


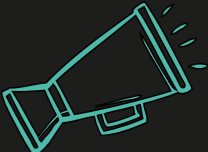




CONQUISTA IL TUO SGUARDO

percorsi di avvicinamento all'audiovisivo e di educazione all'immagine

II EDIZIONE

anno scolastico 2024/2025



SGUARDI ANIMATI VISIONI TRASVERSALI VISIONI FUORI NORMA

ICS Giuseppe Vasi - Corleone

ICS Rapisardi-Garibaldi - Palermo

ICS Giovanni XXIII - Trabia



Conquista il tuo sguardo – Percorsi di avvicinamento all'audiovisivo e di educazione all'immagine arriva alla sua II edizione. Il **CIDMA** è ancora una volta felice e orgoglioso di promuovere questo viaggio alla scoperta di nuove narrazioni e nuovi modi di vivere e raccontare il territorio. L'audiovisivo, quindi, diviene un tramite attraverso cui stimolare la curiosità e l'intraprendenza dei giovani studenti a cui è rivolta la proposta didattica, guidandoli verso "sguardi" sempre nuovi e originali.

Walter Rà - presidente C.I.D.M.A.

L'opportunità di proporre una seconda edizione di **Conquista il tuo Sguardo** ci invita a riflettere con rinnovato entusiasmo sui molteplici percorsi da strutturare per proporre ai nostri studenti un approccio all'universo visuale sempre più stimolante e originale. La prima edizione ci ha permesso di scoprire come nessun riferimento – storico, critico, linguistico – possa essere dato per scontato nella dialettica legata all'audiovisivo a scuola. I ragazzi, piccoli e grandi, hanno dimostrato come fornire loro degli strumenti chiave per confrontarsi con l'immagine e lo schermo – grande o piccolo che sia – li porti verso un confronto più libero, consapevole, curioso con il reale e le sue tante possibilità narrative. L'edizione che si appresta a partire prosegue sulla medesima strada, con la voglia di approfondire ed esplorare nuovi approcci didattici e confrontarsi con nuove voci. Poi lasceremo, come sempre, che sia la magia del racconto per immagini a parlare e a farsi emozione, consapevolezza, esperienza.

Salviano Miceli - responsabile scientifico





CONQUISTA IL TUO SGUARDO

Percorsi di avvicinamento all'audiovisivo e di educazione all'immagine
II edizione

Coinvolge tre Istituti Comprensivi tra Corleone, Palermo e il comune di Trabia. Ogni città sarà protagonista ospitando proiezioni, lezioni, laboratori. Il progetto si articola in tre azioni principali: Sguardi Animati per studenti di scuola primaria, Visioni trasversali per studenti di scuola secondaria di primo grado, Visioni Fuori Norma per i docenti di entrambi i gradi di istruzione. Promosso ancora una volta dal CIDMA – Centro Internazionale di Documentazione sulla Mafia e del Movimento Antimafia – nell'ambito del Piano Nazionale Cinema per la Scuola – protagonista sarà l'audiovisivo nelle sue svariate forme e declinazioni in un percorso didattico e formativo volto alla “conquista” di una dialettica personale con l'universo visuale che ci circonda.

SGUARDI ANIMATI per studenti di fine ciclo di scuola primaria

VISIONI TRASVERSALI per studenti di fine ciclo di scuola secondaria di primo grado

VISIONI FUORI NORMA per docenti di scuola di ogni ordine e grado

OBIETTIVI EDUCATIVI DEL PROGETTO

- stimolare l'approccio critico e partecipato all'audiovisivo;
- apportare le competenze necessarie per la comprensione di un'opera audiovisiva;
- favorire l'utilizzo dell'audiovisivo come supporto alla didattica.

IL PROGETTO IN NUMERI

- **80** docenti coinvolti;
- **900** studenti destinatari delle attività formative;
- **200** ore di didattica frontale;
- **190** ore di attività laboratoriali;
- **72** ore di proiezione.

