

Catalogo dell'offerta didattica

A.S. 2026/2027



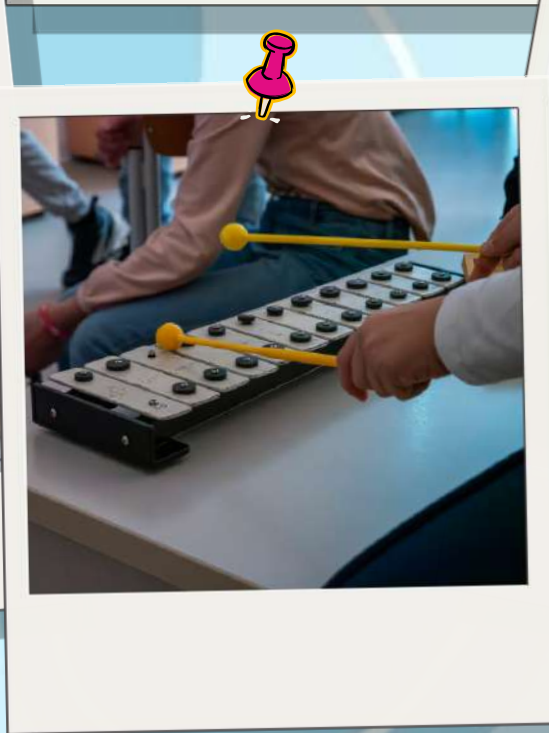
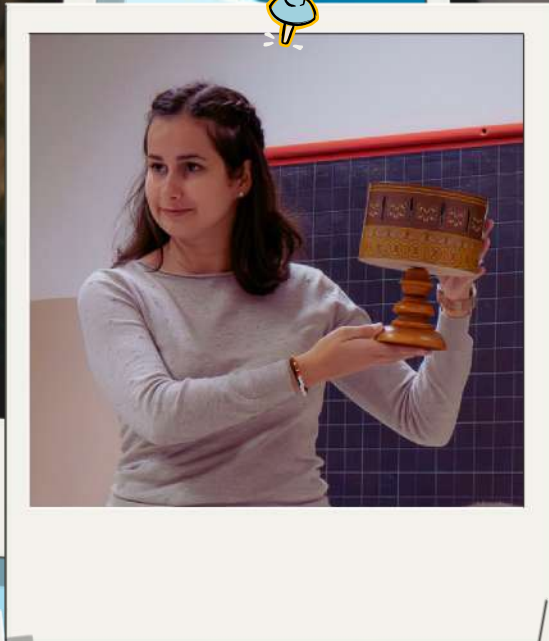
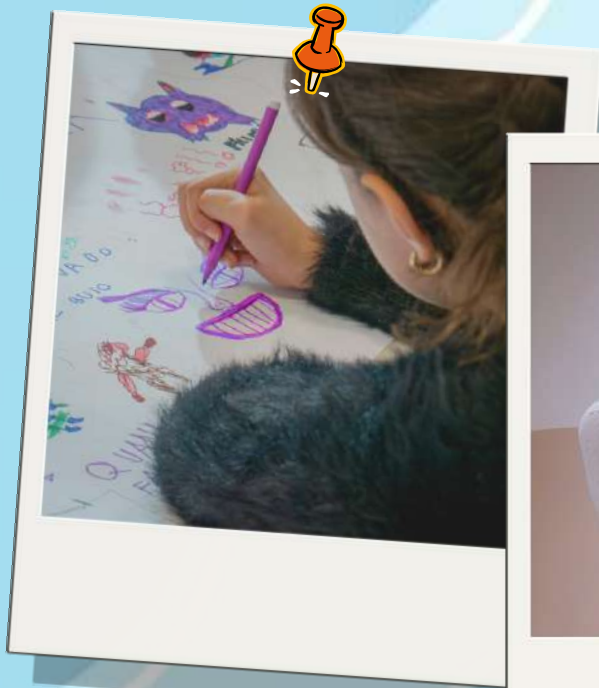
proposte di

MEDIATECA.GO "UGO CASIRAGHI"

percorsi

- (T)** **TEORIA:** indica che il percorso in classe sarà prevalentemente in forma teorica
- (L)** **LABORATORIO:** indica che il percorso in classe sarà prevalentemente in forma laboratoriale
- (P)** **PROIEZIONE:** indica che il percorso prevede proiezioni al cinema (*Kinemax di Gorizia o Monfalcone*)
- (S)** **SPETTACOLO:** indica che il percorso prevede uno spettacolo finale
- (U)** **USCITA:** indica che il percorso prevede un'uscita didattica





PRIMARIA

L P ABCinema: viaggio attraverso l'impossibile

→ 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 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.

L P Laboratorio sulle emozioni

→ Percorso 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.

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

→ Percorso a cura di Sara Hoban e Alice Rispoli | 14 h | **dai +7 anni d'età**

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!

L Nel blu dipinto di blu – Laboratorio di cianotipia

→ Percorso a cura di Alice Rispoli e Ruben Vuaran | 8 h | **dai +9 anni d'età**

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!

L Alla scoperta della lanterna magica

→ Percorso a cura di Angela Montagner | 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.

