

OFFERTA FORMATIVA PER LE SCUOLE DELL'INFANZIA, PRIMARIE, SECONDARIE DI PRIMO E SECONDO GRADO

BANDO CINEMA E IMMAGINI PER LA SCUOLA, RILEVANZA
TERRITORIALE, A. Sc. 2022-2023



CICP
CENTRO INIZIATIVE
CULTURALI PORDENONE



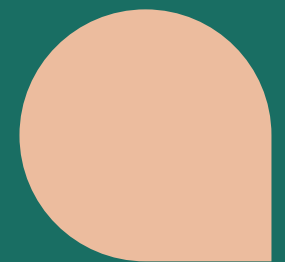
PALAZZO
ARTI
FUMETTO
FRIULI

L'ACCHIAPPASGUARDI: IMPARIAMO FACENDO

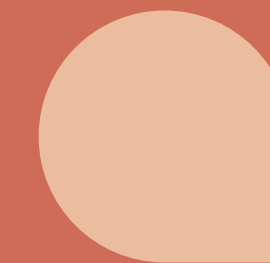
Alfabetizzazione al linguaggio cinematografico, audiovisivo e ai nuovi media per stimolare nuove competenze e uno sguardo consapevole.

Parlando di Film Education, della sua carica innovativa nell'ambiente scolastico, è interessante riportare le parole scritte da Pierangela Diadori: "Molti dei tradizionali strumenti didattici diventano improvvisamente incompleti (il libro di testo, la voce del docente, i realia presenti nella classe) e si sente la necessità di aggiungere a questi anche immagini, contesti, voci e suoni diversi che portino in classe la realtà di tutto il mondo associato alla lingua oggetto di studio. Quale strumento più adatto di un filmato per realizzare tutto questo?"

Usare l'audiovisivo in classe, qualsiasi sia la sua natura, equivale a proporre una sollecitazione di vari canali comunicativi e sensoriali di diversa complessità: durante le lezioni gli studenti acquisiranno la capacità di "guardare" in maniera consapevole, competente e ragionata, avviando una visione che coinvolge canali visivi e sonori, cogliendo la forza di diversi codici comunicativi.



László Moholy-Nagy “Non colui che ignora l’alfabeto, bensì colui che ignora la fotografia, sarà l’analfabeta del futuro”



L’affermazione di László Moholy-Nagy può essere traslata nell’ambito cinematografico e più in generale in quello della film education. Il processo di alfabetizzazione è importante, ma è fondamentale la modalità con cui questo viene messo in atto rifuggendo in primis dalla vecchia didattica CON l’audiovisivo e tenendo sempre in considerazione il destinatario, con le sue peculiarità, interessi e propensioni.

Il mezzo audiovisivo può condurre ad un capovolgimento dei ruoli docente discente e ad allargamento degli obiettivi didattici. La didattica DELL’ audiovisivo può divenire quindi un’importante strumento di percezione non solo del medium ma soprattutto del mondo che ci circonda, trasformandosi in un modo per riflettere sulle proprie dinamiche interpretative, per utilizzare consapevolmente lo sguardo sulla realtà che ci circonda.

In quest’ottica l’educazione alla film e media education di bambini/e e ragazzi/e ha un impatto sulla costruzione di competenze trasversali, di acquisizione di senso critico, di "domesticazione" delle risorse medialì e della costruzione del sé e dei rapporti tra pari, qualità imprescindibili nella società contemporanea.

- Acquisire senso critico e spirito di osservazione.
- Comprendere il proprio ruolo in un lavoro di gruppo (team work)
- Conoscere e padroneggiare la propria gestualità e fisicità.
- Saper realizzare elaborati personali sulla base di una progettazione.
- Sensibilizzare al patrimonio audiovisivo.
- Conoscere e utilizzare il linguaggio specifico
- Analizzare in modo consapevole il materiale filmico contestualizzandolo storicamente e geograficamente
- Riconoscere gli elementi del linguaggio cinematografico (valore simbolico e metaforico)
- Rappresentare spazio e tempo nella finzione cinematografica e cogliere la caratterizzazione dei personaggi e il loro diverso ruolo
- Saper intrecciare le nozioni acquisite con le materie scolastiche utilizzandole in maniera consapevole, competente e coerente

Obiettivi didattici

- Distinguere e contestualizzare le differenti tipologie di messaggi ascoltati
- Scrittura di testi corretti e coerenti a seconda della consegna
- Conoscenza e rielaborazione dei contenuti, relazionando temi affrontati e collegando le informazioni
- Cogliere connessioni intermediali (cinema, tv, libri, graphic novel, fumetti...)
- Valorizzare la creatività e implementare le competenze trasversali, sociali, digitali, metacognitive e metodologiche
- Analizzare le componenti del sonoro, i suoi effetti e organizzare un commento sonoro
- Svolgere ricerche coerenti in maniera autonoma
- Stimolare la curiosità
- Potenziare delle abilità creative ed espressive
- Utilizzare diverse tecniche artistiche
- Identificare e valorizzare le emozioni
- Scrittura creativa

Obiettivi didattici

ENTE PROPONENTE:

Centro Iniziative Culturali
Pordenone
in collaborazione con PAFF!
Palazzo Arti Fumetto Friuli

I PARTNERS:

- La fabbrica del Vedere
- MEC Associazione Media Educazione Comunità
- Cooperativa Videomante
- ECOMuseo Dolomiti Friulane
- Festival "Le Giornate della Luce"
- WeShort
- I Papu
- Fondazione Ragazzi in Gioco

REFERENTI:



Giorgio Simonetti

Formatore Piano Nazionale
Cinema e Immagini per la
Scuola
giorgio.simonetti@gmail.com



Silvia Moras

Formatrice Piano Nazionale
Cinema e Immagini per la
Scuola
s.silviamoras@gmail.com

VideoCinema&Scuola è il concorso internazionale di multimedialità che da trentotto anni è bandito dal Centro Iniziative Culturali Pordenone.