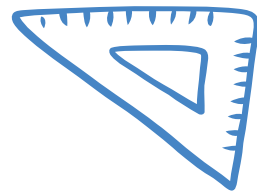
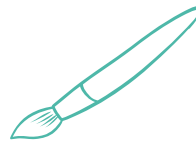
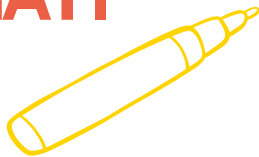
ISTITUTI COINVOLTI

- ICS Giuseppe Vasi - Corleone
- ICS Mario Rapisardi - Giuseppe Garibaldi - Palermo
- ICS Giovanni XXIII - Trabia



SGUARDI ANIMATI

7/8 ANNI



IL PROGETTO

L'attività, sfruttando una forte interdisciplinarietà, intende consolidare il legame tra la parola (testo scritto) e l'immagine cinematografica, attraverso laboratori di lettura ad alta voce di albi illustrati e romanzi protagonisti di più o meno contemporanee trasposizioni sul grande schermo.

OBIETTIVI

Ogni film e ogni libro saranno raccontati attraverso una scheda critica che permetterà di rimbalzare tra proiezioni e letture, per costruire percorsi tematici legati alle domande e alle questioni poste dai differenti linguaggi narrativi. Naturale sarà la costruzione di una dimensione in cui confrontarsi con i bambini e le bambine su tematiche quali l'ambiente, l'inclusione, il rispetto della diversità, la scoperta di sé e la crescita.



A sinistra, un'illustrazione tratta da "Il paese dei mostri selvaggi", Maurice Sendak, Adelphi Edizioni

9/10 ANNI

A destra, i bozzetti preparatori realizzati dai ragazzi di nove e dieci anni per il montaggio finale di uno dei cartoni animati animati della scorsa edizione del progetto

IL PROGETTO

SGUARDI ANIMATI pone al centro della sua architettura il cinema d'animazione, stimolando abilità funzionali allo studio come la capacità di comprendere, analizzare, mettere in relazione e sintetizzare un argomento.

Le infinite possibilità espressive che la narrazione animata offre condurranno i giovani alunni a confrontarsi con il reale, attraverso uno sguardo e un universo dove tutto è reso possibile dall'arte del disegno e della parola.

Sarà un'occasione per stimolare il processo creativo e mostrare la strada che ogni animatore segue per dare vita alla sua opera.

OBIETTIVI

Obiettivo finale è il montaggio di una serie di clip animate, capitoli di una storia inventata attraverso un percorso preparatorio di scrittura creativa. Ambientazioni e personaggi diverranno dunque disegno e, quindi, animazione. Se nella prima fase l'attività didattica riguarderà lo studio di elementi di base di anatomia e prospettiva, nella seconda si passerà all'attività di progettazione, animazione e sonorizzazione. Il percorso, fatto di immagini, scoperte, prove e sperimentazioni, accompagnerà gli studenti per ventiquattro ore, favorendo l'acquisizione di uno sguardo più consapevole e autonomo nel rapporto con l'universo di immagini che ormai appartiene all'esperienza quotidiana.

METODOLOGIA DIDATTICA

Durante i laboratori di lettura in classe i bambini e le bambine verranno invitati all'ascolto dei testi selezionati e stimolati attraverso la visione di immagini scelte per essere collegate alla storia attraverso rimandi visivi. Al cinema le letture ad alta voce di albi illustrati verranno accompagnate dalla proiezione delle illustrazioni dei testi che completano, e spesso aggiungono, il senso alla parola scritta.

I testi scelti, così come i film, rispondono all'esigenza di trattare temi particolarmente importanti e attuali sia in relazione al contesto in cui si opera sia, più in generale, per la fascia di età dei discenti coinvolti.



METODOLOGIA DIDATTICA

Gli studenti saranno da subito coinvolti in attività volte a privilegiare l'aspetto manuale e creativo, traducendo in un approccio quanto più possibile pratico anche quei momenti didattici caratterizzati da una maggiore presenza teorica. Dalla ideazione alla realizzazione, gli studenti conosceranno e affronteranno le principali fasi creative che portano alla nascita di un'opera d'animazione.

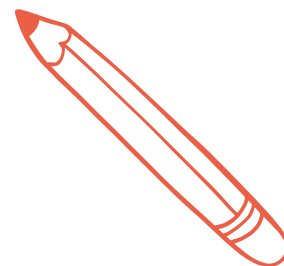
PROGRAMMA DIDATTICO

FASE 1

- Scrittura creativa
- Storyboard
- Disegnare la figura
- Creare una scenografia
- Approccio al software di animazione

FASE 2

- Progettazione
- Scrittura dei soggetti
- Sviluppo story board
- Realizzazione delle scene disegnate
- Animazione di alcune scene
- Sonorizzazione.



