

FRAMEWORK PER L'EDUCAZIONE AL CINEMA



FRAMEWORK PER L'EDUCAZIONE AL CINEMA

Framework per l'educazione al cinema

©2015 A Framework for Film Education pubblicato da BFI British Film Institute.



©2023 Fondazione Cineteca Italiana di Milano nell'ambito del progetto "Behind the Light. Programma di multi-hub network per l'innovazione nell'alfabetizzazione all'audiovisivo" sostenuto dal Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola promosso dal Ministero della Cultura e dal Ministero dell'Istruzione e del Merito.

Traduzione italiana di Simone Moraldi e Sara Brollo

Immagine di copertina da Shutterstock.com.

Impaginazione grafica Francesco Galanti - Effigie Srl

©Fondazione Cineteca Italiana di Milano. Le immagini interne sono state scattate nel corso delle attività didattiche realizzate nell'ambito del progetto Behind The Light anno scolastico 2022/2023.

Il Framework per l'educazione al cinema è stato tradotto e pubblicato nell'ambito di

BEHIND THE LIGHT

con il sostegno del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola promosso da Ministero della Cultura e Ministero dell'Istruzione e del Merito

Fondazione Cineteca Italiana

Viale Fulvio Testi 121, 20162 Milano - MM5 Bicocca

Tel. 02.87242114 - info@cinetecamilano.it

www.cinetecamilano.it



Siamo felici di presentare la traduzione del *Framework for Film Education* come parte di un progetto di cui andiamo particolarmente fieri, il progetto "Behind the Light. Programma di multi-hub network per l'innovazione nell'alfabetizzazione all'audiovisivo" di cui Fondazione Cineteca Italiana di Milano è capofila e che vede coinvolto un nutrito gruppo di partner tra istituti scolastici, università, centri di ricerca, associazioni di categoria, testate di critica cinematografica, associazioni culturali, sale cinematografiche. Il progetto è sostenuto nell'ambito del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola promosso dal Ministero della Cultura e dal Ministero dell'Istruzione e del Merito, un piano che a nostro avviso costituisce un avamposto di livello internazionale per obiettivi, metodi di governance e partenariato, una risorsa a disposizione di scuole e attori della società civile italiani che ci piacerebbe veder entrare in un fecondo e ampio dialogo con il Framework e con l'ampia rete di partner che gli ha dato vita. In quanto promotori e animatori culturali crediamo fortemente che il dialogo tra istituzioni, di livello nazionale e internazionale, sia la linfa vitale che permette di arricchire e aggiornare il proprio armamentario di gestione di processi così ampi e complessi; per questo siamo felici e orgogliosi di aver dato questo piccolo contributo mettendo a disposizione di tutti quello che, a nostro avviso, è ancora uno strumento metodologico essenziale per chiunque voglia proporre programmi, progetti e percorsi per la Film Education.

Il *Framework for Film Education*, pubblicato nel 2015 e frutto del lavoro di un'ampia rete internazionale di enti e di singoli professionisti della Film Education, rappresentati per l'Italia dall'Università degli Studi Roma Tre, sotto la guida del compianto professor Marco Maria Gazzano del Dipartimento di Filosofia, Comunicazione e Spettacolo, compie 8 anni nel 2023 ma non smette ancora di fornirci dei punti di riferimento importanti per sviluppare i nostri percorsi di educazione, che costituiscono una componente strategica del lavoro che Fondazione Cineteca Italiana di Milano porta avanti.

La traduzione del *Framework for Film Education*, a cura di Simone Moraldi e Sara Brollo, appare qui con un'introduzione di Mark Reid, funzionario del BFI-British Film Institute, uno dei principali animatori del dibattito europeo sulla Film Literacy dal 2011 a oggi e uno dei principali estensori del Framework.

Silvia Pareti, *Segretario Generale Fondazione Cineteca Italiana di Milano.*

CONTENUTI

- 9 **IL SUCCESSO HA MOLTI PADRI**
- 11 **PREMESSA**

- 13 **INTRODUZIONE**
- 13 SCREENING LITERACY
- 13 UN CURRICOLO BASATO SULLE COMPETENZE
- 14 LA METODOLOGIA
- 15 IL FRAMEWORK

- 16 **IL FRAMEWORK**
- 16 LE DIMENSIONI CHIAVE DELL'EDUCAZIONE AL CINEMA

- 19 **AREE DI APPRENDIMENTO**
- 20 IL CINEMA COME LINGUAGGIO SPECIFICO
- 22 IL CINEMA COME PROCESSO SIA COLLABORATIVO CHE PERSONALE
- 24 UN APPROCCIO CRITICO PERSONALE
- 26 ESTENDERE LA PROPRIA CULTURA CINEMATOGRAFICA
- 28 CONTESTUALIZZAZIONE STORICO-SOCIALE
- 30 APPRENDIMENTO RIFLESSIVO

- 32 **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**
- 33 **ESPERIENZE**
- 34 **L'EDUCAZIONE AL CINEMA IN UN CONTESTO PIÙ AMPIO**
- 35 **E ADESSO?**
- 35 **CONTRIBUTI**

IL SUCCESSO HA MOLTI PADRI

“Il successo ha molti padri”, come diciamo in inglese, e il *Framework for Film Education* è il frutto del lavoro di molte menti riunite ed è a disposizione di tutti, con l'augurio che possa essere di sostegno a tutti gli attori del panorama internazionale dell'alfabetizzazione al cinema e all'audiovisivo. Le origini di questo documento, che qui è pubblicato nella sua traduzione italiana, risalgono al 2015 ed è l'ultimo punto di arrivo di un percorso avviato quattro anni prima con *Screening Literacy*, il primo report italiano sullo stato dell'arte della *Film Education*, commissionato dall'Unione Europea nell'ambito del programma “MEDIA” nel 2011.

In quel frangente, 55 persone provenienti da oltre 50 organizzazioni, tra le quali cineteche, università, organizzazioni non governative e agenzie pubbliche, hanno dato vita a una *task force* che ha raccolto evidenze e casi di studio per creare la prima e più ampia indagine sull'educazione al cinema e all'audiovisivo in Europa. Nel 2012 abbiamo pubblicato i profili nazionali inerenti lo stato dell'arte della *Film Education* di 32 Paesi membri dell'Unione Europea o facenti parte dello Spazio Economico Europeo e abbiamo raccolto 150 casi di studio innovativi e di notevole rilievo nel settore.

Il report, disponibile in inglese sul portale della Commissione Europea, contiene anche 12 raccomandazioni indirizzate alle autorità europee da parte del gruppo di lavoro e ha disegnato un ipotetico modello di alfabetizzazione al cinema e all'audiovisivo, redatto sulla base di una ricca rassegna di buone pratiche di *Film Education* che abbiamo trovato in tutto il continente e che nel report viene così descritta:

In alcuni paesi l'assetto strategico nazionale delle politiche di *Film Education* è caratterizzato da un elevato grado di coordinamento tra i vari settori (agenzie governative per l'istruzione e la cultura, organizzazioni non governative e produttori di contenuti audiovisivi). Alla base di queste politiche vi è una serie di scopi che riflettono interessi industriali (sviluppare un pubblico curioso e ricettivo e sviluppare forza lavoro qualificata per il settore), ma che sono fondamentalmente sostenuti dal diritto di tutte le persone a diventare “alfabetizzate” all'immagine in movimento. Questi scopi saranno espliciti, condivisi e apprezzati da tutti i partecipanti ai processi di produzione e diffusione culturale. È auspicabile che la presenza di un assetto strategico nazionale sulle politiche di alfabetizzazione cinematografica e audiovisiva sia parte di un più ampio movimento di diffusione della cultura cinematografica, che sostenga l'educazione e l'accesso al cinema e al prodotto audiovisivo per una serie di persone tra cui, in particolare, bambini, anziani, gruppi minoritari, e che il finanziamento pubblico nel comparto persegua questo obiettivo.

L'apprendimento nell'ambito dell'educazione non formale sarà auspicabilmente valorizzato e riconosciuto al pari di quello che ha luogo nei contesti di educazione formale e ne sarà riconosciuta la specificità e la peculiarità. Si auspica un impegno affinché l'offerta didattica, in tal senso, sia valutata in modo solido e indipendente e che i vari *providers*, anche a

livello nazionale, si impegnino a migliorare e ad accrescere la propria offerta. Si auspica che i Paesi europei si caratterizzino in futuro per livelli crescenti di partecipazione ad attività e processi di alfabetizzazione al cinema e all'audiovisivo, in attività caratterizzate da un grado adeguato di continuità nel tempo e i cui risultati siano rilevabili tramite adeguate analisi d'impatto. Le responsabilità dei finanziamenti saranno distribuite tra i settori pubblico, commerciale, educativo e culturale, e saranno erogate sulla base di un piano nazionale condiviso. La forza lavoro impiegata nel settore dell'educazione al cinema - dagli insegnanti di cinema formati agli insegnanti di altre materie con un interesse per il cinema agli operatori di supporto nelle scuole fino agli operatori del settore dell'educazione non formale (educatori freelance, operatori giovanili e di comunità, operatori culturali) - avrà opportunità di sviluppo professionale riconoscibili e finanziate che li sosterranno fin dal loro ingresso nello *status* di esperti e con un sistema di accreditamento che certifichi la loro competenza e adeguatezza allo svolgimento del ruolo.

E la nostra prima raccomandazione era di indicare alla *Film Education* la seguente direzione:

“Sviluppare una serie di modelli di educazione al cinema e all'audiovisivo per l'Europa, che includano la comprensione del cinema e delle forme audiovisive in generale come una forma d'arte, l'apprendimento critico, la garanzia di accesso al patrimonio cinematografico e audiovisivo nazionale e mondiale e, non in ultimo, l'acquisizione di competenze creative relative alla produzione audiovisiva.”

Due anni dopo, nel 2014, un consorzio composto da un piccolo raggruppamento di quei soggetti ha ricevuto un finanziamento nell'ambito del nuovo programma “Europa Creativa-Sottoprogramma MEDIA” per sviluppare il modello sopra descritto in un progetto che ha preso il nome di *Framework for Film Education*, il cui *output conclusivo* è oggetto di questa pubblicazione.

