

LaFotoroManzaDelCMV - SceneggiaturaFinale - 20220412

Destinatari: adulti (stakeholders)

Quindi ... :

Pagina 1: Copertina

Pagina 2: Personaggi ed interpreti

Pagina 3-14: la storia

Pagina 15: Dati editoriali - Logo - Progetto - ASOC

Pagina 16: Logo - Contatti

Narrazione (soggetto): La FotoroManza del CMV

1. **La 4D va al museo.** La classe 4D dell'ITES Einaudi di VR, dopo tanto tempo dovuto al COVID, si trova in uscita didattica al CMV.
2. **Ingresso.** La classe entra al museo e inizia l'esplorazione
3. **L'incontro fatale.** Ma Dario, uno studente della 4D, viene chiamato da una mucca
4. **Che ci fate qui 1.** La mucca gli chiede il **motivo per cui si trova al museo**, vista l'età (che di solito è minore). Dario, spiega brevemente che la classe si trova lì per un progetto scolastico.
5. **Presentazioni.** Dario si rivolge/chiamata **"Ragazzi venite qui, guardate chi ho incontrato"** e presenta la mucca a tutta la classe, che nel frattempo stava esplorando il museo.
6. **Guardate un po'.** La mucca mostra le prime zone (soprattutto quelle che ci hanno stupito maggiormente: 1 Genius Zone, 2 Stanza della Luce) interagendo attivamente con la classe.
7. **Lavinia.** Nella "vasca" con le palline troviamo Lavinia Luciani, la referente didattica del museo. Gli studenti chiedono **da chi è nata l'idea del museo**; Lavinia L. **risponde alla domanda.** Improvvisamente squilla il telefono, Lavinia riceve una videochiamata da Lucio Biondaro (uno dei creatori del museo).
8. **Lucio.** **Insieme rispondono alle domande** della classe.
9. **E ora guardate qui.** La mucca finisce la guida con le altre due stanze (1 Water Zone, 2 Mostra Suonati)
10. **PoC, chi sono costoro?** Un esterno (Ligorio), data la nostra età, chiede come mai siamo in visita al museo, Dario risponde che siamo qui per il progetto di OC. L'esterno chiede: **"cosa sono le politiche di OC?"** Dario chiama Puffa Quattrocchi e le fa spiegare cosa sono e che noi siamo lì per questo motivo.
11. **Che ci fate qui 2.** L'esterno chiede: **"cosa sono le politiche di OC?"** Dario chiama Puffa Quattrocchi e le fa spiegare cosa sono e che noi siamo lì per questo motivo.
12. **Ritorno.** Al termine della spiegazione, la 4D esce dal museo e ritorna in classe
13. **Confronto.** Tutti assieme discutono di quanto visto al museo e **fanno eventuali valutazioni e considerazioni e apportano consigli per il futuro.** **Dario sparito.** Ad un certo punto la classe si accorge che Dario non c'è
14. **Dario (e non solo) ritrovato.** Dario abbraccia e bacia la mucca e dice che è contento di essere tornato bambino

Sceneggiatura

1. La 4D va al museo

1.1. foto 1

1.1.1. ambientazione (I/E): tragitto scuola/museo

1.1.2. inquadratura/personaggi: gruppo della classe

1.1.3. didascalia: **Verso il Children's Museum Verona**

1.1.4. ASIA (battuta): **Che bello! Dopo tanto tempo finalmente un'uscita tutti insieme**

1.1.5. MICHELA (battuta):

Esatto, a causa del Covid sembrava proprio impossibile

1.1.6. CUESTA (nuvoletta - fa sé e sé):

Chissà, come sarà questo museo ?



un

1.2. foto 2:

1.2.1. ambientazione (I/E): tragitto scuola-museo

1.2.2. inquadratura/personaggi: buona parte della classe 4D

1.2.3. AURORA F.(battuta): “

Sarà come tornare bambini

1.2.4. JASMIN.(battuta):

Sono proprio curiosa: non vedo l'ora di entrare!

1.2.5. SARA: (nuvoletta pensante)

Mmm, io volevo mangiare...



1.3. foto 3 - per grafici: inserire all'incirca dove c'è il segno la “destinazione”

1.3.1. ambientazione (I/E): Tragitto scuola- museo

1.3.2. MICHELA:

Sai che mio cugino ci è andato?

