

UN'USCITA AL CINEMA
ESPERIENZA CINEMATOGRAFICA : CORTOMETRAGGI SVIZZERI
GIOCHI OTTICI

Pianificare un'uscita al cinema e scoprire il cinema quale luogo culturale



Comprendere il funzionamento dell'immagine animata creando dei giocattoli ottici



Impegnarsi nella giornata Roadmovie



1. PRIMA DELLA PROIEZIONE : UN'USCITA AL CINEMA

Durata consigliata : 2 ore

Scambio verbale

- I bambini e le bambine sono già stati al cinema ?
- Se sì, in quale occasione ? Per vedere quale film ?
- Se no, guardano dei film attraverso altri canali (TV, computer, tablet, smartphone) ?

Approfondimento

Ognuno compila il foglio di lavoro « Un'uscita al cinema »

→ Allegato A1 Un'uscita al cinema p. 4

I bambini e le bambine indicano le diverse tappe di un'uscita al cinema (pianificare l'uscita, acquistare i biglietti, vedere il film, attività durante la pausa, discussione sul film con i compagni alla fine) utilizzando delle parole-chiavi. Si ispirano ai loro ricordi o si affidano alla loro immaginazione se non sono ancora mai stati al cinema.

Gli allievi e le allieve progettano un manifesto in piccoli gruppi. Ogni gruppo illustra uno dei momenti forti di un'uscita al cinema ispirandosi alla scheda che hanno compilato (le immagini che illustrano questa scheda possono servire d'ispirazione). Queste decorazioni saranno affisse nella sala il giorno della proiezione.

Conclusione

La classe prepara diversi oggetti che trasformeranno il pomeriggio Roadmovie in una vera uscita al cinema :

- I bambini e le bambine creano i biglietti d'entrata colorati che porteranno alla sessione di cinema e che mostreranno all'entrata della sala.

→ Allegato A2 Biglietti del cinema p. 5

- Per riuscire a ricreare un'ambientazione tipica ci vogliono i popcorn : la classe prepara e confeziona dei sacchetti decorati con delle forme che ricordano il cinema.

2. DURANTE LA PROIEZIONE CORTOMETRAGGI SVIZZERI

Durata consigliata : 2 ore

Durante la giornata di cinema Roadmovie, gli allievi vivono la propria esperienza di cinema assistendo alla proiezione di cortometraggi proposti da Roadmovie nella sala decorata dalle loro creazioni.

→ Cortometraggi svizzeri per l'infanzia
www.roadmovie.ch

3. DOPO LA PROIEZIONE GIOCHI OTTICI

Durata consigliata : 2 ore

Allo scopo di consolidare la comprensione dell'immagine in movimento, i bambini e le bambine creano i loro propri giocattoli ottici. I cortometraggi mostrati durante la proiezione di Roadmovie sono dei film d'animazione « fotogramma per fotogramma ». Durante la proiezione un'animatrice spiega il funzionamento dell'immagine animata utilizzando un flipbook, ossia un blocchetto di fogli su ognuno dei quali sono disegnate in successione delle figure; sfogliando rapidamente il blocchetto si ha l'impressione, ovvero l'illusione ottica, che l'immagine prenda vita e inizi a muoversi. Al ritorno in classe si ricorda agli allievi e alle allieve il funzionamento del flipbook che hanno osservato durante la proiezione.

Dopodiché si può proporre loro di fabbricare dei giocattoli ottici, il disco magico e/o la striscia animata, utilizzando le schede di lavoro « Il disco magico » e « La striscia animata ».

I due progetti fai-da-te illustrano abilmente i principi delle immagini in movimento : mostrano che due immagini si fondono in una sola quando si succedono rapidamente.

→ Allegato A3 La striscia animata p. 6

→ Allegato A4 Il disco magico p. 7

Questa attività permette di sviluppare delle competenze direttamente legate agli obiettivi del Piano di studio ticinese (3/4 HarmoS) elencati qui di seguito:

Italiano

Ambiti di competenza : leggere e scrivere (tabelle 25 e 26)

Educazione visiva

Ambito di competenza : espressione e rappresentazione (tabella 47)

- Rappresentare ed esprimere un'idea, un'immagine, un'emozione attraverso la pratica di diverse tecniche.
- Inventare e produrre delle immagini, liberamente o in risposta a una consegna.