Il *Framework* si propone un semplice obiettivo: mettere insieme una serie di buone pratiche, competenze e aree di apprendimento che noi crediamo costituiscano un modello esaustivo di alfabetizzazione al cinema e all'audiovisivo, andando a costruire un vero e proprio curriculum per competenze. Una delle fonti di ispirazione per la redazione del curriculum è stata l'Irlanda del Nord, dal cui modello abbiamo desunto una serie di indicazioni. Uno schema di curriculum tende a definire e descrivere una panoramica di obiettivi di apprendimento, competenze ed esperienze, piuttosto che elencare, con pretese di esaustività, tutti i possibili contenuti della didattica. Il nostro *Framework*, fin dall'inizio, ha seguito il modello fondato su “le tre C” della *Film Education*, già definite e codificate dal BFI nei primi anni duemila: la dimensione Critica, Creativa e Culturale. A queste abbiamo aggiunto “le tre P”: Pratiche, Processi e Partecipazione. Due categorizzazioni terminologiche che, incrociate fra loro, restituiscono l'articolazione completa dello schema di curriculum che abbiamo costruito nel *Framework for Film Education*. Per noi, ogni progetto che ambisca a inserirsi nel

più ampio novero della *Film Education* dovrà mirare all'obiettivo di "ispirare, formare i cittadini europei alla capacità di accedere al prodotto cinematografico e audiovisivo, essendo capace di godere appieno, di comprenderlo, di esplorare l'universo del cinema e dell'audiovisivo nella sua vastità e, non di meno, di acquisire competenze creative. Altresì, l'obiettivo è invitare a condividere l'esperienza della visione in tutte le sue forme lungo l'intero arco della propria vita".

Il *Framework* è stato redatto nell'arco di due anni a partire dal 2014, principalmente in due seminari in presenza - a Berlino nel 2014 e a Praga nel 2015 - ed è stato presentato alla *Cinémathèque Française* di Parigi nel giugno 2015. È stato tradotto in molte lingue, soprattutto europee ma anche extra-europee come, ad esempio, il coreano. È stato utilizzato in ambito pubblico e istituzionale per la redazione di documenti di carattere programmatico e citato in *position papers* strategici ed è alla base della programmazione di un'ampia gamma di progetti a livello internazionale.

Nel 2019 lo stesso gruppo di lavoro, con l'aggiunta di alcuni nuovi membri, si è successivamente candidato per un nuovo progetto nell'ambito del programma Europa Creativa per avviare l'implementazione, in una chiave più concreta, di alcuni aspetti del *Framework*. Lo schema sintetico di curriculum che avevamo costruito era sicuramente un ottimo punto di partenza, ma come avrebbe funzionato nella pratica? Il progetto *Film Education: from Framework to Impact* ha radunato una rete di organizzazioni in tutta Europa in una serie di *discussion* e riflessioni inerenti

l'implementazione concreta di pratiche e processi di *Film Education* - in collaborazione con docenti, studenti, esperti di *Film Education*, sale cinematografiche, archivi e festival del cinema - cercando di definire tutti i possibili contesti in cui la *Film Education* accade e definendo approcci e modelli utili alla sua effettiva implementazione.

Abbiamo creato un *MOOC - Mass Open Online Course* che ha descritto esempi, buone pratiche e si è rivolto con profitto a migliaia di discenti e addetti ai lavori in tutto il mondo. Abbiamo realizzato quattro seminari di formazione (*lead practitioner seminars*, n.d.t) in Slovenia, Estonia, Ungheria e Grecia, coinvolgendo nel dibattito europeo sulla *Film Education* più di 300 operatori di *Film Education*. Abbiamo raccolto e catalogato i risultati, le ricerche, i materiali didattici e le risorse e le abbiamo organizzate all'interno di un unico sito: <https://filmeducationframework.eu/>. Il sito è stato tradotto in tedesco, lituano ed estone, è stato visitato in totale più di 15.000 volte e ha un dominio registrato fino al 2030. Con questa mia introduzione esprimo a nome di tutte le persone con cui collaboriamo da ormai più di dieci anni tutta la nostra gioia per questa traduzione italiana del *Framework for Film Education*. Auspichiamo con sincerità che i professionisti italiani della *Film Education* lo trovino interessante ed importante per aprire nuove prospettive per la *Film Literacy* in Italia.

Londra, 1 marzo 2023

MARK REID, British Film Institute



PREMESSA

Da più di 120 anni il cinema si è evoluto attraverso molteplici generi, modalità e piattaforme, fino a diventare la forma culturale dominante del XXI secolo. In questo tempo esso ha sviluppato un proprio linguaggio, altamente complesso, sofisticato, immensamente potente e, come tutti i linguaggi, ancora in evoluzione. Nelle sale cinematografiche, *online*, in televisione e attraverso spettacolari esperienze immersive il linguaggio audiovisivo è diventato quasi onnipresente nelle nostre vite.

Ma nonostante la sua ubiquità, complessità e ricchezza culturale e la sua importanza sociale, storica e artistica, l'educazione al cinema è rimasta una materia relativamente marginale e poco sviluppata nella maggior parte dei sistemi educativi europei. Così dicendo non si intende certo negare la lunga storia dell'educazione al cinema, né il lavoro ispiratore di molte persone in tutta Europa; si intende invece sottolineare la carenza di accesso a questa attività, accesso che dovrebbe essere un diritto di tutti e tutte. L'immensa importanza dell'educazione al cinema attende da tempo un riconoscimento adeguato nei nostri sistemi e nelle nostre pratiche educative. Questo riconoscimento è non di meno necessario per i bambini e i giovani europei.

Il *Framework* mira a sostenere il cambiamento in atto. È stato redatto in risposta alla prima fra le 12 raccomandazioni formulate nel rapporto *Screening Literacy*, che rappresenta il risultato dell'omonima ricerca finanziata dalla Commissione Europea ed è stato pubblicato nel 2012:

RACCOMANDAZIONE 1: va redatto un modello di educazione al cinema per l'Europa, che includa il riconoscimento del cinema come forma d'arte, la sua comprensione critica, l'accesso al patrimonio cinematografico nazionale, mondiale e locale, e l'acquisizione delle competenze del fare cinema.

Gli autori di questo documento si impegnano a favorire l'accesso all'educazione al cinema, coinvolgendo i cittadini europei a partire dai più giovani, cosicché essa diventi fonte d'ispirazione e fornisca loro gli strumenti per un apprendimento continuo e per fruire di questo *medium* prezioso e afferente alla multisensorialità nell'arco dell'intera vita. Riteniamo fondamentali alcuni principi:

- L'importanza di integrare le pratiche e i processi sia critici sia creativi con la più ampia partecipazione alla cultura cinematografica.
- Il riconoscimento della specificità del cinema come forma d'arte e come testo che possiede un suo linguaggio, una sua storia e una sua estetica.
- Il diritto di tutti i bambini e dei giovani di sperimentare, conoscere e apprezzare il cinema sia attraverso le strutture educative formali della scuola sia nei contesti informali, come quello domestico, quello familiare e quello sociale.

Il *Framework* raccoglie ciò che gli esperti di tutta Europa considerano essenziale per l'educazione al cinema. Traccia connessioni fra quelli che gli educatori auspicano essere i "risultati" dell'educazione al cinema, in termini di competenze, conoscenze ed esperienze ritenute essenziali per considerarsi "alfabetizzati al linguaggio cinematografico".

Il *Framework* è stato creato nel 2014-15 da venticinque professionisti del settore cinematografico, provenienti da agenzie nazionali, cineteche, università, ONG, scuole e Film Institutes di 20 Paesi europei. Lo scopo è quello di consolidare un corpo di teorie, pratiche e principi che siano alla base delle varie attività europee di educazione al cinema, migliorandone chiarezza e coerenza nel perseguimento di un comune intento:

ESSERE FONTE DI ISPIRAZIONE E FORNIRE STRUMENTI ALLE PERSONE IN EUROPA PERCHÉ SIANO IN GRADO DI APPREZZARE, COMPRENDERE, CREARE, ESPLORARE E CONDIVIDERE IL CINEMA IN TUTTE LE SUE FORME NELL'ARCO DELLE LORO VITE.

Questo intento è organizzato attorno a 6 obiettivi di apprendimento che consideriamo fondamentali. I discenti saranno in grado di:

- Comprendere la specificità del linguaggio cinematografico e audiovisivo e come esso si distingue dagli altri linguaggi.
- Acquisire la consapevolezza del cinema come processo collettivo e collaborativo, ma anche personale e individuale sia nella fruizione sia nella produzione.
- Sviluppare un coinvolgimento personale col cinema che comprenda una varietà di prospettive: critica, estetica, emozionale, culturale e creativa.
- Accedere con regolarità a un'ampia varietà di film e forme filmiche.
- Sviluppare consapevolezza rispetto al contesto storico e sociale del prodotto audiovisivo.
- Riflettere sulle varie modalità atte a esperire, esplorare e apprendere il cinema.

Abbiamo associato queste competenze a specifici obiettivi di apprendimento e li abbiamo collegati a quel genere di esperienze che potrebbero favorire il loro raggiungimento. Abbiamo identificato alcune "competenze di alto livello" (per esempio: sviluppare il pensiero critico e divenire dei creativi audaci e dei collaboratori attivi) che aiuteranno gli educatori a spiegare come l'educazione al cinema sia un insegnamento trasversale, atto a favorire il raggiungimento di obiettivi di apprendimento spendibili in altri contesti: a tal proposito abbiamo citato alcune "disposizioni ad imparare" (ad esempio: la curiosità, la tolleranza e l'aspirazione) che vengono stimulate dall'educazione al cinema.