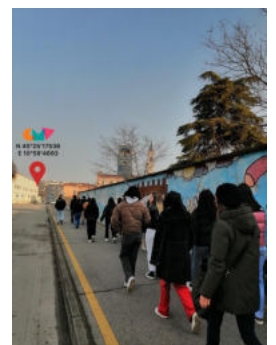
1.3.3. AURORA:

Si è divertito?

1.3.4. MICHELA:

Moltissimo!!!

1.3.5. note: Doppia nuvoletta (una più grandina) per michela per fare capire il dialogo e che risponda x **montaggio: fate in modo che si capisca lo**



scambio di battute

2. Ingresso.

2.1. foto 4 - ragazzi all'ingresso del CMV)

ANGOLAZIONI: porta al centro tra Asia e Andrea, da davanti

ambientazione (I/E): Ingresso CMV

2.1.1. inquadratura/personaggi: Due studenti che entrano al museo: Asia e Andrea

2.1.2. ASIA (battuta): **Speriamo di divertirci!**

2.1.3. ANDREA (battuta): **Ma noi non siamo bambini...**

2.1.4. ASIA (battuta): **Tutti abbiamo un bambino dentro di noi!**

2.1.5. note: foto tra Andrea e Asia che parlano



2.2. foto 5 - ambientazione (I/E): Entrata di Dario nel museo

2.2.1. inquadratura/personaggi: Dario

2.2.2. didascalia: **Dario entra sorridente**

2.2.3. DARIO (battuta): **Che bello, non me lo aspettavo così!**

2.2.4. MUCCA (battuta): **MU MU [Ma chi sei tu, che vuoi da noi?]**

2.2.5. note: la nuvoletta della mucca va messa in basso a destra



3. INCONTRO FATALE

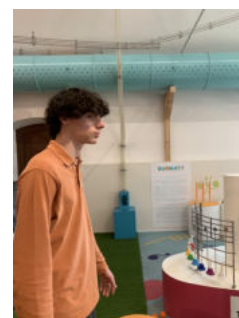
foto 6

3.1.1. ambientazione (I/E): Museo

3.1.2. inquadratura/personaggi: DARIO

3.1.3. didascalia: **Dario si sente chiamare...**

3.1.4. DARIO (battuta) : **Oh perbacco, chi parla???**



4. Che ci fate qui

4.1. foto 7 (mucca rielaborata):

4.1.1. ambientazione (I/E): MUSEO

4.1.2. inquadratura/personaggi: MUCCA

4.1.3. MUCCA(battuta): **MU MU ! [Sono io, Gianna]**



4.2. foto 8

4.2.1. ambientazione (I/E): Museo

4.2.2. inquadratura/personaggi: Dario e la Mucca

4.2.3. MUCCA : **MU MU [Cosa ci fai qui ?... Non sei un po' troppo grande]**

4.2.4. DARIO: **Sono qui con la mia classe per un progetto scolastico**



5. Presentazioni.

5.1. foto 9

5.1.1. ambientazione (I/E):MUSEO

5.1.2. inquadratura/personaggi: Ragazzi della 4D

5.1.3. didascalia: **La 4D esplora il museo**

5.1.4. NICOLÒ (battuta): **Ragazzi, mettetevi in posa. CHECK!**

5.1.5. ASIA (battuta): **Non avrei mai pensato di spassarmela così tanto!**

5.1.6. MATTIA (battuta): **E chissà quante altre sorprese ci saranno!**



5.2. foto 10

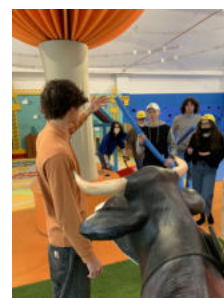
ANGOLAZIONI: Dario che con il braccio chiama la classe, Dario di lato e la classe che arriva (che si vedano le facce)

5.2.1. inquadratura/personaggi: Dario , la 4d e la mucca che parlano

5.2.2. DARIO (battuta): **Ragazzi venite qui, guardate chi ho incontrato**

5.2.3. MAIS (battuta): **WOW, una mucca!**

5.2.4. DARIO (battuta): **Non è una semplice mucca ...**



5.3. foto 11

5.3.1. ambientazione (I/E): CMV

5.3.2. inquadratura/personaggi: Dario, Gianna e la classe

5.3.3. DARIO (battuta): **Ragazzi, vi presento... Gianna**

5.3.4. ESTER (battuta): **Ciao!**

5.3.5. SARA (battuta): **Piacere, Gianna!**

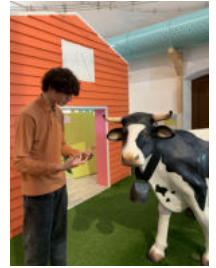
5.3.6. note: i compagni della classe non si vedono.



