alla realizzazione delle astronavi, ho lasciato scegliere ad ogni classe lo spazio interno dell'astronave che fosse più utile creare per la loro storia e tutti i dettagli dell'universo spaziale circostante.

Il mio compito è stato quello di **incoraggiarli a sviluppare le proprie idee e a trovare sempre un punto di incontro tra i desideri di ognuno.**

Tutti gli studenti hanno mostrato grande partecipazione e voglia di **mettere in gioco le proprie abilità pratiche**, tra disegno, ritaglio e composizione visiva. Lasciarli lavorare sempre in gruppo o in coppie, unendo i banchi e quindi incoraggiando il lavoro di squadra, **ha reso evidente il potere educativo anche di incontri impostati in ottica laboratoriale**, a differenza della tradizionale impostazione didattica.

Nelle ultimissime fasi del laboratorio siamo riusciti ad unire tutto il materiale



cartaceo e a realizzare delle piccole prove di animazione, insieme anche alla collaborazione di Renato Chiocca. In questo modo i ragazzi hanno visto il reale raggiungimento dell'obiettivo di questa prima parte e compreso a pieno l'impiego di tutti i materiali nello step successivo. L'ordine e la consequenzialità hanno reso il lavoro pulito e autonomo.

Sia per i ragazzi che per i docenti presenti, che di volta in volta si sono messi in gioco aiutando e sostenendo i propri studenti, credo sia stata un'esperienza di lavoro di gruppo molto piacevole e redditizia per la loro crescita, personale e artistica. Soprattutto, **ha permesso di rendere le classi agli occhi di ogni ragazzo come uno spazio di condivisione di idee ed esperienze.**



Laboratori di fumetto e illustrazione

le parole di Ilaria Palleschi

La mia presenza nel progetto è arrivata nel momento pratico dello svolgimento. Il mio compito è stato quello di incoraggiare i ragazzi a costruire la loro storia, guidandoli **dall'ideazione alla realizzazione**.

Il primo incontro possiamo definirlo come quello più "teorico", in cui ho introdotto concretamente cosa avremmo realizzato attraverso una breve spiegazione delle **tecniche base dello storytelling**, in cui hanno potuto dare libero sfogo alla loro fantasia ideando il loro racconto come classe.

Durante le lezioni successive siamo passati alla parte pratica. Abbiamo preso matite e colori e abbiamo inventato i loro mondi, il loro universo e i loro personaggi. Ognuno ha creato il proprio protagonista, con la sua backstory e il suo obiettivo, attraverso **esercizi che gli hanno fatto scoprire il mondo del character design**, completando lo step che prevedeva la costruzione effettiva del loro personaggio. Si sono esercitati tutti nel raccontare la loro storia, attraverso il punto di vista del soggetto che avevano inventato, scrivendo un piccolo soggetto e anche dei brevi dialoghi tra compagni di avventura.

Siamo poi passati ai disegni delle scenografie. Ci siamo divisi in gruppi per realizzare gli ambienti necessari, all'interno dei quali avrebbero animato i loro personaggi: dagli interni della loro navicella allo spazio, dal disegno del loro pianeta fino alla loro navicella spaziale. Il lavoro individuale sul personaggio, anche continuato a casa lasciando loro delle linee guida, si è unito al lavoro di squadra, che **ha generato la partecipazione corale e la messa in evidenza delle competenze diverse** tra ogni compagno di classe.

Sono rimasta piacevolmente sorpresa dalla partecipazione delle ragazze e dei ragazzi durante tutto il progetto. Com'è giusto che sia, ognuno ha dimostrato un interesse più o meno attivo a seconda dei propri gusti e delle proprie attitudini, ma **nessuno si è sottratto alle sfide** che gli abbiamo lanciato o ha evitato di prendere parte ai vari step.

Coordinandomi anche con Viola Coldagelli, che ha portato avanti gli stessi step in altre classi, ho sempre



visto in questo progetto e poi specificamente in questa parte laboratoriale, il modo per suscitare in studenti ancora così giovani **l'interesse verso il fumetto come forma di racconto**, ma anche di stimolare la loro curiosità alla scoperta dei meccanismi che ci sono dietro la genesi delle storie più disparate, cercando sempre di assecondare la loro creatività per fornirgli degli strumenti in più che magari, presto o tardi, potrebbero tornargli utili.

Un laboratorio quindi composto da attività semplici, di teoria trasmessa attraverso la pratica, di esplorazione pratica del fumetto, ma che **ha lasciato in loro spunti, competenze e interessi di grande valore trasversale**.



Cinema, fumetto e regia a scuola

le parole di Renato Chiocca

Sono stato invitato dal direttore scientifico Mauro Uzzeo a partecipare come formatore nel progetto potendo mettere in campo non solo le mie esperienze di formatore in progetti di Cinema e Immagini per la Scuola in scuole del Lazio, del Molise e della Puglia, ma anche grazie al mio profilo di regista cinematografico dedito ad opere che hanno trattato il fumetto.

