



DIDATTICA PER LE SCUOLE



L'ORGANIZZAZIONE

Ombre Meridiane è la **Scuola di cinema, audiovisivo e cultura delle immagini** ideata e progettata da Ivan Moliterni e Mariangela Tantone in collaborazione con la Fondazione Zétema di Matera.

Nasce all'interno degli antichi Rioni Sassi come polo didattico stabile per trasmettere conoscenze e competenze riguardanti l'universo delle immagini: cinema e cultura visuale come storia, linguaggio, tecnica, pensiero critico, crescita, terapia, patrimonio, come cortocircuito creativo. L'attività della Scuola si articola in **corsi, seminari e workshop** in cui si combinano teoria e pratica, **lezioni e laboratori**, dove si sperimenta con **metodi innovativi** un ambiente collaborativo di condivisione e scambio delle esperienze formative. Ombre Meridiane si rivolge a un **pubblico ampio** di appassionati, professionisti e studenti di scuole e università, aprendo le sue porte non solo ai **ragazzi** e agli **adulti** ma anche ai **bambini**. La Scuola nasce a **Matera**, città patrimonio UNESCO e Capitale Europea della Cultura 2019, una città senza tempo e un set senza confini che ha ispirato sin dal secondo dopoguerra importanti produzioni e autori del panorama cinematografico italiano e internazionale. Ed è di Matera, del territorio, della nostra visione che parla il nome della Scuola. Ombre, da sempre metafora del cinema, dei fantasmi sullo schermo, della proiezione, del gioco della luce; **Ombre Meridiane**, perché nate al sole di Zétema, al sole di Matera, al sole del Sud.

La Scuola Ombre Meridiane è diretta e gestita dall'omonima **Società Cooperativa Sociale**, attiva nell'ambito dei **servizi didattici e formativi** nei settori della cultura, del cinema, dell'audiovisivo, del sociale e della promozione del patrimonio culturale. Nel corso del 2022 e del 2023, la Cooperativa ha sviluppato diversi progetti, tra i quali:

- **Summer School "La critica cinematografica"**;
- **Capire il cinema**;
- **Vedere da altrove - Mobile Videomaking**;
- **Non ci resta che il lunedì**;
- Masterclass di fotografia documentaristica e street photography **Guardare il tempo**, mostra dei lavori prodotti e corso di formazione **Il cinema racconta Matera**, nell'ambito del progetto **La Mater(i) delle immagini: racconti di una città viva** (bando Eventi in città 2022/2023, patrocinato dal Comune di Matera);
- **La città infinita**, laboratori dedicati a bambini e ragazzi, nell'ambito del citato progetto legato al bando Eventi in città 2022/2023.

Nello specifico, le attività riservate agli istituti scolastici di ogni ordine e grado sono state:

- **Alfabeti Visivi**, progetto vincitore del bando nazionale associato al programma interministeriale Cinema e Immagini per la Scuola, a cura del MiC - Ministero della Cultura (Direzione Generale Cinema e Audiovisivo) e del MIM - Ministero dell'Istruzione e del Merito, in partenariato con la Cooperativa Sociale Il Nuovo Fantarca di Bari e la Fondazione Zétema di Matera. Le attività di Alfabeti Visivi sono state trasversali anche per gli alunni e i destinatari coinvolti, a cominciare dalla **scuola dell'infanzia** fino alla **formazione docenti**, passando per la **scuola primaria**, la



scuola secondaria di primo e secondo grado. Per visionare tutti i corsi e i lavori realizzati da bambini e ragazzi durante il progetto si rimanda alla piattaforma dedicata: www.alfabetivisivi.it;

- **Ombre Meridiane Young**, proposta didattica sviluppata all'interno della scuola primaria (con i laboratori **Raccontare il fantastico** e **La mia creatura fantastica**), incentrata sulla promozione e l'approfondimento del nostro patrimonio culturale immateriale riguardante, in particolare, le creature fantastiche presenti nei racconti della tradizione popolare lucana. A questi percorsi si è aggiunto **L'atlante del cinema: viaggio alla scoperta dei linguaggi del cinema. Creare storie e personaggi a partire dai film**, laboratorio dedicato ai linguaggi del cinema per bambini e alla pratica della scrittura creativa.