Dall'uso della diapositiva, fino alle moderne tecnologie multimediali, in tutti questi anni si son fatti più vivi gli sguardi sull'oggi e sul tempo che scorre; testimonianze di personaggi tra presente e passato; giovani sorpresi di fronte alla poesia di una installazione d'arte; richiami forti a ripensare città ingolfate dal traffico e a trovare forme concrete di impegno per l'ambiente.

Lo spirito del Concorso è promuovere e riconoscere creatività, pure attraverso i mezzi tecnologici sempre più avanzati. Un potenziale che non è ancora adeguatamente sfruttato nelle nostre scuole.

È un'occasione d'incontro e confronto per la migliore produzione di cortometraggi, spot e videoclip creati all'interno delle scuole italiane di ogni ordine e grado, dalle scuole per l'infanzia alle Accademie e Università. Il concorso è aperto alla partecipazione anche di scuole straniere. Vi sono premi speciali per il migliore abbinamento musica-immagini, per la recitazione, per la storia di un territorio, sulle aspirazioni dei giovani o sul volontariato ed altri ancora.

Le opere audiovisive realizzate nei laboratori parteciperanno alla 39[^] edizione di Videocinema&Scuola, la cui premiazione sarà domenica 26 marzo 2023

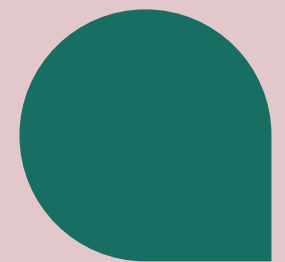


CENTRO INIZIATIVE CULTURALI PORDENONE

Il Centro Iniziative Culturali Pordenone, associazione del terzo settore, fin dalla sua costituzione nel 1969 promuove la conoscenza dei linguaggi multimediali e la produzione di lavori realizzati in ambito scolastico in tutti gli ordini di scuola (art. 4 dello Statuto ETS). È presieduto da Maria Francesca Vassallo e si avvale di un gran numero di esperti. È sostenuto dalla Regione Friuli Venezia Giulia, dal Comune di Pordenone, da Enti pubblici e privati.

Collabora sistematicamente con le istituzioni scolastiche.

Ha sede nel Centro Culturale Casa Antonio Zanussi sorto nei primi anni '60 in via Concordia 7 a Pordenone.



COMICS LITERACY

Il linguaggio dei fumetti
svelato dagli esperti del
PAFF!

PAFF!®

PALAZZO
ARTI
FUMETTO
FRIULI

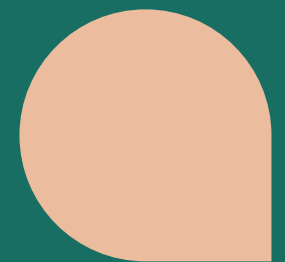


PAFF! PALAZZO ARTI FUMETTO FRIULI, PORDENONE

Il PAFF! Palazzo Arti Fumetto Friuli di Pordenone è la prima istituzione culturale in Italia e una delle pochissime in Europa che promuove la divulgazione dell'arte e della scienza attraverso lo strumento facilitatore del fumetto, che permette una comprensione immediata e divertente delle tematiche culturali. Tramite il linguaggio intuitivo e giocoso delle immagini, PAFF! propone esposizioni temporanee, corsi di formazione, percorsi ludico-didattici, eventi e conferenze per varie fasce di pubblico.

Fondato nel 2018 da Giulio De Vita, insieme a un team di professionisti provenienti da esperienze in settori eterogenei, PAFF! utilizza lo strumento del fumetto per interagire in maniera creativa, smart e multidisciplinare con gli utenti e farli avvicinare in modo divertente alla cultura.

Il museo PAFF! è gestito dall'Associazione Vastagamma APS e sostenuto dalla Regione Friuli-Venezia Giulia e dal Comune di Pordenone. Concepito inizialmente come progetto sperimentale, è oggi un'istituzione permanente che promuove la cultura, favorisce la formazione professionale, facilita lo scambio sociale e valorizza le risorse del territorio, grazie alla sua originalità e alla capacità, data dalle caratteristiche tipiche del fumetto, di coniugarsi con ambiti e tematiche anche molto distanti fra loro: l'arte, la scienza, le discipline sociali.



LABORATORIO:



FORMATORE: Matteo Battetta (Cartoonist)

Tipologia : Laboratori di fumetto per la Scuola Secondaria di Primo e Secondo Grado

Durata: Moduli da 6h suddivisi in 3 incontri

1) VIAGGI MANGA

Dato il grande appeal verso le fasce giovani del formato manga, degli anime e dei games, si ritiene che sia il genere più adatto per questo progetto. La grammatica del linguaggio per immagini disegnate resta identico per tutti i generi, seppur caratterizzati da stilemi grafici differenti, pertanto partendo dalla base di questo corso l'alunno potrà declinare gli insegnamenti successivamente sullo stile a lui più consono, oltre a poterlo adattare ad altri media come per esempio riportando gli insegnamenti in ambito video, gaming, o fotografico.

Una volta terminati i lavori, I materiali elaborati verranno raccolti dalle maestre oppure attraverso un evento successivo presso il PAFF! per leggere pubblicamente le storie e scambiare pareri, idee e suggerimenti.

I lavori verranno pubblicati su supporti digitali (o cartacei).

