

MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA

UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO

I.I.S. "Vittorio Veneto - Salvemini"

Viale Mazzini, 4 - 04100 Latina

Cod. Mecc. LTIS027001 Cod. Fisc. 91125050590 - Tel. (0773) 484391

Sito Web: itcvittoriovenetosalvemini.edu.it - e-mail: LTIS027001@istruzione.it - p.e.c.: LTIS027001@pec.istruzione.it

UDA progetto "Dal banco allo schermo"

Premessa

La presente Unità Didattica di Apprendimento rientra nel Progetto d'Istituto "Dal Banco allo Schermo" e ha come oggetto "Cinema e Interattività".

Destinatari

L'unità didattica è indirizzata, in base ai programmi ministeriali vigenti, alle classi del corso professionale "Servizi per lo Spettacolo".

Prerequisiti

Per affrontare l'unità didattica in esame è richiesta la conoscenza preliminare dei seguenti argomenti:

- Conoscenza di base della storia del cinema e della sua industria
- Conoscenza di base del settore dei videogiochi
- Conoscenza di base di informatica e internet

Struttura

L'unità didattica è suddivisa, dal punto di vista del suo contenuto, in 10 fasi:

- | | |
|--|--------|
| 1) Presentazione dell'argomento | 1 ora |
| 2) La comunicazione nel cinema | 1 ora |
| 3) Cinema interattivo | 2 ore |
| 4) Cinema e videogioco | 2 ore |
| 5) Breve storia del videogioco | 2 ore |
| 6) Videogioco: citazioni | 1 ora |
| 7) L'espansione del videogioco | 2 ore |
| 8) Il cinema dopo il videogioco | 2 ore |
| 9) Verifiche formative | 2 ore |
| 10) Ricerche | 5 ore |
| 12) Progettazione e realizzazione
compito di realtà | 18 ore |

Obiettivi

Obiettivi cognitivi (conoscenze)

Al termine dell'unità didattica lo studente dovrà dimostrare di conoscere:

- natura e funzioni del cinema interattivo nei suoi principali aspetti
- natura e funzioni del videogioco nei suoi principali aspetti

Obiettivi operativi (competenze)

Al termine dell'unità didattica lo studente dovrà essere in grado di:

- esprimere le conoscenze acquisite con un linguaggio tecnico adeguato
- distinguere le varie opere e gli autori affrontati
- schematizzare le principali fasi della storia del videogioco
- analizzare i modi di evoluzione del linguaggio filmico
- valutare un possibile progetto di interattività in un video scolastico
- lavorare e discutere in gruppo le diverse soluzioni di tale video

Competenze chiave europee (Raccomandazione del Consiglio dell'UE del 22 maggio 2018)

- Competenza alfabetica funzionale
- Competenza multilinguistica
- Competenza digitale
- Competenza personale e sociale e capacità di imparare ad imparare
- Competenza in materia di cittadinanza
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali
- Competenza in materia di produzione di testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori

Metodologie

- Lezione frontale
- Lezione partecipata, di tipo interattivo, finalizzata a stimolare l'interesse e la partecipazione
- Ricerca individuale e per gruppi
- Discussione aperta
- Intervista
- Metacognizione

Strumenti

Lo svolgimento dell'unità didattica utilizza i seguenti strumenti operativi:

- file audiovisivi
- dispense
- materiale predisposto dai docenti
- videogiochi su vari supporti (schede per console, file, CD, siti internet)
- Internet

Verifiche

Nel corso dell'unità didattica è prevista la somministrazione di:

1. Brevi verifiche intermedie di tipo formativo.

Finalizzate a:

- valutare in itinere il livello di apprendimento degli studenti e rimodulare gli interventi educativi;
- adattamenti del percorso e recupero degli svantaggi;
- strumento di apprendimento per il richiamo dei concetti esatti;
- formazione dello studente per promuoverne la partecipazione attiva, la capacità di autovalutazione e il senso di responsabilità.

