

**Nel contesto del
78° FESTIVAL INTERNAZIONALE DEL CINEMA DI SALERNO
CONCORSO
“IN MEZZO A TUTTO IL SOLE DIMORA”
Edizione 2024**

**Un concorso dedicato agli studenti delle scuole secondarie di secondo grado
per esplorare il legame tra cinema di fantascienza e scienze.**

OBIETTIVI E ATTIVITÀ PROGRAMMATE

Breve descrizione del progetto

Il cinema di fantascienza sovente dipinge il modo in cui la società rappresenta il presente e immagina il futuro. Fantasia e realtà si intrecciano, spesso lasciando trasparire le speranze legate al progresso scientifico e tecnologico, estrapolandole dalle attuali conoscenze. In tale contesto, il presente progetto, rivolto agli studenti delle scuole secondarie di secondo grado, si prefigge, attraverso un concorso a premi, di promuovere la cultura scientifica attraverso il gioco del mezzo cinematografico che, toccando le emozioni dello spettatore, ne amplifica la percezione.

Obiettivi Generali

È storia conclamata che i racconti di Verne, visionari per l'epoca, abbiano ispirato scienziati e applicazioni tecnologiche. Il cinema di oggi, avvalendosi di tecniche digitali e spettacolari, può accentuare questo segno.

1. PROMUOVERE LA CULTURA SCIENTIFICA

Sensibilizzare gli studenti delle scuole secondarie di secondo grado verso le discipline STEM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica) attraverso l'uso del cinema di fantascienza come strumento educativo.

2. STIMOLARE LA CURIOSITÀ E L'INTERESSE PER LE SCIENZE

Utilizzare il cinema per suscitare curiosità e interesse nei giovani riguardo alle scienze, facendo emergere le connessioni tra il racconto cinematografico e i principi scientifici, oltre a stimolare la capacità di osservazione e riflessione critica.

3. FORNIRE UN'ESPERIENZA EDUCATIVA ALTERNATIVA

Integrare il processo educativo formale con attività non-formali, attraverso un concorso a premi che renda l'apprendimento della scienza coinvolgente e ludico, valorizzando la partecipazione attiva degli studenti.

Obiettivi Specifici

1. UTILIZZARE IL CINEMA COME SPUNTO DIDATTICO

Guidare gli studenti nell'analisi di film di fantascienza, con il supporto di docenti universitari ed esperti, per evidenziare e discutere temi scientifici e tecnologici sottesi alle trame cinematografiche.

2. CREARE CONNESSIONI TRA FANTASIA E SCIENZA

Mostrare come il cinema, analogamente ai racconti visionari di autori come Jules Verne, possa ispirare riflessioni scientifiche e stimolare l'immaginazione verso il futuro delle scienze e della tecnologia.

3. ACCOMPAGNARE IL RITORNO DELL'UOMO NELLO SPAZIO

Connettere il progetto al tema attuale del ritorno dell'uomo sulla Luna e le future missioni verso Marte, utilizzando il cinema per esplorare concetti legati all'esplorazione spaziale e alle leggi fondamentali della fisica.

4. SVILUPPARE CAPACITÀ CRITICHE E DI COMUNICAZIONE

Incentivare gli studenti a esprimere le loro idee, osservazioni e interpretazioni critiche dei fenomeni scientifici presentati nei film, favorendo un dialogo costruttivo con i docenti-tutor.

5. PREMIARE L'OSSERVAZIONE E LA CREATIVITÀ

Valutare e premiare la capacità di osservazione, la creatività e la libertà di espressione degli studenti attraverso il concorso, promuovendo una comprensione interdisciplinare dei contenuti scientifici.

6. PREPARARE I FUTURI STUDENTI UNIVERSITARI ALL'APPROCCIO CON L'UNIVERSITÀ

Fornire agli studenti delle scuole secondarie di secondo grado gli strumenti e le competenze necessarie per affrontare con consapevolezza e fiducia il passaggio all'istruzione universitaria, coinvolgendoli in un processo di apprendimento attivo, partecipativo, nel quale essi diventano protagonisti e sviluppano abilità critiche e analitiche. I giovani sono proiettati ad interagire direttamente con esponenti del mondo accademico, creando una connessione diretta che può motivare e guidare le scelte future. Questo obiettivo mira non solo a informare, ma anche a ispirare e preparare gli studenti per le sfide e le opportunità che li attendono nel loro percorso accademico, favorendo una transizione serena e motivante verso l'università.

