

SEMINARI E LABORATORI

2025 - 2026

Indice

Scrittura creativa con il supporto dell'Intelligenza Artificiale	3
Fare e organizzare un Podcast a scuola	3
Montaggio finale Podcast	4
Approccio al doppiaggio	4
Illustrazione digitale	5
Il laboratorio delle meraviglie	5
Fare cinema a scuola - Videomaking	6
Montaggio finale cinematografico	6
Stop Motion a scuola	7
Fotografia digitale	8
Gamification: costruire un contenuto a tema didattico con un approccio ludico	9
Scrivere una canzone	10
Produzione musicale: software per produzione musicale e mixaggio	10
Laboratorio di robotica	11
Realizzare un gioco da tavolo in classe	11
Oriente e Videogames	12
Fanno parte di Didatticabaret	13
Informazioni e contatti	16

SCRITTURA CREATIVA CON IL SUPPORTO DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

La capacità di scrivere e comunicare non è solo innata, la si può anche costruire con l'allenamento e l'esercizio e soprattutto si può scoprire quale sia la forma che permette di esprimersi al meglio.

Il corso quindi si propone di avvicinare in modo divertente alla scrittura e alla lettura, scoprendo e mettendo a frutto prima di tutto le proprie capacità, e fornendo gli strumenti per imparare a "scrivere sempre", divertendosi ma senza trascurare l'obiettivo finale.

Il laboratorio, molto dinamico, ha la durata di circa due ore durante le quali verranno forniti moltissimi spunti pratici per condurre un laboratorio con i ragazzi, sia "verticale" (ad esempio per progetti di continuità tra la scuola Primaria e la scuola Secondaria), sia "multidisciplinari" (ovvero che possono coinvolgere più aree affrontando una tematica da molteplici punti di vista e con linguaggi diversi e complementari), partendo da spunti narrativi elaborati con l'uso dell'intelligenza artificiale (Chat Gpt per esempio o TalkAI).

In pratica si vedrà come si fa a smontare un testo e a cosa serve saperlo fare, e come, una volta individuato il "DNA narrativo" lo si può declinare con modi e linguaggi diversi utilizzando anche le varie tipologie testuali e come analizzare in modo critico gli spunti forniti dall'Intelligenza Artificiale per elaborarli in forma creativa e originale.

Docente: David Conati

Durata: 10 ore

FARE E ORGANIZZARE UN PODCAST A SCUOLA

L'arricchimento culturale e la capacità di argomentare un'opinione personale costituiscono la premessa per saper parlare e tenere una conversazione, ma anche una valida attività propedeutica per l'ispezione orale in generale. Inoltre, coinvolgere gli studenti anche nella realizzazione tecnica permette di sviluppare le competenze digitali relative al podcasting e alla cura di un prodotto multimediale.

La realizzazione di un podcast (talk, story, fiction) come attività didattica UDL permette agli studenti di sviluppare in gruppo molteplici competenze: dalla ricerca critica delle fonti alla creazione di un contenuto multimediale, dall'uso consapevole del registro espressivo del parlato fino alla necessità di esporre in maniera chiara e accattivante gli argomenti.

Adottando una prospettiva inclusiva, soprattutto per alunni con difficoltà di lettura ad alta voce e di scrittura creativa, questo laboratorio di Didatticabaret costituisce un'avvincente sfida e un'originale opportunità per mettere in gioco le proprie capacità.

Oltre alla versione Seminario per insegnanti, sono disponibili due percorsi specifici: per la Scuola Primaria e per la Secondaria.

Docente: Paolo Canova / Matteo Bertassello / Valerio Bufacchi

Durata: 10 ore

MONTAGGIO FINALE PODCAST (complementare al seminario di Podcast)

Come elaborare le tracce, scegliere i commenti musicali, bilanciare i suoni e realizzare il montaggio finale. Verranno fornite istruzioni anche sul Diritto d'Autore, sui siti dai quali è possibile reperire suoni, effetti sonori, basi musicali libere e su come pubblicare il lavoro finito.