BIO FORMATORI

LABORATORIO 7/8 ANNI

DUDI LIBRERIA PER BAMBINI E RAGAZZI DI PALERMO

Libri, impegno politico, militanza sul territorio, presidio culturale indipendente. Dudi è una libreria specializzata che offre una selezione accurata di cartonati, albi illustrati, narrativa e fumetti, oltre ad una sezione di testi dedicati a genitori, educatori ed educatrici. Organizza da 11 anni letture ad alta voce, laboratori, corsi di formazione, presentazioni e workshop e partecipa con programmi specifici ai maggiori festival culturali della città quali: Una Marina Di Libri, Efebo d'Oro, Letterature Migranti, Pride Palermo, Zines, Teatro Bastardo. Nel 2021 vince il premio Gianna e Roberto Denti come migliore libreria per bambini, bambine, ragazzi e ragazze in Italia.



MARIA ROMANA TETAMO

È una storica dell'arte. Ha collaborato (2007-2012) all'apertura e allo sviluppo del Dipartimento Educazione di Riso, Museo d'Arte Contemporanea della Sicilia, nell'organizzazione di percorsi di avvicinamento all'arte rivolti a bambini e alle bambine di età comprese tra i 4 e i

10 anni. Nel 2013 fonda Dudi libreria per bambini e ragazzi a Palermo, vincitrice nel 2021 del premio Gianna e Roberto Denti come migliore libreria per ragazzi e ragazze in Italia. Ha fatto parte del Comitato Scientifico della prima Edizione del Premio Strega Ragazzi.



MARCELLA VACCARINO

Attrice, autrice e regista, negli anni incontra e studia con Eugenio Barba, Franco Scaldati, Danilo Manfredini, Claudio Collovà, Alessandra Fazzino, Emma Dante, Civilleri Lo Siculo partecipando ad alcune delle loro produzioni. Da anni si

dedica ad attività laboratoriali con ragazzi e bambini. Dal 2017 collabora col Piccolo Teatro Patafisico, dove produce i suoi lavori e conduce la sua ricerca artistica.

LABORATORIO 9/10 ANNI

GRAFIMATED

La Grafimated Cartoon, con sede a Palermo, si occupa di attività artistiche e culturali e in particolar modo di produrre, promuovere e divulgare il cinema d'animazione e il fumetto. Da oltre 15 anni, inoltre, è sede della succursale della Scuola del Fumetto di Milano e opera anche nel settore scolastico organizzando corsi di fumetto e cinema d'animazione presso le scuole di ogni ordine e grado



ANTONINO PIRROTTA

Collabora, come disegnatore animatore, a importanti produzioni come "La Gabbianella e il Gatto" e "Pinocchio". È presidente della Grafimated Cartoon. Dal 2004 insegna tecniche d'animazione agli allievi della "Scuola del fumetto" di Palermo.



ROBERTA MARCHETTA

Illustratrice, clean-up artist e colorista con anni di esperienza nel settore, ha al suo attivo progetti di comunicazione visiva e digitale per brand come Disney o Mattel, per i quali ha realizzato tavole di fumetto e illustrazioni per libri.



GIAMPIERO RANDAZZO

Dopo gli studi presso l'Accademia di Belle Arti di Palermo, diviene socio della Grafimated Cartoon. Regista, disegnatore e animatore, ha un'esperienza pluridecennale come docente di cinema d'animazione per le scuole. È co-autore di

numerose opere audiovisive d'animazione, alcune delle quali realizzate in co-produzione con la Regione Siciliana.



ALESSANDRA RAGUSA

Laureata presso l'Accademia di Belle Arti di Palermo, entra a far parte della Grafimated Cartoon come regista, animatore 2D e disegnatrice. Ha lavorato a importanti produzioni quali "La Gabbianella e il Gatto", "Aida degli Alberi",

"Cocco Bill", "I Mini Cuccioli" realizzando e firmando altri progetti quali "Saudades du Sud", "I vespri", "Selinunte, città tra due Fiumi".