LABORATORI:



FORMATORE: **Giorgio Simonetti (Formatore Piano Nazionale CIPS)**

Tipologia : Laboratori Video per la Scuola dell'Infanzia, Primaria , Secondarie di Primo Grado e Biennio delle Secondarie di Secondo

Durata: Moduli da 10h suddivisi in 5 incontri

2) CORTOMETRAGGIO-PROGRESSO

Realizzazione di una pubblicità progresso che celebri un comportamento positivo o metta in cattiva luce un comportamento negativo, indirizzato ai bambini/ragazzi della classe e della scuola. Stile più filmico che lascia spazio alla recitazione e alla stesura di uno storyboard con una narrazione articolata a fumetto.

3) BUONE AZIONI A SCUOLA

Realizzazione di un video che mostri una serie di comportamenti virtuosi da realizzare in classe e a ricreazione, nell'ambiente scolastico. Raccolta dei rifiuti, risparmio energetico, comportamento tra i compagni, con l'insegnante, in cortile durante i giochi. Una sorta di decalogo audiovisivo di buoni e cattivi comportamenti, con esempi pratici e conseguenze dei vari atteggiamenti. Sceneggiatura e storyboard semplificato che si risolve in una singola scena disegnata per ogni situazione.

LABORATORI:



4) BUONE NOTIZIE IN CLASSE

Realizzazione di un vero e proprio notiziario di fatti positivi avvenuti in classe, nella scuola o nella propria città o paese, ricordati dai vari alunni che si intervisteranno a vicenda e racconteranno i fatti utilizzando il più possibile le immagini, che andranno reperite (foto, filmati) oppure girate in maniera autonoma, anche con l'ausilio di dispositivi digitali come fotocamere, telefonini, tablet, videocamere. Possibilità di utilizzare il greenscreen, schermo verde di trasparenza, su cui scorreranno le immagini di cui si sta parlando. Regali di figurine, aiuto in caso di malattia, testimonianze di gite scolastiche (con foto), testimonianze di gioco, di amicizia, di sport, tutto ciò che viene considerato positivo dai bambini/ragazzi (con il filtro e il suggerimento delle maestre/professoresses) potrà essere raccontato in forma di "Tg delle buone notizie".

5) CARTONE ANIMATO STOP MOTION

Il laboratorio consiste nella realizzazione di 1 cortometraggio di animazione realizzato con la tecnica dello stop motion, i cui disegni saranno realizzati in collaborazione con un insegnante di disegno. La storia sarà originale, ideata dai ragazzi e i disegni saranno poi ripresi e animati lavorando in gruppo. Gli stessi ragazzi reciteranno le parti del narratore e i dialoghi tra i personaggi, che si alterneranno alla colonna sonora. Gli alunni sperimenteranno contemporaneamente i ruoli di sceneggiatori, disegnatori, tecnici e doppiatori.

LABORATORI:



6) FUMETTI IN TV

Ispirato alla famosa serie “SuperGulp!” di Guido De Maria degli anni '70 (<https://www.youtube.com/watch?v=MXKW1ulhgE8>), in classe verrà ideata una storia da raccontare con i fumetti. In un secondo tempo verrà disegnata, ripresa con la telecamera, animata e doppiata dai ragazzi, giungendo ad una sorta di ibrido tra il cartone stop-motion e il fumetto.

7) TELEGIORNALE SUL CONSUMO CONSAPEVOLE

Il progetto mira alla realizzazione di un telegiornale che parli della “storia” dei prodotti di consumo che i ragazzi vedono acquistare in casa. Si partirà quindi da una lista di tali prodotti, con un lavoro di analisi che ciascun alunno dovrà fare a casa osservando i prodotti conservati nella propria dispensa, nella credenza, nel frigorifero, in bagno, etc. Poi verranno divisi in varie categorie: bevande, dolci e prima colazione, pasta e riso, cacao the e caffè, olio spezie e aceto, frutta, latticini, snack salati, prodotti per l'igiene personale.

A questa operazione seguirà un lavoro di ricerca che i ragazzi faranno in classe, utilizzando come fonte la “Guida al Consumo Critico” del Centro Nuovo Modello di Sviluppo, edita dalla EMI. Potremmo ridurre i criteri con cui giudicare la produzione di tali beni di consumo a tre: Rispetto dell'ambiente; Politica adottata nei confronti dei paesi poveri; Sicurezza e condizioni dei lavoratori.

LABORATORI:



8) I MASSMEDIA PARLANO DI ME

Lavoro di ricerca interattivo con i ragazzi, chiedendo loro di indicare nei media in generale che cosa parla di loro (dai film, alla musica, alle immagini televisive, alle riviste). Rintracciati questi elementi – scene di film, canzoni, pubblicità, immagini di riviste o di programmi – i ragazzi costruiranno da questi frammenti una rappresentazione della loro generazione fatta osservando i media.

9) IO PROTAGONISTA

Durante questo laboratorio ai bambini verrà chiesto di raccontarsi attraverso la fotografia e/o il video. 3 foto/video realizzati da loro dovranno ritrarre i momenti o i soggetti che più li rappresentano: il lavoro che vogliono fare da grandi, l'animale che più li rappresenta, il luogo che hanno visitato che più li ha attratti. Grazie all'utilizzo di uno schermo verde, davanti al quale i bambini verranno successivamente intervistati ad uno ad uno, verranno mostrate le foto scattate. Dovranno raccontare le loro scelte, e parlare della loro vita come un inviato speciale che nel telegiornale parla da un luogo lontano.

LABORATORI:



10) PASSEGGIATA DENTRO L'ARTE

I bambini/ragazzi insieme agli insegnanti decideranno di quali opere parlare, i movimenti da fare e cosa dire recitando davanti ad uno schermo verde di trasparenza, ovvero il greenscreen. Fondamentale la stesura dello storyboard, con elencate le opere da mostrare e i dialoghi da recitare, ideando un filo rosso narrativo che leghi insieme i vari temi della visita virtuale.

11) FANTASIA ON AIR!

