



Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola

Bando relativo alla concessione di contributi per la linea "Il cinema e l'audiovisivo a scuola - Progetti di rilevanza territoriale"

In-scena la realtà: il documentario come finestra sul mondo

Il progetto **"In-scena la realtà: il documentario come finestra sul mondo"**, promosso da Cinemazero in risposta alle linee guida del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola, si ripresenta per l'anno scolastico 2026/2027 come **un'offerta formativa di eccellenza e totalmente gratuita**. L'iniziativa è capace di intercettare le esigenze educative e didattiche di **ogni ordine e grado scolastico**, nella convinzione che l'alfabetizzazione alle immagini debba iniziare fin dai primi passi del percorso educativo per accompagnare poi costantemente studenti e studentesse fino al termine degli studi. Forte della collaborazione con **partner di rilievo internazionale e del settore accademico**, l'iniziativa non propone una semplice rassegna di visioni, bensì un percorso organico capace di integrarsi con i campi di esperienza della scuola dell'infanzia e le materie curriculari della scuola primaria e secondaria. Scegliere di aderire significa offrire ai propri alunni, fin dai primi anni di vita, una chiave d'accesso privilegiata alla cittadinanza attiva.

Attraverso la potenza delle immagini e il cinema del reale, vengono infatti affrontati **temi cruciali del presente**: la tutela ambientale, la parità di genere, il contrasto al bullismo e l'inclusione, declinati in percorsi di scoperta e alfabetizzazione emotiva adatti anche ai più piccoli. Il linguaggio audiovisivo si rivela uno strumento straordinario per abbattere le barriere, permettendo in particolare agli alunni con Bisogni Educativi Speciali (BES) di trovare canali espressivi alternativi, potenziando la loro autostima e garantendo una reale partecipazione corale alla vita della classe.

Le attività del progetto

La vera forza del progetto risiede nella sua metodologia innovativa basata sul **fare per far comprendere**. Le prime fasi guideranno i bambini e i ragazzi nella visione dei film in sala o, eventualmente, tramite streaming. Il programma prevede inizialmente proiezioni mattutine arricchite da **lezioni critiche** (Matinée Plus) pensate per fornire strumenti universali di comprensione del linguaggio cinematografico e di lettura e interpretazione delle immagini in movimento. Non mancheranno proiezioni organizzate appositamente per i più piccoli, con una **selezione di titoli di durata e livello di complessità adeguati**, sempre preceduti da un'introduzione attentamente calibrata nei toni e nel linguaggio sul target di riferimento.

In occasione di eventi di prestigio come Pordenone Docs Fest e Le Giornate del Cinema Muto, il progetto proporrà proiezioni *ad hoc* per valorizzare la partecipazione degli studenti a **festival di cultura internazionale** attivi sul territorio.

L'elemento centrale della fase laboratoriale è la **partecipazione attiva** degli studenti in ogni singola fase della produzione audiovisiva. Sotto la guida di formatori esperti in didattica dell'audiovisivo, gli alunni verranno guidati nelle fasi di **creazione di un elaborato audiovisivo**: dalla scrittura del soggetto alla realizzazione dello storyboard, fino alle riprese sul campo e al montaggio. Ogni classe potrà scegliere un laboratorio (tra quelli indicati nell'allegato dedicato) calibrato per la propria fascia d'età.

Strumenti e supporto per gli insegnanti

Ogni insegnante riceverà un kit didattico completo che include:

- **Schede didattiche** per l'analisi e la rielaborazione in classe dei film proposti;
- L'opportunità di partecipare a **incontri di formazione specifici** dedicati a educatori e professionisti. Tali incontri, proposti in occasione del *Pordenone Docs Fest*, sono strutturati per creare una solida rete di confronto e crescita professionale.

Oltre le mura scolastiche: valorizzazione e restituzione pubblica

Aderire a questo percorso significa proiettare la scuola oltre le mura della classe. I prodotti audiovisivi realizzati dai bambini e dai ragazzi non rimarranno chiusi in un cassetto, ma vivranno una vera e propria restituzione pubblica.

Tutti i cortometraggi realizzati nelle classi, infatti, parteciperanno a un **concorso dedicato, con selezione e valutazione da parte di una giuria di esperti a novembre 2027**.

Inoltre, i progetti realizzati dalle classi che aderiranno al laboratorio "Archivio animato", avranno l'onore di essere esposti all'interno di una **mostra organizzata in occasione di Pordenone Capitale della Cultura 2027**, offrendo ai ragazzi una vetrina di assoluto prestigio per i propri lavori.