Ulteriori dettagli sulle attività descritte sono disponibili su: www.zetema.org/ombre-meridiane.





PROPOSTE DIDATTICHE PER LA SCUOLA

1) **Raccontare il fantastico**

Percorso di 8 incontri da 2 ore ciascuno

Output finale: produzione di racconti finalizzati alla partecipazione al concorso di Telos Edizioni

Totale: 16 ore/laboratorio

Contributo di partecipazione: € 25/bambino

Consigliato per la scuola primaria

Il progetto **Raccontare il fantastico** accompagna i bambini, col supporto degli insegnanti, nella lettura, nell'osservazione e nell'analisi guidata dei racconti tradizionali del territorio di Matera e della Basilicata, partendo dai volumi già pubblicati nella collana di Telos Edizioni "147, Mostro che parla - 7 mostri per 21 regioni italiane".

Un viaggio per conoscere ciò che esiste in altre regioni italiane, che guida i bambini alla scoperta del territorio e delle tradizioni locali. Il percorso laboratoriale è costruito anche in vista della III Edizione del Concorso di scrittura "Raccontare il fantastico", rivolto alle scuole primarie e indetto da Telos per l'anno 2023/2024, finalizzato alla produzione di un elaborato di classe che raccolga lavori inediti (racconti e illustrazioni) sulle creature fantastiche della Basilicata.

Per informazioni e dettagli:

telosedizioni.it/raccontare-il-fantastico-concorso-di-scrittura-e-illustrazione-per-le-scuole-primarie-anno-scolastico-2022-2023.

Per consentire la partecipazione al concorso e al percorso laboratoriale è fondamentale che ciascuna classe si doti di alcune copie dei libri editi da Telos e appartenenti alla collana. A tale scopo, si suggerisce di acquistare due copie per ogni volume (ciascuno dedicato a una regione italiana; al momento sono stati pubblicati i libri relativi a sei regioni). Ciascun volume ha il costo di € 14,00 (sono previste agevolazioni sul prezzo da parte della casa editrice).

Il totale delle ore di attività laboratoriale si intende per gruppo-classe.

In base alle disponibilità e alle contingenze si potrebbe ospitare una creatura fantastica dal vivo, organizzando un incontro/intervista con i bambini (della durata di 1 ora, con un piccolo contributo aggiuntivo di € 5,00/bambino).



2) Creature e mostri fantastici inVersi

Percorso di 8 incontri da 2 ore ciascuno

Output finale: produzione di filastrocche o piccoli racconti in versi

Totale: 16 ore/laboratorio

Contributo di partecipazione: € 25/bambino

Consigliato per la scuola dell'infanzia e la scuola primaria

Il percorso mira a favorire lo scambio di esperienze legate all'osservazione guidata, all'interpretazione e narrazione del patrimonio culturale, utilizzando la scrittura creativa e diverse forme di espressione artistica, senza trascurare la componente ludica. Mediante l'attività di osservazione guidata (attraverso la pratica delle VTS - Visual Thinking Strategies), l'ascolto attivo e il metodo della *peer education*, il laboratorio ha come obiettivo l'ampliamento delle conoscenze legate al patrimonio culturale immateriale, favorendo la creatività e la fantasia in un ambiente che consente ai bambini di imparare divertendosi.

Le attività si articolano in:

- Educazione all'immagine (osservazione e comprensione dei linguaggi visuali);
- Focus sul contesto territoriale e sui personaggi presenti nelle narrazioni tradizionali;
- Creazione attiva dei componimenti in versi;
- Illustrazione degli scritti prodotti dai bambini;
- Presentazione e condivisione di gruppo.