6. Guardate un po'.

6.1. foto 12

- 6.1.1. ambientazione (I/E): Museo "Genius zone"
- 6.1.2. inquadratura/personaggi: Dario (P2) + la mucca (P1)
- 6.1.3. MUCCA (battuta): **MU MU [Seguitemi, ragazzi!]**
- 6.1.4. DARIO (battuta): **Dove ci porti?**
- 6.1.5. MUCCA (battuta): **MU MU [Nella "Genius Zone"]**



6.2. Foto 13

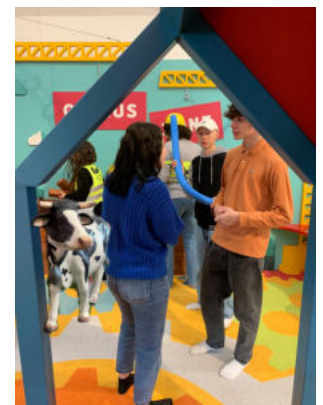
- ambientazione (I/E): Museo "Genius zone"
- 6.2.1. inquadratura/personaggi: Mucca (P2) + classe (P1)
- 6.2.2. LANDO: **Wow, e qui cosa si fa?**
- 6.2.3. MUCCA: **MU MU [Si gioca e si scopre!]**
- 6.2.4. SINICO: **Che museo straordinario!**
- 6.2.5. note: aggiungi Gianna senza sfondo



6.3. foto 14:

ANGOLAZIONI: Dario, Gianna e Asia che si parlano di fronte, quindi i personaggi sono visti di fianco, zona davanti alla Genius Zone

- 6.3.1. ambientazione (I/E): Museo: Genius Zone
- 6.3.2. inquadratura/personaggi: Dario (P2) e Asia(P1)
- 6.3.3. MUCCA: **MU MU [Dario, cos'hai imparato?]**
- 6.3.4. DARIO: **Sono diventato un ingegnere e ho costruito una casetta**
- 6.3.5. ASIA: **È proprio vero che giocando si può imparare!**



6.4. foto 15

ANGOLAZIONI: mucca di fronte + Marica e Dario ai lati della mucca (i personaggi si vedono di lato), foto da fare nel corridoio prima della stanza delle luci

- 6.4.1. ambientazione (I/E): Museo
- 6.4.2. inquadratura/personaggi: Mucca (P2) e Dario/ Marica (P1)
- 6.4.3. MARICA (battuta): **Quale sarà la prossima stanza?**
- 6.4.4. MUCCA (battuta): **MU MU [La fantastica Stanza delle luci!]**



6.4.5. MARICA A CLASSE (battuta): **Wow, giochiamooooooooooooo!**

6.5. foto 16

6.5.1. ambientazione (I/E): Museo "Stanza delle Luci"

6.5.2. inquadratura/personaggi: mucca (P1) + classe (P2)

6.5.3. MUCCA: **MU MU [Già conoscete la domanda...]**

6.5.4. CLASSE (battuta): **Certo Gianna, abbiamo imparato com'è fatta un'ombra**

6.5.5. MUCCA (battuta): **MU MU [Bravi...obiettivo raggiunto!]**



6.6. foto 17

ANGOLAZIONI: Enrico vicino alla mucca (Gianna si vede di lato con di fronte Enrico), la foto deve essere effettuata fuori dalla Stanza delle luci davanti alla porta

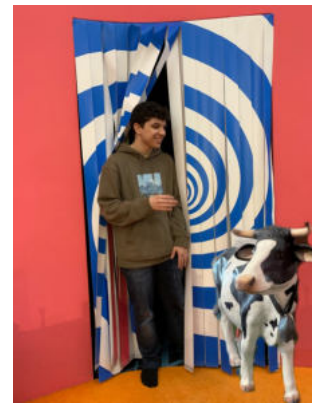
6.6.1. ambientazione (I/E): Museo

6.6.2. inquadratura/personaggi: Mucca (P2) + X (P1)

