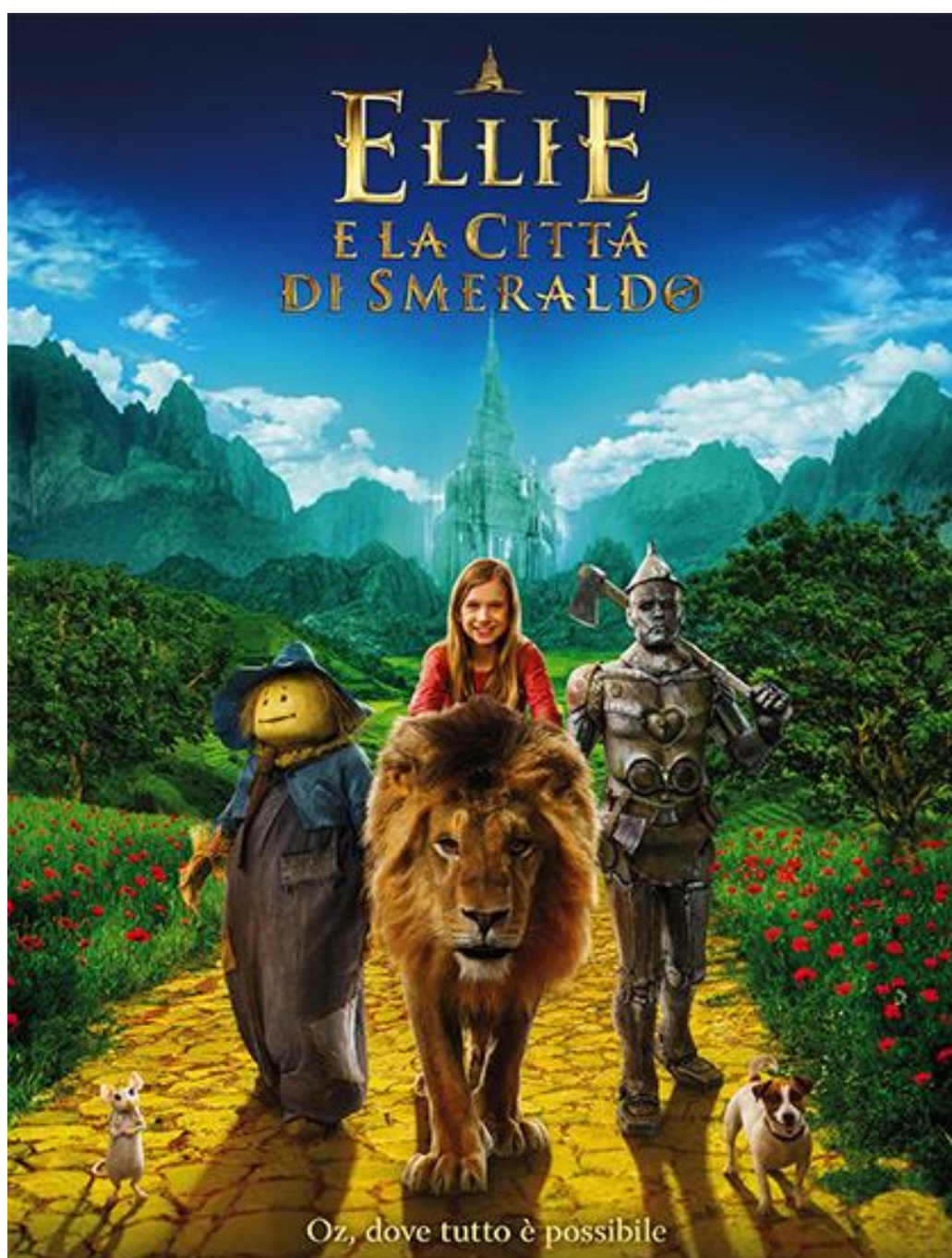


Plazaforum studenti plus — da spettatori a protagonisti
2026/2027

Cinema Plaza

Via kerbaker, 85 — 80129 Napoli



ELLIE E LA CITTÀ DI SMERALDO

Un viaggio verso il coraggio, l'amicizia e la scoperta di sé

Target di riferimento: Scuola primaria – tutte le classi; Scuola secondaria di I grado – classe prima