Principali Attività Programmate

Il percorso progettuale, strutturato per ogni film in concorso, si sviluppa attraverso le seguenti fasi:

1. WARMING-UP

Questa fase iniziale coinvolge gli studenti, organizzati in gruppi di almeno due e non più di sei partecipanti, nella visione di brevi schede video preparate da docenti universitari afferenti al Comitato Tecnico Scientifico (CTS) di UNI IN STRADA. Le schede forniscono una sintesi del film, sia a livello narrativo sia, soprattutto, in termini di contenuti scientifici rilevanti che emergono dalla trama. L'obiettivo di queste video-schede è di introdurre gli studenti agli aspetti scientifici sottesi alla storia, favorendo una comprensione che vada oltre il semplice intrattenimento e suggerendo di collocare l'attenzione agli elementi scientifici presenti, sia quelli evidenti che quelli meno immediati. Le schede, curate con linguaggio semplice e accessibile, presentano riflessioni preliminari per guidare lo spettatore nell'identificazione di percorsi scientifici connessi al film. Tali percorsi, pur non essendo esclusivi, servono da base di partenza per un approccio attivo e proattivo alla visione, stimolando la curiosità e l'interesse per le tematiche scientifiche.

Queste brevi schede video saranno disponibili su una piattaforma informatica dedicata al concorso. Durata stimata: 60 minuti.

2. WATCHING

I partecipanti avranno l'opportunità di visionare una selezione di quattro film che presentano temi scientifici. Questi film forniscono un contesto ideale per esplorare fenomeni fisici e scientifici, stimolando un'indagine più profonda sulla loro origine e interpretazione, andando oltre ciò che è presentato nella trama. La visione dei film mira a rendere percepibili e a stimolare la curiosità verso fenomeni fisici e concetti scientifici che spesso rimangono inesplorati o sono solo accennati. Questa attività offre agli studenti l'opportunità di esplorare questi aspetti in modo creativo e critico, favorendo una comprensione interdisciplinare. La componente ludica del concorso a premi collegato alla visione dei film rappresenta un'attività educativa innovativa e complementare all'istruzione scolastica formale. Questo approccio non convenzionale al processo di apprendimento è progettato per coinvolgere attivamente gli studenti in ogni fase del progetto, culminando nella serata-convegno finale.

Durata Stimata: 120 minuti.

3. IMMEDIATE THOUGHTS

Questa fase è progettata per trasformare gli studenti da semplici spettatori a partecipanti attivi, stimolando la curiosità e l'interesse verso le scienze attraverso un processo di apprendimento che integra emozioni, osservazioni e riflessioni critiche. Alla conclusione di ogni visione, gli studenti annoteranno gli aspetti scientifici osservati durante il film e parteciperanno a una discussione con il docente/tutor. Questa fase permette agli studenti di riflettere immediatamente sui contenuti scientifici percepiti, stimolando un confronto critico e costruttivo con i tutor, che guideranno la discussione per approfondire e chiarire i concetti appresi. Gli studenti saranno incentivati a esprimere le proprie osservazioni e a confrontarsi con i docenti-tutor del proprio istituto. Questo momento di condivisione favorisce la maturazione delle idee e la comprensione delle tematiche scientifiche emerse dal film. La discussione servirà a consolidare l'apprendimento, permettendo di collegare i contenuti cinematografici con le nozioni scientifiche e con le esperienze personali degli studenti. Questo approccio li aiuta a diventare protagonisti del proprio processo di apprendimento, esplorando nuove connessioni tra i concetti scientifici presentati nel film e il mondo reale. Gli studenti sono incoraggiati a prendere parte attiva nel dialogo, condividendo le proprie impressioni e contribuendo con idee personali. Questo metodo di apprendimento dinamico permette di ampliare la comprensione delle tematiche trattate e di sviluppare competenze trasversali utili per il percorso accademico e professionale futuro.

Durata Stimata: 60 minuti.

4. INSIGHT

Nei due giorni successivi alla visione del film, le squadre sono invitate a riflettere e ad approfondire quanto appreso durante le fasi precedenti in orario extrascolastico e in via anche telematica. Gli studenti dovranno selezionare un fotogramma o una frase chiave che ritengono rappresentativa di un momento saliente e significativo del film visionato, motivando la loro scelta su base scientifica, tecnica ed emozionale. Questa attività culminerà nella produzione di un video di tre minuti in cui verranno esposti i concetti elaborati. Il video dovrà terminare con una domanda finale indirizzata agli esperti, in relazione agli argomenti trattati. Il video dovrà essere caricato sulla piattaforma dedicata entro e non oltre le 48 ore successive alla visione del film.