6.6.3. MUCCA: **MU MU [Vi state divertendo ragazzi?]**

6.6.4. PISTAFFA: **Una figata!**

6.6.5. MUCCA: **MU MU [Certo, la parola d'ordine del museo è "vietato non toccare"!]**



7. Lavinia.

7.1. foto 18

7.1.1. ambientazione (I/E): Museo "vasca" con le palline

7.1.2. inquadratura/personaggi: Mucca (P1) + Lavinia (P2)

7.1.3. MUCCA (battuta): **MU MU [Ora vi mostro la "vasca" con le palline e vi presento Lavinia]**

7.1.4. MARICA (battuta): **Chi è?**

7.1.5. MUCCA (battuta): **MU MU [La referente didattica del Children's Museum VR]**

7.1.6. note: foto in cui Marica chiede alla mucca chi è LAVINIA - angolazione



7.2. foto 19 (mucca con studente e infine Lavinia davanti alla vasca delle palline)

7.2.1. ambientazione (I/E): Museo “vasca con le palline”

7.2.2. inquadratura/personaggi: mucca (P1) + classe (P2) + Lavinia

7.2.3. MUCCA (battuta): **MU MU [Potete chiederle qualsiasi cosa...]**

7.2.4. MARICA (battuta): **Da chi è nata l'idea del museo?**

7.2.5. LAVINIA (battuta): **Tutto è nato grazie all'idea di Lucio Biondaro e Alessio Scaboro**



7.3. foto 20

7.4. ANGOLAZIONI: Lavinia che tiene in mano il telefono mentre è in videochiamata con Alessio

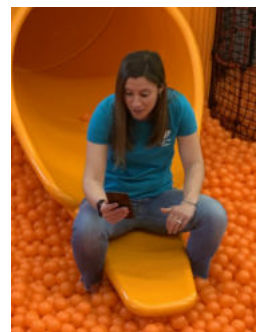
7.4.1. ambientazione (I/E): Museo “vasca con le palline”

7.4.2. inquadratura/personaggi: mucca (P1) + Lavinia (P2) + Asia (P3)

7.4.3. LAVINIA: **Ecco ragazzi, mi sta videochiamando proprio Alessio**

7.4.4. ASIA: **Che bello, potrà chiarire tutti i nostri dubbi!**

7.4.5. note: La classe sta giocando nella vasca con le palline e squilla il tel



7.5. foto 21 (Alessio in videochiamata - Marica che propone domande)

ANGOLAZIONI: Alessio in videochiamata sul telefono di Lavinia + i ragazzi inquadrati in controcena e il telefono in basso a sinistra.

7.5.1. ambientazione (I/E): museo: “vasca con le palline”

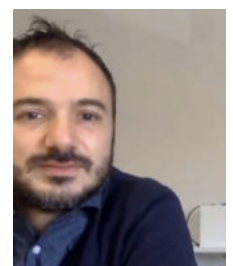
7.5.2. inquadratura/personaggi: Marica (P2) + Alessio (P1)

7.5.3. ALESSIO (battuta): **Ciao Lavinia, ti disturbo? Vedo un gruppo di ragazzi dietro di te**

7.5.4. LAVINIA: **Sì, sono gli studenti della 4D dell'ITES Einaudi e avrebbero il piacere di farti delle domande**

7.5.5. ALESSIO: **Caspita, eccellente! Sono uno dei due progettisti del CMV, rivolgetemi pure i vostri quesiti**

7.5.6. MARICA (battuta): **Qual è lo scopo di questo museo?**



7.5.7. ALESSIO (battuta): **L'obiettivo è quello di avvicinare i bambini al mondo della scienza infatti il nostro motto è apprendere giocando**

7.6. foto 22

ANGOLAZIONI: Alessio in videochiamata sul telefono di Lavinia + le ragazze in piedi utilizzate come sfondo e il telefono in basso a sinistra. (ovviamente cambiare sfondo sia delle ragazze che di Alessio quindi utilizzare nuove foto)



7.6.1. ambientazione (I/E): Museo "vasca delle palline"

7.6.2. inquadratura/personaggi: Alessio (P2) + Marica (P1)