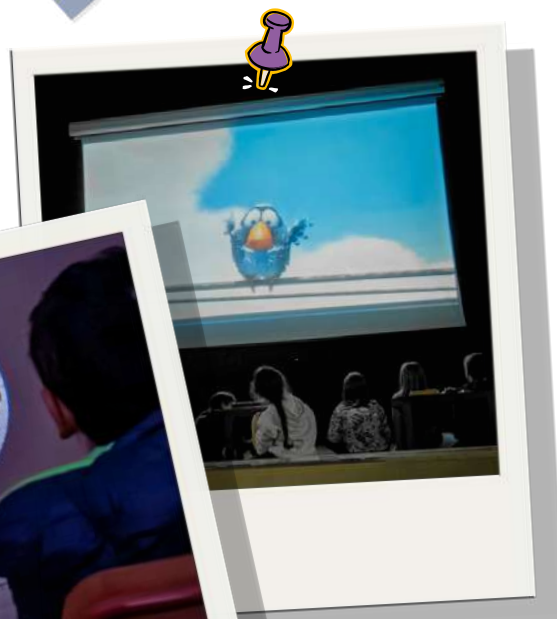
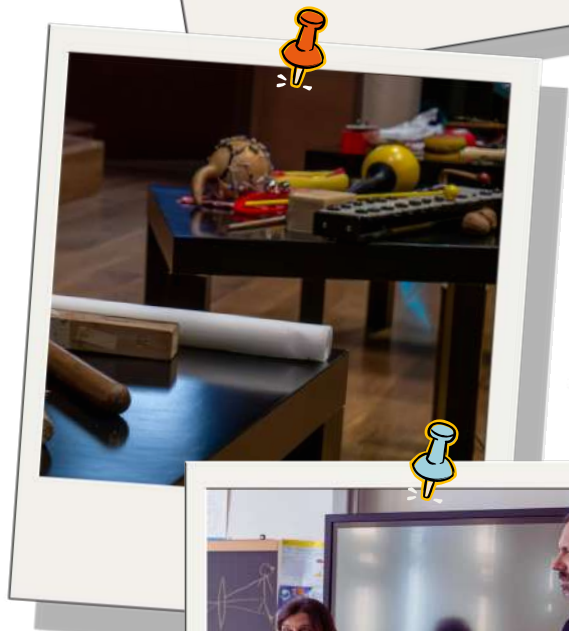
L Laboratorio di precinema

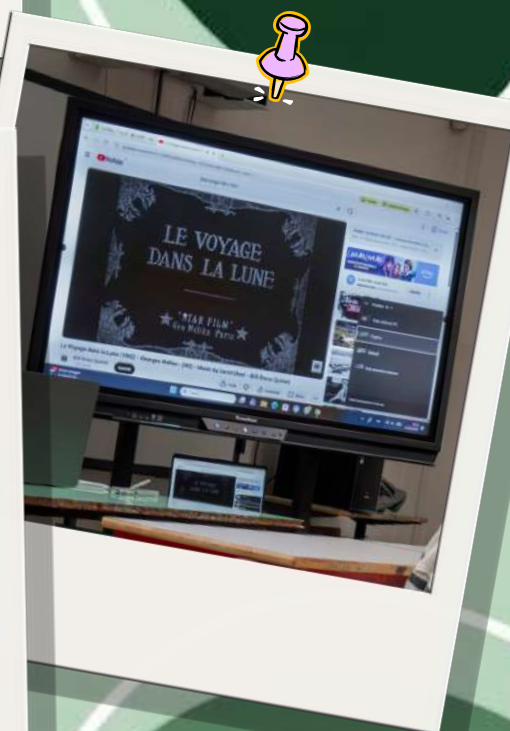
→ Percorso a cura di Angela Montagner | 2 h

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.





secondaria

I GRADO

L Camera stenopeica – Un piccolo foro da cui vedere il mondo!

→ Percorso a cura di Alice Rispoli e Ruben Vuaran | 6 h

Conosciuta sin dall'antichità, la camera oscura (o stenopeica) è una stanza immersa nel buio con un solo piccolo foro da cui filtra la luce che proietta sulla parete opposta l'immagine di ciò che si trova all'esterno. Si tratta del primo sistema sperimentato dall'uomo per ottenere una rappresentazione della realtà. Grazie a questo laboratorio gli studenti si cimenteranno nella costruzione di una camera stenopeica al fine di realizzare delle fotografie senza l'uso della macchina fotografica, direttamente su carta fotosensibile, alla riscoperta del valore della luce e del tempo.

L Digitale consapevole: guida all'uso critico dei social network e dell'AI

→ Percorso a cura di Angela Montagner | 6 h

Come possiamo usare social network e intelligenza artificiale senza esserne influenzati in modo passivo? Oggi una parte significativa della vita quotidiana degli studenti si svolge online, tra social network come Instagram, TikTok e WhatsApp e strumenti basati sull'intelligenza artificiale. In questo contesto, diventa fondamentale sviluppare competenze che permettano di orientarsi in modo consapevole e critico nel mondo digitale.

Attraverso attività pratiche, momenti di confronto e l'analisi di casi reali, il laboratorio guida gli studenti a comprendere come vengono prodotti e diffusi i contenuti online, a riconoscere i meccanismi che regolano i social network e a riflettere sul proprio rapporto con la tecnologia.

L'obiettivo è promuovere il pensiero critico, rafforzare le competenze digitali e la cittadinanza digitale, favorendo un uso responsabile, creativo e consapevole dei media e degli strumenti di intelligenza artificiale.

L **P** Edward sotto la lente: decodificare lo sguardo

→ Percorso a cura di Eleonora Degrassi | 10 h

Il laboratorio mira a trasformare gli studenti da spettatori passivi a "detective dello schermo", scoprendo come la forma cinematografica – colori, inquadrature, costumi – determini il significato emotivo e sociale di una storia. Il percorso usa il film *Edward mani di forbice* di Tim Burton per insegnare a decodificare i segreti del linguaggio cinematografico. Divisi in gruppi, gli alunni e le alunne analizzeranno attivamente l'opera; l'obiettivo è guardare il film non per "intrattenimento", ma come un testo da analizzare. Grazie al dibattito guidato, si confronteranno sui temi della diversità e dell'omologazione.