Struttura del progetto e azioni progettuali:

PERIODO	ATTIVITÀ				
Gennaio-maggio 2027	Matinée Plus	Laboratori pratici	Pordenone Docs Fest	Formazione docenti	Kit didattico + film in streaming
Settembre-novembre 2027	Mostra per PN Capitale della Cultura		Giornate del Cinema Muto	Concorso e restituzione pubblica	Kit didattico + film in streaming

Modalità di adesione

La partecipazione delle classi è **completamente gratuita**. Per aderire è necessario compilare l'apposito modulo online entro il **24 luglio 2026** al seguente link:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfih5_Vi9Kxc1U_qDOOXtg2tMUDATc-KgE8PGWGZUbC0kSvlw/viewform?usp=publish-editor

Nota bene: In conformità con le direttive del bando, si ricorda che ogni plesso scolastico può aderire a un unico progetto didattico in risposta all'Avviso "Progetti di Rilevanza Territoriale" del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola.

LABORATORI A SCELTA

Classi della Scuola dell'Infanzia (o primi anni della Scuola Primaria)

Ogni classe può scegliere un laboratorio tra quelli elencati di seguito:

Storie di sguardi

Tutto cambia in base a come lo guardo: a partire da albi illustrati per arrivare ai film, scopriremo come il punto di vista può trasformare ciò che vediamo. **L'obiettivo di una *macchina fotografica istantanea* diventerà lo strumento con cui i bambini sperimenteranno prospettive uniche per creare un racconto fotografico dell'ambiente intorno a loro con la tecnica della fotografia analogica o digitale.** Un laboratorio che è un invito a guardare con calma e a scegliere con cura per **scoprire che la realtà può raccontare mille storie diverse a seconda di come la osserviamo.**

DURATA: 4 ore di attività in classe

Forma forme!

Se affiniamo lo sguardo tutto ciò che ci circonda si trasforma. Intorno a noi si nascondono forme di ogni tipo che aspettano solo di essere scovate! Prendendo spunto dai testi di Tappari e Carminati, stimoleremo i bambini e le bambine ad affinare lo sguardo per individuare forme e colori, linee e geometrie che si trasformeranno in personaggi e racconti fantasiosi. Un invito ad affinare lo sguardo e dare forma all'immaginazione!

DURATA: 4 ore di attività in classe

Archivio animato (suggerito per i plessi di Pordenone)

Cosa si nasconde dietro una vecchia fotografia in bianco e nero? Questo laboratorio nasce per stimolare nei bambini una riflessione attiva sulla differenza tra il *reale* – ciò che la fotografia documenta – e l'*immaginario* – ciò che la nostra mente può creare e sognare.

Nella prima fase, i piccoli partecipanti esploreranno le fotografie storiche della città provenienti dall'**Archivio Studio Falomo**, imparando a osservarle come preziose "fonti" capaci di raccontare storie vere, volti e atmosfere del passato.

Successivamente, il documento storico si trasformerà in una tela bianca per l'immaginazione: attraverso interventi grafici, collage e tecniche di manipolazione creativa, ogni bambino potrà reinventare lo scatto originale. Spazi reali di ieri si popoleranno così di personaggi inaspettati, creature fantastiche e mondi desiderati, dando vita a un dialogo unico, poetico e personalissimo tra memoria e futuro.

Una selezione degli elaborati realizzati dai bambini verrà esposta all'interno della mostra organizzata in occasione di "Pordenone Capitale della Cultura 2027"

DURATA: 4 ore di attività in classe

Classi della Scuola Primaria

Ogni classe può scegliere un laboratorio tra quelli elencati di seguito:

Documentaristi in azione!

Un viaggio affascinante nel mondo del documentario alla scoperta della realtà che ci circonda!

Questo laboratorio guida i bambini passo dopo passo nella creazione di un breve documentario o reportage a tema. Attraverso un approccio pratico e divertente, **i bambini impareranno le basi della narrazione visiva**, dalla progettazione alla realizzazione finale, utilizzando strumenti semplici come smartphone, tablet e software open-source.

Durante il percorso, i giovani documentaristi esploreranno il loro quartiere, la città o la scuola, imparando a osservare, raccogliere informazioni e raccontare una storia attraverso immagini e suoni. Un'esperienza educativa e creativa che stimola curiosità, spirito di osservazione e capacità espressive!

DURATA: 6 ore di attività in classe

Book trailer

Il laboratorio "Book Trailer" è un'esperienza creativa e coinvolgente rivolta agli studenti delle classi terze, quarte e quinte della scuola primaria. Simile a un trailer cinematografico, il **book trailer è un breve video che racconta e promuove un libro, stimolando la curiosità e il desiderio di lettura attraverso immagini, suoni e parole.**

Durante il laboratorio, i bambini scopriranno come nasce un prodotto audiovisivo, trasformando le suggestioni della parola scritta in un racconto visivo.