Regia: Igor Voloshin

Genere: Fantasy / Family

Durata: 104 minuti

1. PRESENTAZIONE DEL FILM

*Ellie e la Città di Smeraldo è una reinterpretazione moderna e liberamente ispirata al mondo de **Il Mago di Oz**, costruita intorno a una giovane protagonista che viene improvvisamente catapultata in un universo fantastico. Ellie è una bambina coraggiosa e curiosa. Dopo essere stata trasportata da un tornado nella Terra Magica insieme al suo cane Toto, deve affrontare un lungo viaggio per ritrovare la strada di casa.*

*Il percorso verso la Città di Smeraldo diventa contemporaneamente un **viaggio fisico** e un **viaggio di crescita**: ogni incontro mette Ellie e i suoi compagni davanti a una nuova difficoltà e a una nuova scelta.*

2. SINOSI

Ellie, dieci anni, sta viaggiando con i genitori e il suo cane Toto quando un tornado solleva la roulotte e la trasporta nella Terra Magica.

Qui Toto acquisisce la capacità di parlare e Ellie scopre un mondo popolato da creature fantastiche, streghe, regni incantati e personaggi straordinari.

Ellie desidera soprattutto tornare a casa.

La buona incantatrice Villina le spiega però che per poter raggiungere il Mago della Città di Smeraldo dovrà aiutare tre esseri a realizzare i loro desideri.

*Inizia così il viaggio lungo la **strada di mattoni gialli**.*

*Durante il cammino Ellie incontra lo **Spaventapasseri**, che desidera un cervello; l'**Uomo di Latta**, che desidera un cuore; e il **Leone Codardo**, che desidera il coraggio.*

Il gruppo affronta pericoli, inganni e ostacoli, fino a comprendere il valore dell'amicizia e dell'aiuto reciproco.

3. I TEMI DEL FILM

AMICIZIA

È uno dei temi centrali dell'opera.

Ellie non compie il viaggio da sola: il percorso diventa possibile grazie alla nascita di un gruppo di amici.

Il materiale del film definisce esplicitamente la storia come una vicenda fondata sull'amicizia, sull'aiuto reciproco e sulla ricerca di un sogno.

CORAGGIO

Il Leone Codardo desidera ricevere il coraggio dal Mago.

Questo permette di introdurre una domanda importante:

Il coraggio significa non avere paura oppure affrontare la paura?

GENTILEZZA

La storia presenta la gentilezza come una forza capace di costruire relazioni e superare le difficoltà.

*Il regista indica tra i temi della storia **gentilezza, speranza, integrità e amore**.*

SPERANZA

Ellie continua a cercare la strada di casa anche quando la situazione sembra difficile.

La speranza diventa quindi una forma di resistenza davanti alle difficoltà.

SOGNI E DESIDERI

Ogni protagonista parte con un desiderio:

- *Ellie vuole tornare a casa;*
- *lo Spaventapasseri vuole un cervello;*
- *l'Uomo di Latta vuole un cuore;*
- *il Leone vuole il coraggio.*

Il film permette quindi di chiedere ai ragazzi:

“Che cosa desidero davvero?”

4. IL VIAGGIO COME METAFORA DELLA CRESCITA

La strada di mattoni gialli può essere letta come una metafora del percorso di crescita.

Ellie parte da casa e si trova improvvisamente in un mondo sconosciuto.

Durante il viaggio deve:

affrontare → scegliere → sbagliare → aiutare → fidarsi → crescere.

Anche i suoi compagni compiono un percorso personale.

Lo Spaventapasseri pensa di non avere un cervello.

L'Uomo di Latta pensa di non avere un cuore.

Il Leone pensa di non avere coraggio.

Il viaggio permette loro di scoprire qualcosa di importante: ciò che cercano potrebbe essere già presente dentro di loro.

Il materiale del film sottolinea proprio questa dimensione della “strada di mattoni gialli” come percorso personale di ricerca e crescita.

