

Catalogo dell'offerta didattica

A.S. 2025/2026



proposte di
MEDIATECA.GO "UGO CASIRAGHI"

INDICE DEI

CONTENUTI

- **Percorsi tematici**
- **Primaria**
- **Secondaria I grado**
- **Secondaria II grado**
- **Per i docenti**
- **Materiali didattici**
- **Note finali**



PERCORSI TEMATICI

Percorso per classi di ogni ordine e grado sulle **MIGRAZIONI**

Un paese di immigrati e di emigranti

→ Percorso a cura di Anna Antonini | 8 h

Gli italiani contemporanei pensano al proprio Paese come al luogo in cui tutto il mondo vuole arrivare con ogni mezzo. Soprattutto molti italiani ignorano (o hanno dimenticato) che, fin dalla fine dell'Ottocento, importanti flussi migratori sono partiti dall'Italia per raggiungere le Americhe, il Nord Europa o l'Australia. I motivi che hanno spinto tante persone a partire erano gli stessi di oggi: sfuggire alla fame, alla povertà, alla guerra o alla persecuzione politica e religiosa.

Il progetto prevede la visione di un film al cinema e un secondo momento di riflessione in classe. Con l'ausilio di materiali audiovisivi, graphic novel e letture si cercherà di ricostruire la storia di chi partiva allora e di chi arriva oggi sul suolo italiano. Gli studenti saranno invitati a ricercare le microstorie delle proprie famiglie, ricostruendo in classe e a casa i piccoli e grandi spostamenti.

Percorso per classi di ogni ordine e grado sul **BULLISMO**

Dietro la maschera del bullo

→ Percorso a cura di Anna Antonini | 8 h

La parola bullismo è entrata nell'uso corrente in tempi recenti, ma il comportamento aggressivo e prevaricante nei confronti delle persone più fragili ed esposte ha radici lontane.

Nell'aggressività e nell'apparente forza del bullismo spesso si riversa la paura dell'altro e del diverso, la paura di apparire deboli e vulnerabili, la paura di non essere accettati e di doversi dimostrare sempre sprezzanti, violenti e indifferenti ai bisogni degli altri. Il rapporto di dipendenza tra il bullo e la sua vittima è complesso, a volte tortuoso e spesso esasperato dalle reazioni degli adulti. Basta poco per diventare bersaglio di un bullo e della sua banda, ma può succedere che uscendo dall'ambiente scolastico si rompano le gerarchie, si modifichino le dinamiche relazionali e si scambino inaspettatamente i ruoli.

La proiezione di un film sarà il punto di partenza per un percorso di riflessione sul bullismo, che coinvolgerà le classi in attività mirate.

Percorso per classi di ogni ordine e grado sulle **DONNE**

Narrazioni al femminile tra immagini e parole

→ Percorso intermediale | 8 h

Cinema, fumetti e serie TV sono linguaggi potenti che uniscono immagini e parole per raccontare storie coinvolgenti: permettono di esplorare emozioni, identità e cambiamenti sociali con profondità e immediatezza. In questo percorso analizzeremo figure femminili alle prese con la crescita, la ricerca di sé e la rottura di schemi imposti. Un viaggio tra storie disegnate, animate e seriali che riflettono e interrogano il presente attraverso voci femminili forti, bizzarre, autentiche.

Attraverso la visione di un film, gli studenti saranno guidati in una riflessione approfondita sulla rappresentazione femminile nei seguenti mezzi espressivi:

- a. Graphic novel e fumetti a cura di Anna Antonini
- b. Serie TV a cura di Eleonora Degrassi
- c. Cinema d'animazione a cura di Martina Pizzamiglio

Il percorso prevede la proiezione di un film in sala cinematografica e la scelta di uno o più moduli. I moduli, della durata di 2 ore ciascuno, possono essere scelti anche singolarmente.

Percorso per le classi delle scuole secondarie sulle NEURODIVERGENZE

Il progetto può essere adattato per le classi quarta e quinta della scuola primaria.

Neurodiverso a chi?