Il totale delle ore di attività laboratoriale si intende per gruppo-classe.

In base alle disponibilità e alle contingenze si potrebbe ospitare una creatura fantastica dal vivo, organizzando un incontro/intervista con i bambini (della durata di 1 ora, con un piccolo contributo aggiuntivo di € 5,00/bambino).

Per arricchire il percorso laboratoriale potrebbero essere acquistate alcune copie dei libri editi da Telos, appartenenti alla collana "147, Mostro che parla - 7 mostri per 21 regioni italiane".

Ciascun volume ha un costo pari a € 14,00 (sono previste agevolazioni sul prezzo da parte della casa editrice).



3) Laboratorio di stop-motion

Percorso di 9 incontri da 2 ore ciascuno

Output finale: cortometraggio in stop-motion

Totale: 18 ore/laboratorio di cui 12 ore di parte laboratoriale frontale e 6 ore di produzione e riprese

Contributo di partecipazione complessivo: € 3.200 per un gruppo formato da 2-3 classi

Consigliato per la scuola dell'infanzia, la scuola primaria e la scuola secondaria di primo grado

Giocare con le storie, disegnarle, organizzarle in sequenze principali, animarle, montarle: sono le attività principali di produzione creativa riservate a bambini e ragazzi che intendono partecipare a questo percorso. Stop-motion e disegno in sequenze sono le tecniche di base dell'immagine in movimento che, da sempre, affascina per il modo in cui la fissità si trasforma ed evolve in azioni dinamiche. Ma si tratta anche di una prospettiva originale per osservare il mondo con occhi nuovi, dando vita a immagini fantastiche presenti in pensieri e sogni, per poi permettere di elaborare criticamente sensazioni e idee. Durante il percorso saranno utilizzati metodi e materiali specifici adoperati sia come esempi concreti a supporto della parte teorica sia come strumenti per guidare il percorso creativo di analisi guidata, scrittura, narrazione e illustrazione. Imparare a osservare con cura, anche il dettaglio, è fondamentale per entrare in relazione con l'universo delle immagini e ideare un lavoro in grado di trasmettere non solo le conoscenze acquisite, ma anche le emozioni e gli stati d'animo, in piena collaborazione e condivisione con gli altri.

Il laboratorio si articola nelle seguenti attività:

- Educazione all'immagine (lettura e comprensione dei linguaggi visuali);
- Creazione di uno storyboard da animare;
- Costruzione del set e dei personaggi, con relative scenografie;
- Riprese in stop-motion;
- Finalizzazione del lavoro di gruppo;
- Evento conclusivo di presentazione e proiezione del cortometraggio in stop-motion, che sarà consegnato all'istituto scolastico come restituzione del lavoro svolto.

Il totale delle ore di attività laboratoriale e il contributo si intendono per gruppo di lavoro.



4) Creature fantastiche e mostri vanno in scena

Percorso di 20 incontri da 2 ore ciascuno

Output finale: messa in scena di fine anno scolastico (o in un altro periodo dell'anno da individuare) + video reportage dello spettacolo conclusivo realizzato dall'operatore

Totale: 40 ore/laboratorio, di cui 15 ore di parte laboratoriale frontale e 25 ore di preparazione per la messa in scena

Contributo di partecipazione complessivo: € 3.300 per un gruppo formato da 2-3 classi

Consigliato per la scuola dell'infanzia e la scuola primaria

Il percorso è dedicato all'approfondimento dei racconti popolari legati alla tradizione lucana. Durante la parte laboratoriale, i bambini entrano in contatto con la conoscenza delle creature fantastiche della Basilicata attraverso la visione guidata di illustrazioni, albi e fotografie e mediante la pratica della scrittura creativa "giocata". Questa fase ha come obiettivo l'ideazione e la stesura partecipata di un copione da utilizzare per la messa in scena della *pièce*, fino alla preparazione della scenografia e dei costumi/maschere per i personaggi. Il momento conclusivo riguarda la realizzazione della messa in scena, che sarà filmata e montata da un operatore. Il prodotto audiovisivo ultimato sarà consegnato all'istituto scolastico come restituzione del lavoro svolto.