Attraverso tappe che uniscono l'analisi critica all'esercizio pratico, scopriranno come le scelte di luce, colore e messinscena determinino i nostri stati d'animo. Il laboratorio si chiude con il superamento della classica recensione scritta a favore di una sintesi puramente concettuale e visiva, restituendo agli studenti uno sguardo critico non solo sul grande schermo, ma su ciò che li circonda.

T **L** Media education e fake news

→ Percorso 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.

T P Il viaggio dell'eroe e dell'eroina

→ Percorso a cura di Eleonora Degrassi | 12 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 un film si proseguirà con un laboratorio in cui si cercherà di costruire il viaggio dell'eroe e dell'eroina.

QUESTO PERCORSO È UN PROSEGUIMENTO DE IL VIAGGIO DELL'EROE E DELL'EROINA:

T P Dentro il personaggio: anatomia delle cattive e dei cattivi

→ Percorso a cura di Eleonora Degrassi | 10 h

Il percorso si propone come un focus sui "villain", in particolare sulle figure femminili negative, altrimenti dette "le cattive". I cattivi sono spesso infatti i personaggi meglio scritti, quelli che muovono la storia e, soprattutto, quelli che permettono di esplorare la complessità umana – le motivazioni, le fragilità, il contesto – senza cadere nel banale didascalismo.

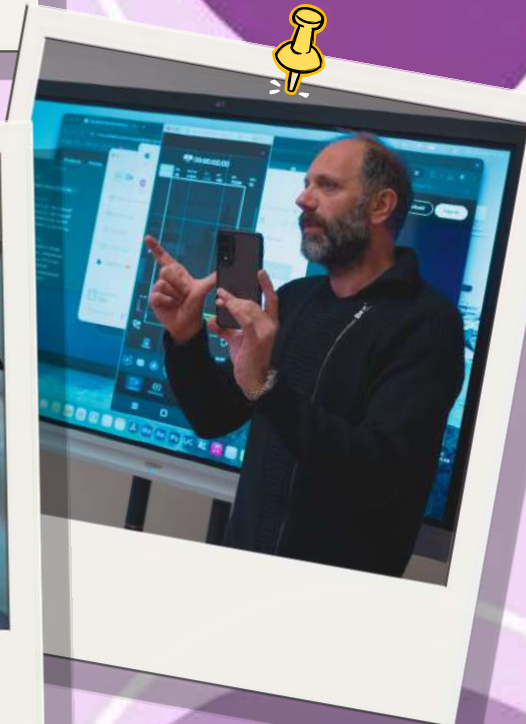
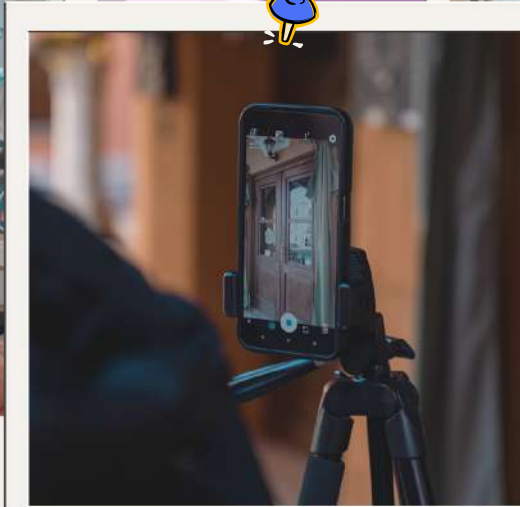
Inoltre, analizzare la figura della "cattiva" permette di scardinare gli stereotipi di genere storici del cinema, dalla strega delle fiabe alla femme fatale, per arrivare alle sfumature dei personaggi contemporanei.



**I PERCORSI PER LE SCUOLE
SECONDARIE DI I GRADO NON
FINISCONO QUI!**

DAI UN'OCCHIATA ALLA SEZIONE

**PERCORSI
SPECIALI**



secondaria

II GRADO

L Introduzione alla fotografia analogica: stenopeica e cianotipica

→ Percorso a cura di Davide Degano | 20 h | classi III e IV

Il laboratorio introduce i partecipanti alla fotografia analogica attraverso pratiche essenziali e sperimentali, privilegiando un approccio diretto, manuale e riflessivo all'immagine. Attraverso la costruzione di fotocamere stenopeiche (che sfruttano il principio della camera oscura) e la sperimentazione con la cianotipia, gli studenti saranno guidati nella comprensione dei principi fondamentali della fotografia, sviluppando al tempo stesso uno sguardo critico sul linguaggio visivo e sulle modalità di rappresentazione.

In un contesto dominato dalla produzione digitale, il laboratorio propone un rallentamento del processo fotografico, restituendo centralità alla luce, al tempo e alla materia.

QUESTO PERCORSO È UN PROSEGUIMENTO DE **INTRODUZIONE ALLA FOTOGRAFIA ANALOGICA:**

L Camera oscura e fotografia su pellicola 35mm

→ Percorso a cura di Davide Degano | 20 h | classi IV e V

Il laboratorio approfondisce la fotografia analogica introducendo i partecipanti al lavoro di sviluppo in camera oscura e alla fotografia su pellicola 35mm. A partire dalle competenze acquisite nel primo percorso, gli studenti saranno accompagnati in un processo più strutturato che include ripresa su rullino, sviluppo e stampa in bianco e nero. Il laboratorio mira a consolidare le competenze tecniche e a rafforzare la capacità di costruire un progetto fotografico coerente, sviluppando una maggiore autonomia nel processo creativo.