2. Verifica finale multidisciplinare per valutare i risultati ottenuti e il raggiungimento degli obiettivi prefissati. Tale fase sarà conclusa da una valutazione che attesti ufficialmente il grado di raggiungimento delle competenze integrate. Ai fini di detta verifica potranno essere impiegati diversi strumenti, in relazione agli obiettivi cognitivi ed operativi da testare.

Proposta di griglia per la valutazione di un prodotto multimediale:

	COERENZA e CORRETTEZZA dei CONTENUTI	ORGANIZZARE ed ESPORRE I CONTENUTI	IMPAGINAZIONE GRAFICA	CREATIVITÀ	ORGANIZZAZIONE DEL LAVORO
Livello avanzato 2 (10)	Trattazione ben articolata e sviluppata, nel grado di approfondimento e nella pertinenza del prodotto rispetto alle consegne	L'alunno/a si rivela pienamente efficace nella comunicazione, nel linguaggio specifico utilizzato, nella completezza di contenuti	L'alunno/a elabora un artefatto multimediale pienamente rispondente allo scopo, sia per qualità di produzione che di presentazione	L'alunno/a mostra particolari doti creative, contrassegnando il prodotto in modo personale e maturo	L'alunno/a rivela una eccellente condotta anche nel processo ideativo e organizzativo, mostrandosi collaborativo
Livello avanzato 1 (9)	La trattazione è completa e chiara; il grado di approfondimento è sempre equilibrato rispetto alle richieste	La comunicazione è chiara ed efficace; il linguaggio specifico è utilizzato con pertinenza e completezza	Il supporto multimediale è significativo rispetto allo scopo, la leggibilità è massima e l'impaginazione ottimale	Le scelte multimediali sono originali ed efficaci e dimostrano un processo creativo maturo	Partecipa con vivo interesse e proattività al processo di ideazione; propone idee originali e discute soluzioni. Organizza coerentemente le fasi di lavoro
Livello intermedio 2 (8)	La trattazione è chiara e quasi completa; il grado di approfondimento è soddisfacente	La comunicazione è buona; il linguaggio specifico è utilizzato a un buon livello di pertinenza	Buoni livelli di impaginazione e leggibilità.	Il processo ideativo-creativo e le scelte multimediali risultano efficaci	Partecipa con interesse e adeguato protagonismo al processo di collaborazione e condivisione. Organizza adeguatamente il lavoro
Livello intermedio 1 (7)	La trattazione non è sempre chiara ma il grado di approfondimento è adeguato rispetto alle richieste	L'espressione è corretta; adeguato l'uso del linguaggio specifico	Il prodotto presenta soddisfacenti caratteristiche multimediali e comunicative. La leggibilità e l'impaginazione sono adeguate	Le scelte multimediali risultano piuttosto creative mostrano un percorso originale	Partecipa in modo attivo al processo di ideazione, formulando proposte alternative e organizzando lavoro

Livello base 2 (6)	La trattazione risulta sufficientemente chiara ma il grado di approfondimento non è del tutto adeguato alle richieste	L'espressione è sufficientemente corretta ma non sempre adeguato risulta l'uso del linguaggio specifico	Il prodotto presenta un livello sufficiente per quanto concerne le caratteristiche multimediali e comunicative. La leggibilità e l'impaginazione sono adeguate.	Le scelte multimediali operate risultano sufficientemente creative ed originali	La partecipazione è quasi sempre continua e interessata. Sufficiente il livello di collaborazione all'interno dei processi di ideazione.
Livello base 1 (5)	La trattazione è approssimativa e il grado di approfondimento poco adeguato alle consegne	L'espressione è sostanzialmente corretta ma poco adeguato è l'uso del linguaggio specifico	Il prodotto è costituito da un supporto multimediale poco incisivo e significativo. Leggibilità e impaginazione sufficientemente adeguate.	Le scelte operate dallo studente in ambito multimediale risultano poco originali, seppur corrette	Partecipa in modo discontinuo, a volte è distratto e disturba. Non è di supporto nei processi di ideazione e nell'organizzazione del lavoro
Livello iniziale (4)	La trattazione è incompleta e superficiale; il grado di approfondimento è inadeguato rispetto alle richieste	Le poche informazioni sono riportate con insufficiente uso dei termini specifici	Il prodotto non costituisce un supporto multimediale rilevante; le caratteristiche grafiche sono difficilmente leggibili; l'impaginazione non è adeguata al contesto.	Non ci sono elementi multimediali rilevanti e originali	Partecipa con difficoltà; non mostra interesse e/o crea disturbo. Interviene raramente nella formulazione di ipotesi di lavoro. Non è in grado di organizzare le fasi del lavoro
TOTALE VALUTAZIONE			VOTO FINALE (tot. valutaz. /10)		