In base alle disponibilità e alle contingenze si potrebbe ospitare una creatura fantastica dal vivo, organizzando un incontro/intervista con i bambini (della durata di 1 ora, con un piccolo contributo aggiuntivo di € 5,00/bambino).

Per arricchire il percorso laboratoriale potrebbe essere acquistata qualche copia dei libri Telos, facenti parte della collana "147, Mostro che parla - 7 mostri per 21 regioni italiane". Ciascun volume ha il costo di € 14,00 (sono previste agevolazioni sul prezzo da parte della casa editrice).



5) L'atlante del cinema

Percorso di 8 incontri da 2 ore ciascuno

Output finale: raccolta di racconti, illustrazioni, recensioni

Totale: 16 ore/laboratorio

Contributo di partecipazione: € 25/alunno

Consigliato per la scuola primaria e la scuola secondaria di primo grado

Il percorso didattico si articola in un ciclo di incontri caratterizzati dall'integrazione tra componente teorica (lezioni frontali) e parte pratico-laboratoriale, con moduli dedicati all'osservazione e interpretazione del linguaggio cinematografico/audiovisivo finalizzati allo sviluppo del pensiero critico e delle dinamiche collaborative.

Bambini e ragazzi saranno coinvolti nell'attività di produzione di illustrazioni, racconti inediti e recensioni (utilizzando anche la tecnica ideativa dello storyboard), a partire dalle immagini del cinema e dell'audiovisivo, con un focus sulla comprensione del funzionamento delle immagini attraverso l'analisi degli elementi fondamentali: struttura narrativa, evoluzione dei personaggi, esplorazione dei significati, percezione delle emozioni.

Le attività si articolano in:

- Educazione all'immagine (osservazione e comprensione dei linguaggi visuali);
- Creazione dell'identikit dei personaggi e "caccia al tesoro" alla scoperta degli indizi narrativi;
- Lavoro sugli storyboard e ideazione dei racconti inediti (anche in base a tematiche specifiche scelte insieme alla classe);
- Illustrazione degli scritti/Elaborazione delle recensioni;
- Presentazione e condivisione di gruppo.

Il totale delle ore di attività laboratoriale si intende per gruppo-classe.



6) Un patrimonio di immagini

Percorso di 8 incontri da 2 ore ciascuno

Output finale: raccolta di racconti e illustrazioni

Totale: 16 ore/laboratorio

Contributo di partecipazione: € 25/bambino

Consigliato per la scuola dell'infanzia e la scuola primaria

Il percorso didattico si basa sul progressivo avvicinamento all'osservazione e alla comprensione critica delle immagini presenti sul territorio, adottando strumenti e metodi adeguati alla fascia d'età degli alunni. I bambini saranno coinvolti nell'attività di produzione creativa (scrittura e illustrazione), adoperando come fonte di ispirazione il patrimonio culturale materiale e immateriale espresso dal territorio, che viene ripensato e animato attraverso il gioco e la fantasia.

Le attività prevedono:

- Educazione all'immagine (osservazione e comprensione dei linguaggi visuali);
- Scelta delle immagini-simbolo del patrimonio culturale;
- Identificazione degli elementi di interesse all'interno di opere d'arte, fotografie e decorazioni, che diventano i materiali di partenza per la produzione creativa;
- Produzione di racconti inediti e relative illustrazioni (come reinterpretazione del patrimonio culturale);
- Presentazione e condivisione di gruppo.

Il totale delle ore di attività laboratoriale si intende per gruppo-classe.



