

Il linguaggio del cinema: Lo spazio immaginario. Luci e colori

La Regione Lombardia prosegue il viaggio di approfondimento del linguaggio cinematografico proponendo un secondo strumento di lavoro della serie «Arrivano i video». Dopo «Il linguaggio del cinema: 1. Lo sguardo immaginario» ecco ora il secondo cofanetto intitolato «Il linguaggio del cinema: 2. Lo spazio immaginario. Luci e colori».

Il Servizio educazione ai mass media si fa promotore della diffusione di questo nuovo strumento didattico presso i docenti e gli allievi delle scuole medie, medie superiori e professionali. Anche questo secondo prodotto è costituito da una videocassetta di circa sessanta minuti, da un manuale e da una serie di diapositive (nuova presenza, questa, rispetto al primo cofanetto). La videocassetta presenta una sezione metodologica, che fornisce competenze e informazioni e stimola domande e curiosità, e una sezione interattiva, che ha lo scopo principale di rafforzare e verificare quanto appreso per il tramite delle varie proposte di giochi. Ogni parte è presentata in modo preciso ed esauriente dal manuale per il docente; la parte dedicata alla sezione interattiva offre molti suggerimenti didattici, modalità di gioco e proposte di schede di lavoro per animare e stimolare l'attività degli allievi.

La sezione metodologica si suddivide in due capitoli («Lo spazio immaginario» e «La fotografia nel cinema: luci e colori») suddivisi a loro volta in tre unità didattiche ciascuno che toccano i seguenti argomenti: I luoghi del cinema. La rappresentazione dello spazio tridimensionale. La composizione dello spazio filmico. Geometrie della luce. Dalla pittura al cinema. I colori del cinema.

L'animazione con il computer fa da filo conduttore, non solo con funzioni di impaginazione ma anche di sintesi dei concetti esposti e di resa schematica di alcune situazioni per il tramite del riferimento scenico di uno spazio quale il salotto.

La sezione interattiva occupa la seconda parte della videocassetta con un grande gioco del cinema che offre agli allievi possibilità di rinforzo e

verifica. I sette giochi proposti affrontano tematiche relative ai temi trattati nella sezione metodologica. Nel manuale per il docente sono illustrati obiettivi, struttura degli spezzoni video e modi di procedere per ognuno dei giochi proposti. Il docente vi troverà pure strumenti di lavoro per gli allievi, le risposte corrette ai quesiti proposti e la descrizione delle trame dei film da cui sono tratti gli spezzoni usati.

Le diapositive corrispondono a dieci fotogrammi di altrettanti film e mostrano un diverso uso di luci e colori. Per la loro caratteristica di immagini fisse, si offrono quali strumenti didattici diversi e complementari al video, permettendo così riflessioni e analisi sulla composizione interna di ogni singola inquadratura, allo scopo di esercitare e verificare in altro modo quanto appreso nella parte metodologica. Anche questa parte del programma è ottimamente illustrata nel manuale per il docente, strumento quindi indispensabile che accom-

pagna il percorso visivo (video e diapositive) con ulteriori e più ampie riflessioni, guidando il lavoro degli insegnanti. Le filmografie e la bibliografia completano il volume.

Il programma offerto da questo secondo cofanetto è, come il precedente, molto interessante, stimolante e denso di contenuti, costruito e presentato con molta professionalità. Esso completa, in modo però indipendente, il discorso della precedente proposta, con suggerimenti che mantengono completa libertà di azione all'interno dei ricchi materiali messi a disposizione. Non obbliga a un percorso cronologico: è consigliabile semmai seguire un sistema di agganci trasversali, facendo seguire al concetto appreso nella sezione metodologica il gioco corrispondente nella sezione interattiva e la, o le, diapositive utili per un'ulteriore e diversa sottolineatura (o, eventualmente, perché no, viceversa, partendo cioè dal porre l'interrogativo, la questione e attraverso analisi e riflessioni arrivare alla definizione del concetto).

Questo secondo cofanetto, come il primo, è dato in dotazione alle sedi scolastiche cantonali ed è ottenibile in prestito presso i Centri didattici cantonali.

Erina Fazioli Biaggio

Vieni, gioca e scopri il tuo profilo ecologico

Seguendo un percorso che simula l'acquisto effettuato nei nostri negozi, il giovane consumatore si trova confrontato con una serie di prodotti diversamente imballati, tra i quali deve scegliere quello che, secondo lui, ha un impatto ambientale minore. Alla fine del percorso si presenta alla cassa che, mediante un sistema computerizzato, gli fa il conto in termini di ecobilancio. Ciascun giovane consumatore metterà così alla prova le sue conoscenze ambientali e scoprirà il suo profilo ecologico.

«Vinciamo la sfida contro i rifiuti - acquisto ragionato, uso ponderato, rifiuto evitato» è la coraggiosa e dove-

rosa sfida lanciata dalla mostra promossa dal Dipartimento del Territorio in collaborazione con l'Ente Smaltimento Rifiuti del Sottoceneri (ESR), l'Associazione delle Consumatrici della Svizzera Italiana (ACSI) e patrocinata dall'UFAFP.

La mostra allestita nel contesto della Campagna federale sui rifiuti si prefigge di informare e sensibilizzare le consumatrici ed i consumatori ai problemi relativi alla gestione dei rifiuti attraverso una riflessione sull'impatto ambientale degli imballaggi.

La mostra è un'occasione di dialogo e confronto tra gli addetti alla gestione dei rifiuti e i cittadini utenti, di pre-