Docente: Paolo Canova

Durata: 10 ore

APPROCCIO AL DOPPIAGGIO

L'insegnamento del doppiaggio cinematografico nelle scuole offre numerosi vantaggi educativi e personali. Si tratta di una vera palestra creativa che potenzia competenze trasversali, utili nella vita e nel lavoro:

- migliora le abilità linguistiche, affinando pronuncia, intonazione e capacità espressive;
- favorisce la consapevolezza culturale, avvicinando gli studenti a diverse culture attraverso contenuti multilingue;
- sviluppa l'ascolto attivo, insegnando a cogliere toni, emozioni e messaggi non verbali;
- aumenta la fiducia in sé, superando timidezze e migliorando autostima e comunicazione;
- stimola creatività e flessibilità, adattando la voce a ruoli diversi e interpretando emozioni;
- introduce alla tecnologia, con strumenti di registrazione e editing audio utili in ambito multimediale;
- orienta professionalmente, avvicinando gli studenti a carriere in comunicazione, cinema e teatro.

Programma sintetico:

Introduzione al doppiaggio e ruolo nel cinema.

Esercizi di lettura interpretativa (sperimentazioni sui toni, ritmi, esercizi per migliorare la dizione e la pronuncia).

Analisi, interpretazione e caratterizzazione dei personaggi.

Visione di brevi spezzoni di film o cartoni animati doppiati.

Tecniche di adattamento e sincronizzazione dei dialoghi.

Doppiaggio guidato di spezzoni di film e cartoni animati.

Docenti: Paolo Canova e Matteo Bertassello

Durata: 10 ore

ILLUSTRAZIONE DIGITALE

Il laboratorio/seminario sull'immagine, il disegno digitale e la CAA intende illustrare ai docenti di ogni disciplina in qualsiasi ordine e grado di scuola, come poter sfruttare le moderne e accessibili tecnologie digitali e le più basilari e tradizionali tecniche grafico-pittoriche, per declinare, raccontare o illustrare una qualsiasi trama o un argomento didattico. L'immagine, utilizzata come linguaggio universale, offre ricchissime opportunità inclusive e aiuta a scavalcare barriere linguistiche e cognitive. La tecnologia, mediante l'utilizzo di software per la Comunicazione Aumentata Alternativa, programmi grafico-pittorici semplici e di facile accesso, o app che sfruttano l'intelligenza artificiale, può offrire scorciatoie tecniche, operative e alternative all'ottimizzazione di un progetto.

In pratica:

- conoscere il linguaggio dell'immagine come media inclusivo e trasversale di storytelling.
- apprendere nozioni tecniche base di digital Art per uso didattico.
- realizzare elaborati semplici ma efficaci attraverso il disegno e l'immagine.
- conoscere e comprendere la Comunicazione Aumentata Alternativa e la lettura e scrittura simbolica.
- raccontare attraverso l'immagine.
- dal testo al disegno.
- linguaggi alternativi.
- inclusione attraverso le immagini.
- disegniamo in digitale.

Docente: Gianluca Passarelli / Alberto Gianelli / Nina Ambrosi

Durata: 10 ore

IL LABORATORIO DELLE MERAVIGLIE

Pensato per i bambini delle elementari, è un percorso creativo per trasformare la fantasia in un videoracconto animato. Guidati da due esperti, gli alunni passeranno dalla scrittura di una storia originale alla lettura espressiva davanti al microfono. Disegneranno personaggi e ambienti, scegliendo musiche ed effetti sonori da integrare nelle loro creazioni. Con strumenti digitali come Scratch o Canva, daranno movimento e voce ai loro racconti.

Le attività includono la creazione di trame e personaggi, la realizzazione di scene animate, la registrazione di voci e la composizione di suoni e musiche. Infine, assembleranno immagini, audio e animazioni in un video completo.

Gli obiettivi del percorso sono stimolare creatività e collaborazione, migliorare l'espressività vocale e la comprensione del testo. I bambini sperimenteranno strumenti digitali innovativi e scopriranno le fasi di produzione di un'opera multimediale. Il tutto in un clima di gioco, scoperta e divertimento!