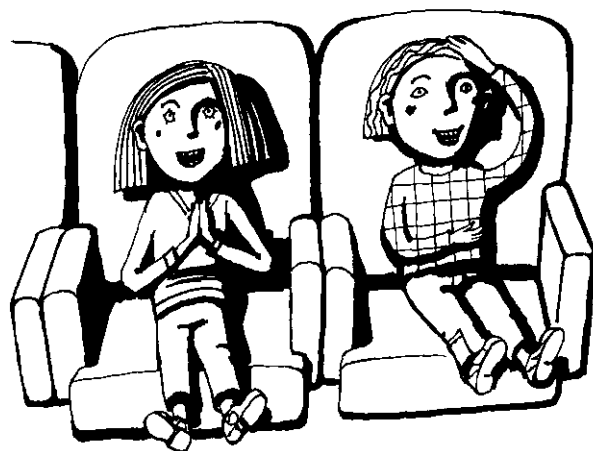
Educazione alle arti plastiche

Ambito di competenza : tecniche (tabella 48)

- Utilizzare alcuni materiali, supporti, formati e tecniche per la realizzazione di manufatti esercitando le abilità di motricità fine (precisione, delicatezza, coordinazione, rapidità di gesti, ecc.,...).











**BIGLIETTO
DEL CINEMA**

**BIGLIETTO
DEL CINEMA**

**BIGLIETTO
DEL CINEMA**

**BIGLIETTO
DEL CINEMA**

**BIGLIETTO
DEL CINEMA**

**BIGLIETTO
DEL CINEMA**

**BIGLIETTO
DEL CINEMA**

**BIGLIETTO
DEL CINEMA**

**BIGLIETTO
DEL CINEMA**

**BIGLIETTO
DEL CINEMA**

**BIGLIETTO
DEL CINEMA**

**BIGLIETTO
DEL CINEMA**

**BIGLIETTO
DEL CINEMA**

**BIGLIETTO
DEL CINEMA**

**BIGLIETTO
DEL CINEMA**

**BIGLIETTO
DEL CINEMA**

**BIGLIETTO
DEL CINEMA**

**BIGLIETTO
DEL CINEMA**

**BIGLIETTO
DEL CINEMA**

**BIGLIETTO
DEL CINEMA**

**BIGLIETTO
DEL CINEMA**

**BIGLIETTO
DEL CINEMA**

**BIGLIETTO
DEL CINEMA**

**BIGLIETTO
DEL CINEMA**

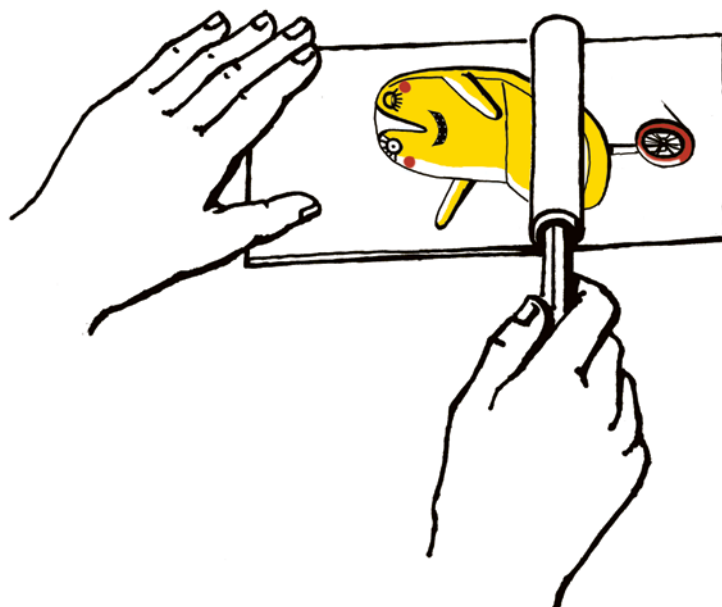