Inquadreremo gli obiettivi di apprendimento nelle "tre C" dell'educazione al cinema: la dimensione Creativa, la dimensione Culturale e la dimensione Critica. Questo schema viene ampliato grazie all'esplicitazione delle connessioni fra ciascuna dimensione e le Pratiche e i Processi chiave che, insieme, assicurano la più ampia Partecipazione sociale e culturale.

A CHI SI RIVOLGE IL FRAMEWORK?

Il *Framework* è uno strumento di lavoro pensato per educatori, progettisti e decisori politici. Esso mira a supportare gli educatori nel posizionare le attività legate all'educazione al cinema all'interno di una "mappa" navigabile di approcci, esperienze e obiettivi di apprendimento; per chi progetta curricula e percorsi didattici, a identificare un range di possibili percorsi di apprendimento. Per i decisori politici è una guida alle "pratiche forti" di partecipazione, un set rodato di principi che identificano il ruolo dell'educazione al cinema in un quadro più ampio di modalità e forme di apprendimento.

Per ciascuno, ci auguriamo che il *Framework* sia un contributo significativo allo sviluppo, alla comprensione e alla pratica dell'educazione al cinema in Europa, un distillato delle esperienze proficue e dell'*expertise* accumulati in anni da esperti e formatori di cinema e audiovisivo, e che ugualmente si dia come un resoconto della vitalità e dell'importanza di questo campo dell'educazione.



INTRODUZIONE

Questo documento definisce un quadro di riferimento che educatori, agenzie governative e non governative e industrie cinematografiche e audiovisive possano utilizzare per creare opportunità, percorsi ed esperienze di apprendimento a favore degli studenti di tutte le età, ma, in particolare, per i più giovani, al fine di favorire il loro accesso all'"universo del cinema".

Lo sviluppo del *Framework* è stato finanziato dalla Commissione Europea nell'ambito del programma "Europa Creativa 2014-2020" nell'ambito dell'azione *Film Literacy*, e rientra fra le iniziative a sostegno dell'*Audience Development* a favore del cinema europeo.

Il *Framework* pone l'accento su due aspetti: l'avvicinamento al cinema degli spettatori giovani e giovanissimi e la valorizzazione del patrimonio cinematografico europeo. Nessuno dei due aspetti è esclusivo: viene infatti incoraggiato il coinvolgimento con l'intero "universo del cinema" e nell'arco dell'intera vita. Se dunque l'intento è quello di costruire una cultura cinematografica europea che sia sostenibile, risulta fondamentale creare e sfruttare tutte le opportunità possibili per consentire ai bambini e ai giovani di scoprirne e sperimentarne il patrimonio cinematografico e di apprezzare e comprendere la specificità con cui gli autori europei sanno raccontare le loro storie.

SCREENING LITERACY

Nel 2012 la Commissione Europea ha finanziato una ricerca sullo stato dell'educazione al cinema per valutarne l'impatto nel sostenere e trasformare la cultura cinematografica in Europa. Il rapporto che ne è risultato, intitolato *Screening Literacy*, ha rilevato un'ampia gamma di approcci, progetti, pratiche e priorità attraverso esperienze raccolte in tutti i Paesi dell'Unione Europea. La ricerca evidenzia i profili di 32 Paesi che ospitano questa gamma di attività e oltre 150 casi di studio di progetti e programmi.

Nonostante molti di questi progetti si distinguano già per la ricchezza dei contenuti e per l'impatto prodotto, risulta evidente la mancanza di una coerenza, di un senso di finalità comune, di una linearità nella loro presentazione, aspetti che consentirebbero all'educazione al cinema di parlare con una sola voce, risultando così "più della somma delle sue parti".

I ricercatori che hanno redatto il documento *Screening Literacy* hanno messo in luce la mancanza di standard e di risultati condivisi e la necessità di possedere un quadro di riferimento in cui approcci e pratiche diverse possano essere confrontate tra loro e da cui possano quindi essere creati e sviluppati nuovi progetti. Risulta chiara invece l'esistenza di modelli e pratiche, spesso impliciti e fortemente radicati nelle culture educative e cinematografiche nazionali che per questo presentano la stessa variabilità delle altre attività culturali.

Pertanto, lo stato attuale dell'educazione al cinema in Europa è multiforme, spesso invisibile e frammentato. Gli autori di *Screening Literacy* sono concordi nel sostenere che la condivisione delle risorse e dell'esperienza, la volontà di sviluppare progetti in cooperazione e l'armonizzazione degli

approcci renderebbero la proposta dell'educazione al cinema più efficiente, dinamica e coerente.

Delle dodici Raccomandazioni, *Screening Literacy* pone particolare attenzione alla seguente:

REDIGERE UN MODELLO DI EDUCAZIONE AL CINEMA PER L'EUROPA, CHE COMPRENDA: L'APPREZZAMENTO DEL CINEMA COME FORMA D'ARTE, LA COMPrensione CRITICA, L'ACCESSO AL PATRIMONIO NAZIONALE E MONDIALE E LO SVILUPPO DI COMPETENZE CREATIVE.

Il *Framework* per l'educazione al cinema presentato in questo documento ha quindi come primo obiettivo quello di "descrivere e consolidare i vari approcci e tipi di attività di educazione al cinema, in tutti i settori e in tutti i contesti, e organizzarli sotto una serie di 'esiti dell'educazione cinematografica' condivisi.

Il secondo obiettivo principale del *Framework* è fornire un modello corredato da una serie di risultati ed esempi, per aiutare a programmare e condividere progetti futuri in Europa. Dovrebbe essere particolarmente utile per i contesti in cui l'educazione al cinema è attualmente poco sviluppata, fornendo a questi Paesi e alle organizzazioni interessate non solo una guida, ma anche un'opportunità di collegarsi con altri Paesi e progetti in base a una serie di parametri condivisi. Il nostro obiettivo è creare le condizioni per instaurare modalità efficaci di collaborazione, di partenariato e di sviluppo, che ispirino e coinvolgano gli educatori, gli studenti e l'industria cinematografica europea.

UN CURRICOLO BASATO SULLE COMPETENZE

Possedere un quadro di riferimento per un curriculum significa avere uno strumento per generare modelli di pratiche. I modelli partono dagli obiettivi, dalle competenze e dai risultati desiderati (quali tipi di apprendimento dovrebbero essere raggiunti? E per chi?), per poi risalire alle pedagogie (quali tipi di insegnamento ci aiuteranno a raggiungere questi risultati?) che vengono poi illustrate da esempi (come si presentano queste pedagogie nella pratica?).

Mentre alcuni Paesi hanno esempi di curricula di educazione cinematografica "basati sulle competenze" (*outcomes-based*, *ndt*), tali esempi non sono mai stati raccolti in un quadro generale per l'educazione al cinema.

Il *Framework* fa quindi un significativo passo avanti rispetto alle conclusioni del rapporto *Screening Literacy*, chiedendosi quali siano i risultati dell'apprendimento che potrebbero potenziare l'apprezzamento e la comprensione del cinema, oltre a sostenere lo sviluppo di un pubblico sia per il cinema europeo contemporaneo sia per il ricco patrimonio cinematografico europeo.

Il *Framework* presenta anche un'istantanea dell'educazione al cinema che raccoglie esempi di approcci finalizzati al raggiungimento di determinati obiettivi di apprendimento, che alcuni/e potrebbero non aver mai considerato e dai quali potrebbero essere spronati/e a sperimentare e perseguire l'innovazione nel programmare i loro interventi educativi.

LA METODOLOGIA

Il *Framework* si basa sull'*expertise* di un vasto numero di enti e figure professionali. Per redigere *Screening Literacy* è stato infatti costituito un *Film Literacy Advisory Group* (Gruppo Consultivo per l'Educazione al Cinema, ndt), composto da circa 50 soggetti provenienti da più di venti paesi, tra cui sono presenti accademici, ONG, agenzie governative, insegnanti e formatori, educatori cinematografici e *film institutes*. Il *Framework* è poi stato ripreso da molte/i di loro, e non solo, per ideare un modello basato sul curriculum e sugli obiettivi di apprendimento.

È stato grazie a una revisione delle principali iniziative di educazione al cinema, portata a termine nell'agosto 2014, che è iniziato un dialogo su come l'educazione al cinema sia concepita nei vari Paesi europei. In seguito, i suddetti rappresentanti hanno partecipato a una serie di seminari, tenuti tra ottobre 2014 e gennaio 2015. Sono stati costituiti gruppi di lavoro di cinque o sei persone, ognuno dei quali si è concentrato su una delle dimensioni chiave dell'educazione al cinema: quella Critica (comprensione, analisi e fruizione del film); quella Creativa (approccio creativo e rielaborativo basato su un atteggiamento partecipativo nei confronti della cultura cinematografica attraverso diverse piattaforme) e quella Culturale (lo sviluppo intellettuale, estetico ed emotivo esplicitato dalla scelta, dalla scoperta e dall'esplorazione del cinema in tutte le sue forme).

I gruppi di lavoro sono stati inoltre incaricati di individuare una serie di "aree di apprendimento" che supportassero lo sviluppo delle "tre C", già identificate come fondamentali per l'educazione al cinema. I gruppi hanno distinto le seguenti aree chiave: la specificità del linguaggio cinematografico; la natura allo stesso tempo sociale e collaborativa, quanto personale ed espressiva, del cinema; l'importanza di sviluppare un approccio critico personale; l'importanza data alla visione di un'ampia gamma di film; le nozioni di base sullo sviluppo del contesto istituzionale, storico e tecnologico del film; la rilevanza di condurre una continua riflessione e revisione del proprio coinvolgimento nell'ampio orizzonte della cultura cinematografica.

Ogni "area di apprendimento" è suddivisa in obiettivi di apprendimento dettagliati e collegati alle esperienze-tipo che – si auspica – portino al loro raggiungimento. Inoltre, ci sono alcune "competenze di alto livello" (**divenire pensatori critici, creativi avventurosi, individualità capaci di esprimersi, contributori sensibili, collaboratori attivi, esploratori confidenti, partecipanti informati, spettatori esigenti, sostenitori entusiasti, discenti indipendenti e cittadini impegnati**) che possono aiutare gli educatori a spiegare come l'educazione al cinema si colleghi a una gamma più ampia di obiettivi di apprendimento.