→ **Percorso a cura di Anna Antonini | 8 h**

Fuori dalle bolle, dalle città illuminate di blu e dagli stereotipi, come si vive da neurodivergenti in un mondo di neurotipici? E soprattutto: cosa significa essere neurodivergenti o neurotipici? Quali sono i punti di forza e di debolezza di queste due squadre che si alleano e si oppongono fin dai tempi della preistoria?

Il cinema ha sempre fatto ricorso ai neurodivergenti ogni volta che doveva immaginare un personaggio alieno ma umano, intelligente ma strambo. Altre volte ne ha scelti alcuni particolarmente brillanti e ha cercato di raccontarne la storia, fatta di ostacoli ma anche di affermazione di sé. Ma dove finisce la finzione cinematografica e dove iniziano le persone reali? E le persone reali sono sempre soddisfatte della narrazione audiovisiva?

Attraverso l'analisi di film e di materiali audiovisivi (istituzionali o prodotti da persone neurodivergenti), si cercherà di evidenziare i modi con cui il cinema, la televisione o le piattaforme social definiscono i concetti di "normale" e "diverso".



PRIMARIA

ABCinema: viaggio attraverso l'impossibile

→ **Laboratorio a cura di Steven Stergar | 10 h**

Di che cosa è fatta un'immagine? E come funziona? Ogni immagine è il frutto di scelte organizzate in una grammatica. Ogni grammatica è l'insieme dei principi che rendono possibile la costruzione e la comprensione di un significato, anche quando è veicolato in un'immagine. Come possiamo dunque capire che cosa ci stanno dicendo le immagini? Come capire un racconto più complesso fatto interamente di immagini? E ancora, come produrne uno?

Il laboratorio offre ai bambini delle scuole primarie un abbecedario per comprendere quali sono gli elementi basilari che costituiscono un'immagine e un racconto (audiovisivo). Per farlo, si vuole porre il gioco al centro dell'esperienza formativa, alternando alla trasmissione di concetti chiave per mezzo di esempi, il lavoro di gruppo finalizzato alla realizzazione di storyboard su carta.

A questo laboratorio si può abbinare:

Racconti fantastici – Laboratorio per trasformare i propri sogni in cinema

→ **Laboratorio a cura di Steven Stergar e Gabriele Dima | 4 h**

I bambini diventeranno i veri protagonisti delle storie da loro stesse inventate grazie all'utilizzo del green screen, una tecnica cinematografica e fotografica utilizzata per sostituire digitalmente lo sfondo di una scena.

- - - *Il laboratorio Racconti fantastici non può essere scelto singolarmente* - - -

Questo laboratorio, disponibile da novembre 2025, è consigliato a partire dai 9 anni d'età

Nel blu dipinto di blu – Laboratorio di cianotipia

→ **Laboratorio a cura di Alice Rispoli e Ruben Vuaran | 8h**

La cianotipia è una tecnica fotografica antica che utilizza sali di ferro per creare immagini blu su carta o tessuti.

In questo laboratorio i bambini sperimenteranno in prima persona la tecnica della cianotipia per realizzare stampe artistiche uniche, utilizzando solo materiali ecologici e totalmente innocui.

Dopo una prima introduzione teorica e storica sulla cianotipia, sarà il momento di preparare la carta con la soluzione fotosensibile e dar sfogo alla propria fantasia!

Alla scoperta della lanterna magica

→ **Laboratorio a cura di Angela Montagner o Alice Rispoli | 4 h**

Questo laboratorio è dedicato alla scoperta di uno degli strumenti più affascinanti dell'archeologia del cinema: la lanterna magica. I bambini saranno accompagnati in un viaggio nel tempo, alla scoperta di come, prima del cinema, si creavano immagini in movimento per raccontare storie e suscitare emozioni.

Dopo una breve dimostrazione pratica del funzionamento della lanterna magica, i partecipanti saranno invitati a realizzare il proprio vetrino illustrato. Ogni bambino disegnerà un'immagine su un supporto trasparente, pensata per essere proiettata e accompagnata da un racconto inventato da loro stessi.