7.6.3. MARICA (battuta): **Cosa si aspetta in futuro da questo museo?**

7.6.4. ALESSIO (battuta): **Di stimolare la curiosità dei bambini, ponendo loro domande e facendo conoscere il museo anche al di fuori del nostro territorio**

7.7. foto 23

ANGOLAZIONI: foto deve essere effettuata nella stanza delle palline, Alessio sempre in videochiamata in basso a sinistra, mucca + classe visti di fronte che parlano



7.7.1. ambientazione (I/E): museo: "vasca delle palline"

7.7.2. inquadratura/personaggi: Mucca (P2) + Alessio + classe (P3)

7.7.3. MARICA (battuta): **Che valutazioni darebbe del primo anno di attività?**

7.7.4. ALESSIO (battuta): **Inizialmente ci sono stati ottimi riscontri. Tuttavia, a causa della pandemia abbiamo chiuso ma ciononostante abbiamo riaperto ottenendo ottimi risultati**

7.7.5. MUCCA (battuta): **MU MU [Ragazzi, avete altre domande? Se no, esploriamo le stanze rimanenti]**

7.7.6. CLASSE (battuta): **Esploriamo il CMV!**

8. E ora guardate qui.

8.1. foto 24

ANGOLAZIONI: sono sempre di fronte cambiando leggermente angolazione ci troviamo nella Water Zone, Lavinia inquadrata a sinistra mentre parla con la mucca e la classe (si trovano a destra). I personaggi (mucca e classe) sono visti di fronte a Lavinia



- 8.1. ambientazione (I/E): Museo: "Water Zone"
- 8.1.1. inquadratura/personaggi: Lavinia (P1) + mucca (P2) + classe (P3)
- 8.1.2. LAVINIA (battuta): **Cosa scoprirete adesso?**
- 8.1.3. MUCCA (battuta): **MU MU [La Water Zone]**
- 8.1.4. ENRICO (battuta): **Wow, c'è l'acqua. Facciamoci un bagno!**

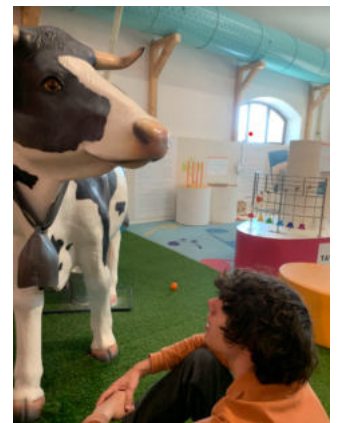
8.2. foto 25

- 8.2.1. ambientazione (I/E): museo: "Water Zone"
- 8.2.2. inquadratura/personaggi: mucca (P1) + classe (P2)
- 8.2.3. MUCCA (battuta): **MU MU [Immagino abbiate intuito la domanda...]**
- 8.2.4. MARCU (battuta): **Gianna, abbiamo scoperto che l'acqua può fare cose strabilianti**
- 8.2.5. MUCCA (battuta): **MU MU [Voi sì che siete intelligenti!]**
- 8.2.6. note: mettere 2 nuvolette per la mucca in modo che si capisca che dialogano insieme



8.3. foto 26

- 8.3.1. ambientazione (I/E): museo: Stanza della musica
- 8.3.2. inquadratura/personaggi: mucca (P1) + Dario (P2)
- 8.3.3. MUCCA (battuta): **MU MU [Ora vi porto nella Stanza della musica]**
- 8.3.4. DARIO (battuta): **Chissà cosa scopriremo!**



8.4. foto 27

- 8.4.1. ambientazione (I/E): museo: Stanza della musica
- 8.4.2. inquadratura/personaggi: mucca (P1) + classe (P2)
- 8.4.3. MUCCA (battuta): **MU MU [Avete visto quella panchina? Prendetevi per mano e create!]**
- 8.4.4. **CLASSE (battuta): Wow, è magica!**



8.4.5. **MUCCA (battuta): MU MU [Il CMV è magico, ragazzi!]**

8.5. foto 28

8.5.1. ambientazione (I/E): Museo "Blue Zone"

8.5.2. inquadratura/personaggi: Mucca (P1) + classe - Dario (P2)

8.5.3. MUCCA (battuta): **MU MU [Vi è piaciuto il museo? Lo consigliereste?]**

8.5.4. CLASSE (battuta): (in coro) **Siiiiiii!**

8.5.5. Daniele: **Ogni angolo è unico**



8.6. foto 29

ANGOLAZIONI: Mentre Dario esce dal museo incontra un signore, lo guarda e gli parla con ironia, vengono ripresi di lato, Dario che arriva da sinistra e il signore da destra.