Infine, vengono specificate alcune "disposizioni all'apprendimento continuo" (**curiosità, empatia, tolleranza, aspirazione e divertimento**) che funzionano da supporto per i discenti e che risultano rinforzate dall'educazione al cinema.

Le aree di apprendimento sono a loro volta sostenute da una serie di "esperienze" che permettono di esprimere ed esplorare la peculiarità del cinema, ed è esplicitato il collegamento diretto tra queste esperienze e uno specifico set di obiettivi di apprendimento.

Il gruppo di lavoro suggerisce che lo sviluppo di queste aree di apprendimento e delle esperienze che le supportano sia accompagnato dalla partecipazione, dalla sperimentazione e dalla comprensione da parte di tutti i discenti dei processi implicati nell'approccio critico, creativo e culturale al cinema.

Il risultato finale di questo lavoro è il *Film Education Framework for Europe* (*Framework* per l'educazione al cinema in Europa, ndt), riassunto in forma di griglia nella pagina a fianco.

IL FRAMEWORK

FRAMEWORK PER L'EDUCAZIONE AL CINEMA IN EUROPA								
SCOPO	Ispirare e fornire strumenti alle persone in tutta Europa, perché siano in grado di accedere, trarre beneficio, comprendere, esplorare e condividere il cinema in tutte le sue forme e nell'arco dell'intera vita.							
SENSIBILITÀ CINEMATOGRAFICA								
DIMENSIONI CHIAVE DELL'EDUCAZIONE AL CINEMA	CREATIVA Processi Pratiche Partecipazione		CRITICA Processi Pratiche Partecipazione		CULTURALE Processi Pratiche Partecipazione			
AREE DI APPRENDIMENTO	Specificità del linguaggio filmico	Processi sociali, personali, collaborativi	Riscontro critico personale	Coinvolgimento cinematografico più ampio	Contesto storico e istituzionale	Apprendimento riflessivo		
RISULTATI DI APPRENDIMENTO	Pensatori/atrici critici/che	Creativi/e avventurose/i	Individui dotati di competenza comunicativa	Contributori/trici sensibili	Praticanti riflessive/i	Collaboratori/atrici attivi/e		
	Esploratori/trici fiduciosi/e	Partecipanti consapevoli	Spettatori/trici Critici/che	Sostenitori /trici entusiasti/e	Discenti indipendenti	Cittadini/e impegnati/e		
ESPERIENZE	Coinvolgimento col cinema in ogni sua forma	Sperimentare opportunità creative di filmmaking	La visione in sala	Riflettere sulla cultura nazionale e mondiale	Scoprire il cinema del passato	Il cinema come arte	Identificare, farsi domande e riflettere su idee e valori	
DISPOSIZIONE ALL'APPRENDIMENTO CONTINUO	CURIOSITÀ		EMPATIA		ASPIRAZIONI		TOLLERANZA	DIVERTIMENTO
CONNESSIONE CON LA SFERA PERSONALE E LAVORATIVA	CRESCITA PERSONALE			RESPONSABILITÀ CIVICA		OCCUPABILITÀ		

Il *Framework* stabilisce una serie di risultati ai quali ogni programma o progetto di alfabetizzazione cinematografica, sia nel settore dell'educazione formale sia in quello informale, potrebbe realisticamente aspirare. L'aspettativa non è che ogni singolo progetto possa raggiungere tutti i risultati del *Framework*, ma piuttosto che, affiancando la dimensione critica, la dimensione creativa e la dimensione culturale sia possibile, per chi si occupa dello sviluppo dei progetti, esplorare questioni ed esiti che vanno al di là della loro pratica ordinaria.

Il *Framework* è una struttura di supporto centrata sulle competenze. Presenta una serie di spunti o supposizioni che possono essere utilizzate per pianificare o per decidere la direzione da far prendere allo sviluppo di un progetto. Invece di partire da un'attività a sé stante (cioè che un progetto si propone di fare), si pone la domanda: "Quale sarà il risultato in termini di incremento delle competenze di alfabetizzazione cinematografica del discente?".

Il *Framework* non è prescrittivo. Piuttosto, prende in considerazione una serie di risultati ricorrenti nelle pratiche di alfabetizzazione cinematografica per posizionarli all'interno delle aree delle conoscenze, dell'abilità, della comprensione e delle esperienze che condurranno ad attività di alfabetizzazione cinematografica di qualità.

Non viene fatta distinzione tra esperienze di apprendimento formali e informali. Ogni area sarà soggetta alle proprie limitazioni, così come avrà le proprie possibilità ed esperienze da offrire.

È importante considerare il *Framework* come uno strumento utile per mettere in luce il valore di determinate competenze ed esperienze e dell'accesso a una gamma di film più ampia possibile.

Uno spettatore consapevole e alfabetizzato avrà maggiori probabilità di esplorare il cinema in maniera estesa e, di

conseguenza, aumenterà la potenzialità di crescita di un pubblico europeo, sia nella sala cinematografica sia fuori. Sebbene in questo testo l'accento sia posto sui discenti giovani e giovanissimi l'intento è avere un quadro completo degli effetti dell'educazione al cinema e delle attitudini che ne traggono beneficio, articolandosi in un processo di apprendimento continuo che parte dalla prima infanzia e si protrae permanentemente. Pertanto, gli esempi ai quali viene fatto riferimento riguardano l'intero arco della vita.

LE DIMENSIONI CHIAVE DELL'EDUCAZIONE AL CINEMA

Il cinema ha il potere di influenzare il modo in cui vediamo e comprendiamo il mondo. Ci porta a sperimentare, manipolare e valutare un'ampia gamma di emozioni.

Può estraniarci dal mondo esterno, può condurci in nuovi mondi e può portarci a riflettere sul mondo in cui viviamo.

Un autore cinematografico opera attraverso selezioni: delle inquadrature, della musica, degli elementi della storia e del modo in cui verrà costruita la narrazione.

Noi da spettatori entriamo in dialogo con il film che stiamo guardando o, da autori, pensiamo a come costruirlo per far sì che chi lo guarda capisca e apprezzi ciò che sta accadendo sullo schermo.

Queste dimensioni chiave del cinema sono state riassunte come "le tre C" dell'alfabetizzazione cinematografica: la dimensione Critica, la dimensione Creativa e la dimensione Culturale.

Il *Framework* prende in considerazione i modi in cui queste dimensioni chiave sono sperimentate dai discenti - attraverso una serie di Processi e Pratiche che permettono la crescita della loro Partecipazione alla cultura cinematografica.



DIMENSIONE CRITICA

Lo sviluppo dell'abitudine alla riflessione e dell'utilizzo della facoltà critica è una parte importante di qualsiasi processo educativo.

La facoltà critica viene sviluppata nel tempo attraverso un processo di verifica, messa in discussione e affinamento dei giudizi.

È un processo sociale e spesso collaborativo, ed è per questo che i *forum online*, i circoli cinematografici, i *cineclub* e la critica cinematografica sono così popolari.

"Essere critici" è la capacità di comprendere ed esplorare il cinema in tutta la sua varietà e di sviluppare una attitudine che ci permetta di mettere continuamente in discussione i modi in cui esso può influenzarci, commuoverci, intervenire sul nostro sistema valoriale e aprirci al confronto. Implica una conoscenza delle altre forme d'arte, che influenza e migliora il piacere della visione cinematografica.

Processo

Possedere un orientamento critico presuppone la capacità e la volontà di considerare sia come il cinema offra osservazioni e punti di vista sul mondo, sia come possa condurre a ragionare sulla natura stessa dell'immagine in movimento.

Ogni forma cinematografica (documentario, film d'artista, film d'animazione, *fiction*) deve essere vista come parte dell'intero mondo cinematografico ed è sulla loro interrelazione che bisognerebbe costruire un rapporto durevole col cinema.

Pratica

La capacità di interrogarsi sul cinema è centrale per lo sviluppo di una pratica critica. I bambini lo fanno fin da piccolissimi. I discenti dovrebbero essere incoraggiati a porre domande sui personaggi e sulla narrazione, sui temi e i valori che incontrano e sugli aspetti estetici del film.

Dobbiamo sviluppare la capacità di identificare gli elementi cinematografici, anche grazie a visioni ripetute dello stesso film; interrogarci sul perché ci viene mostrato ciò che ci viene mostrato; su quale potrebbe essere stata l'intenzione dell'autore, per poi riflettere su queste analisi e giungere a una valutazione personale di ciò che abbiamo visto.

Partecipazione

Dobbiamo anche citare l'importanza delle modalità di condivisione del nostro rapporto molto personale col cinema in altri ambiti e contesti più ampi: il cinema comunica con noi e noi, a nostra volta, vogliamo comunicare/spiegare al mondo esterno ciò che abbiamo provato e compreso durante la visione. A questo potremmo aggiungere che, così come questa esperienza rappresenta un dialogo tra noi e lo schermo, essa parimenti delinea un dialogo tra l'autore/autrice e il pubblico.

I discenti sono quindi chiamati a sviluppare un linguaggio, un discorso che permetta loro di esprimere le proprie opinioni, i propri giudizi, i propri sentimenti e gusti in vari contesti, come un'aula d'esame, una discussione con gli amici, un dialogo coi propri genitori, un *post* pubblicato su di un *blog* o una presentazione pubblica.

Una ricca esperienza cinematografica richiede delle modalità di comunicazione adatte a comunicarne l'impatto.

DIMENSIONE CREATIVA

L'avvento del digitale ha permesso agli spettatori di divenire creatori. I legami tra queste due esperienze, ovvero la visione come mezzo per creare e poi la valutazione di ciò che si è creato tramite la visione, meritano un approfondimento. L'educazione al cinema non consiste quindi solo nello sviluppare una cultura della visione cinematografica consapevole e critica, ma anche una cultura del "fare cinema", sulla base del fatto che pensiero critico e creatività sono interconnesse.