7) Autori-tratti... a spasso nell'arte

Percorso di 8 incontri da 2 ore ciascuno

Output finale: raccolta di racconti e illustrazioni

Totale: 16 ore/laboratorio

Contributo di partecipazione: € 25/bambino

Consigliato per la scuola dell'infanzia e la scuola primaria

Un percorso creativo orientato alla crescita personale, grazie all'impiego dell'universo visuale come strumento utile allo sviluppo delle competenze trasversali.

Il laboratorio - mediante giochi di VTS - Visual Thinking Strategies (osservazione guidata di opere/immagini), ascolto attivo, *creative learning*, esperimenti di disegno, ritratto e scrittura - è un viaggio tra gli stili pittorici per comprendere il modo in cui gli artisti hanno rappresentato sé stessi o gli altri.

Partendo da questo presupposto, i bambini si cimentano con la rappresentazione di sé e degli altri, in un contesto di condivisione del processo creativo, delle emozioni e delle esperienze.

Le attività si articolano in:

- Educazione "giocata" all'immagine (osservazione e comprensione dei linguaggi visuali) ed esercizi di ascolto attivo;
- Primo approccio agli stili pittorici di artisti differenti;
- Esercizi di autoritratto (con associazione del disegno ad altri elementi quali paesaggi, oggetti, cibi, ecc.);
- Produzione scritta legata all'attività di disegno;
- Esperienza conclusiva di visione guidata e condivisione dei lavori all'interno del gruppo.

Il totale delle ore di attività laboratoriale si intende per gruppo-classe.



NOTE

a) Attività di lettura

All'interno del gruppo-classe, a partire dalla lettura e dalla riflessione collettiva stimolata da alcuni titoli o volumi, si lavora con libri e albi illustrati che diventano spunti per la conoscenza di sé e del mondo in chiave creativa e originale. In merito alle proposte che prevedono l'utilizzo dei testi pubblicati dalla casa editrice Telos, tutti i libri hanno caratteristiche di alta leggibilità che li rendono inclusivi e utilizzabili anche da alunni con bisogni di lettura diversificati.

b) La pratica delle VTS e dell'ascolto attivo

Questo metodo, in linea con l'approccio pedagogico e formativo del *learning by doing*, introduce i bambini e i ragazzi all'attività di osservazione guidata di opere e immagini, praticando la condivisione del lavoro nel gruppo e innescando dinamiche collaborative, con lo scopo di:

- Praticare strategie di lettura dei vari linguaggi artistici e creativi;
- Sviluppare una coscienza del proprio mondo emotivo e il confronto con gli altri;
- Stimolare le capacità di *problem solving* e la creatività;
- Affinare capacità espressive connesse a mezzi differenti (dalla parola alla scrittura al gesto artistico).

L'ascolto attivo stimola gli alunni all'ascolto e alla focalizzazione dell'attenzione: abilità funzionali alla comprensione dei testi, all'analisi guidata, alla ricerca dei materiali, alla scelta del personaggio e della trama. *Osservare per comprendere, ascoltare per immaginare.*

Stessi metodi vengono utilizzati nei percorsi sul cinema e sull'audiovisivo per:

- Mettere in pratica la decodifica consapevole del linguaggio visuale;
- Elaborare pensiero ed emozioni attraverso l'analisi critica e la scrittura;
- Orientarsi nell'universo delle immagini che permea la realtà sociale;
- Avere maggiore coscienza di sé, del mondo esterno e dei rapporti interpersonali.

c) Attività di scrittura

I gruppi di scrittura sono guidati dall'operatore esterno, con i seguenti obiettivi:

- Favorire la conoscenza in senso critico e l'apertura al mondo esterno, partendo dall'esperienza personale di sé e dal rapporto con il gruppo di lavoro;
- Attivare creatività e immaginazione;
- Apprendere le potenzialità della scrittura creativa attraverso giochi di stile e di composizione;
- Sviluppare la capacità di lavorare in gruppo in ottica collaborativa.