L P U Gorizia diventa cinema: *Pane e tulipani* a Gorizia

→ Percorso a cura di Paolo Giacomo Marino | 12 h

Il laboratorio propone agli studenti di immaginare che un film come *Pane e tulipani* venga rilocalizzato a Gorizia. Non si tratta di riscrivere il film o copiarne la sceneggiatura, ma di usarlo come punto di partenza per capire come una storia cambi quando cambia il territorio. Che cosa succederebbe se una storia di fuga, scoperta, spaesamento e rinascita personale si svolgesse a Gorizia invece che altrove? Gorizia, con la sua dimensione di confine, il rapporto con Nova Gorica, le lingue, le piazze, le stazioni, i passaggi, i mercati, i caffè, il fiume, il Collio e la memoria storica, diventa così un laboratorio narrativo e cinematografico.

Pane e tulipani diventa un caso-studio didattico per analizzare struttura narrativa, personaggi e uso dei luoghi, proponendo infine una libera esercitazione di rilocalizzazione narrativa e simulazione produttiva ambientata nel territorio goriziano.

L U Archivio vivo. Dai film di famiglia allo storytelling digitale

→ Percorso a cura di Angela Montagner e Alice Rispoli | 14 h

Il progetto intende avvicinare gli studenti al patrimonio audiovisivo del territorio attraverso i linguaggi della comunicazione digitale contemporanea. In un contesto dominato da un flusso incessante di immagini effimere, il laboratorio propone una riflessione sul valore della memoria visiva come strumento di conoscenza, interpretazione e racconto della storia locale.

L'attività si fonda sul patrimonio custodito dall'archivio dei film di famiglia della Mediateca.GO "Ugo Casiraghi" di Gorizia. Le pellicole conservate documentano la vita quotidiana delle comunità, le trasformazioni del paesaggio, l'evoluzione dei costumi e le relazioni sociali che hanno caratterizzato il territorio nel corso del Novecento.

A partire dall'esplorazione di questi materiali, gli studenti saranno guidati nella progettazione e realizzazione di reel destinati ai social media, sperimentando forme di storytelling capaci di rendere accessibili e significative le immagini del passato per il pubblico contemporaneo. Il laboratorio offrirà così un'occasione per sviluppare competenze di lettura critica delle fonti audiovisive e di comunicazione digitale, trasformando gli studenti in protagonisti attivi della valorizzazione del patrimonio culturale e della costruzione di nuove narrazioni dedicate alla memoria del territorio.

L Gita in movimento: Dall'inquadratura al montaggio video – Laboratorio di videomaking

→ Percorso a cura di Gabriele Dima e Virginia Ambrosio | 12 h

Il progetto propone un'esperienza immersiva nel mondo della produzione audiovisiva, accompagnando gli studenti nella realizzazione di un video dedicato al viaggio d'istruzione o a un'attività di esplorazione del territorio. Dalla progettazione delle riprese alla costruzione del prodotto finale, i partecipanti saranno coinvolti in tutte le fasi del processo creativo.

Una prima parte teorica servirà a preparare gli studenti a filmare la propria esperienza di gita. Attraverso l'analisi degli elementi fondamentali della cultura cinematografica e della narrazione per immagini verranno introdotte le principali tecniche di ripresa e come l'uso di inquadrature, movimenti di camera e illuminazione contribuiscano alla costruzione del significato e dell'impatto emotivo di una scena. Verranno inoltre spiegati gli aspetti operativi del montaggio digitale al fine di restituire una struttura narrativa coerente.

L'ultima fase del laboratorio, successiva alla gita, sarà dedicata all'editing avanzato e alla cura della componente sonora, fino alla realizzazione di un video completo pronto per la condivisione.

NOTA: Per gli istituti che non prevedono viaggi d'istruzione o uscite formative durante l'anno scolastico, il laboratorio verrà adattato alla realizzazione di un progetto video tematico sviluppato all'interno della scuola. Il tema sarà individuato e condiviso con studenti e docenti, trasformandosi in un percorso di osservazione, documentazione e narrazione visiva che culminerà nella produzione di un video completo.

QUESTO PERCORSO È DISPONIBILE ANCHE IN LINGUA SLOVENA:

L Le crepe sono dove entra la luce – Ciò che la società non vede, l'arte lo racconta

→ Percorso a cura di Jan Mozetič | 12 h

Alcune persone sentono il mondo in modo più intenso, più scomodo, più strano. La psichiatria lo chiama disagio; l'arte, spesso, lo chiama sguardo. Il laboratorio esplora questo confine: analizzando pittori, fotografi e registi che hanno fatto della loro visione "anomala" un linguaggio, i ragazzi imparano a leggere la fragilità — propria e altrui — non come un limite da correggere, ma come una prospettiva da cui il mondo si vede meglio.

Durante il percorso i ragazzi sperimenteranno liberamente diversi strumenti espressivi fino a cimentarsi in modo pratico con la fotocamera dello smartphone sia per costruire una propria visione della realtà che mettendosi alla prova davanti alla camera come attori: due brevi serie di immagini all'insegna di un clima ludico dove si può ridere, ricominciare e dove non c'è un'opera da consegnare.

Guardare il mondo da angolazioni considerate "bizzarre" arricchisce la comprensione della realtà e rende più sensibile ed empatico chi la osserva. Il laboratorio offre ai ragazzi un linguaggio per dare forma alle proprie fragilità e a quelle altrui, trasformandole da peso individuale in occasione di conoscenza condivisa.

T L 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.



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 diffusa dal cinematografo. La sua storia si muove di pari passo con altre invenzioni, suggestioni e sperimentazioni che di volta in volta 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 verranno introdotti alcuni argomenti di rilievo – origini del cinematografo, cinema Hollywoodiano, Neorealismo, ecc. – mostrandone estratti da film appartenenti a diverse epoche, e una seconda laboratoriale, dove gli studenti si diletteranno nella scrittura creativa per generi cinematografici.



Io è un altro – Laboratorio fotografico analogico sull'autoscatto

→ Percorso 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?



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.