Processo

I processi creativi implicano capacità investigative, analitiche, sperimentali, pratiche, tecniche ed espressive, comprensione estetica e giudizio critico; capacità intellettuale, immaginativa, creativa e intuitiva e la comprensione dei legami tra l'immagine in movimento e altre forme d'arte, pratiche e discipline.

Il fare cinema dovrebbe essere un'azione ricorsiva, nel senso che i discenti dovrebbero continuamente rivedere le idee e le tecniche, continuando a metterle alla prova e a sperimentare.

Fare cinema richiede la conoscenza e la comprensione del posto che il cinema occupa nella società contemporanea e una consapevolezza del contesto e dei luoghi in cui operano la produzione e la ricezione cinematografica. I giovani registi sono consapevoli del fatto che il loro film può essere visto da amici, parenti o dai compagni di classe, su un piccolo o grande schermo.

Essere creativi in rapporto al cinema significa sfruttare le nuove tecnologie digitali e le possibilità di apprendimento che offrono, tenendo, allo stesso tempo, presenti i vincoli legali a sostegno dei diritti della proprietà intellettuale.

Soprattutto, fare cinema è fondamentale per comprendere la forma del cinema stesso.

Pratica

Declinare la dimensione creativa in termini pratici e concreti significa interrogarsi su una serie di punti: l'apprendimento della pratica artistica che sottende alla creazione delle immagini in movimento; l'incoraggiamento al possesso della padronanza, della capacità espressiva e dell'indipendenza nell'atto di cimentarsi con pensieri, idee e pratiche creative; la facilitazione dell'approccio a un vasto bagaglio di esperienze che attengano alla dimensione creativa, critica e alla tecnica e riguardino vari stili cinematografici e differenti forme artistiche connesse al cinema; saper organizzare idee e processi; essere in grado di gestire risorse e attrezzature in relazione alla produzione cinematografica; possedere competenze tecniche attinenti al *filmmaking*.

Partecipazione

Essere parte di una comunità di professionisti della creatività comporta la dimostrazione della conoscenza e della comprensione delle tecniche cinematografiche utilizzate dagli autori del passato e della contemporaneità; saper creare connessioni tra il proprio lavoro e quello degli altri; essere in grado di sviluppare idee con altri attraverso l'indagine e la sperimentazione di tecniche e processi cinematografici; ottenere un prodotto finito e pronto per la visione da parte di un pubblico e per la valutazione della sua efficacia.

DIMENSIONE CULTURALE

Il cinema può aiutarci a capire noi stessi, la nostra identità culturale e nazionale e la nostra storia.

Ma il cinema può anche aiutarci a capire diverse culture, diverse idee e valori, diversi periodi storici. Più ampio sarà il nostro accesso al patrimonio cinematografico, più ampio e profondo sarà il nostro coinvolgimento col mondo.

Il processo

La cultura cinematografica si basa sul raccogliere, raggruppare, recensire: azioni come creare elenchi, stabilire canoni, occuparsi della curatela e della programmazione, partecipare al dibattito e alla discussione, sono modalità di partecipazione alla cultura cinematografica e di coinvolgimento nella storia del cinema. Comprendere che i film "parlano" tra loro, cioè subiscono l'influenza l'uno dell'altro, utilizzano citazioni e allusioni, è una dimensione importante della cultura cinematografica. Anche indagare e mettere in discussione alcuni dei criteri che le persone usano per definire il "grande" cinema è un'importante modalità di partecipazione alla cultura cinematografica.

La pratica

Il cinema è anche un insieme di pratiche sociali, storiche, educative e culturali. Dal bambino che sceglie i propri DVD preferiti, alle persone che creano *playlist* su *Youtube*, ai direttori di festival cinematografici internazionali esiste un *continuum* in cui la visione, la riflessione, la scelta, la condivisione si propongono come pratiche che acquisiscono profondità e si sviluppano nel corso della vita.

La partecipazione

Il cinema è una forma sociale che è parte di una storia. Questo è vero non solo perché la visione di un film al cinema avviene con altre persone facenti parte di un pubblico, o perché fare cinema richiede un lavoro di gruppo, ma anche perché il film stesso opera all'interno di un quadro sociale in cui spettatore, film e regista condividono una comprensione comune, una "realtà" condivisa. Il cinema è quindi un punto di incontro tra comunità, culture e storie diverse, una via verso la comprensione, l'empatia e la partecipazione.



«La mia vita è stata salvata due volte: una volta dalla scuola e una volta dal cinema.»

Alain Bergala

AREE DI APPRENDIMENTO

Il *Framework* poggia su sei aree di apprendimento, dalle quali vengono sviluppati una serie di risultati di apprendimento e di pratiche, competenze e abilità, per l'educazione al cinema.

Queste aree di apprendimento sono alla base dello sviluppo di una "sensibilità cinematografica" e ampliano le dimensioni chiave (le "tre C") dell'educazione al cinema. Le aree di apprendimento sono:

- **COMPNDERE CIÒ CHE DISTINGUE IL CINEMA E LO DOTA DI UN LINGUAGGIO SPECIFICO.**
- **COMPNDERE CHE IL CINEMA È OPERA PRODOTTA E FRUITA ALLO STESSO TEMPO COLLETTIVAMENTE E COLLABORATIVAMENTE, PERSONALMENTE E INDIVIDUALMENTE.**
- **SVILUPPARE UN APPROCCIO CRITICO PERSONALE CHE CONSENTA DI CONFRONTARSI CON IL CINEMA DA PROSPETTIVE CREATIVE, EMOTIVE E CULTURALI.**
- **ACCEDERE REGOLARMENTE A UN'AMPIA VARIETÀ DI FILM E PRODOTTI AUDIOVISIVI.**
- **SVILUPPARE UNA CONSAPEVOLEZZA RISPETTO AL CONTESTO STORICO E SOCIALE CHE IL CINEMA PORTA CON SÉ.**
- **ESSERE IN GRADO DI RIFLETTERE SUI DIVERSI MODI DI APPRENDERE, ESPERIRE ED ESPLORARE IL PATRIMONIO CINEMATOGRAFICO.**

«Per me il film perfetto sarebbe il pensiero stesso che si dipanasse di fronte agli occhi, come se fossero proprio gli occhi a proiettarlo, in modo da vedere esattamente quello che vuoi vedere.

Il cinema è come il pensiero.

Fra tutte le arti, è quella che si avvicina di più al pensiero.»

John Huston

IL CINEMA COME LINGUAGGIO SPECIFICO



Il cinema è un "procedimento espressivo audiovisivo" che possiede un proprio linguaggio, estremamente complesso ed evoluto, ma che al tempo stesso sembra "immediato" o "trasparente". La conoscenza sistematica di questo linguaggio è essenziale per la capacità di "leggere" e "scrivere" il testo filmico e per consentire più elevati livelli di visione critica e di coinvolgimento estetico.

COMPETENZE-CHIAVE

Gli studenti devono esser messi in condizione di poter sviluppare la capacità di riconoscere e comprendere:

- Il cinema come mezzo di espressione artistica che si basa sul rapporto tra tempo e spazio. Modificando la successione di immagini in movimento e di suoni si ottengono significati diversi. Ogni inquadratura e ogni suono contribuiscono al significato complessivo del film.

Esempio: Si potrebbe chiedere agli studenti di dimostrare che cambiando la posizione relativa di inquadrature consecutive in una sequenza si crea un nuovo significato, o di dimostrare che la presenza - o l'assenza - di un suono in relazione a un'immagine corrispondente può suggerire un diverso significato.

- Il cinema come mezzo di comunicazione

Esempi: Si potrebbe chiedere ai discenti di acquisire consapevolezza su come sia possibile descrivere una situazione specifica registrandola e riproducendola tramite suoni e immagini in movimento.

Dovrebbero essere incoraggiati a creare e scambiarsi semplici "descrizioni audiovisive". Allo stesso tempo, si potrebbe chiedere loro di sperimentare attraverso la comparazione tra un oggetto reale e quotidiano di loro scelta e la sua rappresentazione audiovisiva in diverse modalità che poi filmeranno (alla maniera del documentario, della fiction o della pubblicità).

- Che i principali parametri espressivi del linguaggio cinematografico (inquadrature, angoli di ripresa, movimento di macchina, strutture temporali ecc...) dipendono strettamente dalla tecnologia utilizzata e che il cinema è il risultato della potenza espressiva di parametri "tecnici" utilizzati in modo creativo.

Esempio: Partendo da una selezione di clip estratti da film o attraverso l'uso di cortometraggi, si potrebbe chiedere ai/alle discenti di identificare come, attraverso l'uso delle inquadrature, dei movimenti di macchina e attraverso la successione delle immagini, vengano a crearsi i significati. Dovrebbero anche arrivare a possedere una comprensione elementare di come sia possibile manipolare questi parametri in modo creativo.

- Che l'ambiente nel quale avviene la proiezione determina il processo di visione di un film: a seconda delle condizioni di proiezione, lo stesso film può condurre a diverse esperienze.

Esempio: I/le discenti potrebbero essere incoraggiati a descrivere e discutere le loro diverse esperienze cinematografiche (visione a casa, in aula, sul laptop, in sala ecc...)

O esperire e discutere le diverse reazioni riferite da piccoli gruppi di persone dopo aver visto lo stesso film (in ambienti diversi). I/le discenti saranno anche in grado di discutere sulle proprie impressioni personali a proposito di uno stesso film visto in momenti diversi.

PAROLE CHIAVE

Narrazione cinematografica, espressione tramite il mezzo cinematografico, comunicazione, generazione del significato attraverso il linguaggio audiovisivo, esperienza diretta vs. esperienza mediata, norme tecniche e convenzioni, norme e convenzioni culturali, aspetti riguardanti estetica, genere e proiezione.

IL CINEMA COME PROCESSO SIA COLLABORATIVO CHE PERSONALE



I/le discenti devono comprendere la quantità e la varietà dei processi che concorrono al fare cinema: spesso un'impresa collettiva che coinvolge molte competenze e procedure decisionali che si combinano poi in un unico prodotto finito. Ove possibile, si dovrebbero tenere incontri tra i professionisti del settore (registi, tecnici, direttori artistici, sound designer ecc...) e i discenti, in modo che questi ultimi possano farne esperienza diretta.