Laboratorio di precinema

→ **Laboratorio a cura di Angela Montagner | 2 h**

Il laboratorio è pensato per avvicinare i bambini, in modo ludico e creativo, al mondo affascinante del precinema. Attraverso un percorso pratico e narrativo, gli alunni scopriranno come nasce il movimento delle immagini, esplorando i principi ottici che hanno portato alla nascita del cinema.

Durante il laboratorio, a partire da semplici materiali e attraverso un'attività manuale e creativa, i bambini realizzeranno con le proprie mani uno strumento pre-cinematografico o "gioco ottico", come il taumatropio o lo zootropio.

Il laboratorio non si limiterà a ricostruire strumenti del passato, ma inviterà i bambini a riflettere sull'evoluzione dei dispositivi visivi e comprendere i fondamenti della visione e della narrazione per immagini.

Note fuori registro – Laboratorio per musicare e sonorizzare dal vivo i film muti

→ **Laboratorio a cura di Sara Hoban e Alice Rispoli | 14 h**

Suoni, voci, musica e rumori. Ma come si possono riprodurre nelle scene dei film?

Partendo dalla proiezione di filmati muti i bambini verranno coinvolti nella sperimentazione sonora. I partecipanti, dopo un'introduzione alla nozione di suono ambientale e all'uso della musica nel cinema, entreranno nel vivo della sonorizzazione con l'ausilio di strumenti autoprodotti, voce, corpo e strumenti musicali.

E come all'epoca del cinema muto i bambini daranno vita a una vera e propria orchestra che accompagnerà dal vivo capolavori del cinema delle origini. Uno spettacolo da non perdere!

Laboratorio sulle emozioni

→ **Laboratorio a cura di Eleonora Degrassi | 10 h**

Imparare il significato delle emozioni, imparare ad esprimere le emozioni efficacemente, imparare a modulare le emozioni.

Il laboratorio nasce come momento in cui, attraverso l'uso del linguaggio filmico dei cartoni animati, i bambini verranno guidati in un percorso in cui avranno l'opportunità di sviluppare e promuovere la maturazione affettiva, la crescita personale, la consapevolezza della propria unicità e del proprio valore in rapporto agli altri, anche, grazie al contemporaneo rafforzamento dell'identità individuale oltre che di gruppo.

Il viaggio dell'eroe e dell'eroina

→ **Percorso a cura di Eleonora Degrassi | 10 h**

Chi sono gli eroi e le eroine di oggi? Il Principe Azzurro e Luke Skywalker sono personaggi diversissimi tra loro, ma se consideriamo i nuclei fondamentali delle rispettive vicende, scopriamo che vivono la medesima storia: il viaggio dell'eroe.

Dalla seconda metà del secolo scorso in Occidente ruoli e ideali di genere sono profondamente cambiati, così come i rapporti fra maschi e femmine, fra genitori e figli. Alle ragazze non si chiede più di essere dolci, fragili e dipendenti, ma autonome, efficienti, determinate, mentre la sensibilità e l'empatia sono più apprezzate della forza e del coraggio nei giovani uomini. A causa dei cambiamenti sociali è risultato necessario costruire un modello narrativo del viaggio dell'eroina, utile a leggere il suo percorso. E i film d'animazione sono veicoli esemplari di stereotipi di genere, ai cui prototipi intere generazioni si sono inconsapevolmente ispirate.

A partire dalla visione di due film si proseguirà con un laboratorio in cui si cercherà di costruire il viaggio dell'eroe e dell'eroina.

A woman with long dark hair, wearing a black long-sleeved top, is pointing her right index finger towards a screen. The screen displays a grid pattern and a taskbar at the bottom with various application icons. The text 'SECONDARIA I GRADO' is overlaid on the bottom of the image in a large, white, bold font, set against a red, textured background.

**SECONDARIA
I GRADO**

Da Méliès a TikTok

→ Laboratorio a cura di Angela Montagner | 8 h

Qual è il legame tra il cinema delle origini e il mondo dei social media? A oltre cento anni dalla nascita del cinema, alcune invenzioni visive di Georges Méliès - come il fermo immagine, la sovrimpressione e il montaggio creativo - sono ritornate in auge nei video pubblicati su piattaforme come TikTok.