In base alle discipline coinvolte di volta in volta, la presente griglia potrebbe subire modifiche ed adattamenti.

Tempi

La realizzazione dell'unità didattica, salvo quanto già indicato in relazione al possesso dei prerequisiti, richiede complessivamente 33 ore.

Spazi

Ci si potrà avvalere di spazi scolastici (aule, laboratori, palestre, ambienti comuni ecc.) ed extrascolastici (luoghi della città e dei dintorni, sale cinematografiche ecc.)

CINEMA e INTERATTIVITÀ

Gli studenti saranno chiamati a compiere un percorso preliminare che avrà una fase introduttiva in cui si prenderanno in esami i seguenti argomenti:

1. LA COMUNICAZIONE NEL CINEMA

Il linguaggio del CINEMA si caratterizza da sempre per una COMUNICAZIONE UNIDIREZIONALE. Nella sua Teoria della Comunicazione, il linguista Roman Jakobson (1896-1982) prevede un continuo e speculare scambio di ruoli tra Mittente e Destinatario. Dopo aver emesso il suo messaggio, il mittente attende la reazione del destinatario e la sua replica. In tal modo, il mittente diventa destinatario, e viceversa. Nel Cinema tale fenomeno non esiste: Mittente e Destinatario restano tali per tutta la durata della comunicazione. Il PUBBLICO non ha il potere di modificare/influenzare il testo (come ad esempio nel TEATRO o durante un concerto di MUSICA). La comunicazione che caratterizza il CINEMA è più simile a quella di un libro, dove il messaggio resta piuttosto immutato. Tuttavia, vi sono alcuni casi in cui tra testo filmico e pubblico si sviluppano varie forme di “semi-interazione”.

2. CINEMA INTERATTIVO

Vi sono casi in cui il cinema può ricreare una interattività “simulata” o “latente”.

CASO 1. Film basati sugli Screening Test

Attrazione fatale, di Adrian Lyne (1987): Il regista gira due finali completamente diversi. La scelta del finale da inserire nella copia definitiva è stata fatta dopo i primi screening test. In tal modo, il pubblico ha (parzialmente) stabilito la forma del testo filmico. Si tratta qui di una “semi-interattività”, che può manifestarsi solo quando l’opera è ancora in una fase intermedia, tra produzione e fissazione.

CASO 2. Film modificati per nuovi contesti culturali, linguistici e tecnologici

Guerre Stellari, di George Lucas (1977)

Aggiunta di scene e inquadrature, effetti speciali aggiunti o migliorati

Incontri ravvicinati, di Steven Spielberg (1977)

Aggiunta scena finale con interno astronave (poi nuovamente tolta nelle versioni successive)

E.T. di Steven Spielberg, (1982)

Armi sostituite da walkie-talkie

CASO 3. Film “multiplo”

D-Dag, di Lars von Trier, Kristian Levring, Thomas Vinterberg, Søren Kragh-Jacobsen (2000)

Quattro film diversi (girati da quattro registi) seguono le vicende di alcuni personaggi televisivi poco prima della fine dell’anno. I quattro D-Dag vengono trasmessi contemporaneamente su alcuni canali televisivi danesi. Attraverso il telecomando, lo spettatore è chiamato a creare un proprio personale montaggio/palinsesto.

3. CINEMA E VIDEOGIOCO

Videogioco/videogame: gioco gestito da un dispositivo elettronico che consente di interagire con le immagini di uno schermo.