I/le discenti devono inoltre comprendere che il film è allo stesso tempo il risultato di una combinazione di scelte individuali di natura sia espressiva che tecnica. Dovrebbero essere in grado di sperimentare facendo loro stessi del cinema e di esprimere emozioni, sentimenti e idee legati alla loro esperienza personale, sviluppando consapevolezza e sensibilità verso l'ambiente che li circonda. Devono poi essere in grado di trasferire questa comprensione dei processi di produzione collaborando e assumendo individualmente diversi ruoli, imparando così ad esercitare scelte tecniche ed espressive consapevoli.

COMPETENZE CHIAVE

I/le discenti devono essere in grado di:

- Comunicare ad altri le proprie idee in modo efficace (azione imprescindibile per avviare qualsiasi processo creativo).

Esempio: Saper elaborare il proprio progetto producendo trattamento, sceneggiatura, storyboard, stesura di un piano di riprese, lista delle inquadrature (piano di découpage), planimetria.

- Essere consapevoli del peso delle scelte espressive e creative e della scelta dei punti di vista che è possibile assumere in fase di ripresa e montaggio.

Esempio: Scegliere quali mezzi tecnici e artistici corrispondono meglio a ciò che si intende esprimere, optando fra l'ampia gamma di parametri espressivi a disposizione: cast, recitazione, ricerca dei luoghi, immagine (luce, colore, lunghezza focale, angolo e movimento della telecamera, distanza di ripresa, inquadratura ecc...), suono e montaggio.

- Sfruttare le varie risorse tecniche produttive, conoscere le basi della produzione e possedere consapevolezza delle varie tecniche, conoscere i vari ruoli (regista, operatore di ripresa, tecnici luci ecc...) e sapere come impartire loro le istruzioni e cosa chiedere per ottenere il risultato migliore.

Esempio: Sperimentare con diversi tipi di macchina da presa e di lenti, esplorare le capacità tecniche del dispositivo in uso e comprendere i legami tra estetica e utilizzo delle macchine. Lo stesso vale per l'utilizzo di microfoni, hardware per l'editing delle immagini e del suono e software.

- Riconoscere e discutere queste scelte nella visione dei film.

Esempio: Saper scrivere una recensione o un'analisi di un film, dimostrando consapevolezza dei legami del cinema coi diversi periodi storici, fra i lavori di autori diversi e fra il cinema e le altre arti.

Oppure, essere in grado di scrivere un testo sulle tecniche e i tropi che ritroviamo nei video musicali e che attingono da stili cinematografici precedenti.

- Comprendere e saper eseguire le diverse fasi del processo di produzione di un film e i diversi ruoli in una troupe.

Esempi: Comprendere il proprio contributo in ciascun ruolo nonché quello che gli/le è più congeniale.

Sperimentare i vari ruoli nelle fasi di pre-produzione, produzione e post-produzione: regia, produzione, trucco, assistente di produzione, tecnico del suono, attore ecc... Saper osservare come questi processi differiscono nel documentario, nell'animazione, nel film d'artista ecc...

- Condividere il proprio lavoro in vari contesti mediatici.

Esempio: Organizzare proiezioni pubbliche, in famiglia, candidare un film a festival cinematografici e carica il film su piattaforme adeguate avendo cura di considerare le questioni relative al copyright.

PAROLE CHIAVE

Filmmaking, competenze, processo, scelte tecniche, scelte espressive, espressione, immagine, suono, collaborazione, ricezione attiva dei film, ruoli di produzione cinematografica.

UN APPROCCIO CRITICO PERSONALE



Attraverso l'educazione al cinema i/le discenti svilupperanno le proprie modalità di coinvolgimento nel cinema su base critica e creativa.

Guardando, realizzando e condividendo svilupperanno un quadro di riferimento all'interno del quale analizzare, riflettere, interrogare, confrontare e interpretare. Sapranno esprimere un'opinione articolata su di un'opera facendo riferimento ai suoi elementi e alla sua collocazione nella cultura cinematografica e comunicando efficacemente il proprio riscontro personale ed emotivo.

COMPETENZE CHIAVE

I/le discenti saranno in grado di:

- Identificare e valutare i diversi elementi del fare cinema, in tutte le sue forme, oltre che comprendere e valutare le scelte fatte dagli/dalle autori/autrici. Saranno in grado di integrare alcune di queste scelte nel proprio lavoro di spiegarle e di dimostrare di comprendere le influenze subite nell'adottarle.

Esempio: Saper analizzare una scena, identificando i diversi elementi del film e come vengono utilizzati per convogliare emozioni, senso ed estetica. Saper riconoscere lo stile di un autore e incorporarlo nella propria attività creativa, giustificando le scelte compiute.

- Approcciarsi al fare cinema tenendo presente la sua natura di processo ricorsivo che implica il pensiero critico, la comprensione emotiva, la sensibilità estetica, il suo essere intrattenimento, le modalità di coinvolgimento, la collaborazione e la capacità di presentare e argomentare le proprie idee.

Esempio: Saper contribuire a un progetto cinematografico in collaborazione con colleghe/i e saper riconoscere il contributo di ognuno nel creare un'esperienza d'intrattenimento godibile.

Esempio: Durante la stesura di una trama essere in grado di discutere le idee, cercando di valutarne le implicazioni emotive ed estetiche.

- Riconoscere come il cinema rifletta particolari assetti culturali e valoriali tenendo conto del contesto in cui i film sono stati realizzati, del modo in cui i temi vengono trattati e delle implicazioni estetiche, ed essere in grado di analizzarne le somiglianze e le differenze.

Esempio: Saper identificare il contesto culturale in cui un film è stato realizzato e stabilire connessioni tra il contesto e i temi del film.

- Dimostrare la capacità di sapersi rapportare a un film utilizzando varie forme espressive (discorso, testo scritto, forma visiva ecc...).

Esempio: Dopo aver visto parte di un film, essere in grado di scriverne e pubblicarne una recensione.

Esempio: Essere in grado, dopo aver visto un film, di tracciare una mappa visiva (immagini, parole, disegni ecc...) che presenti spunti e percezioni sul film, stabilire relazioni tra questo e altri film, comparando il film con differenti riferimenti culturali e con esperienze di vita reale.

- Dare un giudizio interpretativo a un film, ovvero interpretarne il contenuto e tracciare relazioni fra quel film e altri riferimenti culturali o esperienze di vita reale.

Esempio: Essere in grado, dopo aver visto un film, di prendere in considerazione ogni personaggio, fornendo un'interpretazione personale del suo ruolo e cercando di mettere in relazione o di paragonare ciascun personaggio con quelli di altri film e in rapporto ad altre narrazioni, oppure a situazioni di vita reale.

- Valutare un'ampia gamma di film, compresi esempi contemporanei, recenti e classici, utilizzando un vocabolario specifico ed espressioni pertinenti.

Esempio: Saper scrivere un commento su un film, esaminandone la qualità e i valori e giustificando i propri criteri di giudizio.

- Condividere e discutere le proprie opinioni su un film, mantenendo l'apertura alle idee e ai punti di vista delle altre persone coinvolte nella discussione.

Esempio: Dopo aver visto un film o la scena di un film, essere in grado di partecipare attivamente a un dibattito per scambiare idee, mettendo anche in discussione gli altri punti di vista e presentando efficacemente le proprie opinioni.

PAROLE CHIAVE

Pensiero critico, coinvolgimento attivo, giudizio ponderato, interpretazione, partecipazione, relazioni, osservazione, riflessione, messa in discussione, analisi, comprensione emotiva, processo dialettico, condivisione di idee, discussione, confronto, apprezzamento estetico, criteri, valutazione.

ESTENDERE LA PROPRIA CULTURA CINEMATOGRAFICA



I film vengono realizzati e fruiti in tutto il mondo da 120 anni e oltre, in una gamma sempre più ampia di generi e forme, diversificando e modificando obiettivi e tipi di pubblico. In questo arco di tempo, il cinema ha assunto un ruolo sempre più importante per la formazione culturale e per lo sviluppo dell'identità culturale dell'individuo. Tuttavia, raramente le abitudini di visione del pubblico ne riflettono in modo soddisfacente l'universo culturale straordinariamente variegato e la storia; più spesso, la fruizione audiovisiva è limitata all'offerta *mainstream*, si tratti di cinema, di TV o di programmazione online. L'educazione al cinema intende aprire le porte a un universo cinematografico e audiovisivo infinitamente vario.

COMPETENZE CHIAVE

Il/la discente esplora la ricchezza e la varietà del cinema (ad esempio, prendendo in considerazione cinema *fiction*, documentario, sperimentale, materiale di repertorio, animazione, cinema amatoriale, nuove forme di immagine in movimento, patrimonio cinematografico nazionale, europeo e mondiale) ed è in grado di:

- Identificare e riconoscere le caratteristiche dei particolari tipi di cinema e collocarli per geografia, storia e genere.

Esempio: Il/la discente distingue tra film di diversi tempi e/o luoghi e/o generi, identificando le caratteristiche specifiche dei periodi storici, dei luoghi o dei generi.

- Mettere in relazione i film con i particolari contesti storici e sociali in cui sono stati prodotti.

Esempio: Il/la discente valuta come alcuni aspetti di un film siano influenzati dal periodo, dal luogo o dalle circostanze della sua produzione; e mette in luce cosa il film riveli del di un film sono influenzati dal tempo, dal luogo o dalle circostanze della sua produzione; ed evidenzia ciò che il film rivela del contesto sociale, culturale e storico dell'epoca.

- Indagare una serie di risorse, tra cui recensioni, classifiche di popolarità, fonti *online*, passaparola ecc... relative a uno o più film.

Esempi: Il/la discente ricerca e riassume recensioni e opinioni su un particolare film per raccomandarne (o scoraggiarne) la visione.