Docenti: Alberto Gianelli e Paolo Canova

Durata: 10 ore

FARE CINEMA A SCUOLA - VIDEOMAKING

Un laboratorio/seminario completo di cinema in cui i ragazzi sono protagonisti e collaborano a tutte le fasi del progetto dall'ideazione del soggetto, alla scrittura della sceneggiatura fino al trucco, riprese e montaggio finale.

Fare cinema a scuola oltre che essere un'attività altamente coinvolgente ed inclusiva è un progetto che stimola i ragazzi a fare, ad imparare facendo mettendo in pratica in modo diretto e immediato le loro conoscenze e le loro competenze finalizzate alla realizzazione di un prodotto di altissima qualità grazie all'uso delle tecnologie di cui il nostro team dispone: green screen, videocamere, luci.

Docente: Diego Carli / Matteo Bertassello

Durata: 10 ore

MONTAGGIO FINALE CINEMATOGRAFICO (complementare al laboratorio di Cinema)

Spesso un cattivo montaggio può rovinare un film così come un buon montaggio può esaltare un cattivo soggetto. Saper assemblare e montare le scene è un'arte che richiede pazienza. In questo seminario complementare verranno fornite istruzioni su come assemblare le scene, come scegliere i commenti musicali e sonorizzare le immagini, come bilanciare i suoni, i filtri che si possono usare, e come realizzare il montaggio finale di tutto il film. Verranno fornite istruzioni anche sul diritto d'autore, sui siti dai quali è possibile reperire suoni, effetti sonori, basi musicali libere e su come pubblicare il lavoro finito.

Docente: Diego Carli / Matteo Bertassello

Durata: 10 ore

STOP MOTION A SCUOLA

La stop motion o "passo uno" è una tecnica d'animazione che crea l'illusione del movimento con una successione d'immagini fisse o fotogrammi attraverso la manipolazione d'oggetti, di disegni o di pupazzi: la stessa utilizzata per film come Nightmare before Christmas, Galline in fuga, Shaun, vita da pecora o i più recenti Boxtrolls-le scatole magiche, La mia vita da zuccina, L'isola dei cani, Pinocchio... Oggetti, personaggi e scenografie possono essere realizzati con diverse tecniche: dalle più classiche che vedono l'uso di plastilina o pupazzi, ad altre che usano LEGO, sabbia, carta ritagliata, etc.

Un'attività creativa e divertente che unisce manualità e tecnologia, e che, oltre all'aspetto ludico e didattico della manipolazione, è anche un'introduzione al linguaggio cinematografico e uno strumento di socializzazione in quanto la realizzazione di un cortometraggio di animazione è un'attività di squadra dove ogni singolo partecipante assume ruoli precisi e diversificati.

Il laboratorio/seminario è finalizzato all'apprendimento dei passaggi necessari per la realizzazione di un cortometraggio in stop motion partendo da un soggetto dato e condiviso precedentemente con gli insegnanti e tutor del progetto (può essere anche un argomento didattico di qualsiasi disciplina affrontato in classe).

Dopo una breve presentazione della tecnica con visione di alcuni esempi, docenti e ragazzi realizzeranno lo storyboard per poi passare a scenografie e personaggi ai quali daranno vita dando loro il movimento fotogramma dopo fotogramma in un set professionale che verrà allestito in un luogo predisposto dalla scuola. Oltre ad animare, si occuperanno della regia e dell'utilizzo di spot luci, camera reflex e computer con l'utilizzo del software Dragonframe.

Il laboratorio/seminario non prevede il montaggio che sarà realizzato dall'esperto in un secondo momento (corso a parte); il lavoro finito sarà consegnato in HD entro una settimana dalla fine del percorso/laboratorio.

Al termine del corso i ragazzi avranno acquisito tutti gli strumenti e le nozioni necessarie per essere autonomi nel possibile proseguimento della tecnica e nella produzione e realizzazione di animazioni in stop motion.