In diretta dalla scuola un tg inventato dai bambini/ragazzi che verranno condotti ad una recitazione a soggetto davanti alla telecamera, grazie a personaggi in costume che racconteranno storie tutte da inventare! Con l'ausilio di uno schermo verde e dell'effetto chromakey ricreeremo ambientazioni diverse, per un divertimento assicurato che ha tuttavia bisogno di accurate prove di recitazione prima della messa in onda. Possibilità anche di mandare "on air" servizi precedentemente registrati e montati, in modo da mettere insieme la recitazione dal vivo con quella "in differita".

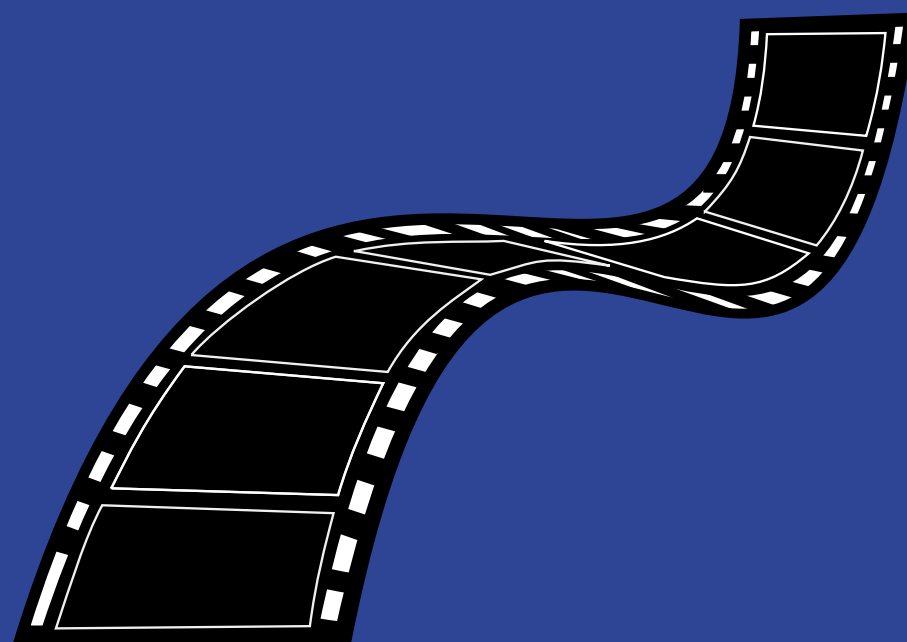
LABORATORI:



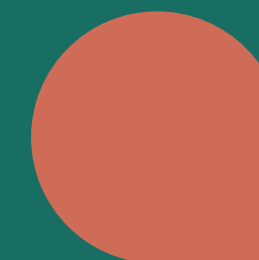
12) SHORT CON TEMA LIBERO PROPOSTO DALL'INSEGNANTE

Il laboratorio si svolge attraverso un primo incontro di analisi e ideazione della/e storia/e, un secondo incontro di disegno dello storyboard e i successivi tre di realizzazione filmica. Attori e operatori video saranno gli stessi bambini/ragazzi, che si alterneranno davanti e dietro alla telecamera.

I bambini/ragazzi dovranno aver fatto firmare ai genitori la liberatoria per essere ripresi, in quanto minorenni. Il risultato finale del laboratorio sarà contenuto in un dvd che verrà consegnato ai partecipanti e in duplice copia all'insegnante.



LABORATORI:



FORMATRICE: Silvia Moras (Formatrice Piano Nazionale CIPS)

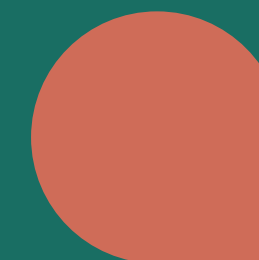
Tipologia : Laboratori di alfabetizzazione al linguaggio cinematografico e audiovisivo per la Scuola Secondaria di Primo e Secondo Grado

Durata: Moduli da 10h suddivisi in 5 incontri

13) CriticaMENTE

Un viaggio alla scoperta del linguaggio cinematografico: Inquadrature, montaggio e sonoro sono elementi essenziali dai quali si articola l'analisi e la comprensione di un film. Lo scopo è quello di consentire agli alunni e agli studenti di confrontarsi sugli elementi di base del linguaggio cinematografico e audiovisivo (cinema ma anche tv), di ragionare sui diversi livelli di lettura imparando a conoscere una forma espressiva che ormai fa parte della quotidianità dato il massiccio utilizzo che si fa di foto e immagini in movimento con telefonini, social e dispositivi digitali. Riuscire a decodificare le immagini in movimento significa offrire gli strumenti per un'ulteriore capacità espressiva e di comprensione consapevole per comprendere anche la realtà che ci circonda.

LABORATORI:



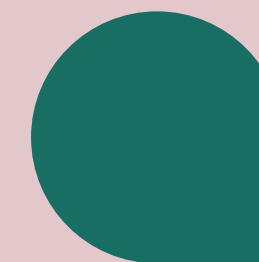
14) VISIONI STORICHE

Percorso didattico per guardare la storia con gli occhi del cinema, in particolare quello di genere. Un modo per scoprire come i fatti storici siano stati raccontati sul grande schermo e come le opere filmiche presentino diversi livelli di lettura a seconda delle epoche in cui sono state realizzate.

15) FILM DA LEGGERE E LIBRI DA VEDERE

La maggior parte dei film è "tratta" da testi letterari: solo casi eclatanti come "Il Gattopardo", "Via col vento", "Harry Potter" o "Pinocchio". Per capire come sono fatti questi film diventa allora importante comprendere cosa intendiamo per "riduzione", "adattamento", "trasposizione cinematografica" o tutti gli altri termini con cui ci si riferisce a quel processo che porta un testo scritto a diventare un testo cinematografico.