Il/la discente fa una cernita dei film di un'epoca particolare, di un luogo di produzione o appartenenti a un genere per sviluppare per formulare una programmazione o una lista di film 'must-watch'.

- Il/la discente è in grado di mettere in discussione e argomentare consapevolmente le proprie scelte di visione.

Esempi: Il/la discente guarda a un cinema che non gli è familiare e che evade dalle sue preferenze abituali e riesce comunque a formulare un giudizio ponderato sul film.

Il/la discente esprime coscientemente le sue attuali preferenze di visione e ne sa esaminare le ragioni.

- Articolare opinioni su una varietà eterogenea di film.

Esempio: Il/la discente valuta le qualità di un film in particolare o di più film, facendo anche riferimento ad altri film che siano rilevanti per contesto o che lo diventino tramite il confronto.

- Identificare e valutare le varie modalità di fruizione che comprendono la sala cinematografica, circoli e club, archivi, TV, DVD e offerta *online*.

Esempio: Il/la discente identifica le potenziali fonti per accedere alla visione e valuta gli aspetti tecnici, la disponibilità e accessibilità del prodotto, anche in termini di licenze d'uso, di costo e di qualità associati a ciascuna fonte.

- Utilizzare consapevolmente la propria conoscenza delle forme cinematografiche, dei generi, degli stili e della storia del cinema per strutturare e sviluppare il proprio lavoro creativo.

Esempio: Il/la discente produce un film in una forma, uno stile o un genere riconoscibile che può al contempo sfidare, sovvertire o innovare tale forma o la modalità narrativa implicata.

PAROLE CHIAVE

Forma, genere, *fiction*, documentario, sperimentale, amatoriale, archivio, animazione, piattaforma di distribuzione, *cinclub*.

CONTESTUALIZZAZIONE STORICO-SOCIALE



Un'alfabetizzazione cinematografica a tutto tondo implica la comprensione delle relazioni che intercorrono fra le condizioni storico-sociali in cui il film è prodotto, il relativo sviluppo tecnologico e i luoghi di fruizione.

Un'attenta analisi del cinema implica non solo di intenderlo come forma d'espressione cosciente, individuale o collettiva, ma prende altresì in considerazione l'influenza di una serie di fattori sociali come i movimenti storici, lo scenario socioeconomico e le innovazioni tecnologiche.

COMPETENZE CHIAVE

Il/la discente è in grado di valutare e interpretare le fonti da varie prospettive:

- Il contesto sociale e storico - il/la discente sa descrivere i contesti sociali, culturali ed economici e la loro influenza sul contenuto, la struttura e le modalità di produzione del cinema.

Ad esempio:

- Sa identificare i modi in cui l'industria cinematografica è influenzata da situazioni sociali, culturali ed economiche particolari (ad esempio, la crescita in Italia del cinema Migrante dal 2000 al 2015 oppure l'ascesa dell'Espressionismo tedesco negli anni Venti).

- Sa individuare contesti particolari che influenzano direttamente e condizionano l'estetica cinematografica (ad esempio, le condizioni creative in Unione Sovietica dal 1920 al 1940).

- Comprende le relazioni tra industria e pubblico (ad esempio, come le modalità di proiezione in rapida evoluzione del cinema delle origini abbiano influenzato le abitudini di visione del pubblico; l'evoluzione del *broadcasting* e le pratiche aziendali in relazione alla TV, al video, al DVD e alla visione *online*).

- Comprende il rapporto tra spettatori e istituzioni (ad esempio, l'evoluzione delle pratiche TV, video, DVD e le abitudini di visione del pubblico *online*).

- Il contesto produttivo - il/la discente è in grado di:

- Identificare le pratiche cinematografiche al di fuori della produzione cinematografica tradizionale (sperimentale, amatoriale, televisiva, video, digitale e *online*).

- Descrivere come questi contesti agiscano sulla forma stessa del cinema oltre che sulla sua circolazione.

Esempio: guardando i film del cineasta d'avanguardia Jonas Mekas, il discente potrebbe valutare come il suo contesto di produzione (estraneo alla corrente mainstream; con un approccio da 'artista'; facente parte di un movimento contro culturale) abbia modellato l'aspetto e l'atmosfera del suo lavoro.

- Il contesto tecnologico - il/la discente è in grado di:

- Riconoscere come gli sviluppi tecnologici e storici abbiano influito sulle modalità di produzione cinematografica (i precursori del cinema come la fotografia, la cronofotografia, le lanterne magiche, il passaggio dal cinema muto al cinema sonoro, il 70 mm, la lunghezza della pellicola, il *Technicolor*, il formato 70 mm, il formato 16 mm negli anni Sessanta, il passaggio al digitale e la misura in cui in cui la nuova produzione "democratizzata" permessa dal digitale abbia favorito e/o limitato la produzione, il consumo e la partecipazione attiva).

- Evidenziare l'evoluzione delle piattaforme di distribuzione e dei luoghi di ricezione (dai caffè ai *nickelodeon*, dalle sale cinematografiche alla fruizione televisiva, dai video, ai computer e ai dispositivi mobili).

Esempio: Riflettendo su L'arrivée d'un train à La Ciotat dei Fratelli Lumière, il/la discente potrebbero sottolineare come i loro primi film fossero muti, durassero un minuto e fossero proiettati in 16 fotogrammi al secondo, a causa delle condizioni tecnologiche del 1895.

*Esempio: Un/a discente è in grado di discutere i modi in cui l'introduzione negli anni Sessanta di apparecchiature leggere (cinepresa e registratore audio) abbia trasformato la produzione audiovisiva (troupe più piccole) e il linguaggio del cinema: gli autori e le autrici usarono la camera a mano come cifra stilistica nel Cinema diretto e nel Cinéma vérité, ad esempio Gareth Edwards in *Monsters*; Myrick e Sanchez in *The Blair Witch Project*; e le produzioni Dogma 95.*

PAROLE CHIAVE

Film, interdisciplinarietà, storia, sociologia, economia, tecnica, contesto, distribuzione, piattaforme, *cultural studies*, tecnologia, industria cinematografica, digitalizzazione, media digitali.

APPRENDIMENTO RIFLESSIVO



La capacità di analizzare il processo di apprendimento in sé è indispensabile per ottenere e approfondire le proprie conoscenze e per sviluppare l'autonomia. Per questo motivo la riflessione e l'autovalutazione sono essenziali per il raggiungimento delle aree dell'apprendimento citate e dei rispettivi obiettivi.

Tramite l'esperienza gratificante della visione e della produzione individuale e collettiva, i/le discenti saranno in grado di riflettere sul loro stesso processo di apprendimento. Acquisiranno la capacità sia di esprimere autorevolezza sia di esercitare il dubbio, oltre che di mettere in discussione le proprie scelte e il proprio giudizio. Pertanto, questa capacità è sinottica rispetto agli obiettivi e alle competenze.

COMPETENZE CHIAVE

Nel complesso, la riflessione sul processo di apprendimento garantirà che i/le discenti siano in grado di:

- **Riconoscere** - identificare i generi, le forme cinematografiche, momenti chiave della storia del cinema e del suo sviluppo, i punti di forza e di debolezza del proprio lavoro creativo e di quello di altri filmmaker. Svilupperanno inoltre la capacità di riconoscere i diversi approcci critici al cinema.

Esempio: Ascoltare e analizzare una conversazione tra bambini a proposito dei cambiamenti nella comprensione del cinema dopo aver realizzato loro stessi alcuni cortometraggi.

Analizzare - i/le discenti svilupperanno competenze critiche che permetteranno loro di analizzare sia il proprio lavoro creativo che quello di altri filmmaker. Nel caso di questi ultimi, saranno in grado di mettere in campo una varietà di prospettive critiche e teoriche.

Esempio: Lo sviluppo nei più giovani di un pensiero critico, sui valori proposti e sulla trama di una serie di cortometraggi.

- **Valutare** - Oltre a ponderare il successo dei film che hanno realizzato, i/le discenti saranno in grado di valutare diversi approcci teorici al cinema e scegliere quali siano i più congeniali per loro.

Esempio: Essere in grado di confrontare esperienze e processi di apprendimento dal loro punto di vista, quello di giovani spettatori che si stanno formando.

- **Fare ricerca** - i/le discenti svilupperanno il desiderio di saperne di più sul cinema e sulle tecniche di produzione. Impareranno anche a conoscere diverse modalità di presentazione della propria ricerca, padroneggiando sia una modalità che preveda un approccio critico sia una modalità creativa.

Esempio: Essere in grado di esplorare ed esperire contesti cinematografici, forme, prodotti e linguaggi diversi da quelli già conosciuti e acquisiti.

- **Ampliare** - i/le discenti saranno capaci di trasporre le capacità acquisite in ambito cinematografico ad altre forme artistiche e di arricchire la propria comprensione cinematografica grazie a queste.

Esempio: Essere in grado di applicare il processo di apprendimento sviluppato in ambito cinematografico ad altri processi di apprendimento e ad altre esperienze artistiche.

- **Formulare costrutti** - i/le discenti saranno in grado di strutturare argomentazioni proprie e di esercitare la critica in ambito cinematografico, oltre a imparare a costruire i propri film, tenendo conto dell'influenza di un'attività sull'altra.

Esempio: Nel processo di realizzazione, saranno in grado di riflettere sulle proprie pratiche, valutarle e soppesare le modalità di costruzione filmica.

PAROLE CHIAVE

Analisi, riflessione, valutazione, autovalutazione, consapevolezza del processo di apprendimento, capacità espressiva.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Partendo dalle Aree di Apprendimento è possibile identificare una serie di esiti dell'apprendimento più generali. È importante tenere a mente che molti di questi obiettivi di apprendimento sono comuni a più di un'area di apprendimento. I/le discenti risulteranno:

1. PENSATORI/TRICI CRITICI/CHE - I/le discenti saranno in grado di applicare una serie di approcci critici ai film che hanno visto e al lavoro che hanno prodotto in prima persona.