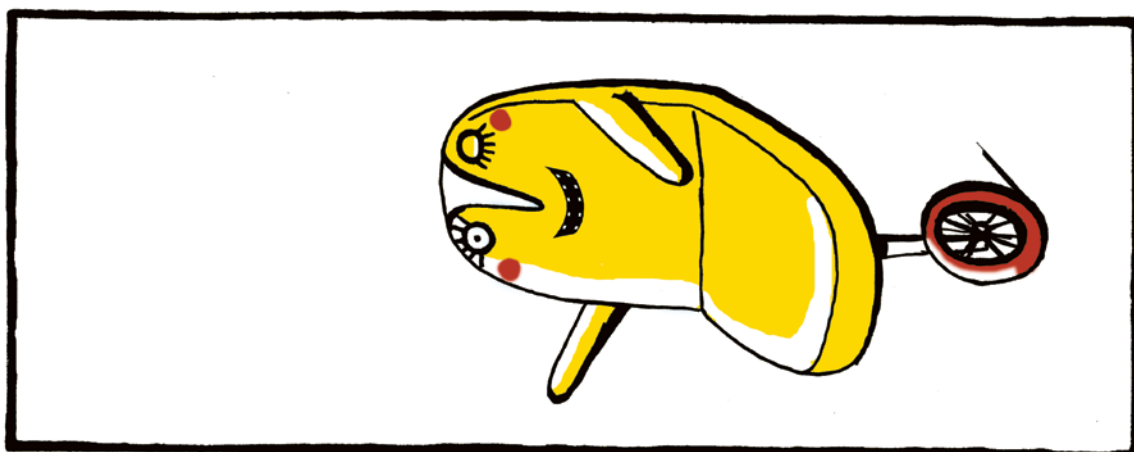
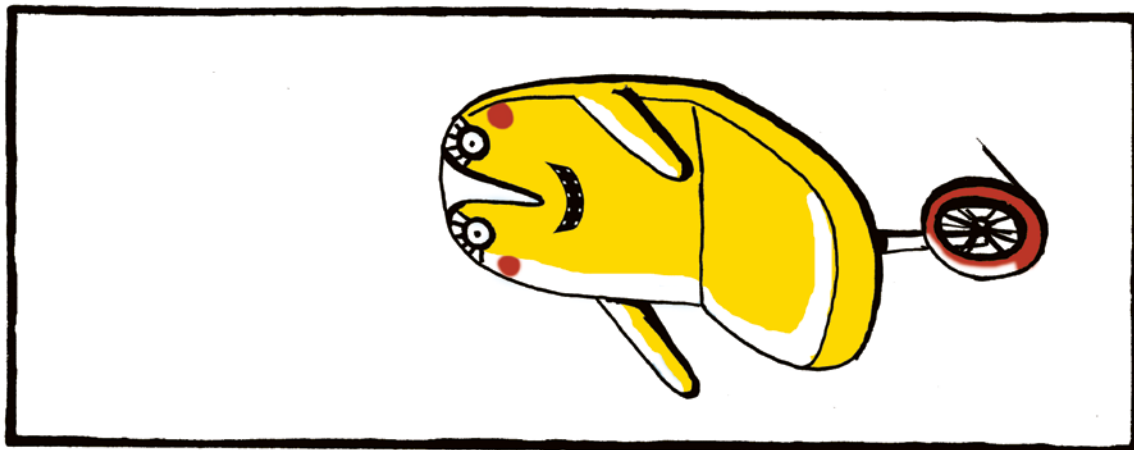
**BIGLIETTO
DEL CINEMA**

**BIGLIETTO
DEL CINEMA**

**BIGLIETTO
DEL CINEMA**

**BIGLIETTO
DEL CINEMA**

- 1 Ritagliare le due striscie disegnate.
- 2 Disporre le due striscie una sopra l'altra. Arrotolare la striscia superiore attorno a una matita.
- 3 Con una mano tenere ferma un'estremità delle striscie. Con l'altra mano fare rotolare rapidamente la matita avanti e indietro sopra la striscia inferiore : l'immagine prende vita !
- 4 Perché non provare con il tuo disegno personale ?



Qual è l'attore misterioso?

- 1 Ritagliare i due dischi e incollarli uno per lato su un cartoncino della stessa dimensione. Fai in modo che le linee bianche dei due dischetti combacino.
- 2 Forare il cartoncino nei due punti indicati dai cerchi. Fissare una cordicella a ogni buco.
- 3 Tendere le cordicelle con le mani per far girare velocemente il cartoncino.
- 4 Perché non provare con un tuo disegno personale ?