LABORATORI:



FORMATORE: Denis Pinese (Musicologo e Insegnante di Musica)

Tipologia : Laboratori di storia della musica per film e composizione musicale rivolti alla Scuola Primaria, Secondaria di Primo e Secondo Grado

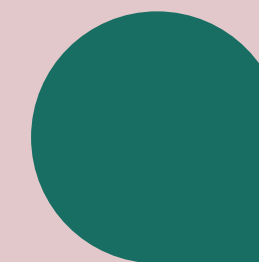
Durata: Moduli da 10h suddivisi in 5 incontri

16) MAGIE SONORE

La musica unita all'utilizzo dell'immagine in movimento, crea un connubio interessante e stimolante dal punto di vista didattico.

Il laboratorio si basa sull'analisi del rapporto tra suono e immagine in movimento, tra musica e struttura narrativa e ha come obiettivo quello di fornire conoscenze e linguaggio specifici, educare all'ascolto, acquisire e acuire il senso critico e, per le classi primarie, la costruzione di strumenti musicali utilizzando materiali di uso quotidiano per sperimentare l'accompagnamento sonoro dal vivo.

LABORATORI:



17) LA VOCE DELLE IMMAGINI

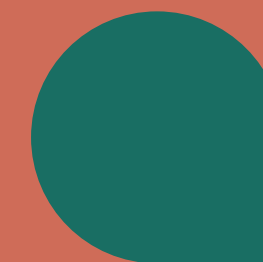
La colonna sonora ha una enorme importanza nel veicolare le emozioni ed il contenuto di un film. Durante il laboratorio gli studenti verranno accompagnati a riconoscere e distinguere il ruolo e l'importanza della colonna sonora.

18) COMONIAMO!

Dopo un breve excursus teorico sulla colonna sonora gli studenti si cimenteranno nella creazione ex novo di un accompagnamento musicale per i corti realizzati negli altri laboratori, utilizzando software musicali, registrazioni in presa diretta e linguaggio midi.



LABORATORI:



FORMATRICE: Dott.ssa Stefania Catucci (Psicologa)

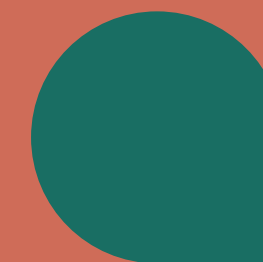
Tipologia: Laboratori di educazione all'immagine per la Scuola dell'Infanzia, Primaria, Secondaria di Primo e Secondo Grado

Durata: Moduli da 10h suddivisi in 5 incontri

19) LABORATORIO COLORE, LINGUAGGIO INCONSCIO EMOZIONALE E LINGUAGGIO AUDIOVISIVO

Attraverso questo laboratorio si imparerà a riconoscere e a utilizzare i tre livelli della comunicazione: verbale, paraverbale, non verbale e a capire come armonizzarli fra di loro; per rendere la comunicazione efficace. In particolar modo verrà insegnata la decodifica del linguaggio inconscio emozionale, del corpo attraverso i colori, i suoni, gli aromi, i simboli e le immagini.

LABORATORI:

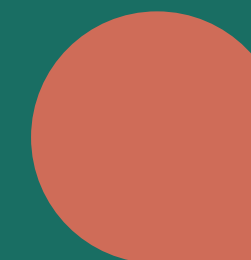


20) COLORARE LE EMOZIONI

Attraverso questo laboratorio si imparerà a riconoscere e a utilizzare i tre livelli della comunicazione: verbale, paraverbale, non verbale e a capire come armonizzarli fra di loro; per rendere la comunicazione efficace. In particolare modo verrà insegnata la decodifica del linguaggio inconscio emozionale, del corpo attraverso i colori, i suoni, gli aromi, i simboli e le immagini.



LABORATORI:



FORMATORE: Marco Tonus (Cartoonist)

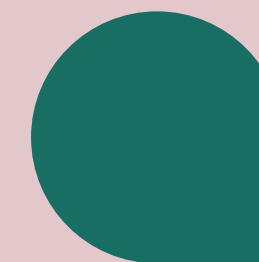
Tipologia : Laboratorio sul linguaggio del fumetto per la Scuola Primaria e Secondaria di Primo Grado

Durata: Moduli da 10h suddivisi in 5 incontri

21) LABORATORIO "CIAK...SI FUMETTA!"

Un laboratorio per imparare i linguaggi del fumetto, un'esperienza di pre-cinema su carta: gli studenti potranno apprendere, attraverso gli strumenti tecnici che verranno insegnati, i segreti di quest'arte per imparare a raccontare le proprie storie, dando vita a racconti che prevedono tutti i passaggi alla base degli storyboard per il cinema. L'uso consapevole di regia, inquadrature e stesura di una sceneggiatura permetteranno di creare il proprio "film" a disegni, sviluppando la capacità di dare forma alle proprie idee. Il fumetto come apripista per scoprire il cinema. Nel laboratorio verranno affrontati la storia del fumetto, l'uso dei balloon per i dialoghi, le inquadrature, le onomatopree e i suoni, lo studio dei personaggi e degli ambienti e la narrazione a fumetti, con prove pratiche e teoriche che uniranno fantasia, scrittura e disegno.

LABORATORI:



FORMATORI: Gli attori Ramiro Besa e Andrea Appi, in arte I PAPU

Tipologia : Laboratorio per la Scuola Secondaria di Primo e Secondo Grado

Durata: Moduli da 10h suddivisi in 5 incontri

22) LA RECITAZIONE COME IMMAGINE PERSONALE

Il Corso verte sul riconoscimento e costruzione di un personaggio e il suo rapporto con gli altri.

Sarà un'occasione di apprendimento attraverso la viva partecipazione ad un lavoro collettivo. I ragazzi, protagonisti dell'attività, impareranno a conoscere se stessi, le proprie capacità espressive, ed insieme a sviluppare immaginazione ed inventiva.