2. CONTRIBUTORI/TRICI SENSIBILI - I/le discenti saranno in grado di contribuire alle discussioni sul cinema, dal vivo o *online*, e rispettare, eventualmente contestandole, le opinioni altrui. Saranno inoltre in grado di far parte di un *team* di produzione, contribuendo con le proprie capacità e idee creative e rispettando quelle degli altri.

3. ESPLORATORI/TRICI FIDUCIOSI/E - I/le discenti esploreranno non solo un'ampia gamma di film, ma prenderanno anche in esame, all'interno del loro lavoro creativo, la gamma più ampia possibile di tecniche e dispositivi cinematografici.

4. PARTECIPANTI CONSAPEVOLI - I/le discenti diventeranno partecipanti consapevoli della cultura cinematografica generale.

5. CREATIVI/E AVVENTUROSI/E - I/le discenti svilupperanno modalità di approccio alla visione e alla discussione dei film e saranno capaci di sperimentare attraverso la propria attività creativa.

6. INDIVIDUI DOTATI DI COMPETENZA COMUNICATIVA - I/le discenti saranno in grado di esprimere chiaramente le proprie idee sul cinema, nonché di esplorare ed esprimere in modo creativo i propri pensieri, le proprie idee e le proprie storie.

7. PRATICANTI RIFLESSIVI - I/le discenti svilupperanno le capacità di riflettere sul cinema, nonché di soffermarsi sui propri approcci critici, arricchendoli attraverso nuove esperienze cinematografiche. Saranno inoltre in grado di considerare i punti di forza e di debolezza di ciò che producono in prima persona.

8. COLLABORATORI/TRICI ATTIVI/E - I/le discenti svilupperanno la capacità di collaborare allo sviluppo delle idee, delle abilità pratiche e dei progetti creativi.

9. DISCENTI INDIPENDENTI - I/le discenti svilupperanno fiducia nelle proprie capacità di critici e creativi.

10. CITTADINI/E IMPEGNATI/E - Tramite l'esperienza fatta su un'ampia varietà di film e le considerazioni effettuate sul cinema e sul fare cinema, i/le discenti svilupperanno, non soltanto una serie di competenze trasversali utili nel mondo del lavoro e nelle relazioni interpersonali, ma anche una capacità maggiore di comprensione rispetto alle culture, ai gusti, ai valori e alle storie di paesi diversi.

11. SPETTATORI/TRICI CRITICI/CHE - I/le discenti svilupperanno una sensibilità nei confronti del cinema e giungeranno a un apprezzamento estetico dei film, formando i propri gusti e allo stesso tempo sfidandoli, in una continua scoperta e disamina sul cinema e sulle opinioni sul cinema che incontrano.

12. SOSTENITORI/TRICI ENTUSIASTI/E - I/le discenti saranno in grado di difendere determinati film, registi e processi cinematografici. In virtù della loro crescente esperienza. Diventeranno così ambasciatori del cinema.

«Le regole sono fatte per essere infrante ma, per farlo pienamente, prima bisogna conoscerle.»

Nicolas Roeg

ESPERIENZE

Una serie di specifiche esperienze possono essere di supporto allo sviluppo di una sensibilità cinematografica e contribuire, oltre che a far amare il cinema, anche a fornire prospettive diverse, in qualità di spettatori e di *filmmaker*.

Come nel caso degli obiettivi di apprendimento, è importante che queste esperienze vengano praticate in tutte le aree di apprendimento, invece che limitarsi a una o due.

1. ESSERE COINVOLTI DAL CINEMA IN TUTTE LE SUE FORME - I/le discenti esploreranno un'ampia varietà di forme cinematografiche, da quella narrativa a quella sperimentale, dalla forma documentaristica, al prodotto *mainstream*, come a prodotti indipendenti e amatoriali. Questa variegata esperienza di visione si rifletterà nella pratica creativa.

2. LA VISIONE IN SALA - I/Le discenti devono essere consapevoli che il cinema è creato per essere visto in sala. Pur prendendo atto che nel XXI secolo le possibilità di fruizione si sono moltiplicate, sia per quanto riguarda i formati sia per i canali, la sala cinematografica resta il luogo principe per una visione ottimale e i/le discenti dovrebbero avere accesso a questa esperienza.

3. SCOPRIRE IL CINEMA DEL PASSATO - I/le discenti dovrebbero venire a contatto con il patrimonio cinematografico non solo del proprio Paese, ma del cinema europeo e mondiale, per essere in grado di apprezzarne la varietà sia riferendosi al cinema come mezzo di narrazione sia come forma artistica.

4. IL CINEMA COME ARTE - I/le discenti dovrebbero avere l'opportunità di vedere una serie di film che illustrino le possibilità estetiche e culturali del cinema.

5. SPERIMENTARE LE POSSIBILITÀ CREATIVE DEL FARE CINEMA - I/le discenti dovrebbero utilizzare le loro esperienze di visione per dar forma al proprio lavoro creativo e, viceversa, utilizzare il loro "fare cinema" per esaminare la forma cinematografica dei film che vedono.

6. RIFLETTERE SULLE CULTURE NAZIONALI E MONDIALI - Attraverso l'esperienza di un'ampia gamma di film i/le discenti sviluppano capacità di immedesimazione e di riflessione rispetto alle diverse culture rappresentate dal cinema.

7. IDENTIFICARSI, METTERSI IN DISCUSSIONE E RIFLETTERE SU IDEE E VALORI - Attraverso i propri percorsi di visione, le proprie esperienze e gli argomenti affrontati, bisogna offrire a i/le discenti l'opportunità di identificarsi, porsi domande e riflettere su idee e valori.

«La cosa migliore alla quale potrei pensare è riuscire a unire qualcosa di così bello, potente e meraviglioso come i film di Hollywood a una critica dello status quo. Questo è il mio sogno per il cinema tedesco.»

Rainer Werner Fassbinder

L'EDUCAZIONE AL CINEMA IN UN CONTESTO PIÙ AMPIO

L'educazione cinematografica sviluppa una sensibilità per il cinema in tutte le sue forme. Allo stesso tempo, può contribuire allo sviluppo di una serie di altre competenze che predispongono la persona all'apprendimento continuo rispetto ad altre forme culturali come l'arte, la letteratura e la musica.

Le attitudini stimolate dall'educazione al cinema, come la curiosità, l'empatia, l'ambizione, la tolleranza e il divertimento, sono fondamentali per lo Sviluppo Personale, la Responsabilità Civica, e l'Occupabilità, ambiti della vita che esulano dal contesto strettamente formale dell'educazione. Le aspirazioni sviluppate attraverso l'educazione cinematografica possono essere trasferite alla vita quotidiana, così come possono esserlo il senso di realizzazione e il piacere della fruizione e della produzione. Allo stesso modo, le competenze trasversali che vengono acquisite nel percorso proposto dal *Framework* sono trasferibili al mondo del lavoro e possono diventare un ottimo alleato per lo sviluppo personale dell'individuo.

«Il cinema è la cosa più bella che le persone abbiano pensato, la più complessa, la migliore di tutte. Il grande cinema contiene tutto. Tutte le arti che l'uomo ha sviluppato nella storia della cultura si riuniscono insieme, qui.»

Helma Sanders-Brahms

Essere parte di una cultura cinematografica significa discutere i valori espressi nei film all'interno di una comunità e ciò può favorire lo sviluppo della responsabilità civica.

Tuttavia, è importante sottolineare come queste competenze trasversali andrebbero considerati un benefico effetto collaterale dell'educazione cinematografica. Non devono quindi essere visti né come punti di partenza né come giustificazioni.

E ADESSO?

Il *Framework* sarà pubblicato *online* e potrà essere arricchito con esempi, progetti e commenti. Prevediamo che ci sarà chi vorrà testare alcune delle proposte e degli assunti del *Framework* e ci auguriamo quindi che venga avviato un lavoro di ricerca per saggiare l'effettiva raggiungibilità degli obiettivi individuati.

Il *Framework* non identifica alcuna pedagogia specifica da associare alle Aree di apprendimento, al fronte esperienziale o agli obiettivi. Un logico passo conseguente sarebbe quindi quello di sviluppare un repertorio di approcci all'insegnamento e all'apprendimento da associare al *Framework* che potrebbe poi essere sperimentato e testato nell'ambito della progettazione e dello sviluppo di curricula e reso disponibile.

CONTRIBUTI

PARTECIPANTI

Mark Reid, BFI
Ian Wall, The Film Space
Sarah Duve, Vision Kino
Caren Willig, freelance
Nuria Aidelman and Montserrat Planella Serra, A Bao a Qu, Barcelona
Laura Orlescu and Yvonne Irimescu, Active Watch, Romania
Alejandro Bachmann, Austrian Film Museum
Michelle Cannon, CEMP, Bournemouth
Nathalie Bourgeois, Cinematheque Française
Scott Donaldson, Creative Scotland
Orestis Tringides, Cyprus Community Media Centre
Pavel Bednarik, Czech National Film Archive
Martin Brandt-Pedersen, Danish Film Institute
Laszlo Hartai and Anette Hilbert, Hungarian Moving Image and Media Education Association
Alicia McGivern, Irish Film Institute
Maria Leonida and Menis Theodoridis, Karpos, Greece

Petra Slatinsek, Kinodvor, Slovenia
Ginte Zulyte, Meno Avilys, Lithuania
Bernard McCloskey, Northern Ireland Screen
Agata Sotomska, Polish Film Institute
Per Eriksson and Kaly Halkawt, Swedish Film Institute
Vitor Reia-Baptista, University of the Algarve
Lidia Peralta Garcia and Marta Portales Oliva, University Autònoma Barcelona
Simone Moraldi, Università di Roma Tre
Sabine Genz, Michael Jahn and Elena Solte, Vision Kino, Germany

CONTRIBUTI DAI SEMINARI

Beate Voelcker, for the German Children's Film Association (BJF)
Bettina Henzler, University of Bremen
Gordon Brown, Education Scotland

seguì@cinetecamìlano su  

www.cinetecamìlano.it

scuole.cinetecamìlano.it

www.cinemaperlascuola.istruzione.it