Il termine indica un software o un hardware dedicato a uno specifico gioco. Il giocatore si serve di una o più periferiche di input: joystick, tastiera e joypad.

IL VIDEOGIOCO è un prodotto della civiltà delle immagini in movimento (dalla Lanterna Magica in poi). Può essere considerato una filiazione trasversale di CINEMA, TELEVISIONE, INFORMATICA. Nasce nello stesso contesto culturale, ovvero come esperimento scientifico. Diviene poi un fenomeno di massa, occupando i

medesimi luoghi fisici di cinema e televisione, replicandone i medesimi rituali sociali. Nel videogioco emerge una “dimensione attrazionale” dell’immagine, molto simile a quella del cinema delle origini (1890-1910), in cui la meraviglia della visione è più potente della narratività dell’immagine. Con la realtà virtuale e quella aumentata il videogioco ha assunto una valenza ancora più immersiva che nel passato.

CINEMA / VIDEOGIOCO: DIFFERENZE

Un gioco non racconta una storia, ma è il giocatore a “raccontarla” e a crearla attraverso la sua performance. Le sue scelte modificano la trama. Il giocatore è spettatore e attore allo stesso tempo. Se il cinema sviluppa una storia lineare, un videogioco è l’opposto: è un sistema dinamico, uno spazio di virtualità. Ogni videogioco apre un triangolo di possibilità: il vertice mostra una situazione iniziale; il lato opposto comprende tutte le conclusioni possibili, con una miriade (idealmente infinita) di percorsi tra stato iniziale e risultato finale.

CINEMA E VIDEOGIOCO: INFLUENZE RECIPROCHE

Dagli anni ’90 dello scorso secolo in poi si sviluppa un evidente scambio reciproco:

1. I film imitano l’estetica, la struttura e le dinamiche dei videogame:

- Matrix e Speed Racer, dei fratelli Wachowski (2014)
- Sucker Punch, di Zack Snyder (2014)
- District 9, di Neill Blomkamp (2014)
- Edge of Tomorrow (Senza domani), di Doug Liman (2014): il protagonista Tom Cruise è vittima di un loop temporale che lo costringe a ripetere all’infinito una battaglia contro gli alieni. Nel caso di morte, deve ricominciare da capo tutta la giornata.
- Old Boy, di Park Chan-Wook (2003): piano sequenza in cui il protagonista combatte contro una trentina di avversari ricorda gli action game dallo “scrolling orizzontale”.
- Gravity, di Alfonso Cuarón (2013): sequenze in soggettiva come in un videogioco.
- Lucy, di Luc Besson (2014): riprende dai videogiochi il concetto del protagonista che si evolve, acquisendo una serie di abilità crescenti.

Gli studenti analizzeranno alcune sequenze dei film suddetti per verificare in che modo il videogame abbia potuto cambiare il linguaggio cinematografico durante l’avvento massiccio dei videogiochi.

2. I videogame associano l’interattività alla narratività cinematografica:

- Call of Duty (2014): nell’ultimo capitolo appare l’attore Kevin Spacey, in atteggiamenti chiaramente ispirati al suo personaggio, Frank Underwood, nella serie TV *House of Cards*.
- Call of the Dead (2011): videogioco con il regista George Romero, ritratto durante la lavorazione di un film horror. Metavideogioco e metacinema a questo punto si fondono. Il giocatore è chiamato ad avere anche competenze cinematografiche, per rispondere ai richiami estetici proposti.
- Journey (2012): è un caso limite, in quanto non c’è più l’idea di “vittoria”, di raggiungimento di un obiettivo o di nemici da eliminare. Il centro del videogioco è nell’emozione estetica, nell’esplorazione dell’immagine in senso squisitamente “cinematografico”.

In questo caso gli studenti faranno ricerche mirate alla verifica degli elementi filmici presenti in alcuni momenti salienti dei videogiochi, esploreranno le ragioni che hanno spinto gli autori a fare determinate scelte stilistiche e valuteranno quale videogioco, tra quelli proposti, rappresenta l’esempio migliore di influenza reciproca tra film e videogioco.