ambientazione (I/E): Fuori dal museo

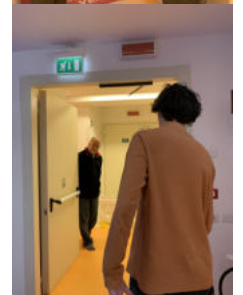
8.6.1. inquadratura/personaggi: Ligorio (P1) + Dario (P2)

8.6.2. didascalia: Dario incontra un nonno curioso

8.6.3. LIGORIO (battuta): **Per caso avete 6 anni anche voi, vero?**

8.6.4. DARIO (battuta): **Signore, lei sì che è divertente! Siamo ragazzi di 17 anni**

8.6.5. LIGORIO (battuta): **17 anni??? Cosa ci fate qua?**



8.7. foto 30

ANGOLAZIONE: Dario si avvicina e continua la conversazione con il Signore, Dario è a sinistra con la porta del museo dietro e il Signore a destra uno di fronte all'altro, inquadrati lateralmente

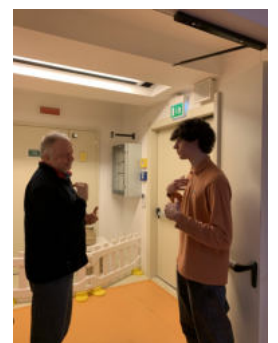
ambientazione (I/E): Fuori dal museo

8.7.1. inquadratura/personaggi: Dario + Signore

8.7.2. DARIO (battuta): **Noi stiamo investigando...**

8.7.3. SIGNORE (battuta): **Urka siete dei giovani detective!**

8.7.4. DARIO (battuta): **Sì, è da alcuni mesi che ci occupiamo di un progetto di monitoraggio civico**



8.8. foto 31

ANGOLAZIONE: Dario e il Signore mentre si confrontano su Poc sono sempre di fronte cambiando leggermente angolazione

8.8.1. ambientazione (I/E): Prima di entrare nelle stanze

8.8.2. inquadratura/personaggi: Signore e Dario

8.8.3. SIGNORE (battuta): **Che cos'è questo progetto?**

8.8.4. DARIO (battuta): **Signore, se glielo dicessi, si unirebbe a noi senza pensarci due volte...**

8.8.5. SIGNORE (battuta): **Beh, dimmi qualcosa in più!**



8.9. foto 32

ANGOLAZIONE: Signore e Dario mentre si confrontano sono sempre di fronte cambiando leggermente angolazione

8.9.1. ambientazione (I/E): Fuori dalle stanze

8.9.2. inquadratura/personaggi: Signore + Dario

8.9.3. DARIO (battuta): **D'accordo, si tratta delle Politiche di Open Coesione.**

8.9.4. SIGNORE (battuta): **Che cosa sono?**



9. foto 33

ANGOLAZIONE: sono sempre di fronte cambiando leggermente angolazione e presi leggermente da più lontano, la Marica arriva chiamata da Dario uscendo dalla porta del museo, si posiziona di fianco a Dario ed entra nella conversazione. Dario è inquadrato di lato a sinistra, la Marica di fianco a lui che guarda la fotocamera, Signore di lato a destra)

9.1.1. ambientazione (I/E): fuori dalle stanze del museo

9.1.2. inquadratura/personaggi: Dario, Marica e Signore

9.1.3. DARIO (battuta): **Marica, raccontaci cosa sono le Politiche di Opencoesione**

9.1.4. MARICA (battuta): **Le politiche europee di coesione mirano a ridurre le diseguaglianze locali attraverso investimenti mirati.**



9.1.5. SIGNORE (battuta): **Interessante!**

9.2. foto 34

ANGOLAZIONE: Marica e Signore che parlano, inquadratura diversa da quella di prima. Rimane anche Dario ma non parla. stessa angolazione di prima ma leggermente diversa, devono comunque essere inquadrati tutti e tre nella foto.



