

Piattaforma didattica [Imparare nella natura](#)

Titolo attività didattica	One-frame Movie
Materiale didattico messo a disposizione da.	SUPSI-DFA/ASP, Laboratorio MEM
Persona di contatto	Luca Botturi, luca.botturi@supsi.ch https://www.supsi.ch/dfa
Ambiente studiato	- Ambienti urbani
Pianificazione	- Dossier didattico con più attività proposte sullo stesso tema (anche indipendenti tra loro), percorso modulabile in base alle scelte di approfondimento
Maggiori informazioni sulla durata dell'attività, se necessario	Itinerario didattico di educazione all'immagine e alle tecnologie dedicato a chi ha un telefonino in tasca. Mette a tema come le immagini raccontano storie al cinema, nell'informazione, nella pubblicità, in rete e sullo schermo. È una opportunità per promuovere l'uso creativo, critico e non banale dell'immagine. Le attività includono proposte da svolgersi in esterna (idealmente in un contesto di evento).
Obiettivi dell'Agenda 2030 dell'ONU per lo sviluppo sostenibile	4. Istruzione di qualità
Attività adatta per	- SE 2° ciclo - SM
Nel caso di SI e/o SE, quali dei seguenti ambiti vengono presi in considerazione nello svolgimento dell'attività didattica?	- Società
Nel caso di SI e/o SE, se possibile, indicare a quale dei seguenti sette contesti di competenza prioritari ci si riferisce.	- Identità e senso di appartenenza
Nel caso di SI e/o SE, se possibile, indicare a che approccio si fa capo.	- Esplorazione, indagine
Definizione più precisa dell'ambiente ideale per lo svolgimento dell'attività	Un evento cui partecipano molte persone.
Periodi dell'anno in cui è preferibile svolgere l'attività	- Tutto l'anno
Possibilità di svolgimento in caso di pioggia	- Sì (eventuali modifiche nella descrizione dettagliata)
Numero di partecipanti consigliato	- Metà classe, massimo 12
Materiali necessari	Dispositivi per scattare fotografie.

Riassunto descrizione attività

Itinerario didattico di educazione all'immagine e alle tecnologie dedicato a chi ha un telefonino in tasca. Mette a tema come le immagini raccontano storie al cinema, nell'informazione, nella pubblicità, in rete e sullo schermo. È una opportunità per promuovere l'uso creativo, critico e non banale dell'immagine.

I giovani, e anche i giovanissimi, hanno praticamente sempre uno smartphone a portata di mano: vivono connessi, condividono fotografie, creano situazioni, relazioni e messaggi che spesso sfuggono agli adulti e che a volte sfuggono di mano anche a loro stessi. Come aiutarli a prendere consapevolezza delle potenzialità degli strumenti che hanno a disposizione, sfruttando le opportunità che portano ed evitandone i rischi?

I giovani, e anche i giovanissimi, vivono anche immersi nelle immagini: sullo schermo del telefonino o del computer, sui cartelloni pubblicitari, sulle riviste, sugli autobus e sui treni, dappertutto il canale visivo è saturato da immagini. Sono in grado, i giovani, di leggere fino in fondo le immagini che consumano? Sanno valutarne la qualità, i significati espressi e impliciti? Sanno difendersi da immagini inopportune?

A seconda delle esigenze, delle finalità, delle risorse e del tempo a disposizione, un docente o un educatore che realizza un percorso One-frame Movie può sfruttarlo per lavorare su apprendimenti tecnici, linguistici e relativi ai media.