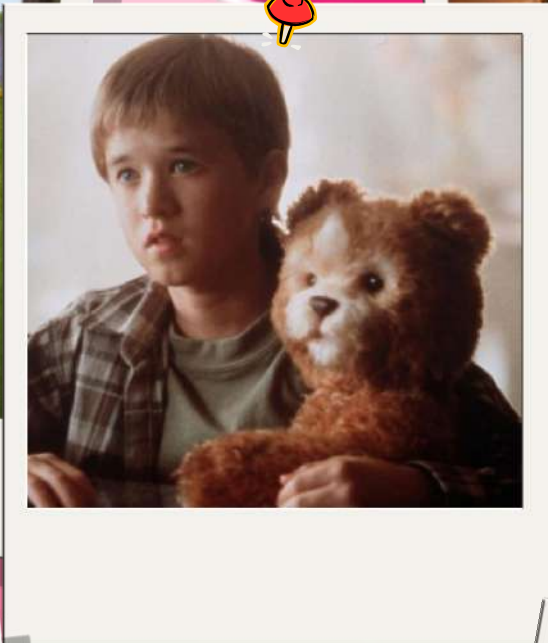
I PERCORSI PER LE SCUOLE
SECONDARIE DI II GRADO NON
FINISCONO QUI!

DAI UN'OCCHIATA ALLA SEZIONE

PERCORSI
SPECIALI

ed

EVENTI
UNICI



percorsi

SPECIOLI



Ogni adolescenza assomiglia a una guerra: *Un anno di scuola dal romanzo al cinema*

Fin dalla pubblicazione nel 1929, *Un anno di scuola* di Gianni Stuparich conquista l'attenzione dei lettori sia per il tema sia per la capacità di descrivere in modo autentico le aspettative e i timori di un gruppo di liceali. La storia si svolge a Trieste nel 1909 e testimonia un passaggio epocale per l'educazione scolastica italiana, ovvero l'ammissione delle ragazze al Liceo Classico e, di conseguenza, l'accesso agli studi universitari. Il romanzo racconta le vicende di un gruppo di amici sulla soglia dell'età adulta ma descrive anche un mondo destinato a scomparire nel giro di pochi anni: la prima guerra mondiale, la sconfitta dell'Austria e l'annessione al Regno d'Italia modificheranno radicalmente la società triestina.

Una narrazione così ricca di episodi quotidiani e intimi ma dal respiro universale ha attratto due registi distanti nel tempo ma vicini per l'attenzione alle ambientazioni e ai personaggi autentici: Franco Giraldi e Laura Samani, dei quali verranno proposti, in classe, gli adattamenti cinematografici del romanzo.

Questo progetto didattico ha due obiettivi: capire che l'adattamento di un testo letterario non è un'operazione che svisceri il testo, ma anzi spesso permette a un autore di continuare a far sentire la propria voce attraverso le epoche e le generazioni. Un adattamento rispettoso permette di acquisire una maggiore consapevolezza dei luoghi in cui si svolge una storia, mostrandoli attraverso codici comunicativi, stili e sensibilità diverse. Infine ci permette di apprezzare l'attenzione per il dettaglio e per le infinite sfumature con cui si ricrea un'epoca più o meno lontana ma in cui la Storia si è intrecciata per sempre a storie di crescita e di conoscenza e affermazione di sé.

Scuola secondaria di I grado

→ **Percorso a cura di Anna Antonini | 6 ore**

Proiezione: *Un anno di scuola* (Franco Giraldi, 1977)

Nel 1977 Giraldi dirige per la RAI una miniserie molto fedele al romanzo, ma con una significativa modifica: non siamo più nel 1909 ma nell'anno scolastico 1913/1914. Dopo aver sostenuto l'esame di maturità i protagonisti si ritrovano lo stesso giorno in cui venne ucciso a Sarajevo Francesco Ferdinando, l'erede al trono austriaco; l'attentato è universalmente indicato come l'evento che scatenò la prima guerra mondiale.

In classe verranno messe a confronto alcune pagine del romanzo di Stuparich con il loro adattamento per il cinema, analizzando in particolar modo la linea temporale degli eventi nel romanzo, al cinema e nella realtà storica.

Scuola secondaria di II grado

→ **Percorso a cura di Anna Antonini e Steven Stergar | 6 ore**

Proiezione: *Un anno di scuola* (Laura Samani, 2026)

Laura Samani decide di ambientare l'adattamento cinematografico del romanzo nel 2007, anno in cui lei stessa ha frequentato l'ultimo anno delle scuole superiori, ma anche l'anno in cui la Slovenia entra in Schengen abbattendo un confine non solo politico ma storico, sociale e psicologico. Inoltre, nel 2007 incominciano a sentirsi le prime avvisaglie di una crisi economica che si diffonderà in tutto il mondo.

In classe si parlerà di come l'adattamento di un romanzo per il cinema sia un'operazione delicata che mette in campo molteplici codici comunicativi e sensibilità artistiche e che le interpretazioni possibili sono infinite quanti sono i lettori di un'opera, ma per convincere il pubblico e non stravolgere l'originale bisogna procedere con metodo. Utilizzando pagine del romanzo e sequenze del film gli studenti acquisiranno degli strumenti critici e saranno invitati a dare una loro versione di un possibile, ulteriore adattamento.

Nota: per questo percorso è richiesta la partecipazione attiva dei docenti per far conoscere il romanzo prima di iniziare le attività.



Burattino senza fili: Pinocchio dalla pagina stampata allo schermo

Nel 2026 ricorrono i duecento anni dalla nascita di Carlo Lorenzini, più noto con il nome di Carlo Collodi. Il creatore di Pinocchio ha immaginato un personaggio incisivo e complesso, capace di parlare a diverse generazioni di bambini e adulti e di adattarsi alle incessanti trasformazioni sociali e tecnologiche che hanno caratterizzato questi due secoli. Per questi motivi Pinocchio è un'inesauribile fonte di ispirazione per i media contemporanei che lo hanno reso protagonista di trasposizioni audiovisive, parodie, riletture a fumetti o a disegni animati, concept album di musica pop e oggetti di design.