Docente: Gianni Zauli / Valerio Bufacchi / Matteo Bertassello

Durata: 10 ore

FOTOGRAFIA DIGITALE

La fotografia non è solo un'arte visiva, ma anche uno strumento di comunicazione universale e un mezzo potente per raccontare storie. Il laboratorio mira a fornire competenze tecniche e teoriche che permettano ai partecipanti di sfruttare la fotografia come linguaggio inclusivo, versatile e moderno, utile in diversi contesti didattici e comunicativi.

Conoscere il linguaggio fotografico: Scoprire come la fotografia può essere un medium inclusivo e trasversale per lo storytelling.

Apprendere tecniche fotografiche di base: Acquisire competenze essenziali sull'uso della macchina fotografica, con particolare attenzione alle fotocamere digitali e agli smartphone.

Analizzare la fotografia come linguaggio culturale: Esplorare la storia della fotografia per comprenderne il ruolo e l'impatto sociale e culturale.

Realizzare progetti fotografici didattici: Creare elaborati fotografici che possano veicolare concetti complessi in maniera semplice e visivamente accattivante.

Sono destinatari, oltre agli studenti, docenti di ogni disciplina, educatori, studenti e appassionati di fotografia interessati a integrare l'uso della fotografia digitale in contesti educativi e comunicativi.

Programma sintetico del seminario:

- la tecnica fotografica
- la fotografia come linguaggio
- raccontare attraverso le immagini
- progetti pratici

Output del laboratorio:

- realizzazione di un elaborato fotografico individuale o di gruppo.
- comprensione del mezzo fotografico come strumento didattico e comunicativo.
- abilità nel progettare attività fotografiche utili in ambito educativo e sociale.

Docente: Filippo Gamberoni

Durata: 10 ore

GAMIFICATION:

COSTRUIRE UN CONTENUTO A TEMA DIDATTICO CON UN APPROCCIO LUDICO LABORATORIO DI SCRITTURA, GRAFICA E COMUNICAZIONE DIGITAL

In quest'epoca di contenuti frivoli e che vengono dimenticati nel giro di un batter d'occhio, il laboratorio propone di costruire qualcosa che permetta di alleggerire gli argomenti didattici pur restando impresso, grazie a ironia e creatività.

Gli studenti verranno guidati alla scoperta degli strumenti per ideare e realizzare contenuti efficaci partendo da argomenti che sono materia di studio, con particolare focus sulla storia e sulla letteratura.

Obiettivi:

- costruire un approccio leggero e ludico ad alcuni argomenti didattici ("gamification");
- imparare che cos'è una parodia e come realizzarla;
- imparare a riconoscere e costruire un "tono di voce" comunicativo;
- costruire delle grafiche essenziali che mettano insieme contenuti didattici e ironia;
- giocare con le parole e inventare neologismi a tema storico/letterario/umoristico.

In pratica:

Gli studenti progetteranno uno o più contenuti in formato grafico, nello stile dei "meme" che girano sui social network. Il tema, attinente alla didattica, potrà essere scelto assieme agli studenti, in base alle loro passioni e idee. Si lavorerà su testi, scelte cromatiche e stilistiche, coerenza grafica e testuale.

Per fare ciò, verranno previamente esplorati, a scopo dimostrativo, vari esempi di format come il meme umoristico, il fumetto, il video e la canzone parodistica, il linguaggio neo-medievale.

Docente: Alessandro Concas / altro esperto di F.E.L. (Feudalesimo e Libertà)

Durata: 10 ore

SCRIVERE UNA CANZONE

La scrittura di canzone è uno strumento di formazione divertente, basato sull'imitazione di un brano musicale celebre cambiato nei testi in modo da sviluppare un argomento diverso sulla stessa melodia. Tale esperienza dà la possibilità di apprendere in maniera dinamica ed emotiva una parte delle conoscenze, perché nel testo della canzone si può sviluppare qualsiasi tematica, in quanto il testo viene riscritto, modificato, a volte anche in modo umoristico, rispettando la metrica del testo originale, per riproporre argomenti, anche seri, in modo spiritoso e ironico.

È un progetto interdisciplinare che stimola la creatività fondendo insieme musica, lingua italiana ma anche altre discipline a seconda del contenuto che si vuole sviluppare nel testo della canzone, ovvero storia, geografia, scienze, matematica, fisica, chimica, Cittadinanza e Costituzione, tecnologia...