DURATA: 6 ore di attività in classe

Archivio animato (suggerito per i plessi di Pordenone)

Il percorso parte dall'esplorazione delle immagini storiche custodite negli archivi filmici e fotografici di Cinemazero. Bambini e bambine scopriranno l'evoluzione degli ambienti cittadini e delle attività del territorio, comprendendo come le **immagini d'archivio siano preziose fonti documentarie** capaci di raccontare la storia, le tradizioni e l'etnografia locale. Nella seconda fase, gli studenti **rielaboreranno questi materiali storici** (foto e video) attraverso tecniche cinematografiche come il rotoscopio (animazione tradizionale), il green screen per gli effetti speciali e il sound design (registrazione di suoni e musiche), dando vita a un **elaborato audiovisivo in grado di raccontare la Pordenone di ieri e di oggi.**

Una selezione degli elaborati realizzati dai bambini verrà esposta all'interno della mostra organizzata in occasione di "Pordenone Capitale della Cultura 2027"

DURATA: 6 ore di attività in classe

Classi della Scuola Secondaria di Primo grado

Ogni classe può scegliere un laboratorio tra quelli elencati di seguito:

Obiettivo realtà

Il laboratorio propone agli studenti un percorso intensivo in cui il cinema documentario smette di essere solo un oggetto di visione e diventa uno **strumento di indagine e racconto**. Attraverso un approccio pratico e condiviso, i partecipanti esploreranno la realtà che li circonda, trasformando tematiche cruciali come la tutela ambientale, l'inclusione sociale e i diritti in **narrazioni visive d'impatto**.

DURATA: 6 ore di attività in classe

Videosaggio

Il laboratorio offre agli studenti l'opportunità di esplorare il linguaggio multimediale attraverso la realizzazione di un videosaggio: un **prodotto audiovisivo che combina analisi critica e creatività per approfondire un argomento didattico o una tematica d'attualità**. Guidati da esperti del settore, i partecipanti impareranno a sviluppare un'idea, scrivere una sceneggiatura, montare immagini e suoni, e utilizzare strumenti digitali per comunicare in modo efficace e coinvolgente. La creazione del videosaggio non solo permette di **consolidare le conoscenze acquisite, ma le trasforma in un prodotto multimediale capace di coinvolgere e stimolare la curiosità degli altri studenti**. In questo modo, il laboratorio non solo fornisce competenze tecniche, ma **rafforza anche la capacità di comunicare, collaborare e riflettere in modo critico, contribuendo a una didattica più interattiva e inclusiva**.

DURATA: 6 ore di attività in classe

Book trailer

Il laboratorio "Book Trailer" è un'esperienza creativa e coinvolgente rivolta agli studenti delle classi terze, quarte e quinte della scuola primaria. Simile a un trailer cinematografico, il **book trailer è un breve video che racconta e promuove un libro, stimolando la curiosità e il desiderio di lettura attraverso immagini, suoni e parole**.

Durante il laboratorio, i bambini scopriranno come nasce un prodotto audiovisivo, trasformando le suggestioni della parola scritta in un racconto visivo.

DURATA: 6 ore di attività in classe

Archivio animato (suggerito per i plessi di Pordenone)

Il percorso parte dall'analisi critica delle immagini storiche custodite negli archivi filmici e fotografici di Cinemazero. Gli studenti esploreranno l'evoluzione urbanistica, sociale e ambientale del territorio, utilizzando i materiali d'archivio come vere e proprie fonti documentarie per comprendere le trasformazioni degli spazi di vita comune.

Nella seconda fase, la memoria storica diventerà la base per una riflessione sul futuro. Gli studenti saranno chiamati a mappare le criticità e le potenzialità della Pordenone di oggi per **immaginare la città di domani**. Attraverso un focus su sostenibilità ambientale, partecipazione attiva e nuovi mo-

delli di aggregazione cittadina, i ragazzi rielaboreranno foto e video storici. Utilizzando tecniche cinematografiche e digitali — come l'animazione in rotoscopia, gli effetti speciali in green screen e il sound design — realizzeranno un elaborato audiovisivo capace di connettere il passato del territorio alle prospettive e ai desideri della comunità del futuro.

