

Plazaforum studenti plus — da spettatori a protagonisti 2026/2027

Cinema Plaza

Via kerbaker, 85 — 80129 Napoli



IL MAESTRO

Un viaggio tra sport, crescita, libertà e relazioni

Regia: Andrea Di Stefano

Sceneggiatura: Andrea Di Stefano, Ludovica Rampoldi

Italia, 2025 – 125 minuti

Genere: commedia

Protagonisti: Pierfrancesco Favino, Tiziano Menichelli, Giovanni Ludeno, Dora Romano, Valentina Bellè, Astrid Meloni, Chiara Bassermann, Paolo Briguglia, Roberto Zibetti, Edwige Fenech.

TARGET DI RIFERIMENTO

Target principale: scuola secondaria di I grado, **classi I - II e III** e primo biennio della scuola secondaria di II grado.

1. PRESENTAZIONE DEL FILM

Il Maestro è una commedia ambientata nell'Italia della fine degli anni Ottanta, al centro della quale si incontrano due persone molto diverse: Felice, tredicenne sottoposto alla rigida disciplina del tennis e alle aspettative del padre, e Raul Gatti, il sedicente ex campione incaricato di prepararlo ai tornei nazionali.

Quello che nasce come un rapporto legato esclusivamente allo sport si trasforma progressivamente in un'esperienza di crescita e di cambiamento per entrambi.

Il viaggio lungo la costa italiana diventa per Felice la scoperta di una dimensione più libera e per Raul l'occasione di confrontarsi con il proprio passato e immaginare un nuovo inizio.

Attraverso il rapporto tra un ragazzo che deve imparare a scegliere e un adulto imperfetto che cerca una seconda possibilità, il film racconta con leggerezza e sensibilità il valore dell'incontro, della libertà e della crescita.

2. SINOSI

È l'estate della fine degli anni Ottanta. Felice ha tredici anni e la sua vita è scandita dagli allenamenti di tennis e dalle aspettative del padre, deciso a portarlo verso i tornei nazionali.

Per seguirne la preparazione, il padre affida il ragazzo a Raul Gatti, un uomo che si presenta come ex campione e che dovrebbe guidarlo nella sua formazione sportiva.

Felice e Raul partono così per un viaggio lungo la costa italiana. Lontano dalla rigidità degli allenamenti e dal controllo familiare, Felice entra in contatto con una realtà nuova, fatta di incontri, imprevisti e situazioni che mettono alla prova le sue certezze.

Anche Raul, inizialmente concentrato sul proprio ruolo e sulle proprie convenienze, viene progressivamente coinvolto dal rapporto con il ragazzo. Tra partite, sconfitte, bugie e nuove esperienze, il loro legame si trasforma fino a diventare qualcosa di molto più importante di un semplice rapporto tra maestro e allievo.

Per Felice il viaggio rappresenta il passaggio verso una maggiore autonomia; per Raul, la possibilità inattesa di rimettersi in gioco e dare una nuova direzione alla propria vita.

3. LE TEMATICHE PRINCIPALI

CRESCERE E DIVENTARE SÉ STESSI

Felice è un ragazzo di tredici anni che deve confrontarsi con ciò che gli altri si aspettano da lui e con ciò che lui stesso desidera.

Il film permette quindi di riflettere sulla domanda:

“Chi voglio essere?”

ASPETTATIVE DEGLI ADULTI

Felice porta sulle proprie spalle le aspettative paterne.

Lo sport rischia di diventare non soltanto una passione, ma una misura del suo valore.

Il film permette di distinguere tra:

- incoraggiare;
 - accompagnare;
 - pretendere;
 - controllare.
-

SPORT E FORMAZIONE

Il tennis è il contesto nel quale si sviluppa la storia, ma il vero tema è più ampio: **che cosa significa imparare?**

Una sconfitta può essere un fallimento oppure un'occasione di crescita.

IL MAESTRO E IL MENTORE

Andrea Di Stefano definisce il film un omaggio ai **“mentori imperfetti”**, persone con un passato doloroso ma capaci di aprire gli occhi degli altri e cambiare loro la vita.

Raul non è un maestro perfetto.

Ed è proprio questa imperfezione a rendere interessante la relazione educativa.

LIBERTÀ

Il viaggio permette a Felice di conoscere un mondo diverso da quello costruito per lui.

La libertà non significa semplicemente fare ciò che si vuole, ma imparare progressivamente a **scegliere e assumersi la responsabilità delle proprie scelte**.