Già dal primo incontro con gli studenti ho cominciato ad affrontare **la relazione che lega il linguaggio del cinema con il linguaggio del fumetto**, facendo emergere affinità e divergenze, analogie e differenze. E lo abbiamo fatto scegliendo **la modalità più pratica** possibile: leggendo fumetti e guardando film. Momenti di lettura condivisa tra compagni, in classe e ad alta voce, connessi a momenti di visione, in aula e al cinema, andando così alla scoperta di opere di grande popolarità e di grande valore per il cinema di animazione.

Allo stesso tempo, c'è stata anche l'occasione importante di andare oltre queste opere, spaziare tra altri esempi audiovisivi e tra i lavori personali, attraverso i quali ho potuto più naturalmente **raccontare la mie esperienze come figura professionale del settore e spiegare il processo creativo** che si segue partendo da un fumetto per arrivare al cinema.

L'analisi comparata tra una pagina a fumetti e la costruzione di una scena di un film ci ha consentito di approfondire le caratteristiche di entrambi i linguaggi, ma anche di poterne **spiegare il processo di realizzazione, con tutte le competenze necessarie**, in modo da offrire ai ragazzi un'infarinatura delle tecniche di costruzione e narrazione.

Questi momenti iniziali, dall'aspetto teorico, sono stati utili per permettere agli studenti di giungere preparati alla



realizzazione del prodotto audiovisivo che abbiamo immaginato di fare insieme, che sarebbe poi diventato ***Scuole Stellari***.

Grazie all'ideazione di una struttura produttiva e narrativa che avrebbe consentito di suddividere il lavoro nelle varie fasi laboratoriali curate dai vari formatori, abbiamo impostato con le illustratrici e fumettiste Ilaria Palleschi e Viola Coldagelli i contenuti e i materiali su cui avrebbero lavorato gli studenti, realizzando mondi e personaggi protagonisti del viaggio spaziale che ogni classe avrebbe intrapreso, così permettendo di passare dalla teoria alla pratica. ***Coinvolgendo tutti gli studenti siamo arrivati fino alle riprese del cortometraggio***, di cui ho curato la regia.

Un progetto che si è manifestato ideale per la comprensione dei due linguaggi, soprattutto quello cinematografico con la pratica delle riprese, e la loro fruizione critica. Che ***ha attivato a più riprese l'entusiasmo*** dimostrato dai ragazzi, scoprendosi ***protagonisti come autori e come spettatori***. Un'iniziativa formativa e culturale che per il suo grande valore può trovare ulteriori evoluzioni a beneficio dei giovani studenti.





Parlare di educazione all'immagine tra docenti

le parole di Simone Isola

I miei incontri formativi hanno avuto come principale obiettivo quello di riflettere sugli strumenti teorici e metodologici per l'insegnamento del cinema in ambito scolastico, in grado di **accompagnare gli insegnanti nella progettazione di percorsi didattici centrati sul linguaggio cinematografico**, valorizzando il cinema come risorsa educativa, culturale e interdisciplinare.

Gli incontri si sono svolti con approccio laboratoriale e partecipativo, basato sull'esperienza diretta, sull'analisi condivisa. **Il dialogo tra teoria e pratica ha favorito una riflessione attiva da parte dei docenti**, che hanno potuto calare immediatamente le nozioni apprese nella propria realtà scolastica. Nel primo incontro si è ripercorso storicamente il rapporto tra cinema e audiovisivo e istituzioni scolastiche, partendo dagli anni Settanta per arrivare all'attuale Legge Cinema e al sostegno pubblico per la formazione. Durante il secondo incontro si è affrontato **il tema della progettazione di attività pratiche**: visione guidata e analisi di sequenze, laboratori di scrittura audiovisiva, realizzazione di brevi prodotti video, con l'obiettivo di rendere il cinema non solo oggetto di studio, ma anche strumento espressivo per gli studenti, curvando le esperienze a seconda della loro età.

Gli incontri si sono svolti in un clima di confronto tra i partecipanti e la condivisione di esperienze e buone pratiche, sottolineando **l'importanza dell'educazione all'immagine** e alla complessità e potenzialità dei linguaggi audiovisivi nei percorsi multidisciplinari. E' emersa la consapevolezza da parte di tutti i partecipanti del ruolo centrale della Scuola nella promozione di un uso consapevole e critico del l'audiovisivo, offrendo ai docenti nuove chiavi di lettura e di intervento pedagogico.

La partecipazione attiva dei docenti, l'interesse dimostrato durante gli incontri e il confronto tra esperienze hanno evidenziato l'efficacia del progetto. Molti hanno già avviato sperimentazioni in classe, in alcuni casi con il coinvolgimento diretto degli studenti nella produzione audiovisiva.

L'esperienza **ha confermato il valore formativo del cinema come strumento educativo in grado di stimolare competenze cognitive, espressive e relazionali**.

L'auspicio è che iniziative come questa possano essere replicate e consolidate all'interno del sistema scolastico, favorendo una cultura dell'immagine critica, consapevole e creativa.