INFORMAZIONI UTILI

Durata dei laboratori

L'efficacia del metodo didattico è assicurata pienamente dalla regolarità e continuità degli incontri formativi, strutturando di conseguenza un vero e proprio percorso di crescita fondato sul confronto reciproco all'interno della classe e sulle dinamiche collaborative di gruppo.

Target

Bambini della **scuola dell'infanzia** e della **scuola primaria**.

Ragazzi della **scuola secondaria di primo grado**.

Spazi e attrezzature

Modalità in presenza, negli spazi dell'istituto scolastico; aula attrezzata ai fini di una videoproiezione.

STAFF

Ivan Moliterni

Film Literacy Project Director, docente, critico cinematografico, dottore di ricerca in filmologia e studi sul cinema, dirige la Scuola Ombre Meridiane.

Ha ideato e condotto corsi di critica cinematografica ed educazione all'immagine in tutta Italia, presso istituti scolastici e in concomitanza con festival, rassegne e mostre. Ha diretto per dieci edizioni il seminario residenziale di alta specializzazione in critica cinematografica durante il Bobbio Film Festival di Marco Bellocchio.

È stato responsabile della progettazione culturale e cinematografica per Matera Capitale Europea della Cultura 2019. Fondatore e direttore responsabile del trimestrale di cinema e cultura delle immagini «Marla», ha scritto saggi in volumi, su diversi cataloghi e sulle riviste «Poli-Femo», «duellanti», «SUONO», «INLAND» e «bianco e nero».

Mariangela Tantone

Responsabile della progettazione della Scuola Ombre Meridiane, è specializzata in Economia e Management del Turismo e Gestione dei Patrimoni Culturali con un focus su bambini e ragazzi. Membro di tavoli tecnici regionali in questi ambiti, è stata funzionario dell'Ufficio Turismo e Cultura del Comune di Matera per la Capitale Europea della Cultura 2019. Ha curato percorsi sull'inclusione, attività di valorizzazione del patrimonio turistico e culturale in centri per l'apprendimento, incontri di sensibilizzazione alla lettura presso presidi culturali attraverso l'educazione allo sguardo e il metodo delle VTS - Visual Thinking Strategies.



Collabora per la Basilicata con la casa editrice Telos, ha scritto su siti specializzati in editoria per l'infanzia e i ragazzi ed è referente regionale per la comunicazione del programma "Nati per Leggere".

Diego Maragno

Regista, artista, filmmaker, a Firenze frequenta il corso di Regia Cinematografica presso la Scuola Nazionale di Cinema Indipendente. Collabora per circa dieci anni con lo studio di produzione fiorentino Videocast, con cui avvierà una stretta e duratura attività professionale come montatore e *motion designer*, realizzando progetti video e multi-proiezioni per il mondo culturale della moda e dell'arte.

Sempre a Firenze insegna per tredici anni presso la Scuola Nazionale di Cinema Indipendente, nei corsi di regia, operatore video, direzione della fotografia, montaggio e *color correction*, diventando responsabile dei corsi di sceneggiatura, post-produzione e tecnico audio-video.

Tornato a Matera nel 2019, continua la sua attività di produzione e post-produzione video, esperto esterno e consulente in linguaggio audiovisivo e videomaking, anche negli istituti comprensivi e negli istituti di istruzione superiore.

RIFERIMENTI E CONTATTI

ombremeridiane@gmail.com

+39 379 152 7785

www.zetema.org/ombre-meridiane

[Facebook.com/scuolaombremeridiane](https://www.facebook.com/scuolaombremeridiane)

[Instagram.com/scuola_ombremeridiane/](https://www.instagram.com/scuola_ombremeridiane/)

[Linkedin.com/company/scuola-ombre-meridiane/](https://www.linkedin.com/company/scuola-ombre-meridiane/)