9.2.1. ambientazione (I/E): fuori dalle stanze del museo

9.2.2. inquadratura/personaggi: Marica + il Signore

9.2.3. LIGORIO (battuta): **Quali sono le finalità?**

9.2.4. MARICA (battuta): **Attraverso questa politica si cerca di ridurre le differenze territoriali e quindi migliorare le condizioni di vita.**

9.3. foto 35

ANGOLAZIONE: Marica e Ligorio si confrontano Dario rimane ma non parla, cambia leggermente l'angolazione.



9.3.1. ambientazione (I/E): Fuori dalle stanze

9.3.2. inquadratura/personaggi: Marica + Signore

9.3.3. MARICA (battuta): **La mia classe ed io stiamo monitorando la ricaduta di tali investimenti sulla popolazione.**

9.3.4. SIGNORE (battuta): **Se volessi saperne di più?**

9.3.5. MARICA (battuta): **Abbiamo realizzato tanti materiali e sono disponibili sui nostri profili social .**

9.4. foto 36

ANGOLAZIONE: Marica e Signore dove si confrontano Dario rimane ma non parla, cambia leggermente l'angolazione.



9.4.1. ambientazione (I/E): Fuori dalle stanze

9.4.2. inquadratura/personaggi: Marica + Signore

9.4.3. SIGNORE (battuta): **Vi seguirò senza dubbio, come mai avete scelto di occuparvi del Children's Museum Verona?**

9.4.4. MARICA (battuta): **Perché la cultura è un fatto di uguaglianza**

9.4.5. SIGNORE (battuta): **Concordo pienamente!**

9.5. foto 37

ANGOLAZIONE: La Marica inizia ad allontanarsi e saluta Signore.

9.5.1. ambientazione (I/E): Fuori dalle stanze

9.5.2. SIGNORE (battuta): **E' stata una piacevole chiacchierata, grazie e buona giornata!**

9.5.3. MARICA (battuta): **Senza dubbio, grazie a lei!**

9.5.4. SIGNORE (battuta): **Bye bye!**



10. Ritorno foto 38 (Pistaffa e Asia che parlano fuori al museo)

ANGOLAZIONI: uno affianco all'altro, con la testa rivolta uno verso l'altro, ripresi da di fronte

10 ambientazione (I/E): Piazzale esterno del CMV-

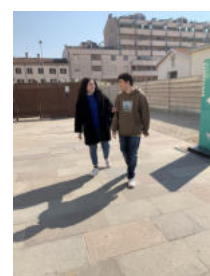
10 Didascalìa: Il confronto sull'esperienza al museo

10 PISTAFFA (battuta): **E' stato davvero bello!**

10 ASIA (battuta): **Ci siamo divertiti tantissimo!**

10 ASIA (battuta): **Magari in un futuro con i nostri figli... potremmo tornarci ancora.**

10 ENRICO (battuta): **Sarebbe grandioso!**



10.1. foto 39

ANGOLAZIONI: Matilde, Margherita, Ester e Linda si confrontano nell'atrio a scuola, due sono di lato, le altre due di fronte.

10.1.1. ambientazione (I/E): Rientro a scuola

10.1.2. inquadratura/personaggi: Anteriore della maggior parte della classe

10.1.3. Confronto tra compagni sull'esperienza del museo

10.1.4. MATILDE (battuta): **Da quanto tempo non andavo sullo scivolo!**

10.1.5. ESTER (battuta): **Mi è tornata la nostalgia dell'infanzia mentre giocavo nella vasca di palline**

10.1.6. MARGHERITA (battuta): **Sì, è stato entusiasmante arrampicarsi su tutti quegli ostacoli**

10.1.7. LINDA (battuta): **Specialmente travestirsi, nonostante gli abiti mi stessero stretti ahaha!**



10.2. foto 40

ambientazione: in classe

ANGOLAZIONI: questa si rivolge agli studenti, sinico e irene rispondono, bisogna riprendere la Cuesta di lato seduta alla cattedra, prendendo in parte anche gli studenti

(I/E):

10.2.1. inquadratura/personaggi: Cuesta + studente 1 + studente 2

10.2.2. SINICO (battuta): **E' stato incredibile vedere come la scienza possa diventare elementare attraverso il gioco**

10.2.3. IRENE (battuta): **Veramente, come la Water Zone che mi ha fatto pensare alla teoria di Archimede in una maniera più semplice**

10.2.4. CUESTA (battuta): **¡Muy bien chicos!**

10.2.5. note: La zona di passaggio tra la mostra temporanea e la Fun Zone è costituita da un grande tunnel di luce. Grazie a tele di tessuto elastico ci si può addentrare in una "foresta incantata" dove ogni passo è illuminato da un pavimento speciale che si 'accende' e cambia colore a seconda della pressione esercitata su di esso. La curiosità spinge a vincere la paura di percorrere un luogo buio e sconosciuto che conduce...alla piscina di palline!