5. I PERSONAGGI COME SIMBOLI

ELLIE – LA DETERMINAZIONE

Ellie rappresenta la capacità di non arrendersi.

Il suo obiettivo è semplice e profondamente umano:

tornare a casa.

Ma per riuscirci deve diventare progressivamente più autonoma.

TOTO – L'ISTINTO E L'AMICIZIA

Toto è il compagno inseparabile di Ellie.

Nel film parla e assume un ruolo importante nel gruppo. Viene descritto come un personaggio capace di unire, ispirare e difendere gli altri.

LO SPAVENTAPASSERI – IL DESIDERIO DI CONOSCERE

Vuole un cervello perché pensa di non possedere capacità sufficienti.

*Può rappresentare il desiderio di **imparare, capire e conoscere.***

Domanda:

“Avere tante informazioni significa necessariamente essere intelligenti?”

L'UOMO DI LATTI – IL CUORE

Desidera un vero cuore umano.

Il personaggio permette di parlare di:

- emozioni;
 - affetto;
 - amore;
 - sensibilità;
 - capacità di prendersi cura degli altri.
-

IL LEONE CODARDO – LA PAURA

Il Leone desidera il coraggio.

È particolarmente interessante per i bambini perché permette di distinguere tra:

paura ≠ debolezza

e

coraggio = affrontare una difficoltà nonostante la paura.

6. L'AMICIZIA COME FORZA DEL GRUPPO

Durante il viaggio, i personaggi imparano progressivamente a fidarsi l'uno dell'altro.

Un momento particolarmente significativo è rappresentato dal pericolo del campo di papaveri: alcuni personaggi riescono a salvarne altri e Ramina decide infine di aiutare il Leone, dopo aver visto quanto Ellie sia disposta a rischiare per lui.

DOMANDA EXPERIA

“Che cosa siamo disposti a fare per aiutare un amico?”

7. OBIETTIVI FORMATIVI

Il percorso didattico mira a sviluppare:

AREA EMOTIVA

- riconoscimento delle emozioni;
- consapevolezza delle proprie paure;
- fiducia in sé;
- capacità di chiedere aiuto.

AREA RELAZIONALE

- collaborazione;
- ascolto;
- amicizia;
- rispetto degli altri;
- solidarietà.

AREA COGNITIVA

- capacità di prendere decisioni;
- problem solving;
- comprensione narrativa;
- sviluppo dell'immaginazione.

AREA CIVICA

- responsabilità;
 - rispetto delle regole;
 - cooperazione;
 - inclusione;
 - gestione dei conflitti.
-

8. INQUADRAMENTO PEDAGOGICO

*Il film può essere utilizzato come **racconto di formazione**.*

Il viaggio di Ellie permette agli studenti di riconoscere alcune esperienze tipiche della crescita:

- *trovarsi davanti a qualcosa di nuovo;*
- *provare paura;*
- *non sapere cosa fare;*
- *chiedere aiuto;*
- *incontrare persone diverse;*
- *imparare a fidarsi;*
- *scoprire capacità che non si pensava di possedere.*

L'elemento fantastico permette di affrontare queste esperienze senza renderle eccessivamente personali.

*La fiaba diventa quindi uno **spazio protetto di riflessione**.*

9. IL METODO EXPERIA

Il percorso viene costruito secondo sei passaggi:

1. ESPERIENZA

Vedere il film.

2. EMOZIONE

Riconoscere cosa hanno provato i personaggi e cosa abbiamo provato noi.

3. OSSERVAZIONE

Analizzare scelte, comportamenti e relazioni.

4. RIFLESSIONE

Collegare la storia alla propria esperienza.

5. CONFRONTO

Discutere con i compagni.

6. AZIONE

Trasformare la riflessione in un prodotto o comportamento concreto.

DOMANDA GUIDA

“Qual è la mia strada di mattoni gialli?”

10. COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI

ITALIANO – LA STRUTTURA DELLA FIABA

Gli alunni individuano:

- *protagonista;*
- *antagonista;*
- *aiutanti;*
- *situazione iniziale;*
- *problema;*
- *viaggio;*
- *prove;*
- *soluzione.*

LABORATORIO

Scrivere:

“La mia fiaba di viaggio”

con protagonista, ostacolo, aiutante e destinazione finale.