AMICIZIA E RELAZIONI TRA GENERAZIONI

Felice e Raul appartengono a due generazioni molto diverse.

Il loro rapporto dimostra che l'incontro tra adolescenti e adulti può diventare uno spazio di apprendimento reciproco.

CAMBIAMENTO E SECONDE POSSIBILITÀ

Felice cresce grazie all'esperienza.

Raul, a sua volta, intravede la possibilità di un nuovo inizio.

Il film propone quindi l'idea che **cambiare sia possibile a qualsiasi età**.

4. PERCHÉ VEDERE QUESTO FILM CON LA CLASSE

Il Maestro è particolarmente adatto alla scuola perché permette di affrontare temi vicini alla vita degli studenti:

- | | |
|-----------------------------|-----------------------|
| • aspettative dei genitori; | • amicizia; |
| • rapporto con gli adulti; | • autonomia; |
| • paura di fallire; | • libertà; |
| • competizione; | • fiducia; |
| • sport; | • crescita personale. |

La storia di Felice consente inoltre di parlare di una fase delicata: quella in cui un ragazzo comincia a chiedersi se il percorso deciso dagli adulti coincida davvero con il proprio desiderio.

Il film può aiutare gli studenti a comprendere che **successo e felicità non coincidono necessariamente** e che una persona non può essere ridotta ai risultati che ottiene.

La stessa dichiarazione del regista nasce da un'esperienza personale: a tredici anni un maestro di tennis gli disse una frase che egli considera fondamentale nella propria vita. Il film nasce anche dal desiderio di rendere omaggio a quella figura.

5. LO SGUARDO DEL REGISTA

Andrea Di Stefano presenta *Il Maestro* come una **commedia all'italiana** ispirata alla figura del mentore.

Il suo interesse non è rivolto al maestro ideale, infallibile e perfetto, ma al **mentore imperfetto**, una persona che possiede fragilità e un passato doloroso e che tuttavia può avere un ruolo decisivo nella crescita di qualcun altro.

Questa scelta è importante anche dal punto di vista educativo.

Il film non propone un adulto che semplicemente “insegna” qualcosa a un ragazzo.

Il rapporto funziona in entrambe le direzioni:

Felice impara da Raul → Raul cambia attraverso Felice.

La regia di Di Stefano si inserisce nel suo percorso cinematografico precedente, dopo *Escobar - Paradise Lost*, *The Informer* e *L'ultima notte di Amore*. *Il Maestro* rappresenta il suo primo film italiano dopo questi lavori.

6. IL METODO EXPERIA

Dall'esperienza all'apprendimento

Il **Metodo Experia** trasforma la visione del film in un percorso nel quale l'esperienza personale dello studente diventa il punto di partenza dell'apprendimento.

Per *Il Maestro* il percorso può essere costruito attorno a una domanda:

“Chi ci aiuta a diventare ciò che siamo?”

Il ciclo Experia:

**ESPERIENZA – EMOZIONE – OSSERVAZIONE – RIFLESSIONE – CONFRONTO - RIELABORAZIONE
APPRENDIMENTO – AZIONE.**

APPLICAZIONE AL FILM:

ESPERIENZA: vedere la storia di Felice e Raul.

EMOZIONE: riconoscere ciò che il film fa provare.

OSSERVAZIONE: analizzare comportamenti, relazioni e scelte.

RIFLESSIONE: interrogarsi su libertà, successo, fallimento e aspettative.

CONFRONTO: mettere a confronto il proprio punto di vista con quello dei compagni.

RIELABORAZIONE: trasformare le riflessioni in testi, dialoghi, mappe o attività creative.

APPRENDIMENTO: acquisire nuove conoscenze e competenze.

AZIONE: individuare comportamenti concreti legati alla collaborazione, all'ascolto e alla crescita personale.

7. OBIETTIVI FORMATIVI

Il percorso mira a sviluppare negli studenti la capacità di:

- riflettere sul proprio percorso di crescita;
- riconoscere il valore educativo delle relazioni;
- distinguere tra aspettative proprie e aspettative altrui;
- affrontare il tema dell'errore e della sconfitta;
- comprendere il significato della libertà responsabile;
- sviluppare consapevolezza delle proprie capacità;
- riconoscere il valore di un adulto significativo;
- comprendere che anche gli adulti possono imparare e cambiare;
- sviluppare capacità di ascolto;
- confrontarsi rispettando opinioni differenti;
- elaborare un punto di vista personale.

