

## Giornate della Creatività 2012/13: I laboratori.

TITOLO	DURATA in ore	NUMERO LIMITE	RESPONSABILI	PROF RESPONSABILE	DESCRIZIONE
<b>IL PROCESSO</b>	2,5	30	Marianna D'Amico	Magagna	Simulazione di un processo penale con la partecipazione di: Giudice, Pubblico Ministero, Avvocato difensore, Cancelliere, Detenuto. La simulazione avrà riguardo ad un caso d'attualità.
<b>VIDEO MIMO MUSIC</b>	1	30	Marianna D'Amico	Cirillo	Si propone una versione comica da alcuni tra i video musicali più famosi della storia
<b>ORECCHINI</b>	2	20	Isabella Marsala	Panucci	Produrremo gli scaccia sogni indiani utilizzandoli come orecchini
<b>AUTODIFESA</b>	2+3	20	Roberta De Santis	Dell'Orso	Corso per imparare le primarie "mosse" di difesa in caso di attacco.
<b>PALLAVOLO</b>	2+2	30	Eva Monacelli e Lucia Formisano	Dell'orso	Un corso per migliorare le tecniche di pallavolo.
<b>STORIA DELLA GUERRA CIVILE AMERICANA</b>	2	30	Luca Piccolotti	Falleni	Lo studio della storia della guerra civile americana viene spesso ignorata nelle scuole italiane. Eppure conoscerla ci aiuta a capire molto bene quella che è la mentalità attuale del popolo e dei politici americani, i loro problemi economici, sociali, le loro posizioni politiche su varie questioni.
<b>IL TRUCCO E I SUOI RISVOLTI</b>	2	30	Claudia Trasatti e Francesca Formato		Corso pratico per imparare i segreti del trucco.
<b>CORSO DI FOTOGRAFIA</b>	2	30	Cecilia Di Paolo, Giorgia Vittori	Proietti	Corso per imparare le tecniche della fotografia
<b>BALLI DI GRUPPO</b>	2	30	Martina Menna	Dell'Orso	Laboratorio per imparare nuovi balli di gruppo in vista dell'estate che ormai è alle porte
<b>CNEFORUM LO HOBBIT</b>	3	50	Niccolò Maldini	Sangregorio	La storia racconta il viaggio del protagonista Bilbo Baggins, coinvolto in un'epica ricerca per reclamare il Regno Nanico di Erebor governato dal terribile drago Smaug. Avvicinato dal mago Gandalf il Grigio, Bilbo si ritrova al seguito di tredici nani capeggiati dal leggendario guerriero Thorin Oakenshield. Il viaggio li conduce per terre piene di pericoli e avventure, abitate da Goblin e Orchi e implacabili Wargs. La loro meta principale è raggiungere l'Est e le aride Montagne Nebbiose, ma prima dovranno sottrarsi ai tunnel dei Goblin, dove Bilbo incontra una creatura che gli cambierà la vita per sempre... Gollum. Qui, da solo con Gollum, sulle rive del lago seminterrato, l'ignaro Bilbo Baggins non solo si scoprirà così ingenuo e coraggioso al punto da sorprendere persino se stesso, ma riuscirà a impossessarsi del "prezioso" anello di Gollum che possiede qualità inaspettate ed utili... un semplice anello d'oro, legato alle sorti della Terra di Mezzo in modo così stretto che Bilbo non può neanche immaginare.
<b>CINEFORUM Storia di P</b>	3	50	Niccolò Maldini		Un indiano proprietario di uno zoo, decide di trasferire famiglia e attività in Canada. Durante il viaggio al largo nell'oceano Pacifico la nave affonda e Pi si ritrova unico sopravvissuto su una scialuppa di salvataggio in compagnia di qualche animale e, soprattutto, di una tigre del Bengala, poco mansueta e molto arrabbiata. Pi dovrà escogitare un modo per sopravvivere e raggiungere la terra.
<b>UOMINI O ZOMBI, CHI E' IL VERO MOSTRO?</b>	2	30	Flavia Felli	Massimo Calderoni	Quante volte ci siamo ritrovati a riflettere su quale sia la vera natura dei mostri, che, ormai da qualche anno, stanno riempiendo i nostri schermi e i nostri libri? Qual è la vera metafora dello zombi, e soprattutto, quale paura recondita nasconde in noi? Tramite un excursus storico, cinematografico e fumettistico, saremo immersi nelle atmosfere più oniriche e angoscianti per capire insieme, anche tramite dibattito, la natura allegorica di questi esseri.
<b>DOV'E' FINITO IL ROCK?</b>	2	30	Luca Barbaro	Amico o Fiorentino	Il laboratorio si propone, attraverso l'ascolto e la storia dei miti del rock di ampliare le proprie conoscenze musicali spesso offuscate dalla quantità enorme di musica commerciale che in questi anni ci ha letteralmente invaso. Si farà ciò a partire dalle origini, dal blues, dove la musica aveva uno strettissimo legame con la terra, musica caratterizzata da una rabbia, un dolore che gli schiavi neri delle piantagioni americane portavano dentro. Verranno così affrontate quante più possibili espressioni di questo genere dal rock rivoluzionario del genio americano Hendrix al British rock degli Zeppelin. Si proseguirà su questa linea fino ai nostri giorni, mantenendo una sottile divisione tra Inghilterra e Stati Uniti, per arrivare ad affrontare una spinosa questione: il rock esiste ancora? Certamente non si parlerà solo di rock e si cercherà di cogliere i punti di contatto tra questo genere ed altri generi apparentemente opposti tra loro come la musica classica, il jazz o il pop. Il tutto ruoterà intorno all'ascolto guidato dei brani più rappresentativi di ogni influenza; si farà un'analisi del sound e della strumentale del brano evidenziando le caratteristiche che hanno reso quei brani così celebri. Infine si parlerà del ruolo della musica nella vita dell'uomo, di come questa possa in qualche modo condizionare le nostre azioni quotidiane
<b>VIDEOGIOCHI TRA FANTASIA E REALTA'</b>	2	30	Marco Della Bella e Flavia Felli		I videogiochi fanno diventare le persone sceme", quante volte ci siamo trovati di fronte a esclamazioni del genere? E come rispondere a tali accuse? Davvero i videogiochi sono solo futili passatempi, o dietro c'è qualcosa di più? Tramite un iter storico delle più belle saghe di tutti i tempi, i responsabili intendono sensibilizzare gli studenti su argomenti sempre più vittime di qualunquismo e ignoranza.
<b>GIORNALISMO – vocidicorridoio.net</b>	1 o 2	30	Farallo, Boccuccia		In collaborazione con il progetto "Voci di corridoio", questo laboratorio punta ad aumentare quelli che sono gli attuali membri della redazione, aprendo il progetto alle altre classi e favorendo l'eterogeneità dei contenuti. I partecipanti, interessati alla collaborazione con il portale, potranno scrivere articoli e apportare nuove idee e progetti.