ARTE E IMMAGINE – LA CITTÀ DI SMERALDO

La scenografia della Città di Smeraldo è stata costruita prendendo spunto dall'architettura romanica e arricchendola con elementi fantastici.

ATTIVITÀ

Progettare la propria **Città dei Sogni**.

Gli alunni devono rappresentare:

- edifici;
- colori;
- strade;
- simboli;
- luoghi speciali.

GEOGRAFIA – IL VIAGGIO

Disegnare la mappa della strada di mattoni gialli.

Inserire:

partenza → tappe → ostacoli → incontri → arrivo.

SCIENZE – IL MONDO NATURALE E GLI ANIMALI

Il film offre numerosi spunti per conoscere:

- cani;
- leoni;
- tigri;
- corvi;
- topi.

Si può distinguere tra **animali reali e creature fantastiche**, osservando come il cinema li trasforma.

TECNOLOGIA – COME NASCE LA MAGIA DEL CINEMA

Il film utilizza diverse tecniche: CGI, costumi, trucco prostetico, animazione e realtà aumentata.

Il materiale descrive, ad esempio, lo Spaventapasseri come personaggio in **tecnica mista** e l'Uomo di Latta come risultato della combinazione di costume, make-up e CGI.

ATTIVITÀ

Inventare un personaggio fantastico e decidere:

“Come lo porterei sullo schermo?”

11. EDUCAZIONE CIVICA – IL VALORE DELLA COLLABORAZIONE

La storia permette di affrontare il tema della **comunità**.

Gli eroi non vincono perché sono tutti uguali.

Al contrario, ciascuno possiede caratteristiche differenti.

La domanda diventa:

“Perché un gruppo funziona meglio quando ogni persona può mettere a disposizione una qualità diversa?”

ATTIVITÀ

Ogni alunno scrive su un cartoncino:

“Nel gruppo io posso portare...”

E sceglie una qualità:

- ascolto;
- creatività;
- coraggio;
- pazienza;
- allegria;
- capacità di organizzare;
- disponibilità ad aiutare.

I cartoncini vengono uniti per creare:

LA SQUADRA DI SMERALDO

12. ATTIVITÀ EXPERIA

DEBATE E LABORATORI DIDATTICI

Le attività proposte sono differenziate in relazione all'età degli studenti, così da rendere il percorso coerente con le diverse fasce scolastiche.

Per la **Scuola Secondaria di I grado – classe prima** vengono proposti un debate e un laboratorio di riflessione personale.

Per la **Scuola Primaria – tutte le classi** viene proposta un'attività laboratoriale comune

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

DEBATE EXPERIA

«Il vero coraggio consiste nel non avere paura?»

Target: classe prima della Scuola Secondaria di I grado

Competenze: argomentazione, ascolto, confronto, collaborazione, pensiero critico.

OBIETTIVO

L'attività invita gli studenti a riflettere sul significato del **coraggio**, partendo dal personaggio del Leone Codardo.

La domanda centrale è:

«Il coraggio significa non avere paura oppure affrontare la paura?»

Il tema permette agli studenti di distinguere tra paura e debolezza e di comprendere il coraggio come possibile capacità di affrontare una difficoltà nonostante la paura.

FASE 1 – PRESENTAZIONE DELLA MOZIONE

Il docente presenta alla classe la mozione:

«IL VERO CORAGGIO CONSISTE NEL NON AVERE PAURA.»

La classe viene divisa in due squadre.

SQUADRA A – FAVOREVOLE

Difende la mozione.

La squadra sostiene che il vero coraggio sia collegato alla capacità di non lasciarsi dominare dalla paura.

SQUADRA B – CONTRARIA

Contesta la mozione.

La squadra sostiene che una persona possa essere coraggiosa anche quando prova paura.

Gli studenti possono utilizzare esempi tratti dal film, in particolare dal percorso del Leone Codardo.

FASE 2 – PREPARAZIONE DELLE SQUADRE

Ogni squadra prepara il proprio intervento.