L'obiettivo principale è far sì che la visione del film non fornisca risposte definitive, ma piuttosto ispiri la curiosità degli studenti su tematiche scientifiche, spingendoli a formulare domande e a sviluppare un atteggiamento investigativo. L'approccio vuole incoraggiare i partecipanti a scoprire la scienza autonomamente, attraverso un percorso personale di osservazione e riflessione. Gli studenti sono incoraggiati a scegliere fotogrammi o frasi che risuonano con loro non solo per il contenuto scientifico o tecnico, ma anche per l'impatto emotivo, creando così un legame più profondo e significativo con i temi esplorati. Questo metodo favorisce una comprensione olistica delle scienze, integrando la dimensione emotiva con quella razionale.

Infine, la creazione del video di tre minuti offre agli studenti l'opportunità di esercitare la loro creatività e capacità comunicativa, sintetizzando le proprie riflessioni in modo chiaro e conciso. L'elaborazione dei contenuti in forma visiva e narrativa consente di esplorare le connessioni tra scienza e storytelling, valorizzando le competenze trasversali di ogni partecipante.

Come indicato dalla citazione di Rousseau in *Emilio, libro terzo*: «Abituate il vostro allievo ad osservare i fenomeni della natura e ben presto lo avrete reso curioso, ma per alimentare questa sua curiosità, non affrettatevi mai a soddisfarla. Nulla egli sappia per averlo udito da voi, ma solo per averlo compreso da sé; non impari la scienza, la scopra. Se nella sua mente giungerete a sostituire l'autorità alla ragione, non ragionerà più; non sarà più che lo zimbello dell'opinione altrui». Questo approccio riflette la filosofia educativa del progetto che privilegia l'esplorazione autonoma e il dialogo critico.

5. EXPERT ASSESSMENT

Gli elaborati prodotti dai partecipanti, inclusi i video di tre minuti, saranno esposti sulla piattaforma dedicata al concorso. Una giuria qualificata (cfr. Appendice 5), composta da esperti sia nel campo del cinema che delle scienze, valuterà ogni contributo basandosi su criteri prestabiliti che comprendono l'originalità, la capacità di collegare i contenuti scientifici alla narrazione cinematografica, l'efficacia comunicativa e la creatività. Al termine di tutte le rappresentazioni, la giuria individuerà i cinque gruppi di studentifinalisti,

premiando quelli che avranno saputo meglio integrare e presentare le proprie riflessioni scientifiche ispirate dai film, ma anche l'impegno profuso.

6. THE FINAL AND THE AUDIENCE ENGAGEMENT

La fase conclusiva del progetto si svolgerà al cinema Augusteo di Salerno, durante il Salerno International Film Festival e sarà suddivisa come segue:

- **Presentazione**
I video finalisti saranno presentati al pubblico presente in sala. Ogni elaborato verrà proiettato e commentato brevemente per mettere in luce le motivazioni scientifiche, tecniche ed emozionali che hanno guidato la scelta dei fotogrammi o delle frasi chiave.
- **Votazione differita e in Tempo Reale**
Gli spettatori avranno l'opportunità di esprimere il proprio voto in tempo reale tramite il proprio cellulare costituendo una giuria popolare. Gli stessi video prodotti dalle squadre partecipanti, esposti sulla piattaforma accessibile a chiunque, saranno stati in precedenza oggetto di votazione, rafforzando il coinvolgimento e la partecipazione di una platea ben più ampia dei soli studenti.
- **Discussione Aperta**
Mentre i voti della giuria popolare saranno scrutinati, verrà aperta una discussione sugli argomenti trattati dai candidati. Questa discussione coinvolgerà esperti del comitato tecnico scientifico e ospiti illustri che apporteranno approfondimenti e commenti sui temiscientifici e cinematografici emersi durante il concorso.
- **Ospiti**
La serata sarà animata da ospiti illustri che contribuiranno a rendere l'evento più coinvolgente e celebrativo.
- **Premiazione**
Alla fine della serata, saranno scelti i primi classificati tra le cinque squadre finaliste. La classifica finale sarà determinata tramite una media pesata dei voti espressi dalla giuria diesperti e dalla giuria popolare, assicurando una valutazione equa e rappresentativa del lavoro svolto.