- per scrivere il testo musicale di una canzone non serve saper suonare.
- saper riconoscere la metrica del testo di una canzone
- saper riscrivere un testo rispettando la metrica
- conoscere bene l'argomento di cui si vuole trattare nel testo della canzone
- sviluppare, in sintesi, l'argomento individuando i punti salienti dell'argomento
- cantare insieme sulla base o eseguirla con voci e strumenti nel laboratorio di musica

Docente: David Conati

Durata: 10 ore

PRODUZIONE MUSICALE:

USO DEI SOFTWARE PER LA PRODUZIONE MUSICALE E IL MIXAGGIO

Il laboratorio/seminario mira a descrivere e fornire una comprensione approfondita dei principali strumenti digitali utilizzati nella creazione e nell'elaborazione della musica, dalla programmazione al missaggio finale.

Il relatore porterà la propria conoscenza pratica e teorica, offrendo consigli e tecniche direttamente applicabili ai progetti realizzabili in ambiente "home studio" per creare in totale autonomia un progetto musicale originale realizzando la postproduzione dei brani acquisiti in multitraccia.

In pratica:

- acquisire familiarità con il software di produzione musicale (DAW)
- sviluppare competenze di missaggio
- creazione di brani musicali per applicazioni didattiche
- acustica ambientale e diffusori
- microfoni e tecniche di ripresa
- il MIDI e i Virtual Instruments
- la digitalizzazione del suono, frequenze di campionamento
- Sound Design/Editing Audio, teoria e tecniche di missaggio e mastering

Docente: Luca Degani

Durata: 10 ore

LABORATORIO DI CODING E ROBOTICA

“Bit & Bot - Laboratorio di coding e robotica” nasce con l'obiettivo di promuovere l'alfabetizzazione digitale tra i giovani e di sviluppare le loro competenze in ambito tecnologico. Vogliamo aiutare le persone a diventare più consapevoli, libere e protagoniste nell'uso delle nuove tecnologie, affinché possano affrontare il mondo digitale con maggiore sicurezza e autonomia. Un aspetto fondamentale di questa iniziativa è anche favorire un approccio partecipativo, condiviso e collaborativo: lavorare insieme per risolvere problemi, portare avanti attività e sviluppare progetti innovativi.

Nei laboratori/seminari e nei progetti che realizziamo nelle scuole, ci proponiamo di raggiungere alcuni obiettivi chiave. Innanzitutto, vogliamo far apprendere i principi del coding e del pensiero computazionale, strumenti essenziali per affrontare e risolvere problemi complessi in modo creativo e logico. Questo approccio aiuta gli studenti a sviluppare capacità di analisi e di problem solving, fondamentali nel mondo digitale di oggi. Inoltre, desideriamo rendere gli alunni più consapevoli del "mezzo digitale" in cui viviamo. Non vogliamo che siano semplici fruitori passivi di contenuti, ma protagonisti attivi che sanno usare le tecnologie in modo consapevole e responsabile. Infine, il nostro obiettivo è costruire un metodo di insegnamento multi-didattico, che integri le materie tradizionali con le nuove tecnologie, rendendo l'apprendimento più coinvolgente, interattivo e stimolante.

In sintesi, Bit & Bot vuole essere un'occasione per i giovani di scoprire il mondo della robotica e del coding, sviluppando competenze utili per il presente e il futuro, e promuovendo un modo di imparare che sia collaborativo, creativo e consapevole.

Docenti: Cristina Bertolini e Angelo Brugnoli

Durata: 10 ore

REALIZZARE UN GIOCO DA TAVOLO IN CLASSE

Il laboratorio/seminario offre l'opportunità di scoprire i giochi da tavolo non solo come passatempo, ma come strumenti per socializzare, imparare e stimolare la creatività. Il percorso esplora la storia dei giochi, le principali meccaniche, il loro valore educativo e l'importanza dell'estetica nel design. Attraverso teoria, pratica e discussione, i partecipanti vivranno esperienze dirette di gioco, analizzeranno strategie e apprenderanno come integrare i giochi in contesti educativi e formativi.

