



PROPOSTE DIDATTICHE PER LE SCUOLE



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

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

Consigliato per la scuola primaria

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 del nostro Paese, che guida i bambini alla scoperta del territorio e delle tradizioni. Il percorso laboratoriale è costruito anche in vista della prossima edizione del concorso di scrittura "Raccontare il fantastico", rivolto alle scuole primarie e indetto da Telos per l'anno 2026/2027, finalizzato alla produzione di un elaborato di classe che raccolga lavori inediti (racconti e illustrazioni) sulle creature fantastiche della Basilicata.

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 (sono previste agevolazioni sul prezzo da parte della casa editrice).

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



CREATURE E MOSTRI FANTASTICI IN VERSI

Percorso di 8 incontri da 2 ore ciascuno

Output finale: produzione di filastrocche o piccoli racconti in versi

Totale: 16 ore/laboratorio

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

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.

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



LABORATORIO DI ANIMAZIONE IN STOP-MOTION

Percorso di 9 incontri da 2 ore ciascuno

Output finale: cortometraggio in stop-motion

Totale: 18 ore/laboratorio

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

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

Stop-motion e disegno in sequenze sono le tecniche di base dell'immagine in movimento che, da sempre, affascinano 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 relativi costumi e scenografie;
- riprese in stop-motion e pre-montaggio;
- 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 MIO PRIMO CORTOMETRAGGIO

Percorso di 9 incontri da 2 ore ciascuno

Output finale: cortometraggio realizzato con la partecipazione attiva dei bambini

Totale: 18 ore/laboratorio

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

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

Giocare con le storie, assemblarle in sequenze principali, organizzare il set e le riprese: sono le attività principali di produzione creativa riservate a bambini e ragazzi che intendono partecipare a questo percorso. Gli alunni, partendo dall'approfondimento di una storia (già esistente o immaginata e scritta in classe), saranno i protagonisti di tutte le fasi che riguardano una produzione audiovisiva per realizzare un primo esperimento di cortometraggio in *live action*.

Durante il percorso si farà ricorso a metodi e materiali adatti per supportare sia la parte di educazione all'immagine e al cinema sia la parte di scrittura della sceneggiatura.

Il laboratorio si articola nelle seguenti attività:

- educazione all'immagine (lettura e comprensione dei linguaggi visuali);
- creazione di uno storyboard in base al racconto scelto;
- allestimento del set ed elaborazione dei costumi;
- riprese;
- evento conclusivo di presentazione e proiezione del cortometraggio, che sarà consegnato all'istituto scolastico come restituzione del lavoro svolto.



L'ATLANTE DEL CINEMA

Percorso di 8 incontri da 2 ore ciascuno

Output finale: raccolta di racconti, illustrazioni, recensioni

Totale: 16 ore/laboratorio

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

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, anche grazie all'utilizzo del metodo delle VTS - Visual Thinking Strategies.

Bambini e ragazzi saranno coinvolti nell'attività di visione e analisi di cortometraggi e sequenze cinematografiche realizzate con varie tecniche e in vari stili, di produzione di illustrazioni, racconti inediti e recensioni (utilizzando anche la tecnica ideativa dello storyboard), con un focus sulla comprensione del funzionamento delle immagini, passando per l'analisi della struttura narrativa, dei personaggi e delle emozioni. Gli alunni potranno realizzare alcuni dispositivi del precinema (taumatropio, fenachistoscopo, ecc.) e produrre piccole sequenze che saranno animate attraverso l'utilizzo di specifiche applicazioni digitali.

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;
- realizzazione di dispositivi del precinema;
- presentazione e condivisione di gruppo.



UN PATRIMONIO DI IMMAGINI

Percorso di 8 incontri da 2 ore ciascuno

Output finale: raccolta di racconti e illustrazioni

Totale: 16 ore/laboratorio

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

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.



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

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

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.



CACCIA AL TESORO TRA LE MERAVIGLIE DI MATERA

Percorso di circa 2 ore

Output finale: realizzazione di un dispositivo del precinema

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

Adatto ai viaggi di istruzione e alle uscite didattiche

Il laboratorio prevede l'organizzazione di una caccia al tesoro *outdoor* condotta all'interno di un'area appositamente individuata del Centro Storico-Sassi di Matera, alla scoperta delle immagini del patrimonio culturale materiale e immateriale della città. Dettagli e opere sono scoperte dagli alunni che, di conseguenza, possono combinare conoscenza e avventura, apprendimento e gioco, all'interno di un luogo emblematico patrimonio UNESCO, Capitale Europea della Cultura 2019 e Capitale Mediterranea della Cultura e del Dialogo 2026.

Alla base del percorso itinerante sono applicati i principi dell'educazione all'immagine in un contesto di *edutainment* (intrattenimento educativo), facendo ricorso alle VTS - Visual Thinking Strategies (strategie di pensiero visuale che guidano la decodifica critica delle immagini e lo sviluppo delle competenze trasversali attraverso la creazione di momenti collaborativi). In questo caso, è riservato un notevole spazio ai linguaggi del gioco interattivo, capace di facilitare l'apprendimento durante l'attività.

L'esperienza si conclude con la realizzazione di un taumatropio, dispositivo del precinema costruito insieme agli alunni utilizzando alcune immagini del patrimonio culturale oggetto del percorso effettuato in città. Il taumatropio sarà donato agli alunni partecipanti.



NOTE

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.

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 e 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.

Attività di scrittura

I gruppi di scrittura sono guidati dall'esperto 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**.

RIFERIMENTI E CONTATTI

info@ombremeridiane.it

+39 379 152 7785

www.ombremeridiane.it

Facebook.com/scuolaombremeridiane

Instagram.com/scuola_ombremeridiane/

Linkedin.com/company/scuola-ombre-meridiane/

www.youtube.com/@OmbreMeridiane