VISIONI TRASVERSALI

IL PROGETTO

Visioni Trasversali segue un percorso che punta a condividere con gli alunni una duplice prospettiva sul cinema: da una parte un'indagine quasi linguistica, mirata a evidenziare il "come" il cinema racconta, emoziona e muove le nostre prospettive e i nostri sguardi sullo schermo e sul mondo; dall'altra uno viaggio storico (seppur declinato in una sorta di veloce narrazione) che racconterà l'evoluzione dei modi di vedere dettati dai grandi snodi concettuali e visuali che hanno portato il cinema dai fratelli Lumière alla realtà virtuale. Un modo leggero e auspicabilmente piacevole di passeggiare dentro la storia delle immagini alla ricerca del nostro ruolo di spettatori sempre più attivi perché consci delle trasformazioni della lingua visuale che adoperiamo quotidianamente.

OBIETTIVI

L'attività intende offrire alle alunne e agli alunni una sorta di minima alfabetizzazione visuale oltre che una prospettiva storica capace di cogliere le evoluzioni dello sguardo e, soprattutto, di ciò che chiamiamo "rappresentazione". Un percorso, quindi, per riuscire a muoversi con una conoscenza più "tecnica" dentro il visual scape contemporaneo, costruito sempre di più intorno alla consapevolezza effimera che ragionare sull'educazione alle immagini significa anche condividere delle (sia pur elementari) capacità analitiche che derivano necessariamente da una più articolata consapevolezza del linguaggio visuale.

METODOLOGIA DIDATTICA

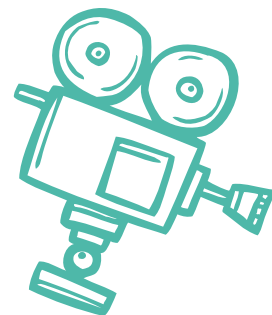
Il corso, caratterizzato dalla centralità del visuale, privilegerà la proiezione di immagini, di sequenze celebri e rappresentative dei grandi "salti" nella rappresentazione cinematografica ma anche di passaggi cinematografici e televisivi capaci di raccontare le accelerazioni nelle tecniche, nelle tecnologie, nei protocolli di visione. Le sequenze saranno analizzate nel dettaglio, quasi a voler mostrare il funzionamento "nascosto" di un linguaggio che ha una sua storia e una sua specifica evoluzione e a voler suggerire delle strategie di visione più consapevoli e meno superficiali. Si presterà molta attenzione all'elemento dialogico, cercando di coinvolgere i partecipanti a prendere coscienza dei propri modi di vedere, e alla partecipazione attiva delle studentesse e degli studenti.

DESTINATARI

studenti di scuola secondaria di primo grado.

DOCENTE

Franco Marineo



Da sinistra a destra in senso orario, "Gran Torino", Clint Eastwood, 2008;
"The Truman Show", Peter Weir, 1998;
"Edward, scissorhands", Tim Burton, 1990..



IL PROGETTO

Il laboratorio del progetto **Conquista il tuo sguardo: Visioni Trasversali** è pensato per coinvolgere gli studenti in un'esperienza educativa che esplora il linguaggio visivo e il cinema come strumento di espressione, comunicazione e riflessione. Il progetto si propone di stimolare la creatività e il pensiero critico dei partecipanti, offrendo loro gli strumenti per comprendere e produrre contenuti audiovisivi.

Attraverso un approccio pratico e teorico, gli studenti avranno l'opportunità di sperimentare il processo completo di realizzazione di un cortometraggio, dalla scrittura della sceneggiatura fino alla post-produzione, affrontando temi e contenuti che possono riflettere sulle sfide sociali, culturali ed estetiche contemporanee. Ogni fase del laboratorio incoraggerà l'esplorazione di diverse modalità di narrazione visiva e stimolerà la discussione sulle implicazioni artistiche e tecniche del cinema.

OBIETTIVI

1 Sviluppare la comprensione del linguaggio cinematografico:

Introdurre gli studenti alle tecniche di base del cinema come la composizione dell'immagine, l'uso delle inquadrature, il montaggio e il suono. Aiutare i ragazzi a riconoscere e a decodificare le scelte visive e narrative nei film, al fine di sviluppare un occhio critico e consapevole.