La proposta è rivolta a educatori, insegnanti, operatori culturali e appassionati, e punta a sviluppare capacità di analisi, progettazione ludica e creazione di attività didattiche coinvolgenti.

Questo laboratorio offrirà una conoscenza approfondita dei giochi da tavolo e delle loro potenzialità educative, stimolando la tua creatività e capacità di analisi, e permettendoti di progettare attività ludiche efficaci e coinvolgenti. È un'opportunità unica per scoprire come il gioco possa diventare uno strumento di crescita e di socializzazione, divertendoti e imparando allo stesso tempo.

Docente: Filippo Gamberoni

Durata: 10 ore

ORIENTE E VIDEOGAMES

Oriente e Videogames è un progetto pensato per accompagnare gli studenti in un'avventura che intreccia il fascino dell'arte e dell'archeologia con la creatività del linguaggio videoludico. Dalle origini delle civiltà orientali – villaggi sulle rive dei fiumi, templi innalzati per sfidare le alluvioni, bronzi utilizzati nei riti e nella vita quotidiana – fino alle console e agli schermi di oggi, si esplora come simboli e suggestioni antichissime abbiano trovato nuove forme nel mondo dei videogiochi.

I ragazzi scopriranno che molte immagini familiari ai gamer – guerrieri simili ai soldati Shang o ai samurai, città costruite lungo fiumi o su montagne leggendarie, divinità e antenati che dialogano con i protagonisti – non nascono dal nulla, ma affondano le radici in tradizioni e storie reali. Attraverso lezioni multimediali, giochi di ruolo, laboratori di storytelling e progettazione creativa, gli studenti saranno guidati a riconoscere i riferimenti culturali nei videogames, a ricostruire la vita quotidiana dell'antico Giappone e della Cina, e a inventare personaggi, missioni e ambientazioni ispirati a miti, riti e dinastie dell'Asia orientale.

L'obiettivo non è soltanto trasmettere conoscenze storiche, ma permettere di vivere la storia come un'avventura interattiva, sviluppando curiosità, senso critico e immaginazione. La scuola diventa così un laboratorio dinamico, dove memoria e innovazione dialogano, e dove i videogiochi rivelano tutta la loro forza non solo come intrattenimento, ma come strumenti di esplorazione culturale. L'Oriente, con i suoi fiumi, le sue leggende e le sue arti millenarie, si rivela così uno dei mondi più affascinanti da attraversare.

Docente: Pierluigi Bellini

Durata: 10 ore

FANNO PARTE DI DIDATTICABARET

David Conati

Autore, produttore, autore e produttore teatrale che vanta collaborazioni con oltre venti editori (più di 100 titoli pubblicati in diversi ambiti). Ha firmato oltre 600 brani musicali e oltre 300 testi teatrali collaborando con Anna Valle, Nathalie Caldonazzo, Antonio Cornacchione, Max Paiella, Corinne Clery, Amanda e Stefania Sandrelli, Nini Salerno, Marino Bartoletti.

Paolo Canova

Speaker per documentari, spot pubblicitari, podcast, audiolibri per non vedenti, audiodescrizioni filmiche e audioguide. Ha studiato doppiaggio con Riccardo Niseem Onorato, Saverio Indrio, Roberto Chevalier, Claudio Capone e Alberto Lori. Si occupa di editing e montaggio audio per numerosi podcaster italiani ed è esperto di sintesi vocale neurale. Nell'ambito della disabilità visiva è impegnato nella formazione di "donatori di voce" per associazioni culturali e di volontariato tra cui il Libro Parlato Lions, istituti scolastici, gruppi di lettura. È direttore di "Senti Chi Parla! Centro di registrazione del libro parlato" ODV, specializzata nella produzione di audiolibri per non vedenti e responsabile di Radio Senti Chi Parla, la web radio italiana dedicata a persone non in grado di leggere autonomamente.