Il laboratorio prevede una prima parte introduttiva dedicata alla scoperta del cinema delle origini, con particolare attenzione all'opera di Méliès. Attraverso la visione e l'analisi di alcuni suoi cortometraggi, gli studenti saranno guidati a riconoscere le tecniche narrative e visive da lui ideate, mettendole in relazione con le modalità di creazione e fruizione dei contenuti audiovisivi nella cultura digitale di oggi.

Nella seconda parte i ragazzi realizzeranno un breve video ispirato allo stile di Méliès per sperimentare effetti visivi "magici". Il laboratorio si concluderà con una riflessione sul legame tra passato e presente nel linguaggio audiovisivo.

Media Education e fake news

→ Laboratorio a cura di Angela Montagner | 8 h

Il laboratorio si propone di fornire agli studenti strumenti critici per orientarsi nel panorama dell'informazione digitale, sempre più complesso e frammentato. Partendo dall'analisi concreta di notizie vere, false o manipolate, il percorso aiuta a sviluppare capacità di lettura critica, verifica delle fonti e consapevolezza del proprio ruolo di cittadini digitali, riflettendo anche sul perché le fake news funzionano, come si diffondono e quali effetti possono avere sulla società.

Una parte sarà dedicata anche al linguaggio visivo: meme, titoli clickbait e all'analisi delle immagini scelte. Il percorso si concluderà con la produzione di un contenuto (un post, un video, una miniguia, una "notizia finta smontata") che dimostri l'apprendimento degli strumenti di analisi e verifica.

Raccontare attraverso le immagini – Laboratorio di narrazione fotografica

→ Laboratorio a cura di Davide Degano | 20 h

Il laboratorio nasce con l'intento di avvicinare i giovani alla narrazione visiva come strumento di espressione, riflessione e interpretazione del mondo. Il percorso mira a sviluppare uno sguardo critico sull'uso quotidiano delle immagini e a stimolare la capacità di comunicare esperienze, storie e idee.

attraverso la fotografia.

Attraverso esercizi pratici e momenti di confronto, gli studenti verranno guidati nella costruzione di brevi racconti fotografici partendo da esperienze personali, storie immaginate o osservazioni del quotidiano. L'obiettivo è offrire strumenti per leggere e produrre immagini in modo attento, consapevole e creativo.

Si guarda, si legge, si ascolta: come smontare e rimontare un film

→ **Percorso a cura di Anna Antonini | 8 h**

Un film è un testo multimediale complesso e in esso non c'è nulla di casuale, esattamente come non c'è in un testo letterario. E come dobbiamo conoscere una lingua per comprendere un testo scritto, così dobbiamo conoscere le basi del linguaggio cinematografico per non venire manipolati e travolti da un fiume di immagini e sensazioni incomprensibili.

Dopo la visione di un film si cercherà di individuare le parti essenziali dello stesso, lo stile e la struttura narrativa, le suggestioni prodotte dalla colonna sonora, le difficoltà implicite nell'adattamento di un testo letterario. Agli alunni verrà chiesto di partecipare attivamente al fine di analizzare le caratteristiche di un film e di descrivere le impressioni prodotte dall'uso di tutti i media utilizzati in esso.

Il viaggio dell'eroe e dell'eroina

→ **Percorso a cura di Eleonora Degrassi | 10 h**

Chi sono gli eroi e le eroine di oggi? Il Principe Azzurro e Luke Skywalker sono personaggi diversissimi tra loro, ma se consideriamo i nuclei fondamentali delle rispettive vicende, scopriamo che vivono la medesima storia: il viaggio dell'eroe.

Dalla seconda metà del secolo scorso in Occidente ruoli e ideali di genere sono profondamente cambiati, così come i rapporti fra maschi e femmine, fra genitori e figli. Alle ragazze non si chiede più di essere dolci, fragili e dipendenti, ma autonome, efficienti, determinate, mentre la sensibilità e l'empatia sono più apprezzate della forza e del coraggio nei giovani uomini. A causa dei cambiamenti sociali è risultato necessario costruire un modello narrativo del viaggio dell'eroina, utile a leggere il suo percorso. E i film d'animazione sono veicoli esemplari di stereotipi di genere, ai cui prototipi intere generazioni si sono inconsapevolmente ispirate.

