

PUBBLICAZIONI PER LE SCUOLE

Alle classi in visita al Museo Nazionale del Cinema sono offerti materiali didattici di approfondimento che riprendono ed integrano i temi del percorso espositivo.

L'ARCHEOLOGIA DEL CINEMA

Schede didattiche



Le schede, rivolte alle classi della **scuola elementare e media inferiore**, ripropongono i temi trattati durante la visita nella sezione dell'*Archeologia del Cinema*.

La struttura a schede consente all'insegnante di approfondire gli argomenti trattati anche singolarmente, fotocopiando di volta in volta per l'intera classe la scheda relativa al tema scelto. Le schede presentano un fronte e un retro cui corrispondono due differenti livelli di lettura: da un lato, informazioni di carattere generale che rimandano al percorso espositivo spiegando il funzionamento degli apparecchi, dall'altro notizie di carattere storico-culturale.

Le schede gioco propongono un'attività pratica per la costruzione e sperimentazione di apparecchi ottici e di alcuni oggetti della collezione del Museo.

3001 ODISSEA NEL CINEMA

Viaggio ipermediale alla scoperta della settima arte

Il cd-rom, in distribuzione alle classi della **scuola media inferiore** e del **biennio delle superiori**, propone giochi interattivi, schede multimediali, approfondimenti didattici, attività creative da realizzare in classe o a casa, per esplorare gli aspetti più stimolanti del cinema e delle sue origini.

Il cd-rom si struttura in sette aree tematiche: *La Proiezione, Il Movimento, La Fotografia, Il Set cinematografico, Il Montaggio, Il Sonoro, I Manifesti*.

Ciascuna area si compone delle seguenti sezioni:

PLAY. Giochi interattivi per la sperimentazione di spettacoli ottici del passato o di alcune tecniche della realizzazione di un film.

ZOOM. Brevi schede sulla storia e il funzionamento degli apparecchi, i contesti storico-culturali, le tecniche, i protagonisti, i mestieri e le curiosità della storia del cinema. Alcuni testi di approfondimento consentono di saperne di più su specifici argomenti trattati negli Zoom.

IN CLASSE. Proposte di attività didattiche da svolgere in classe, dopo l'esplorazione del cd-rom.

MY WORK. Ogni studente può salvare con il proprio *nickname* i lavori realizzati, per rivederli, modificarli e verificare, divertendosi, il progredire delle proprie conoscenze nel tempo.



L'AVVENTURA DEL CINEMA

Storia a fumetti

Rivolto ai ragazzi delle **scuole elementari, medie inferiori e superiori**, il fumetto racconta una straordinaria avventura ambientata all'interno della Mole Antonelliana per "rivivere" gli ambienti e i temi trattati durante la visita al Museo nella sezione dedicata alla *Macchina del Cinema*.

Le schede in coda al fumetto illustrano sinteticamente le varie fasi necessarie alla realizzazione di un film: dalla scintilla creativa fino al film terminato.

La prima parte è dedicata alle principali figure professionali che compongono la "troupe", con particolare attenzione all'aspetto di creazione collettiva proprio dell'industria cinematografica.

La seconda parte descrive il processo lavorativo dei principali reparti in cui si suddividono le professioni del cinema: la sceneggiatura, la produzione, la scenografia, la regia, la fotografia, la post-produzione. Un breve glossario definisce alcuni termini tecnici.