La finalità mirano a valorizzare la personalità creativa di ciascun alunno, migliorando la capacità di comunicazione attraverso la percezione e l'uso attivo di molteplici linguaggi.

Si mirerà anche ad inserire nel gruppo ogni singolo ragazzo come portatore di un'espressività particolare e a sviluppare nei ragazzi il "senso di gruppo" e di collaborazione.

LABORATORI:



FORMATRICE: Caterina Santambrogio (Illustratrice)

Tipologia : Laboratorio sul linguaggio cinematografico per la Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di Primo Grado

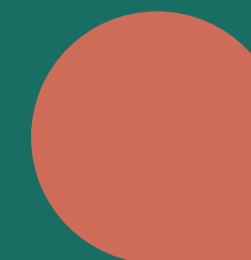
Durata: Moduli da 10h suddivisi in 5 incontri

23) CREIAMO INSIEME UN PICCOLO CORTO IN STOP-MOTION

Questa proposta nasce dall'idea di poter realizzare insieme agli studenti un piccolo video basato sui principi dello stop-motion, coinvolgendoli nelle varie fasi per poter rendere visibile in modo concreto - ai loro occhi - come un piccolo disegno di partenza può animarsi.



LABORATORI:



FORMATRICE: Laura Tesolin (Maker e Docente di nuove tecnologie)

Tipologia : Laboratorio sui nuovi media per 4° e 5° Scuola Primaria

Durata: Moduli da 10h suddivisi in 5 incontri

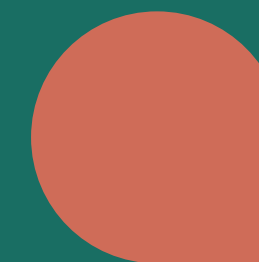
24) LABORATORI ATELIER 3D

L'obiettivo è di migliorare l'esperienza digitale dei bambini, affascinati fin da piccoli dalla tecnologia e dai media, per affinare il loro pensiero critico nell'interpretazione dei contenuti mediatici, come richiesto dal bando.

PROPOSTA 1) Presentazione della scuola

Attività di animazione in cui i ragazzi preparano una presentazione della propria scuola, prima scritta su carta e poi da animare a computer con foto degli ambienti della scuola e personaggi virtuali i cui dialoghi riportano le voci registrate dei bambini.

LABORATORI:

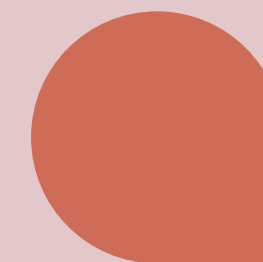


PROPOSTA 2) Indovina i Capoluoghi di Regione

Videogioco interattivo in cui seguire gli indizi per indovinare i principali Capoluoghi di Regione del nostro paese, in un percorso a difficoltà crescente. In linea con i contenuti didattici affrontati in 5° primaria, i bambini studiano i capoluoghi e ne riassumono le informazioni rilevanti costruendo gli indizi, con foto e informazioni.



LABORATORI:



FORMATRICE: Silvia Pignat (Illustratrice)

Tipologia : Laboratori sul linguaggio audiovisivo per la Scuola Primaria

Durata: varia, disponibili singolarmente o come pacchetto da 10 ore

25) LABORATORIO PRECINEMA: IL TAUMATROPIO (2h) - Anche per la Scuola dell'Infanzia

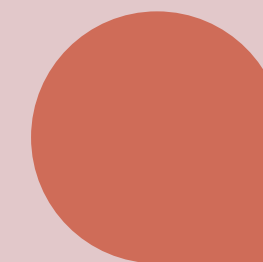
Se riusciamo a vedere i film è per un difetto visivo che ci permette di unire la sequenza di immagini, chiamata persistenza retinica. Possiamo comprendere questo principio anche attraverso la costruzione di un taumatropio.

Ogni bambino si cimenterà nella creazione di questo semplice sistema “imbrogli occhi”.

26) LABORATORIO PRECINEMA: FLIP BOOK (4h)

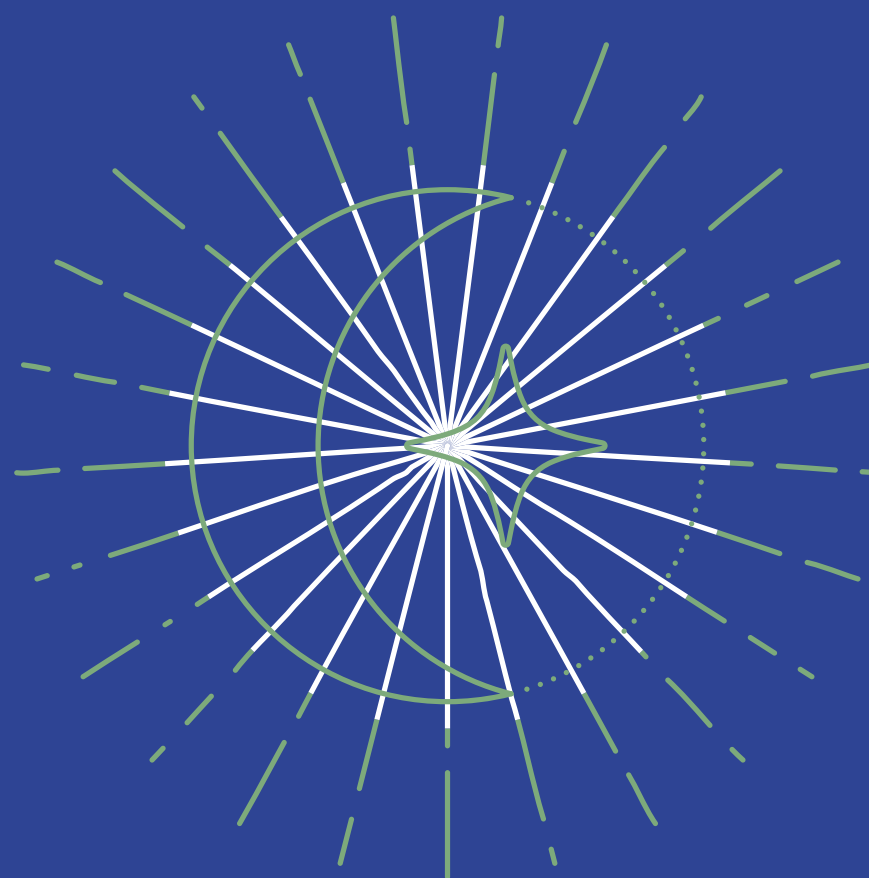
Ogni bambino dovrà disegnare un proprio flip book ma la partenza sarà comune per tutti (il flip book verrà fornito). A fine attività la classe potrà divertirsi a guardare come ogni componente della classe ha affrontato la stessa sfida.