2 Stimolare la creatività e il pensiero narrativo:

Attraverso la scrittura e la realizzazione di un cortometraggio, gli studenti saranno incentivati a sviluppare idee originali, costruire personaggi e trame e riflettere sul significato di ciò che vogliono raccontare. L'obiettivo è di aiutarli a esprimere concetti attraverso il linguaggio audiovisivo e a comunicare emozioni e messaggi.

3 Favorire il lavoro collaborativo:

Il laboratorio promuove il lavoro di gruppo, incoraggiando gli studenti a collaborare in maniera creativa e produttiva in tutte le fasi del progetto, dalla scrittura alla realizzazione delle riprese fino alla post-produzione. Questo permetterà di sviluppare competenze di team working, gestione dei conflitti e organizzazione del lavoro.

4 Consolidare competenze tecniche e digitali:

Introduzione all'uso delle videocamere, dei software di montaggio video e audio, nonché degli strumenti digitali necessari alla realizzazione di un prodotto audiovisivo. Gli studenti acquisiranno competenze pratiche nell'uso di tecnologie moderne, che possono essere trasferite in altri ambiti scolastici e professionali.

5 Promuovere il pensiero critico e l'autovalutazione:

Incoraggiare gli studenti a riflettere sul processo creativo e sul lavoro svolto, favorendo la capacità di autoanalisi e di valutazione del proprio operato e di quello del gruppo.

METODOLOGIA DIDATTICA

Il laboratorio si basa su un approccio attivo e partecipativo, in cui gli studenti saranno i protagonisti del processo di apprendimento. Ogni fase del progetto sarà scandita da attività pratiche che prevedono l'interazione diretta con gli strumenti e le tecniche cinematografiche:

• Lezioni teoriche

Brevi interventi introduttivi su temi fondamentali del cinema (linguaggio cinematografico, regia, sceneggiatura, montaggio, suono, post-produzione);

• Esercitazioni pratiche

Attività pratiche di gruppo come la scrittura di sceneggiature, la realizzazione di storyboard, la progettazione delle riprese, l'organizzazione delle riprese sul set, il montaggio del video e la composizione del suono;

• Discussione collettiva

Momenti di confronto e discussione, dove i partecipanti riflettono sul proprio lavoro, analizzano i risultati ottenuti, e ricevono feedback dagli altri membri del gruppo;

• Laboratori creativi

Gli studenti lavoreranno in piccoli gruppi, ognuno incaricato di una parte del progetto (sceneggiatura, riprese, montaggio, sonorizzazione), stimolando la creatività e l'innovazione nelle soluzioni proposte;

Strumenti

• Tecnologie digitali

Gli studenti avranno accesso a videocamere, smartphone, e tablet per le riprese, nonché a software di montaggio video e software per il montaggio audio. Questi strumenti saranno utilizzati per favorire una conoscenza pratica delle tecnologie moderne nel campo della produzione audiovisiva;

• Materiale didattico

Forniture per la scrittura e la progettazione (cartelloni, penne, carta, dispositivi per la scrittura digitale);

• Risorse logistiche

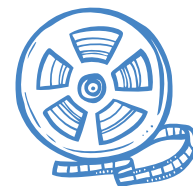
Gli studenti potranno girare le proprie scene all'interno della scuola o in ambienti vicini (spazi all'aperto, stanze adatte a simulare ambienti specifici), in modo da stimolare la creatività e la capacità di adattarsi a contesti diversi;

• Accesso alla rete

Utilizzo della rete per la ricerca di ispirazioni visive, analisi di clip cinematografiche e consultazione di risorse online;



VISIONI FUORI NORMA



IL PROGETTO

VISIONI FUORI NORMA vuole supportare i docenti coinvolti nel progetto ad acquisire familiarità con il linguaggio audiovisivo anche per suggerirne un uso coerente e consapevole all'interno dei programmi didattici delle singole discipline. Una prima fase introduttiva affronterà argomenti quali: cenni di storia del cinema (si fisseranno i momenti principali che caratterizzano l'evoluzione del mezzo), l'opera audiovisiva (i momenti principali della nascita di un'opera cinematografica – preproduzione, produzione, post-produzione), grammatica del linguaggio audiovisivo (codici, segni, generi e stili: i concetti chiave del linguaggio audiovisivo).