SCHEDA DI LAVORO

La nostra posizione è:

Primo argomento:

Secondo argomento:

Un esempio tratto dal film:

Un esempio della vita quotidiana:

Che cosa potrebbe sostenere la squadra avversaria?

Come possiamo rispondere?

REGOLE DEL DEBATE

Durante il confronto ogni studente deve:

- rispettare il turno di parola;
- ascoltare senza interrompere;
- rispettare le opinioni diverse dalla propria;
- motivare le proprie affermazioni;
- utilizzare esempi pertinenti;
- riferirsi al film quando richiesto;
- collaborare con i compagni della propria squadra.

PRINCIPIO EXPERIA

Non è importante parlare più degli altri.

È importante **saper sostenere una posizione con argomenti, esempi e motivazioni.**

FASE 3– RIFLESSIONE INDIVIDUALE

Al termine del debate ogni studente completa la seguente scheda.

COSA PENSO DEL CORAGGIO?

Prima del confronto pensavo che il coraggio fosse:

Dopo aver ascoltato le altre opinioni penso che:

L'argomento che mi ha fatto riflettere maggiormente è:

Secondo me una persona può essere coraggiosa quando:

Un personaggio del film che considero coraggioso è:

Perché:

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

LABORATORIO EXPERIA

«LA MIA STRADA DI MATTONI GIALLI»

Target: classe prima della Scuola Secondaria di I grado

Competenze: consapevolezza di sé, problem solving, autonomia, capacità di chiedere aiuto, collaborazione.

OBIETTIVO

Il laboratorio utilizza la **strada di mattoni gialli** come metafora del percorso di crescita.

Gli studenti sono invitati a riconoscere:

- ☐ una situazione di difficoltà;
- ☐ un possibile ostacolo;
- ☐ una risorsa personale;
- ☐ una persona a cui chiedere aiuto;
- ☐ una strategia per affrontare la difficoltà;
- ☐ una possibile meta.

FASE 1 – LA PARTENZA

Ogni studente riceve il primo mattone.

Completa:

«Oggi, nel mio percorso, mi sento...»

- ☐ curioso
- ☐ motivato
- ☐ tranquillo
- ☐ preoccupato
- ☐ determinato
- ☐ insicuro
- ☐ confuso
- ☐ altro: _____

Perché?

FASE 2 – L'OSTACOLO

Sul secondo mattone lo studente individua una possibile difficoltà.

«Un ostacolo che posso incontrare è...»

- ☐ paura di sbagliare
- ☐ difficoltà a scuola
- ☐ difficoltà a parlare davanti agli altri
- ☐ difficoltà nelle relazioni
- ☐ difficoltà nell'organizzazione
- ☐ cambiamento
- ☐ raggiungimento di un obiettivo
- ☐ altro: _____

Descrivo l'ostacolo:

FASE 3 – LA STRATEGIA

Sul terzo mattone lo studente individua una possibile soluzione.

«Per affrontare questo ostacolo posso...»

- ☐ chiedere spiegazioni
- ☐ chiedere aiuto
- ☐ esercitarmi
- ☐ provare di nuovo
- ☐ organizzare meglio il lavoro
- ☐ dividere il problema in piccoli passi
- ☐ parlarne con qualcuno
- ☐ cercare una soluzione insieme agli altri
- ☐ altro: _____

La strategia che scelgo è:

FASE 4 – L'AIUTANTE

Sul quarto mattone:

«Quando ho bisogno posso chiedere aiuto a...»

- ☐ un compagno
- ☐ un insegnante
- ☐ un familiare
- ☐ un adulto di fiducia
- ☐ un gruppo di amici
- ☐ un'altra persona

Chi può aiutarmi e perché?

FASE 5 – LA MIA FORZA

Sul quinto mattone ogni studente individua una qualità personale.

«Una qualità che posso mettere in campo è...»

- ☐ coraggio
- ☐ curiosità
- ☐ pazienza
- ☐ fantasia
- ☐ gentilezza
- ☐ determinazione
- ☐ capacità di ascoltare
- ☐ responsabilità
- ☐ capacità di collaborare
- ☐ altro: _____

Questa qualità può aiutarmi perché:

FASE 6 – LA META

Sul mattone finale:

«Vorrei arrivare a...»