Una selezione degli elaborati realizzati dai bambini verrà esposta all'interno della mostra organizzata in occasione di "Pordenone Capitale della Cultura 2027"

DURATA: 6 ore di attività in classe

Classi della Scuola Secondaria di Secondo grado

Ogni classe può scegliere un laboratorio tra quelli elencati di seguito:

DURATA: 6 ore di attività in classe

Obiettivo realtà

Il laboratorio propone agli studenti delle scuole superiori un percorso intensivo in cui il cinema documentario smette di essere solo un oggetto di visione e diventa uno **strumento di indagine e racconto**. Attraverso un approccio pratico e condiviso, i partecipanti esploreranno la realtà che li circonda, trasformando tematiche cruciali come la tutela ambientale, l'inclusione sociale e i diritti in **narrazioni visive d'impatto**.

Videosaggio

Il laboratorio offre agli studenti l'opportunità di esplorare il linguaggio multimediale attraverso la realizzazione di un videosaggio: un **prodotto audiovisivo che combina analisi critica e creatività per approfondire un argomento didattico o una tematica d'attualità**. Guidati da esperti del settore, i partecipanti impareranno a sviluppare un'idea, scrivere una sceneggiatura, montare immagini e suoni, e utilizzare strumenti digitali per comunicare in modo efficace e coinvolgente. La creazione del videosaggio non solo permette di **consolidare le conoscenze acquisite, ma le trasforma in un prodotto multimediale capace di coinvolgere e stimolare la curiosità degli altri studenti**. In questo modo, il laboratorio non solo fornisce competenze tecniche, ma **rafforza anche la capacità di comunicare, collaborare e riflettere in modo critico, contribuendo a una didattica più interattiva e inclusiva**.

Cinema a 360°

Realtà virtuale, realtà aumentata, video a 360° gradi... Nuove frontiere della visione cinematografica e della fruizione videoludica che in questo laboratorio diventeranno, dopo un'accurata introduzione teorica, **strumenti creativi per la produzione di un breve cortometraggio** (tematico e collegabile al programma curricolare) **interamente ideato dagli studenti e in grado di sfruttare al meglio le potenzialità immersive della nuova tecnologia**. Attraverso la tecnica della ripresa immersiva a 360° verrà creato un elaborato multimediale che consentirà di accedere ad una visita immersiva (con immagini a 360°) all'interno degli spazi della scuola, che potrà essere geolocalizzato sulla piattaforma Google Maps.

Videoinchiesta

Il laboratorio introduce gli studenti ai meccanismi del **giornalismo d'inchiesta** audiovisivo, trasformando la videocamera in uno strumento di indagine sociale, ricerca della verità e cittadinanza attiva. I partecipanti impareranno a **osservare criticamente** la realtà circostante, individuando problematiche del proprio territorio o tematiche globali da approfondire attraverso il **rigore del metodo giornalistico e la forza del linguaggio cinematografico**. Dalla verifica delle fonti alla strutturazione delle interviste, fino alla raccolta di immagini di denuncia e al montaggio serrato, il percorso offre agli studenti le competenze tecniche e critiche necessarie per **documentare i fatti con oggettività e impatto narrativo**.

Intelligenza... aumentata!

Il laboratorio introduce gli studenti alla frontiera della creazione audiovisiva attraverso **l'uso consapevole e critico delle tecnologie di Intelligenza Artificiale**. Coerentemente con le linee guida ministeriali sulla transizione digitale e l'innovazione metodologica, il percorso offre un'officina pratica in cui l'AI non sostituisce la creatività umana, ma diventa un **co-pilota nel processo di ideazione e generazione di un elaborato audiovisivo**. Gli studenti sperimenteranno i principali applicativi di *generative AI* applicati al video, riflettendo al contempo sull'etica dei media, sul diritto d'autore e sul contrasto alla disinformazione e ai deepfake. Abbinando il rigore dell'analisi critica alle competenze tecniche più richieste dal mercato della comunicazione contemporanea, il laboratorio promuove un approccio inclusivo e collaborativo, capace di valorizzare le diverse attitudini degli studenti e di orientarli verso le **professioni del futuro**.

Ars gratia artis? Il cinema come industria culturale (Laboratorio teorico)

Ars gratia artis: l'arte per l'arte. Così recita il celebre slogan della Metro-Goldwyn-Mayer, una delle più importanti major della storia del cinema. In realtà, al di là di casi del tutto isolati, il contenuto artistico, all'interno di quella complessa industria che è il cinema, è sempre sottoposto al giudizio insindacabile del botteghino. L'arte, in altre parole, va bene purché renda: piaccia o non piaccia, questa è la natura della Settima arte sin dal suo primo vagito. **La dimensione economica è una delle chiavi per comprenderne a fondo l'impatto, il funzionamento, le (apparenti) contraddizioni interne.**