Luca Degani

Compositore, polistrumentista e produttore musicale. Vanta collaborazioni musicali sia dal vivo che in studio con Raffaella Carrà, Mal, Rita Pavone, Eros Ramazzotti, Jovanotti, Rossana Casale, Tullio De Piscopo, Ivana Spagna (giusto per citarne alcuni).

Gianluca Passarelli

Illustratore e grafico, ha illustrato giochi in scatola, copertine di CD e oltre una trentina di pubblicazioni da narrativa a saggistica, autore di albi illustrati e fumetti per molti editori nazionali.

Alberto Gianelli

Illustratore e grafico, produttore musicale. Ha illustrato giochi in scatola, copertine di CD e oltre una trentina di pubblicazioni da narrativa a saggistica, autore di albi illustrati e fumetti. Suona una decina di strumenti musicali in diverse compagini.

Diego Carli

Autore, attore, regista. Come attore cinematografico ha partecipato a diversi film e fiction tra i quali L'Alligatore (Rai), Odio il Natale (Netflix), La Porta Rossa (Rai), L'ultimo Casanova diretto da Gabriele Salvatores, Love in The Villa diretto da Mark Steven Johnson, Diabolik 2 diretto da Manetti Bros., Blanka 2 diretto da Jan Michelini, Albatross diretto da Giulio Base.

Gianni Zauli

Esperto di cinema di animazione e in particolare di stop motion, tecnica che insegna nelle scuole di ogni ordine e grado. Ha realizzato diversi cortometraggi che hanno avuto riconoscimenti a festival internazionali e spot pubblicitari. Si occupa anche di ludolinguistica e comunicazione e ha curato mostre in Italia e Francia. Ha pubblicato diversi libri e articoli su riviste culturali.

Filippo Gamberoni

Eclettico fruitore di arte e spettacolo, si laurea in STARS (Scienze e Tecnologie delle Arti e dello Spettacolo) all'Università Cattolica di Brescia, per poi proseguire i suoi studi in GECO (Gestione della Comunicazione per Piccole e Medie Imprese). Fotografo pubblicitario professionista collabora con molti marchi nazionali e internazionali.

Matteo Bertassello

Attore e formatore teatrale con una laurea in Lingue e Letterature Straniere e la magistrale in Editoria e Giornalismo. Si occupa di recitazione cinematografica in collaborazione con il regista Alfonso Bergamo ed è docente di lettura espressiva e recitazione per il musical presso L'Accademia Musicale di Villa Bartolomea (VR).

Valerio Bufacchi

È tra i fondatori della Compagnia dell'Arca per la quale è attualmente direttore artistico, attore e regista. Dal 2019 è regista di Opere liriche e Intermezzi per il Pan Opera Festival di Panicale (PG). Nel 2021 è regista per la mise en espace al Teatro comunale Mario del Monaco di Treviso per la Favola in Musica "L'Orfeo" di C. Monteverdi. Prosegue attualmente la sua attività di regista di Prosa, Musical e Opera, attore e insegnante in diverse realtà del territorio nazionale come per il "Musical weekend", scuola di Musical con sede a Milano e Roma.

Nina Ambrosi

Ha conseguito il Diploma Accademico in Atelier di Direzione e Mediazione Culturale dell'Arte presso l'Accademia di Belle Arti di Verona, specializzandosi nella valorizzazione e comunicazione dell'arte contemporanea. È esperta nell'uso di software professionali per l'elaborazione di immagini e video e possiede un'ottima conoscenza di programmi per la modellazione e animazione 3D come Rhino e Cinema 4D. Per Didatticabaret si occupa di illustrazione digitale e fumetto.

Alessandro Concas

Co-fondatore del brand Feudalesimo e Libertà (quasi un milione di followers), noto per l'umorismo a tema storico e per lo stile di scrittura "neovolgare" che rielabora l'italiano medievale in chiave moderna. È autore di "La Divina Commedia quasi mille anni dopo" e co-autore di BardoMagno, progetto musicale che mette insieme testi a tema storico, humour e musica folk rock.

Angelo Brugnoli e Cristina Bertolini

Angelo e Cristina sono due professionisti con una lunga esperienza nell'ambito educativo e museale.