LABORATORI:

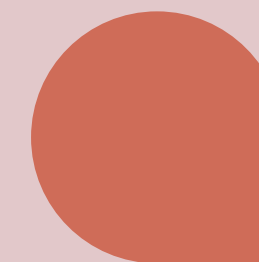


27) LABORATORIO PRECINEMA: ZOOTROPIO (4h)

Creiamo tutti assieme delle strisce con immagini sequenziali che con la visione attraverso lo zootropio si animeranno.



LABORATORI:



FORMATRICE: Federica Pagnucco (Illustratrice)

Tipologia : Laboratori sul linguaggio audiovisivo per la Scuola dell'Infanzia e Primaria

Durata: Moduli da 2h o 6h suddivisi in 1 o 3 incontri

28) LABORATORIO LA LINEA

Con una sola linea creo un infinito sorriso. Oppure una città, una fattoria, una foresta, un gruppo di amici... Un percorso per lavorare sull'immaginazione sviluppando una narrazione personale su un libro a fisarmonica.

29) LABORATORIO INQUADRIAMO

Un percorso originale sullo sguardo, sulla capacità di osservare, sul saper cogliere e mettere in cornice. Un percorso sulla realtà e sulla possibilità di scegliere.

LABORATORI:



FORMATORE: Lis Aganis Ecomuseo Regionale delle Dolomiti Friulane

Tipologia : Laboratori sul linguaggio audiovisivo per la Scuola Primaria

Durata: Moduli da 2h

30) LABORATORIO GIOCHIAMO CON LA LUCE

Luci e ombre... Il ciclo della vita al ritmo dell'alternanza giorno e notte. Come possiamo fissare le immagini, cos'è la riflessione e la rifrazione della luce, come funziona il nostro occhio?

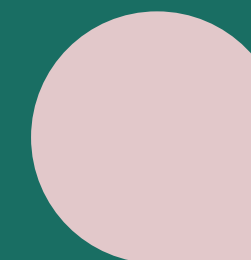
Con la costruzione di una camera oscura portatile sarà più facile comprendere queste differenze.

31) LABORATORIO COME VEDONO GLI ANIMALI

Un laboratorio per comprendere la differenza tra l'occhio umano e quello di alcuni animali. Con la costruzione di una camera oscura portatile sarà più facile comprendere queste differenze.

In particolare ci si soffermerà sul sistema di visione della libellula, un insetto dalla doppia vita, dominatore dell'acqua e del cielo.

LABORATORI:



FORMATRICE: Anna Maria Iogna Prat (Esperta museale e responsabile Fattoria Didattica “Pradons”)

L'adesione ai laboratori è comprensiva del trasporto in autobus, organizzata dall'ente proponente.

Tipologia : Laboratori sul linguaggio audiovisivo per la Scuola dell'Infanzia e Primaria

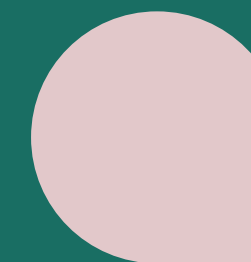
Durata: 1 lezione da 2 ore o pacchetto 2 lezioni da due ore

32) LABORATORI IN FATTORIA DIDATTICA “AI PRADONS” DI MEDUNO (PN)

Gli incontri proposti sono un'esperienza, un laboratorio idealmente unico e continuo tra prati, bosco, suoni diversi e silenzio, opere d'arte e colori, in cui l'azione e il gioco divengono per il bambino divertenti modi di osservare il mondo e conoscere se stesso, scoprendo e sperimentando i propri singolari talenti, assieme agli altri. Negli incontri la conoscenza di sé e della propria unicità passerà attraverso esperienze diverse, che si completano reciprocamente:

- l'osservazione diretta del mondo naturale;
- l'incontro con l'arte: quanto di più provocatorio e divertente possa colpire l'occhio o l'orecchio di un bambino, che sa bene come interrogarla e interrogarsi, a volte persino in un rapporto informale e fecondo con l'artista stesso;

LABORATORI:



PROPOSTA 1) LA VITA SEGRETA DI MR TREE (2 ore)

Mr Tree è un albero. Riservato e silenzioso, custodisce molti segreti sorprendenti per tutti coloro che vogliono lasciarsi stupire dalla bellezza di forme, colori e superfici, che formano il suo corpo maestoso. Scoprirne e ritrarne i contorni può essere un gioco affascinante, che accende fantasia ed immaginazione. La sfida? Scoprire la sua e la nostra unicità. L'incontro prevede una fase da svolgersi all'aperto, nel bosco e un laboratorio di gioco ed esercizio sull'espressività del segno.