8. CONOSCENZE

Gli studenti potranno acquisire e approfondire:

EDUCAZIONE ALLA PERSONA

- crescita e adolescenza;
- autonomia;
- identità;
- autostima;
- rapporto con gli adulti.

SPORT

- sport individuale e competizione;
- allenamento;
- regole;
- vittoria e sconfitta;
- disciplina.

CINEMA

- personaggio;
- ambientazione;
- dialogo;
- colonna sonora;
- fotografia;
- costruzione della relazione tra i protagonisti.

STORIA E SOCIETÀ

- Italia della fine degli anni Ottanta;
- abitudini e immaginario dell'epoca;
- differenze tra adolescenza di ieri e adolescenza contemporanea.

9. COMPETENZE

Al termine del percorso lo studente sarà guidato a:

- comprendere e interpretare un'opera cinematografica;
- individuare i temi principali di una narrazione;
- analizzare l'evoluzione di un personaggio;
- riconoscere un conflitto narrativo;
- argomentare il proprio punto di vista;
- ascoltare e confrontare opinioni differenti;
- lavorare in gruppo;
- elaborare testi personali;
- utilizzare immagini e parole per comunicare;
- trasferire gli apprendimenti alla propria esperienza.

10. COMPETENZE TRASVERSALI E VALORE EDUCATIVO DELL'OPERA

COMPETENZA PERSONALE

Imparare a riconoscere emozioni, paure, desideri e aspettative.

COMPETENZA SOCIALE

Comprendere l'importanza della fiducia e della relazione con gli altri.

PENSIERO CRITICO

Interrogarsi sulle aspettative degli adulti e sulla differenza tra ciò che è imposto e ciò che viene scelto.

AUTONOMIA

Comprendere che crescere significa progressivamente acquisire capacità di scelta.

GESTIONE DELL'ERRORE

Riconoscere che una sconfitta non definisce il valore di una persona.

COLLABORAZIONE

Sperimentare attività nelle quali il risultato dipende dal confronto e dall'ascolto.

IL VALORE EDUCATIVO

Il film offre un messaggio particolarmente importante per gli adolescenti:

non è necessario essere perfetti per poter crescere e aiutare qualcuno a crescere.

Raul è un adulto imperfetto, ma diventa per Felice una figura significativa. Contemporaneamente Felice, attraverso il proprio percorso, contribuisce a riaprire nell'adulto una possibilità di futuro.

11. PERCORSO DIDATTICO

PRIMA DELLA VISIONE

ATTIVITÀ 1 – “CHE COS'È UN MAESTRO?”

Gli studenti completano individualmente la frase:

“Un vero maestro è una persona che...”

Si raccolgono poi le risposte alla lavagna.

ATTIVITÀ 2 – SUCCESSO O FELICITÀ?

Il docente propone due parole:

SUCCESSO – FELICITÀ

Gli studenti scelgono quale ritengono più importante e spiegano perché.

ATTIVITÀ 3 – LE ASPETTATIVE

Domanda:

“Quali aspettative possono avere gli adulti nei confronti di un ragazzo della vostra età?”

Distinguere tra:

- aspettative positive;
 - aspettative eccessive;
 - desideri del ragazzo;
 - desideri degli adulti.
-

DURANTE LA VISIONE

Gli studenti osservano:

- il rapporto tra Felice e il padre;
- il rapporto tra Felice e Raul;
- il modo in cui cambia Felice;
- il comportamento di Raul;
- le sconfitte;
- le bugie;
- il viaggio;
- i luoghi;
- il rapporto tra sport e libertà;
- la musica.

Il dossier tecnico segnala infatti una componente musicale importante, con musiche originali di Bartosz Szpak e numerosi brani di repertorio.

DOPO LA VISIONE

LA MAPPA DELLA CRESCITA DI FELICE

Gli studenti costruiscono una mappa:

FELICE ALL'INIZIO → ESPERIENZE → FELICE ALLA FINE

Per ogni passaggio individuano:

- cosa pensa;
- cosa prova;
- cosa teme;
- cosa impara;
- cosa cambia.

12. SPUNTI DI RIFLESSIONE E DISCUSSIONE

FELICE

- Felice gioca a tennis perché lo vuole davvero?
- Quanto pesano su di lui le aspettative del padre?
- Qual è il momento in cui inizia a sentirsi più libero?
- Cosa impara dalle sconfitte?
- Diventare adulti significa necessariamente smettere di sbagliare?