«Per avvicinarmi alla mia meta posso fare questo primo passo:»

FASE 7 – COSTRUZIONE COLLETTIVA

Tutti i mattoni vengono riuniti in classe e organizzati in una grande:

STRADA DI MATTONI GIALLI

Ogni studente può scegliere se presentare alla classe:

- ☐ il proprio ostacolo;
- ☐ la propria strategia;
- ☐ la propria qualità;
- ☐ il proprio aiutante;
- ☐ la propria meta.

La condivisione non deve essere obbligatoria per gli aspetti personali.

DOMANDA CONCLUSIVA

«Che cosa ci insegna la strada di mattoni gialli sul percorso di crescita?»

MESSAGGIO FINALE

«Ognuno ha una strada diversa, ma nessuno deve necessariamente percorrerla da solo.»

SCUOLA PRIMARIA

LABORATORIO EXPERIA

«LA STRADA DEI NOSTRI COLORI»

Target: tutte le classi della Scuola Primaria

Modalità: attività individuale e costruzione collettiva

OBIETTIVO

L'attività permette ai bambini di riconoscere:

- ☐ un'emozione;
- ☐ una difficoltà;
- ☐ una qualità personale;
- ☐ una persona che può aiutarli;
- ☐ un desiderio o una meta.

L'attività può essere svolta attraverso la **scrittura nelle classi più grandi** e attraverso il **disegno nelle classi più piccole**.

FASE 1 – COME MI SENTO?

Ogni bambino riceve un mattone.

Completa:

«Oggi mi sento...»

- ☐ felice
- ☐ preoccupato
- ☐ tranquillo
- ☐ arrabbiato
- ☐ stanco
- ☐ curioso
- ☐ coraggioso
- ☐ altro: _____

Nelle classi più piccole il bambino può **disegnare la propria emozione**.

FASE 2 – UN PICCOLO OSTACOLO

Sul secondo mattone:

«Una cosa che qualche volta mi mette in difficoltà è...»

- ☐ qualcosa a scuola
- ☐ qualcosa con gli amici
- ☐ una paura
- ☐ qualcosa che non riesco ancora a fare
- ☐ un cambiamento
- ☐ altro: _____

Per i bambini più piccoli è possibile rappresentare la difficoltà con un disegno.

FASE 3 – LA MIA FORZA

Sul terzo mattone:

«Una qualità che posso mettere in campo è...»

- ☐ coraggio
 - ☐ gentilezza
 - ☐ fantasia
 - ☐ amicizia
 - ☐ pazienza
 - ☐ curiosità
 - ☐ allegria
 - ☐ disponibilità ad aiutare
 - ☐ determinazione
 - ☐ altro: _____
-

FASE 4 – IL MIO AIUTANTE

Sul quarto mattone:

«Quando ho bisogno posso chiedere aiuto a...»

- ☐ un compagno
- ☐ un insegnante
- ☐ un familiare
- ☐ un adulto di fiducia
- ☐ un amico
- ☐ altro: _____

FASE 5 – LA MIA META

Sul quinto mattone:

«Vorrei arrivare a...»

Per le classi più piccole:

«Una cosa che vorrei imparare o riuscire a fare è...»

FASE 6 – COSTRUIAMO LA STRADA DELLA CLASSE

Tutti i bambini portano i propri mattoni al centro della classe.

L'insegnante li utilizza per costruire una grande:

STRADA DI MATTONI DELLA NOSTRA CLASSE

I bambini osservano il risultato e riflettono insieme.

DOMANDA FINALE

«Come possiamo aiutarci a vicenda durante il nostro viaggio?»

Per le classi più piccole:

«Come possiamo essere buoni compagni?»

PRODOTTO FINALE

La classe realizza un grande cartellone dal titolo:

«LA NOSTRA STRADA DI MATTONI»

Al termine dell'attività può essere inserita la frase:

«Ognuno ha una qualità speciale. Insieme possiamo andare più lontano.»