10.3. foto 41

ANGOLAZIONI: Marcu vicino ad Andrea di lato, Linda di fronte ad entrambi, l'angolazione sarebbe meglio fosse presa da lontano

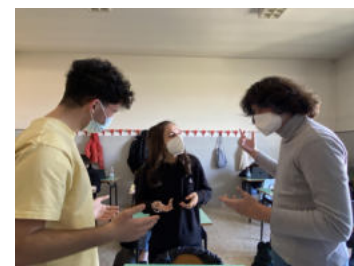
10.3.1. ambientazione (I/E): in classe

10.3.2. inquadratura/personaggi: Marcu + Linda + Andrea

10.3.3. MARCU (battuta): **Sarebbe interessante diffondere quest'idea di museo**

10.3.4. LINDA (battuta): **Tu che ne pensi?**

10.3.5. ANDREA (battuta): **Secondo me, per catturare l'attenzione degli utenti si potrebbero realizzare dei workshop in presenza e online**



10.4. foto 42

ANGOLAZIONE: Cuesta dietro alla cattedra che usa il computer facendo l'appello. Andrea e Matilde



rispondono alla prof dal posto con anche alzata di mano.

- 10.4.1. ambientazione (I/E):
- 10.4.2. inquadratura/personaggi: Cuesta + classe
- 10.4.3. CUESTA (battuta): **Bene ragazzi, che bella esperienza abbiamo fatto! Forse Dario ha qualcosa da raccontarci in più, visto che è diventato amico di Gianna, vero Dario?!**
- 10.4.4. CUESTA: **Ahahahahah**
- 10.4.5. CUESTA: **Dov'è Dario?**
- 10.4.6. CLASSE: **Non c'è!**



10.5. foto 43 (classe che si accorge di aver dimenticato qualcuno al museo...)

- 10.5.1. ambientazione (I/E): in classe
- 10.5.2. inquadratura/personaggi: classe
- 10.5.3. CLASSE (battuta): **AHAHAH! (la classe ride)**
- 10.5.4. note: **(la classe ride)**



10.6. foto 44 (Nicolò al telefono con Dario + mucca)

- 10.6.1. ambientazione (I/E): classe
- 10.6.2. didascalia: Nicolò chiama Dario
- 10.6.3. NICOLÒ (battuta): **Dario, dove sei?**
- 10.6.4. GIANNA risponde al tel di Dario (battuta): **MU MU MU [Sono Gianna, Dario sta facendo un bagno nella water zone! Ora te lo passo]**
- 10.6.5. DARIO al telefono con Nicolò (battuta): **Pronto, Nicolò? Saluto Gianna e arrivo**
- 10.6.6. note: Nicolò al telefono



11.

11.1. foto 45
ANGOLAZIONE: inquadrati da davanti finchè Dario l'abbraccia)

- 11.1.1. ambientazione (I/E): museo CMV
- 11.1.2. inquadratura/personaggi: Dario + mucca
- 11.1.3. DARIO (battuta): **Ciao Gianna! Ci sentiamo dopo su Whatsapp!**



11.1.4. MUCCA (battuta): **MU MU MU!**[A presto, Dario!]

11.1.5. DARIO (battuta): **Adios!**

11.1.6. note: Dario bacia/abbraccia la mucca



IDEE TITOLI E IDEE

Alcune soluzioni ed idee efficaci da proporre sono

- Ulteriori percorsi destinati ad utenti di maggiore età;
- Attività di workshop in presenza e online;
- Coinvolgimento culturale delle famiglie.

Titoli

- Al passo con Gianna
- Al passo con gli smart developers
- Le peripezie degli smart developers al passo con Gianna!
- Smart giochi al passo con developers vivaci!
- Un percorso da esplorare!
- Uno smart viaggio al passo con gianna!
- Uno smart viaggio con Gianna!
- Uno smart viaggio al passo con noi!
- Uno smart viaggio con un simpatico personaggio!