PROPOSTA 2) UNICI SI NASCE ARTISTI SI DIVENTA (2 ore)

Ci sono artisti così innamorati della natura, che i loro cuori pulsano all'unisono col suo. E così alberi e fiori, prati, cielo e personaggi sembrano uscire dai quadri e avvolgerci in un incanto senza fine. E' il racconto dell'artista, della sua vita e della sua grande passione. Ma se ci proviamo, possiamo riuscirci anche noi. L'incontro prevede la presentazione delle opere di alcuni artisti che hanno trovato nel paesaggio la fonte di ispirazione ed espressione principale. Dopo un momento di immersione nel contesto naturale, i bambini saranno invitati a disegnare e dipingere impressioni, emozioni e stati d'animo.

FORMAZIONE PER INSEGNANTI

DA REMOTO

5 percorsi da 10 ore ciascuno per un totale di 50 ore di formazione specifica sulla didattica dell'audiovisivo fruibili da remoto; un modo agile che permetterà anche agli insegnanti non residenti in Regione di seguire la formazione.

IN PRESENZA

Dieci docenti per altrettanti appuntamenti della durata di 2 ore ciascuno per approfondire diversi aspetti dell'utilizzo dell'audiovisivo in classe. Un percorso per acquisire gli strumenti, la cosiddetta "cassetta degli attrezzi", per utilizzare in maniera critica, consapevole e coinvolgente i media durante le ore di lezione.

CORSI DA REMOTO

Corsi gratuiti con posti limitati, richiesta iscrizione.

BARBARA ROSSI (Cinema e Storia)

Giornalista, critica cinematografica e Film Educator

MICHELE CORSI (Film e Media Literacy)

Docente di Linguaggio del cinema e della TV presso l'ITSOS Albe Steiner di Milano

LAURA CESARO (Storia Contemporanea e

Nuovi Media)

Docente a contratto presso l'Università degli Studi di Udine

BARBARA CORSI (Modi di Produzione e Film Education)

Formatrice del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la scuola

MARIA IDA BERNABEI (Tra Arte e Film Education)

Formatrice del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la scuola

ANNA RITA COLELLA (Transmedialità)

Docente e membro del Tavolo della Media Education dell'Università di Udine

ERICA BARBIANI (Storytelling)

Produttrice cinematografica, autrice, story-editor.

CARLO MONTANARO (La Modernità del Cinema del Passato)

Giornalista, Fondatore e Direttore de "La fabbrica del Vedere", Venezia

PAOLO TOSINI (Utilizzo dei patrimoni archivistici in classe)

Docente di Teoria e metodologia del restauro filmico al CSC di Roma

MATTEO GIORDANO (Educare ai Media - Educare con i Media)

Media Educator - Consulente scolastico per l'educazione alle nuove tecnologie

LUCA RAFFAELLI (Comics Literacy)

Giornalista, scrittore e curatore del PAFF! Museum

CORSI IN PRESENZA

Ingresso gratuito

- Centro Iniziative Culturali
Pordenone

- PAFF! Palazzo Arti Fumetto
Friuli, Pordenone

MARIA IDA BERBABELI (Tra Arte e Film Education)

Formatrice Piano Nazionale Cinema e Immagini per la scuola

SILVIA MORAS (Generi Cinematografici nella didattica dell'audiovisivo)

Formatrice Piano Nazionale Cinema e Immagini per la scuola

GIORGIO SIMONETTI (Esempi di Produzione audiovisiva in classe)

Formatore Piano Nazionale Cinema e Immagini per la scuola

ANNA RITA COLELLA (Transmedialità)

Docente e membro del Tavolo della Media Education dell'Università di Udine

LUCA GIULIANI (Valore e attualità della Film Education)

Formatore Cinema e Immagini per la scuola

CORSI IN PRESENZA

Ingresso gratuito:

- Centro Iniziative Culturali Pordenone
- PAFF! Palazzo Arti Fumetto Friuli, Pordenone

CINEMA DIFFUSO

Proiezioni disseminate in diverse aree del territorio pordenonese, dalle più difficili da raggiungere alle sedi dei due principali enti promotori al fine di diffondere la cultura cinematografica.

Su richiesta.

**Centro
Iniziative
Culturali
Pordenone**

**PAFF!
Pordenone**

**Aree
Periferiche**

**Zone
Montane e
Pedemontane**

**La visita della mostra è comprensiva del trasporto in autobus,
organizzata dall'ente proponente.
Su richiesta.**

A settembre 2022 verrà inaugurata negli spazi del Centro Iniziative Culturali Pordenone una mostra dedicata alla Pimpa, il celebre personaggio immaginario protagonista dell'omonima serie a fumetti italiana ideata nel 1975 dal fumettista Altan.



MOSTRE

Da gennaio 2023: PAFF! MUSEUM

Una mostra permanente unica, un percorso didattico imperdibile che si propone di ripercorrere in maniera originale e dinamica la storia del fumetto. Tenendo conto della cronologia, dell'evoluzione del formato dal punto di vista storico e geografico, l'esposizione ha come intento quello di raccontare in un contesto multimediale gli stili, le curiosità, le peculiarità e le connessioni tra fumetto, la società e la cultura popolare.



MOSTRE

La visita della mostra è comprensiva del trasporto in autobus, organizzata dall'ente proponente. Su richiesta.



COME FARE RICHIESTA

In allegato è disponibile un modulo da compilare indicando le proprie preferenze, in seguito sarà nostra premura contattare la segreteria per procedere con il partenariato così da poter inserire la richiesta nel bando Cinema e immagini per la scuola A.S. 2022-2023, rilevanza territoriale. **Tutti i laboratori inseriti nel bando saranno gratuiti per la scuola coinvolta.**

Contattaci

Se non hai ricevuto il modulo puoi farne richiesta scrivendo a:

giorgio.simonetti@gmail.com