

# I bambini fanno cinema

“Esperimenti di cinema” è una pluriennale esperienza didattica svolta nella scuola primaria (Istituto Comprensivo di Ponte San Nicolò, Padova) e consiste nella produzione di cortometraggi di animazione. Grazie alle competenze e alla passione di [Raffaella Traniello](#), essa coinvolge gli ambiti disciplinari di tecnologia, musica, arte e immagine. L’attività comprende la realizzazione cooperativa di un prodotto e la riflessione metacognitiva per insegnanti e alunni sulle azioni didattiche e sugli apprendimenti conseguiti: tipicamente, animazione e “Making Of” (il “dietro le quinte”). Un esempio:

- [Acqua](#)
- [The making of “Acqua”](#)

Oltre alle competenze “classiche” proposte dal curriculum d’istituto, l’impostazione metodologica sperimentale e cooperativa del progetto permette di sviluppare competenze trasversali. L’espressione artistica e creativa favorisce, dunque, il consolidamento dell’immagine positiva di sé e lo sviluppo dell’identità di gruppo. Un esempio:

- [Albero di Natale](#)
- [The making of “Albero di Natale”](#)

Vediamo ora gli aspetti più innovativi dell’ambiente di apprendimento creato per la realizzazione del progetto.

## UN INSEGNANTE (IN PARTENZA) INCOMPETENTE

L’autrice si definisce tale perché questa era la sua condizione prima di proporre il lavoro ai bambini. La sua “incompetenza” l’ha protetta dalla tentazione di trasmettere conoscenze, permettendo di impostare un autentico laboratorio sperimentale dove si apprende per prove ed errori, si discute, si formulano ipotesi, si sperimenta, si verifica. Un esempio:

- [Il viaggio di Babbo Natale](#)
- [Scheda Didattica](#)

## UNA DIDATTICA SENZA CONTENUTI

Una rapida occhiata alle produzioni evidenzia come il progetto non abbia né tecniche né contenuti prefissati. Anzi, a volte il contenuto manca del tutto. Un esempio:

- [Pesci](#)

Si tratta di un video ad alto contenuto espressivo ed educativo. È incentrato sull’accoglienza e sulla collaborazione, che non compaiono sullo schermo ma sono state protagoniste nella fase di produzione, soprattutto durante il problematico sviluppo dell’idea.

- [Scheda Didattica](#)
- [The making of “Pesci”](#)

## UN PROGETTO SENZA OBIETTIVI

La progettazione del laboratorio è estremamente scarna. Viene definita a grandi linee un'attività di produzione espressiva grafica, manipolatoria e musicale. Vengono fissati alcuni paletti per limitare un recinto dentro il quale i ragazzi siano liberi di muoversi. Non è il caos: è – metaforicamente – una struttura armonica essenziale, sulla quale la classe può comporre estemporaneamente un'improvvisazione jazz. Si tratta di una trasposizione, a un livello più astratto, dell'ambiente fisico montessoriano.

## UN SACCO DI PROBLEMI

Ogni produzione ha una serie di problemi da risolvere. Se la strada sembra troppo semplice, l'insegnante pone dei vincoli restrittivi cosicché l'attività si trasformi in una sfida creativa. Esempi:

- “Filmino Umido”, il primo episodio dell'animazione [Ricicla!](#), i cui vincoli più restrittivi erano l'obbligo di costruire personaggi e colonna sonora a partire dagli oggetti destinati al bidone dell'umido organico ([The making of “Filmino Umido”](#)).
- [Music Power](#) e [Storia della sua Produzione](#)

## UN PRODOTTO CHE NON INTERESSA

L'animazione è solo un pretesto per attivare un ambiente di apprendimento. La forza pedagogica non sta nel prodotto, ma nel processo, l'importanza del quale è sottolineata dalla produzione del “Making Of”. È fatto dall'insegnante con la partecipazione dei bambini. È uno strumento di comunicazione efficace (razionale, ma anche istintiva ed emotiva) con le famiglie. Rappresenta, anche, un potente strumento di [documentazione](#).

## DISPONIBILITÀ DI “ROTTAMI TECNOLOGICI”

Il progetto ha costi bassissimi. Gli strumenti tecnologici sono datati e il software, a cominciare dal sistema operativo, è Open Source ([Linux Ubuntu](#)) con programma di editing video [Cinelerra](#). Sette bambini lavorano in gruppo con un unico computer.

L'utilizzo di macchine senza particolare valore ha l'enorme vantaggio di permettere ai bambini di sperimentare liberamente senza timore di fare danni. Esempio:

- [L'inaffondabile](#), video elaborato in autonomia da un gruppo di bambini di 10 anni.

## CONCLUSIONI

Le conclusioni le propongono, con il linguaggio più adatto, i bambini in un video che esplicita cosa significhi per loro entrare dentro il cinema e smontarlo per scoprirne gli ingredienti: [Kids for Kids](#).

## PER APPROFONDIRE

- [Il sito Esperimenti di Cinema](#)

Raffaella Traniello e Franco Torcellan