A partire dalla visione di due film si proseguirà con un laboratorio in cui si cercherà di costruire il viaggio dell'eroe e dell'eroina.



SECONDARIA II GRADO

ABCinema: la regola del gioco

→ **Percorso a cura di Steven Stergar | 10 h**

Di che cosa è fatta un'immagine? E come funziona? Ogni immagine è il frutto di scelte organizzate in una grammatica. Ogni grammatica è l'insieme dei principi che rendono possibile la costruzione e la comprensione di un significato, anche quando è veicolato in un'immagine. Come possiamo dunque capire che cosa ci stanno dicendo le immagini? Come capire un racconto più complesso fatto interamente di immagini? E ancora, come produrne uno?

Il corso condivide con i partecipanti nozioni e regole del linguaggio audiovisivo nell'intento di consolidarne il pensiero critico a riguardo, fornendo loro strumenti per l'analisi, la comprensione e la produzione dei testi. Il tutto avviene mediante analisi guidate di scene e sequenze estratte da un corpus di film contemporanei (da concordare con i docenti).

Laboratorio di found footage

→ **Laboratorio a cura di Simonetta Menossi e Angela Montagner | 16 h**

Gli studenti si approcceranno al found footage – la pratica di riutilizzare filmati d'archivio – per creare nuove esperienze di visione.

In un primo momento acquisiranno nozioni sulle modalità di proiezione cinematografica ai tempi della pellicola, impiegata in ambito domestico per la ripresa di film di famiglia o per la realizzazione di opere amatoriali. Successivamente, utilizzando alcuni filmati appartenenti ai fondi archivistici depositati presso la mediateca, si procederà alla realizzazione di brevi cortometraggi.

A corredo del laboratorio, gli studenti partecipanti saranno coinvolti nella visione di opere audiovisive realizzate attraverso l'impiego di materiali provenienti da archivi cinematografici.

Fotografia analogica sperimentale: camera oscura, stenopeica e cianotipia

→ **Laboratorio a cura di Davide Degano | 20 h**

Il laboratorio si propone di avvicinare gli studenti alla fotografia analogica e ai processi di stampa sperimentale, favorendo un approccio manuale, lento e consapevole all'immagine. L'attività intende stimolare la creatività, il pensiero critico e la capacità di osservazione, offrendo una riflessione sul valore culturale e storico della fotografia.

Il laboratorio prevede la realizzazione di stampe fotografiche in bianco e nero a partire da negativi 35mm.

L'anatomia dei generi cinematografici e narrativi

→ **Percorso a cura di Alexander M. Edwards | 10 h**

La storia del Novecento è scandita dal trionfo dell'immagine in movimento sdoganata dal cinematografo. La sua storia si muove di pari passo con altre invenzioni, suggestioni e sperimentazioni che via via hanno contribuito a regolamentarne potenzialità e funzioni socioculturali. Il percorso offre una panoramica sui diversi momenti della storia del cinema soffermandosi, soprattutto, sui punti di contatto tra testi del passato e testi odierni.

Gli incontri prevedono una prima parte teorica nella quale il formatore introdurrà alcuni argomenti di rilievo – origini del cinematografo, cinema Hollywoodiano, Neorealismo, ecc. – mostrandone estratti da film appartenenti a diverse epoche, e una seconda laboratoriale, dove studenti si diletteranno nella scrittura creativa per generi cinematografici.

Finestre sul cortile: analisi e teorie per la scrittura dell'audiovisivo

→ **Percorso a cura di Alexander M. Edwards | 10 h**

I vari testi audiovisivi, siano questi film, serie tv e persino videogiochi, sono accomunati dalla presenza di un vero e proprio linguaggio che consente loro di comunicare con noi spettatori e spettatrici. Comprenderne le funzioni, le regole e il loro impiego significa oggi poter essere consapevoli delle capacità comunicative che ogni tipologia di immagine porta con sé.