<b>UNIVERSITA': SCELTA DIFFICILE?</b>	2 – sabato dalle 8:00 alle 10:00	30	Lisa Pavone e Gloria Paronitti	Proietti	Un gruppo di ragazzi universitari verrà a descriverci la vita universitaria e le facoltà scelte da loro.
<b>IL GIOCO DEGLI SCACCHI: UNOSPORT PER LA MENTE</b>	3		Oksana Alesi	Proietti	"Gli scacchi non fanno per me, non ho pazienza". Lo stereotipo del giocatore di scacchi che pensa per ore su una mossa è abbastanza diffuso. In realtà, durante una partita ci si può alzare, andare a prendere un caffè ecc. Inoltre esistono partite il cui tempo di riflessione è di ore, ma altre (semilampo e lampo) dove è di pochi minuti, partite in cui il giocatore deve muovere velocemente, spesso in base solo alla sua intuizione, non al lungo e preciso calcolo. Basta scegliere il tipo di gioco compatibile con la propria "pazienza". Lo scacchista è una persona semplice che ama il proprio sport e sembra che ciò gli basti, non insegue i miti della società moderna, miti che spesso portano a una vita miserevole dal punto di vista del bilancio esistenziale; è una persona sportiva nel vero senso della parola e, contrariamente alla credenza comune, è spesso molto più equilibrato della media della popolazione. Gli scacchi lo aiutano a essere razionale e ciò è un grande plus nella valutazione di ciò che gli sta intorno. Gli scacchi gli insegnano il valore dello studio, senza il quale nel nobile giuoco come nella vita non si va lontano
<b>IL CORPO DELLE DONNE</b>	2	30	Lisa Pavone, Gloria Paronitti e Flavia Felli		Tramite la visualizzazione di un filmato, un breve iter sulla storia delle donne che hanno cambiato il mondo e un interessante dibattito, si cercherà insieme di capire perché il corpo della donna e la donna stessa, sono ormai ridotte a cartelloni pubblicitari e cornici della televisione italiana e mondiale
<b>I MESSAGGI SUBLIMINALI: CASUALITA' O DOPPIO SCOPO?</b>	2	30	Nicola Antonio Perone	Mariotto	Quante volte durante le nostre giornate, accendendo la TV ci vengono proposti film, pubblicità, documentari che molto spesso suscitano il nostro interesse? Praticamente sempre. Ma quanti messaggi nascosti vengono inseriti nei programmi o nei film trasmessi? Cosa spinge alcune aziende cinematografiche ad inserire messaggi subliminali di carattere politico, religioso e sessuale nei cartoni animati per bambini oppure nei film e nei programmi TV? Partendo dall'analisi della famosa saga di Harry Potter, analizzando i suoi libri ed i suoi film si cercherà di trovare la motivazione, lo scopo ed anche la forma con cui vengono inseriti questi messaggi, che spesso non vengono notati perché ben nascosti oppure perché nemmeno ci si immagina che un film possa avere un doppio scopo, oltre a quello di intrattenere il pubblico oppure, come spesso accade, di far divertire i bambini.
<b>internet nel mondo giovanile</b>		30	Schiara Aurora, Riccard Benedetti	Dragani	il corso si articola in una parte teorica in cui vengono date indicazioni sulle modalità di svolgimento di un dibattito, e di una parte pratica in cui viene proposta una problematica da discutere. La problematica potrebbe essere la seguente "internet e i giovani"
<b>INTRODUZIONE ALLA FUNFICTION</b>	2	30	Isabella Agnitelli e Domitilla Ciasullo	Mariotto	Alcuni di voi probabilmente già conoscono il grande, affascinante e illimitato mondo delle fanfiction, il ricco e vasto sito di storie, EFP. In questo corso spiegheremo come si scrivono e come si leggono e con quali canoni si cercano queste fanfiction. Vi illustreremo l'importante regolamento di EFP e le varie categorie (sia originali che basate su film, libri, serie Tv, fumetti, artisti di vario genere ecc.) che potrete trovare. Vi faremo dare uno sguardo anche agli altri siti su cui è possibile trovare questi tipi di storie scritte dai fan, che possono aprirvi mondi e farvi fare dei viaggi nella fantasia.
<b>IL VALORE TERAPEUTICO DELLA MUSICA</b>	2	20	Erica Vendola, Francesca Vallati e Arianna Pignotti	Mariotto	La musicoterapia è l'uso della musica o/e degli elementi musicali (suoni, ritmo, melodia e armonia) atto a facilitare e favorire la comunicazione, la relazione, l'apprendimento, la motricità, l'espressione, l'organizzazione e altri rilevanti obiettivi terapeutici al fine di soddisfare le necessità fisiche, emozionali, mentali, sociali e cognitive.
<b>HITCHCOCK, LA PSICOLOGIA DELL'ASSASSINO</b>	1	30		Calderoni	Visione di video e contenuti multimediali, supportati da alcuni inventati. Ci inseriamo con interventi e dibattiti in determinati punti del video. La tematica è la cinematografia di Hitchcock, la psicologia dell'assassino, i retroscena dei suoi film.
<b>COPIARE È REATO?</b>	2	30	Giuseppe Piccinni	Magagna	La Guardia di Finanza nella lotta all'evasione fiscale ed agli sprechi di risorse pubbliche - Le diverse tipologie di evasione fiscale; La falsificazione dei prodotti e la violazione del diritto d'autore - c.d. pirateria; Le sostanze stupefacenti - divieti e sanzioni; Le specialità e gli Istituti di Istruzione della Guardia di Finanza.
<b>SATANISMO</b>	2	25			Guidati da don Claudio De Portu, esorcista della Diocesi di Latina, parleremo di quella parte di cristianità ignorata sia per paura sia per ignoranza
<b>Disney: storia della fantasia</b>	1	50	Flavia felli, Boccuccia Michela		Tramite la visione di un video di Dario Moccia, uno dei più famosi youtuber, percorreremo l'intera cinematografia della Disney, con intelligenza e allegria.

