

colta di documenti inerenti al fiume Tresa nella storia, distribuita alle scuole della regione e ai centri didattici (chi desiderasse riceverne una copia può richiederla alla segreteria del museo, tel. 091/71 31 72).

Resta la ferma intenzione di far diventare il nostro archivio, come tutte le strutture del museo, una fonte aperta e accessibile a tutti: si pensa ad esempio alla possibilità di proporre a gruppi di allievi della scuola dell'obbligo di svolgere, consultando l'archivio, piccole ricerche «guidate».

### Percorsi guidati

Oltre alla documentazione «interna», un altro progetto viene portato avanti con lo scopo di proporre un approccio diversificato alla memoria storica e all'attualità regionali: la creazione di sentieri guidati. L'obiettivo consiste nell'individuare e nell'organizzare una serie di percorsi ricchi di contenuti potenzialmente educativi (in generale storici e ambientali) e nel preparare una documentazione che sia da guida ai visitatori.

Si è appena inaugurato il primo di questi percorsi, preparato dall'Ente turistico del Malcantone con la consulenza scientifica del prof. Elio Steiger del Museo cantonale di storia naturale di Lugano. Il sentiero, che si snoda lungo il medio corso della Magliasina, propone la visita di un mulino, di un maglio (restaurato e rimesso in esercizio) e delle rovine del castello di Miglieglia, illustra le caratteristiche geologiche e naturalistiche della zona e fa scoprire le miniere d'oro scavate nel secolo scorso.

Le future realizzazioni in questo senso avranno i seguenti obiettivi principali: le miniere di ferro e la fornace del monte Torri, un alpe, una «graa» (metato), una nevera, un mulino con frantoio per le noci e altro ancora. In questo contesto il Museo di Curio vuole porsi sia come base di partenza per la «scoperta» del territorio sia come punto finale per l'approfondimento delle conoscenze acquisite nelle visite.

Si cerca cioè di sviluppare un rapporto multifforme con le scuole in generale: buoni frutti si avranno se le esigenze degli uni troveranno riscontro nell'offerta degli altri e quindi se si sapranno sviluppare dialogo e collaborazione.

**Bernardino Croci Maspoli**

## Il linguaggio del cinema

«Arrivano i video. Il linguaggio del cinema: 1) Lo sguardo immaginario». E' questo il titolo di un supporto didattico sul linguaggio del cinema rivolto ai giovani e distribuito dal Centro didattico cantonale alle scuole medie, professionali e medie superiori del Cantone. Si presenta come un cofanetto multimediale comprendente una videocassetta della durata di circa 60 minuti, un manuale di accompagnamento per il docente e una serie di 22 schede di lavoro destinate agli allievi. Attraverso questo ausilio sarà possibile trasmettere agli allievi le nozioni fondamentali sulla funzione delle immagini così da favorire l'assunzione nei giovani di atteggiamenti responsabili e critici, capaci di orientarli nel mezzo dell'odierna offerta massmediale.

Realizzato dalla Regione Lombardia in collaborazione con enti e privati, il materiale ha convinto la Divisione della scuola del Dipartimento dell'istruzione e della cultura, che lo considera idoneo per rispondere alla crescente domanda di approfondimento nel settore degli audiovisivi proveniente, in modo particolare, dai docenti della scuola dell'obbligo. La sua utilizzazione soddisfa maggiormente le esigenze della scuola media, ma non ci sono controindicazioni per gli altri gradi scolastici. Un altro aspetto importante è l'estrema semplicità e chiarezza con cui sono presentati e spiegati i vari argomenti, condizione questa che ne favorisce e stimola l'impiego anche da parte di quei docenti che non si sentono particolarmente preparati sul tema.

Il programma si configura come un mosaico di 140 frammenti di film passati dai circuiti internazionali, accompagnati da una voce di commento e organizzati da una «computer-animation», che illustrano modi e forme di uno sguardo (immaginario appunto) che il cinema si è costruito nel tempo e che gli è peculiare.

Il filo conduttore della progressione didattica collega poi le diverse frequenze, presentate in funzione dei livelli di apprendimento seguenti: 1) alla scoperta del cinema; 2) dentro lo schermo; 3) forme e figure dell'inquadrare; 4) posizioni della macchina da presa; 5) movimenti della macchina da presa; 6) sguardi e punti di vista; 7) il fuori campo. Questa prima



parte (metodologica), che definisce per così dire le regole del gioco, è poi seguita da una seconda parte (sessione interattiva) che si intitola «Il grande gioco del cinema» e propone agli allievi vari esercizi in una sorta di videogame a più livelli.

Il manuale (destinato ai docenti) descrive e contestualizza gli esempi contenuti nella cassetta e gli argomenti a cui si riferiscono. Esso indica anche i dati filmografici e le fonti bibliografiche e videografiche consultate.

Le schede di lavoro, infine, sono intese quale strumento di consolidamento delle conoscenze acquisite e consentono la verifica delle competenze di ciascun allievo.

Principale caratteristica di questo progetto didattico – sottolineata dagli operatori del Servizio educazione ai massmedia, dagli esperti e dai docenti audiovisivi – è l'intrinseca flessibilità, che lo rende utilizzabile anche limitatamente a singole parti, non necessariamente vincolate alla successione proposta. E' questo requisito che ne ha consigliato l'adozione anche nelle sedi di scuola media superiore e di scuola professionale, dove altre finalità didattiche e differenti ritmi di apprendimento possono suggerire un suo impiego parziale o selezionato.

Il programma potrà contribuire a stimolare l'interdisciplinarietà dell'insegnamento. Oltre che, per esempio, in educazione visiva e in italiano, si presta specialmente per la programmazione dell'ora di classe e delle attività parascolastiche.

Alcuni esemplari del cofanetto multimediale «Arrivano i video» sono in dotazione anche alle sedi di Chiasso, Massagno, Locarno e Bellinzona del Centro didattico cantonale, per l'informazione e la consultazione.