Le lezioni prevedono una prima parte teorica nella quale verranno introdotti alcuni concetti fondamentali – conflitto, personaggio, arco di trasformazione – supportati da riproduzioni di testi contemporanei noti, e una seconda, prettamente laboratoriale, dove studenti e studentesse si diletteranno nella scrittura creativa per i diversi media sopracitati.

Le serie tv per leggere chi siamo e in che mondo viviamo

→ **Percorso a cura di Eleonora Degrassi | 10 h**

Partendo dalla visione di alcuni estratti delle serie rivolte a un pubblico adolescente, ci interrogheremo su come quello che vediamo influenzi il nostro modo di essere e di essere nel mondo, costruendo e decostruendo modelli e stereotipi. Ci chiederemo insieme a ragazze e ragazzi come desideriamo raccontare il nostro tempo, i nostri desideri e le nostre paure.

Il progetto ha come obiettivo quello di fornire strumenti di lettura dei prodotti seriali, spesso così presenti nelle vite di persone adolescenti, per aprire a nuove narrazioni possibili e più consapevoli, libere da stereotipi e catene.

Io è un altro – Laboratorio fotografico analogico sull'autoscatto

→ **Laboratorio fotografico a cura di Ruben Vuaran | 10 h**

93.000.000 in 24 ore. 1.000 al secondo. È il numero di selfie che nel mondo vengono scattati ogni giorno. Spesso ce li scattiamo senza neanche pensare, più veloci di un battito di ciglia, per fermare un momento che non abbiamo ancora vissuto pienamente ma che diventa già immagine. E se cominciassimo a rallentare, a scomporre il selfie in ogni suo movimento per studiarlo?

Il laboratorio si pone l'obiettivo di indagare la pratica dell'autoritratto per cercare le potenzialità espressive di questo genere fotografico e usarle per rispondere ad alcune domande che da sempre accompagnano l'uomo nella sua esistenza: chi siamo? Come ci vedono gli altri?

Fare critica

→ **Percorso a cura di Eleonora Degrassi | 10 h**

Come si può raccontare un film? Come se ne può parlare o, appunto, scrivere?

In questo viaggio andremo alla scoperta degli strumenti utili e necessari per poter scandagliare forma e contenuto di un'opera cinematografica, così da comprenderla nella sua complessità e provare a descriverla. Si farà un viaggio attraverso le pagine della grande critica fino ai blogger e youtuber. Fino poi ad arrivare, dopo la visione di un film a scrivere una recensione critica.

Questo laboratorio è pensato per i licei artistici

Cinema di china – La città nuova

→ **Laboratorio a cura di Giacomo Perco | 20 h**

Citando l'omonimo progetto architettonico di Antonio Sant'Elia, ci si avventurerà in un percorso che metterà a nudo gli innumerevoli sforzi immaginativi fatti dall'uomo di edificare città ideali, possibili o impossibili. L'obiettivo sarà di dare corpo a una città futuribile, il suo sistema e i suoi abitanti, con i loro usi, costumi, mode, bisogni, idee.

La seconda parte del percorso prevederà un'attività laboratoriale, dividendo i ragazzi in "crew" creative e concettuali specializzate in character design, scenografie, concept artist, costumisti e molto altro ancora!

Se "il Futuro non è più quello di una volta", perché non cercare almeno di riscriverlo o ridisegnarlo?

Questo laboratorio è pensato per i licei artistici

Letteratura a fumetti

→ Laboratorio a cura di Giacomo Perco | 20 h

Un solo nome: Edgar Allan Poe. La domanda sorge spontanea: quanti artisti, pittori, incisori, illustratori, fumettisti si sono cimentati con l'opera di un solo autore? Ecco che il rosario di nomi illustri si schiude.

Se poi nominassimo Dante, Cervantes, Shakespeare, Stoker, Maupassant, Stevenson, Shelley?

Un corso pensato per (ri)avvicinare i giovani alla lettura, facendo loro scoprire, attraverso veri assi dell'arte e del fumetto del nostro Secolo (e non solo) il piacere e la bellezza della letteratura.

In più, la seconda parte del percorso prevederà un'attività laboratoriale individuale, volta a trasformare una scena di un romanzo classico in una vera e propria tavola a fumetti.