RAUL

- Raul è davvero un maestro?
- Quali sono i suoi difetti?
- Perché una persona imperfetta può diventare importante per qualcun altro?
- Raul insegna soltanto a Felice oppure impara anche da lui?

PADRE E FIGLIO

- Un genitore deve scegliere il futuro del proprio figlio?
- Qual è la differenza tra sostenere e fare pressione?
- Perché a volte gli adulti trasferiscono sui figli i propri desideri?

SPORT

- Vincere significa essere migliori?
- Che cosa può insegnare una sconfitta?
- È possibile amare uno sport senza voler necessariamente diventare campioni?
- La competizione è sempre negativa?

LIBERTÀ

- Che cosa significa essere liberi?
- Essere liberi significa fare tutto ciò che si vuole?
- La libertà richiede responsabilità?

RELAZIONI

- Può una persona incontrata casualmente cambiare la nostra vita?
- Quali caratteristiche dovrebbe avere un buon educatore?
- Chi è stato, o potrebbe essere, un “maestro” nella vita di ciascuno?

DOMANDA EXPERIA FINALE

“Qual è una cosa che qualcuno ti ha insegnato senza necessariamente essere un insegnante?”

13. INQUADRAMENTO PEDAGOGICO, COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI E DEBATE

INQUADRAMENTO PEDAGOGICO

*Il Maestro può essere letto attraverso una prospettiva educativa centrata sulla **relazione**.*

L'educazione non viene rappresentata soltanto come trasmissione di regole e competenze, ma come incontro tra persone.

Il film permette di superare l'idea del maestro come figura perfetta e autorevole in senso tradizionale.

Il mentore può essere fragile, contraddittorio, persino in difficoltà, e tuttavia essere capace di offrire a un ragazzo una prospettiva nuova.

Il percorso Experia diventa quindi:

INCONTRO → ESPERIENZA → CRISI → SCOPERTA → CAMBIAMENTO

COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI

EDUCAZIONE CIVICA

- rispetto delle regole;
- responsabilità;
- relazione con gli altri;
- rispetto dell'avversario;
- collaborazione.

SCIENZE MOTORIE

- tennis;
- allenamento;
- competizione;
- fair play;
- rapporto tra corpo, emozioni e prestazione.

ITALIANO

- analisi del personaggio;
- dialogo cinematografico;
- scrittura autobiografica;
- recensione;
- diario personale.

STORIA

- Italia degli anni Ottanta;
- trasformazioni sociali e culturali;
- confronto tra adolescenza degli anni Ottanta e adolescenza contemporanea.

MUSICA

Il film presenta una colonna sonora composta da Bartosz Szpak e una selezione di brani di repertorio che comprende, tra gli altri, Loredana Bertè, Patty Pravo, Raf, Giuni Russo, Righeira, Franco Battiato, Cochi e Renato e Bach.

Attività: **“Raccontare un'estate attraverso una canzone”**.

Ogni studente sceglie una canzone che rappresenti un momento di crescita e spiega la scelta.

ARTE E IMMAGINE

Analizzare come fotografia, inquadrature, ambientazioni e colori contribuiscano a costruire l'atmosfera dell'estate e del viaggio.

DEBATE

“Un genitore dovrebbe lasciare che il figlio scelga autonomamente il proprio percorso, anche quando pensa che stia facendo una scelta sbagliata.”

SQUADRA A – FAVOREVOLE

Possibili argomenti:

- ogni ragazzo deve costruire la propria identità;
- gli errori fanno parte della crescita;
- proteggere non significa decidere al posto dell'altro;
- le passioni non possono essere imposte.

SQUADRA B – CONTRARIA

Possibili argomenti:

- gli adulti hanno maggiore esperienza;
- un genitore deve proteggere il figlio;
- alcune scelte possono avere conseguenze importanti;
- accompagnare significa anche porre dei limiti.

REGOLE EXPERIA

Ogni squadra deve:

1. formulare una tesi;
2. portare almeno tre argomenti;
3. ascoltare la posizione opposta;
4. rispondere senza attaccare la persona;
5. riconoscere almeno un punto valido dell'altra squadra;
6. formulare una conclusione.

COMPITO FINALE

Gli studenti scrivono una breve lettera intitolata:

“Al mio futuro maestro”

La lettera deve contenere:

- una cosa che vorrei imparare;
- una paura che vorrei superare;
- il tipo di adulto di cui avrei bisogno;
- una cosa che vorrei essere capace di insegnare a qualcun altro