In ogni epoca il burattino ha rappresentato la difficoltà di diventare adulti responsabili rimanendo bambini disobbedienti, ma ora propone ai lettori contemporanei una riflessione di stringente attualità. Nella sua doppia natura Pinocchio ripropone il confronto dialettico tra vita biologica e artificiale perché dal bambino/burattino al bambino/androide il passo è breve.

Per ogni ciclo scolastico è prevista la visione di un diverso adattamento cinematografico del romanzo di Collodi. Successivamente verranno svolte in classe attività calibrate sull'età dei partecipanti, attività che permetteranno di sviluppare memoria visiva, capacità di analisi e osservazione, espressione creativa. Capire come un romanzo si trasforma in un film, come il linguaggio verbale e quello visivo siano efficaci solo quando convivono adattandosi l'uno all'altro e come passare da un media comunicativo all'altro senza perdere il senso del racconto sono competenze che aiutano a essere spettatori attivi, attenti ed esigenti.

Scuola primaria

→ **Percorso a cura di Anna Antonini e Angela Montagner | 6 ore**

Proiezione: *Pinocchio* (Enzo D'Alò, 2012)

Costruiamo un burattino! Con modelli personalizzabili, cartoncino, pennarelli, matite colorate e mollette da bucato in legno scateneremo la fantasia!

Scuola secondaria di I grado

→ **Percorso a cura di Anna Antonini e Angela Montagner | 7 ore**

Proiezione: *A. I. - Intelligenza Artificiale* (Steven Spielberg, 2001)

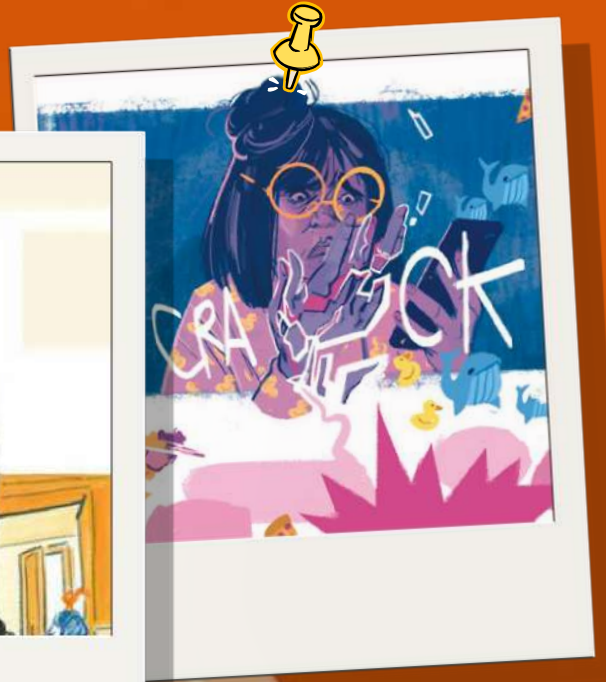
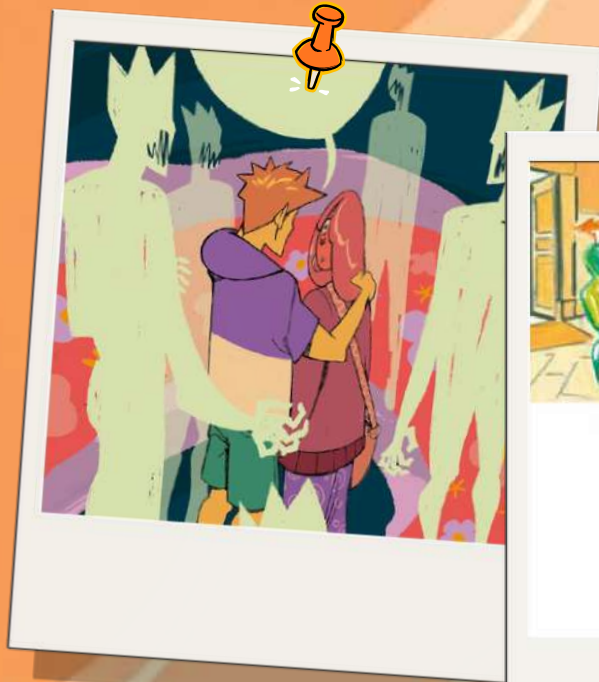
Il film proposto è una rivisitazione moderna della storia di Pinocchio e gli studenti realizzeranno la linea temporale del film, su cui segnare i momenti salienti del racconto ed individuare quelli in cui entrano in conflitto la dimensione naturale e quella artificiale, per poi effettuare una medesima ricerca dei momenti di conflitto nel testo di Collodi.

Scuola secondaria di II grado

→ **Percorso a cura di Anna Antonini | 7 ore**

Proiezione: *Pinocchio* (Matteo Garrone, 2019)

In classe verranno ricostruiti, attraverso esempi pratici, i processi tecnici e creativi che portano all'adattamento di un romanzo per il cinema. Si metteranno a confronto alcuni passi del testo di Collodi con le relative sequenze del film di Garrone per verificarne somiglianze e discrepanze, sottolineando come le parole di Collodi vengano tradotte in immagini.



eventi

W Nici



25 novembre. Oltre lo schermo, tra le righe: Immagini e parole contro la violenza di genere

→ Percorso a cura di Eleonora Degrassi, con la partecipazione di Francesca Torre | ca. 3 h | **scuole secondarie di II grado**

Che impatto hanno le storie che guardiamo e leggiamo sulla nostra realtà? La violenza di genere non è un fatto isolato, ma qualcosa che spesso si nasconde nelle pieghe della cultura di massa, del linguaggio e degli stereotipi in cui siamo immersi tutti i giorni, senza rendercene conto.