OBIETTIVI

Favorire l'utilizzo dell'audiovisivo a scuola – nelle molteplici tipologie e forme in cui trova declinazione – come supporto per la didattica in ambito scolastico, per promuovere la nascita di uno sguardo critico negli studenti aiutando a cristallizzare argomenti, concetti, sfumature del vivere reale.

METODOLOGIA DIDATTICA

Gli incontri avranno una struttura dialogica al fine di sviluppare nella platea di docenti un approccio critico alla materia proposta. Tale impostazione inevitabilmente caratterizzerà le modalità di erogazione dell'attività che troverà piena definizione grazie alle suggestioni e alle indicazioni che emergeranno durante il confronto. Sequenze, clip audiovisive, filmati costituiranno materiale integrante del corso.

DESTINATARI

Docenti di scuola di ogni ordine e grado

DOCENTE

Salviano Miceli.

Da sinistra, "Back to the future", Robert Zemeckis, 1985;

"Il buono, il brutto, il cattivo", Sergio Leone, 1966 ;

"Mommy", Xavier Dolan, 2014.



BIO FORMATORI

CORSI VISIONI TRASVERSALI E VISIONI FUORI NORMA



SALVIANO MICELI

Giornalista pubblicista, laureato in Storia e Critica del Cinema, è autore di saggi di critica cinematografica. Più volte in commissioni di valutazione per il sostegno alle produzioni e ai festival dell'audiovisivo, si occupa di politiche pubbliche

legate allo sviluppo dell'industria audiovisiva.



LEANDRO PICARELLA

Regista, sceneggiatore, montatore. Il suo primo lungometraggio, "Triokala", vince numerosi riconoscimenti. Nel 2018 è in concorso alla SIC della Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica di Venezia con "Epicentro". "Divinazioni", il suo secondo

lungo, è finalista ai Nastri D'Argento Doc 2021. È tra i fondatori di Qoomoon, società di produzione cinematografica.



SIMONE ISOLA

Fondatore di Kimerafilm, produce "La mia classe" di Daniele Gaglianone, "Ride" di Valerio Mastandrea, "Non essere cattivo" di Claudio Caligari. Il suo primo lungometraggio, "Alfredo Bini ospite inatteso", vince il Nastro d'argento nel 2015 come

miglior documentario della sezione Cinema spettacolo e cultura. Insegna all'Istituto Cine-Tv Roberto Rossellini, l'Accademia Belle Arti di Roma e il CSC. Dal 2015 è membro dell'EFA.



FRANCO MARINEO

Insegna Storia del cinema e Teoria e analisi del cinema all'Accademia di Belle Arti di Palermo.

Ha pubblicato Il cinema dei Coen (Falsopiano), Face On – Le narrazioni del volto cinematografico (Rizzoli) e Il cinema del

terzo millennio (Einaudi). Suoi articoli e saggi sono apparsi su "Duellanti", "Segnocinema", "Bianco e nero", "Fata Morgana" e altri volumi e riviste

Iniziativa realizzata nell'ambito del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola promosso da MiC e MIM
cinemaperlasuola.it



Partner



CINETEATRO
MARTORANA

Cinema
Gaudium



SUPERCINEMA
TERMINI IMERESE



Città di Corleone

CONQUISTA IL TUO SGUARDO

Promosso da C.I.D.M.A.
Centro Internazionale di Documentazione sulla Mafia e del Movimento Antimafia



Inaugurato a Corleone il 12 gennaio del 2000 da Carlo Azeglio Ciampi, il C.I.D.M.A. ha tra i suoi obiettivi primari cultura, progresso e legalità. Al suo interno trovano spazio le copie conformi uniche al mondo dei faldoni del Maxi Processo a Cosa Nostra. Nato con lo scopo di accogliere studiosi e ricercatori da tutto il mondo, racconta non solo la storia della mafia locale, ma soprattutto le storie di uomini che hanno combattuto contro di essa incarnando fino in fondo gli ideali dell'antimafia.
CIDMACORLEONE.IT

Responsabile scientifico **Salviano Miceli**
Segreteria Tecnica **Anna Turco**
Progetto grafico **Silvia Todaro**