## Regolamento

Ogni studente deve essere impegnato tutta la mattinata dalle 8.00 alle 13.05 il venerdì e alle 12.10 il sabato iscrivendosi ai corsi delle fasce orarie apponendo il proprio nome negli appositi elenchi, senza superare il limite previsto dagli spazi.

Gli elenchi saranno disponibili giovedì 23 maggio mattina dalle ore 8.00 alle ore 8.45 nel salottino del corridoio centrale dei licei.

Qualora negli elenchi risultassero nomi fuori dagli appositi spazi in eccedenza, questi verranno reindirizzati di ufficio in altre attività o laboratori.

Una volta scelta l'attività, questa non può essere più cambiata.

Durante le attività ogni studente deve attenersi al regolamento di istituto ordinario e non può allontanarsi dall'aula senza permesso del docente.

L'orario dell'intervallo sarà quello ordinario (10.55-11.15).

L'ingresso è per tutti alle ore 8.00 e l'uscita è alle ore 13.05 il venerdì, e il sabato alle ore 12.10.

## Planning

Venerdì 25							
8,00-9,05	pagare le tasse!	Uomini o zombie	Il trucco e i suoi risvolti	Storia della Guerra Civile Americana	Cineforum: vita di P	Il gioco degli scacchi	
9,05-10,00		Voci di corridoio	Video MIMOMUSIC	Hitchcock: la psicologia dell'assassinio			
10,00-10,55							
11,15-12,10	Balli di gruppo	Autodifesa	Corso di Fotografia	Pallavolo	Il corpo delle donne	Introduzione alla FunFinction	
12,10-13,05							
13,05-13,55							

Sabato 26							
8,00-9,05	Processo	Videogiochi tra fantasia e realtà	Dov'è finito il rock		Cineforum: Lo Hobbit	Satanismo	I messaggi subliminali nei film
9,05-10,00							
10,00-10,55		Autodifesa	Il valore terapeutico della musica	Pallavolo	Internet e i giovani	Università: una scelta difficile	Orecchini
11,15-12,10	Disney e Dario Moccia						

classe	aula multimediale	Aula fisica
Aula chimica	Cortile	Palestra