Questo laboratorio si costruisce in/su varie direzioni facendo dialogare scrittura, cinema, fumetto, serialità televisiva e media.

Si partirà dalla visione di un film per capire come il grande schermo racconta la violenza, mettendo in evidenza come spesso la violenza psicologica, sistemica sia molto più insinuante di quanto si possa immaginare. La scelta è ricaduta su un film di una regista donna proprio perché è necessario mostrare l'importanza dello sguardo femminile. Il film farà da puntello per analizzare, discutere, scardinare cliché e stilemi, stereotipi e ribellioni con cui il linguaggio cinematografico, ma non solo, deve fare i conti.

Insieme all'autrice fumettista e attivista Francesca Torre (*Fai Rumore, Finché l'ultimo canta ancora, L'età verde*), scopriremo come i fumetti, l'arte e i media di oggi affrontino questo tema, e come possiamo usare la creatività per smontare i cliché.

Non sarà una lezione frontale, ma uno spazio aperto dove guardare, discutere, fare domande e, perché no, ribaltare le prospettive.

L'incontro si svolgerà la mattina del 25 novembre 2026 presso il Kinemax di Gorizia.

PERCORSO DISPONIBILE A PARTIRE DA PRIMAVERA 2027:



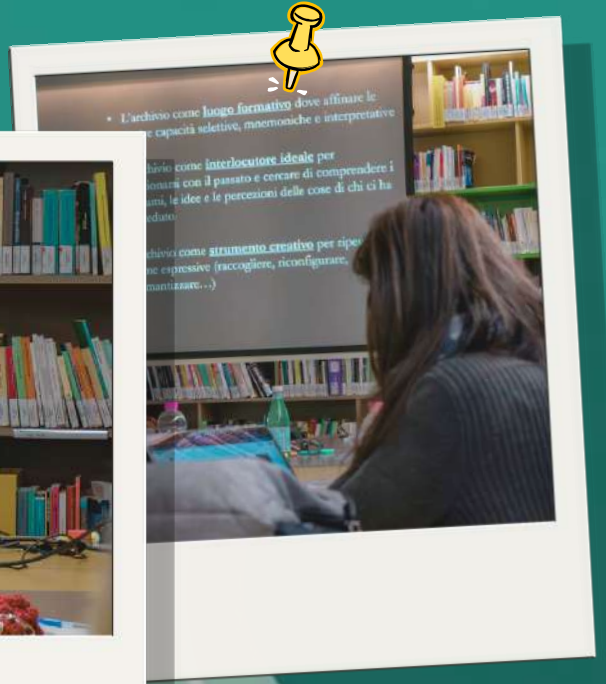
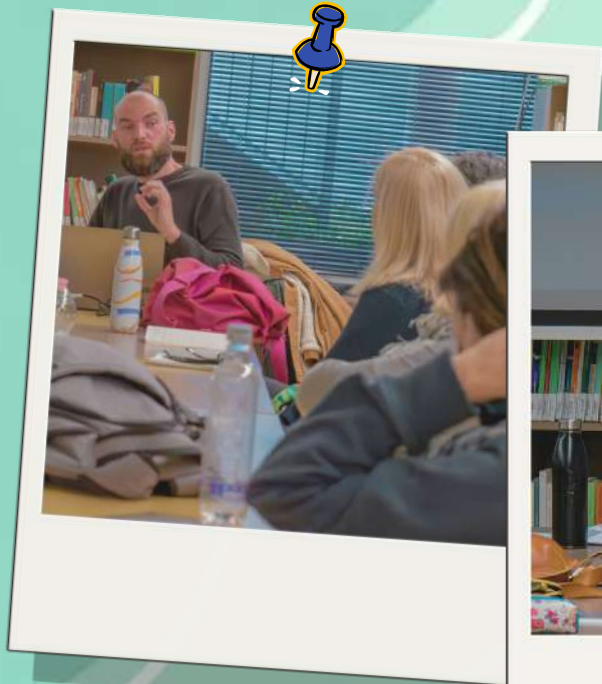
I mestieri del cinema – Orientamento alle professioni dell'audiovisivo

→ Percorso a cura di Paolo Giacomo Marino | 4 h | **classi IV e V delle scuole secondarie di II grado**

Chi fa un film? Le competenze richieste, durante le sue fasi produttive, sono molteplici. Questi incontri sono pensati come un breve percorso di orientamento post-diploma, per far conoscere agli studenti i mestieri e le principali figure professionali che stanno dietro a un film: non solo regista e attori, ma tutte le figure creative, tecniche e organizzative che rendono possibile una produzione (sceneggiatore, aiuto regista, produttore, direttore della fotografia, scenografo, costumista, fonico, montatore, casting director, location manager, ufficio stampa, distribuzione).

Verrà infine simulato un set, con una breve scena da organizzare, per individuare e capire questioni come tempi, ruoli e problemi pratici.





percorsi per
DOCENTI

PERCORSO DISPONIBILE A PARTIRE DA AUTUNNO 2026/PRIMAVERA 2027:

T Parliamo di cinema in aula: laboratorio di analisi del film – I e II parte

→ Percorso a cura di Steven Stergar | 6 h + 6 h | **docenti delle scuole secondarie di I e II grado**

“Ho visto un film ieri sera. Era molto bello!” Capita a tutti, di frequente, di pronunciare o ascoltare questa espressione. Ma in quel “molto bello”, o viceversa nel “molto brutto”, quanto comprendiamo davvero le caratteristiche del film che abbiamo visto? Quanto riusciamo a verbalizzare ciò che davvero ci ha colpito della storia, dei suoi personaggi, degli argomenti trattati? Comprendere il cinema è cosa complessa, in realtà. Richiede certamente una serie di conoscenze, frutto di studi e confronti continui, di esercitazioni e di errori. Eppure, parlare dei film visti è una delle attività più piacevoli, spontanee e comuni che ci aprono all’altro e al mondo. E perché, dunque, non continuare a farlo acquisendo, al tempo stesso, una maggiore consapevolezza analitica e un vocabolario che ci permetta di vedere i film in altro modo, proponendoli, per esempio, a una classe scolastica?