Angelo Brugnoli, laureato in Scienze Naturali e giornalista pubblicitario, ha lavorato come Conservatore per la Didattica presso il Museo di Storia Naturale di Verona, progettando percorsi educativi innovativi e attività multimediali. Dal 1998 si dedica alla progettazione e realizzazione di attività di coding e robotica educativa, con una particolare specializzazione nell'uso dei kit LEGO.

Cristina Bertolini, insegnante di sostegno ed esperta in didattica inclusiva, ha maturato un'ampia esperienza nella scuola primaria. Dal 2016 svolge attività di coding e robotica educativa, promuovendo approcci creativi all'apprendimento delle STEM attraverso metodologie coinvolgenti e inclusive.

Insieme, Cristina e Angelo uniscono competenze tecniche e didattiche per offrire percorsi formativi stimolanti, capaci di integrare creatività, tecnologia e apprendimento attivo.

Pierluigi Bellini

Ricercatore indipendente e docente con una lunga esperienza nella didattica e nella divulgazione della cultura, dell'arte e delle religioni del Giappone e della Cina. Laureato in Lingue e Culture dell'Asia Orientale all'Università Ca' Foscari di Venezia, ha insegnato in scuole e università, oltre che in contesti culturali come eventi e librerie.

Parla fluentemente giapponese e inglese, e ha ricoperto diversi ruoli nel campo della comunicazione e della formazione: da docente di lingua e cultura a content writer per la promozione della cultura pop giapponese. La sua attività unisce competenze accademiche e divulgative, con particolare attenzione alle arti visive, alle tradizioni religiose e alle contaminazioni tra Oriente e contemporaneità.

Sofia Colombari

Sofia è la responsabile organizzativa dei formatori di Didatticabaret. Formazione in Lingue e Culture per il Turismo e il Commercio Internazionale e un'esperienza Erasmus+ a Edimburgo, ha maturato solide competenze gestionali nel settore dell'ospitalità, lavorando in strutture ricettive di alto livello. Parla fluentemente inglese e tedesco, ed è abituata a operare in contesti dinamici e multiculturali. Precisa, affidabile e appassionata di viaggi, Sofia porta nel team un approccio organizzato, flessibile ma sempre attento alle necessità dei colleghi che operano su tutto il territorio nazionale.

DIDATTICABARET è un'azienda che si occupa di produzione di **lezioni spettacolo** (lezioni comico teatrali) sia per ragazzi che per adulti su diverse tematiche e, contestualmente, anche di **laboratori in classe e seminari per docenti**, grazie a un team di professionisti, eccellenze nazionali nei loro ambiti, che hanno deciso di mettere anche al servizio delle scuole la loro esperienza e professionalità. Ci proponiamo in **tutto il territorio italiano**, isole comprese, Istria, Canton Ticino, San Marino, Lussemburgo, Belgio, Austria, e presso le Comunità Italiane di tutto il mondo. Ove non riuscissimo ad arrivare in presenza possiamo organizzare delle dirette streaming dedicate ed esclusive.

DIDATTICABARET è iscritta al MEPA, il portale del Mercato Elettronico delle PA del Consip – Ministero dell'Economia e delle Finanze e a CONTRACTA, la piattaforma di approvvigionamento digitale della Provincia autonoma di Trento.

Per i seminari per docenti possiamo rilasciare l'**attestato di partecipazione riconosciuto dal MIM** (Ministero dell'Istruzione e del Merito) ai fini dell'aggiornamento permanente.

I NOSTRI TRAGUARDI

1.472 Lezioni spettacolo

581 Laboratori in classe

136 Seminari per docenti

319 Località raggiunte

275.816 Presenze

dati luglio 2025



Fare scuola
in modo divertente e creativo

Contatti

DIDATTICABARET & Edizioni Corte Castello s.a.s.
Via Castello, 83/D - 37020 Dolcè (VR)
C.F. e P. IVA 05110830238
PEC: didatticabaretsas@pec.it
SDI: SU9YNJA

Informazioni sulle proposte

info@didatticabaret.it

  **345 8474742**

 **didatticabaret.it**

 **_didatticabaret_official**