L’ESPANSIONE DEL VIDEOGIOCO

- Anni ’90: - Oltre al cinema, il videogioco è presente in serie televisive, fumetti, romanzi, riviste, mostre e fiere.
- Nascono programmi televisivi (X-Play) e canali (Game Network e G4) dedicati ai videogiochi.
 - Si organizzano competizioni di videogiochi, anche a livello professionistico.
 - La crescita di Internet favorisce una diffusione massiccia del fenomeno. Sul web è possibile intervenire sullo stesso videogioco anche in più persone, situate in diversi luoghi lontanissimi.

- Su YouTube appaiono canali appositamente dedicati ai videogiochi, con migliaia di video che mostrano sequenze di gameplay sempre diverse.
- Il videogioco diviene materia universitaria, con varie pubblicazioni scientifiche. Il concetto di “intelligenza connettiva” viene preso in considerazione anche dal mondo della formazione.

Agli studenti sarà mostrato un esempio di videogioco come strumento pedagogico: *Stopdisasters*, ideato dall’ONU per sensibilizzare i giovani sulle strategie necessarie per costruire città e villaggi più sicuri in caso di calamità e disastri ambientali.

2010: **Apple** deposita il brevetto di un’applicazione che si connette ad un videogioco per estrapolare dati, immagini, dialoghi e azioni; li organizza in una struttura logica e ne realizza un fumetto o un e-book.

Agli studenti sarà chiesto di ricercare, in gruppi, informazioni circa la fase in cui l’industria del videogioco e la produzione di videogiochi hanno raggiunto il proprio apice, rispetto a due fattori fondamentali:

1. aumento della propensione al consumo da parte del pubblico;
2. crescita esponenziale della capacità di spesa delle fasce giovanili.

Agli studenti saranno dati cenni di: *merchandising*, ovvero la pratica di utilizzare un brand o l’immagine di un prodotto noto per venderne un altro; e di *licensing*, cioè concessione di una licenza di impiego relativa a personaggi, marchi, persone, oggetti, da parte di un soggetto che ne detiene i diritti (licenziante) ad un altro soggetto (licenziatario), che li utilizza per un determinato prodotto, oppure per attuare una campagna promozionale.

Gli studenti osserveranno brevemente come la licenza faccia ottenere un compenso unico (spesso calcolato percentualmente), detto *royalty*. In questa fase potrà essere impiegata anche la lingua inglese.

Infine, i discenti potranno verificare, in piccoli gruppi, in che modo la diffusione di massa dell’informatica, i siti Internet abbiano contribuito a coinvolgere i fruitori di film e videogiochi a farsi parte attiva nella realizzazione dei prodotti che poi vengono commercializzati. Un esempio fra tutti è la società *Lego*.

4. IL CINEMA COME RIFLESSIONE INTER-ATTIVA SULLA REALTA’

In questa fase si procederà con la visione di sei prodotti:

- Avatar 1 (2009) e Avatar 2 (2022)
- Inside Out (2015)
- Lara Croft – Tomb Raider 1 (2001) e Lara Croft – Tomb Raider 2 (2018)
- Resident Evil (serie TV, 2022)

Si attiveranno percorsi di analisi differenziati, per gruppi, per verificare in che modo il film abbia influenzato il relativo videogioco (Avatar e Inside Out) e, viceversa, quali caratteristiche principali si siano mantenute tra i videogiochi e i relativi prodotti filmici/televisivi tratti da essi (Lara Croft e Resident Evil).

DOCENTI COINVOLTI

Tutto il Consiglio di Classe sarà coinvolto nella presente UDA, avendo la possibilità di proporre i seguenti percorsi/nuclei formativi:

- Intelligenza Artificiale e mondo dell’intrattenimento
- Cinema e Nuove Tecnologie
- Realtà Virtuale e Realtà Aumentata
- Sensi e sensibilità
- Nuovi Spazi e Nuovi Orizzonti