Il laboratorio è pensato per fornire strumenti analitici utili a comprendere i fondamenti del linguaggio audiovisivo, le possibili strategie narrative e i modelli di rappresentazione culturale più dominanti, con l’obiettivo di formare lo sguardo dei partecipanti nell’ottica della scelta del film in aula, dell’analisi di sue sequenze e del commento con la classe.

I parte (autunno 2026):

Come guardare un film? La prima parte del percorso affronta come distinguere l’opinione spontanea dall’analisi argomentata e che cosa significhi analizzare un film leggendo il suo linguaggio, approfondendo le tipologie di narrazione filmica, i personaggi e il confronto con il testo letterario.

Le lezioni saranno affiancate da esercitazioni pratiche.

II parte (primavera 2027):

La seconda parte del percorso affronta il film come dispositivo culturale. Si parlerà quindi di possibili linee guida per la scelta di un film per la classe, e di come la sua analisi possa essere utilizzata come strumento didattico e formativo.

Le lezioni saranno affiancate da esercitazioni pratiche.

L’iscrizione alla prima parte del percorso implica l’iscrizione automatica anche alla seconda.

PERCORSO DISPONIBILE A PARTIRE DA AUTUNNO 2026:

T La mente sul set – Psicologia, lavoro di squadra e prestazione individuale nel cinema

→ Percorso a cura di Paolo Giacomo Marino | 4 h | **docenti delle scuole primarie e secondarie di I e II grado**

Il set cinematografico è un ambiente particolare: è un luogo creativo, tecnico, collettivo e ad alta pressione. Ogni persona ha un compito specifico, ma nessuno può lavorare davvero da solo. Un film nasce dall’equilibrio tra responsabilità individuale e funzionamento del gruppo.

Per questo il set può diventare un esempio molto efficace per parlare di psicologia, gestione delle emozioni, concentrazione, leadership, collaborazione, comunicazione, errore, pressione e fiducia.

Il percorso propone un parallelo tra il mondo del cinema e alcuni principi della psicologia applicata allo sport: come in una squadra sportiva, anche su un set servono ruoli chiari, allenamento, ascolto, disciplina, adattamento agli imprevisti e capacità di restare concentrati sotto pressione. Il riferimento non è lo sport come metafora generica, ma lo sport come laboratorio di gestione della prestazione, della squadra e della mente. Pertanto il set può diventare un modello didattico: un gruppo di lavoro in cui ognuno ha un ruolo, un obiettivo comune e una responsabilità.

La classe è un luogo di apprendimento, ma anche un ambiente emotivo e relazionale e gli studenti di oggi non sono gli stessi di pochi anni fa: sono cambiati i linguaggi, i tempi dell’attenzione, il rapporto con l’autorità, la percezione del futuro, le modalità di relazione e il modo in cui ragazzi e ragazze costruiscono la propria identità. L’incontro vuole quindi offrire non un modello da applicare, ma uno spazio di confronto e condivisione tra esperienze, punti di vista e strumenti provenienti da ambiti professionali diversi, mettendo in dialogo adulti che si confrontano quotidianamente con una società in continua trasformazione.

Il personale della Mediateca è disponibile a elaborare con gli insegnanti progetti studiati per le esigenze delle singole classi e ideati per integrare e valorizzare il lavoro svolto dal personale docente. **Ogni percorso qui proposto può essere soggetto a modifiche a seconda delle necessità scolastiche.**

I laboratori, le lezioni e i percorsi offerti sono gratuiti sia per le scuole sia per gli studenti e le loro famiglie.

Durante tutto l'anno scolastico gli Istituti scolastici possono richiedere la visione di film da effettuarsi al Kinemax in orario mattutino. Tutte le **proiezioni** dei film – **consigliati e scelti da noi** – sono a **ingresso gratuito**. Per tutte le proiezioni verrà fornito il materiale didattico di riferimento; inoltre, la visione dei film sarà accompagnata da presentazioni e/o dibattiti finali con i nostri formatori. Qualora i docenti dovessero optare per un **film non compreso nella nostra lista di proposte**, il prezzo per studente (accompagnatori esclusi) sarà di **4 euro**. Le date delle proiezioni verranno programmate al raggiungimento di un minimo di 40 spettatori (2 classi).

Per ricevere informazioni o richiedere un percorso per la propria classe, inviare una e-mail a didattica@mediateca.go.it o chiamare il 370 162 8215.

Per motivi organizzativi, la richiesta dei laboratori va effettuata almeno un mese prima del periodo d'inizio desiderato.



MEDIATECA^{.GO}
U G O C A S I R A G H I

Mediateca.GO "Ugo Casiraghi" – mediateca provinciale di Gorizia è un centro dedicato alla diffusione della cultura cinematografica.

La mediateca, che aderisce al Sistema delle Mediateche del Friuli Venezia Giulia, si propone come un polo di riferimento nel settore dell'audiovisivo non solo per tutto il goriziano, ma anche per il vicino territorio sloveno.

 **via Giorgio Bombi, 7
34170 Gorizia (GO)**

 **370 162 8215**

 **didattica@mediateca.go.it**



REGIONE AUTONOMA
FRIULI VENEZIA GIULIA

IO SONO
FRIULI
VENEZIA
GIULIA

