

SCUOLA DELL'INFANZIA

ANIMIAMO CON LA STOP MOTION!

PRESENTAZIONE DEL CORSO

Cosa succederebbe se nella realtà i giocattoli prendessero vita come nei film di Toy Story? Attraverso la tecnica di animazione "stop motion" animare ciò che è inanimato può diventare un gioco divertente e istruttivo. Grazie alle nuove tecnologie e con l'apprendimento di precisi ma semplici passi, i bambini potranno lavorare in modo quasi autonomo creando delle piccole sequenze in animazione da riguardare e conservare.



MATERIALI E STRUMENTI

Tablet o Smartphone

Cavalletto o Accessorio per fissare il device

Plastilina e giocattoli o altri oggetti a scelta da animare

METODOLOGIA

Attraverso l'uso dei moderni devices (come tablet e smartphone) e con l'aggiunta di un pizzico di fantasia è facile far sì che gli oggetti inanimati, come giocattoli, scarpette o calzini, prendano vita e si muovano nello spazio. È sufficiente decidere il movimento che dovrà compiere un oggetto, scomporre il movimento in diversi step e per ognuno di questi fotografare l'oggetto, infine, con l'ausilio di una semplice app, mettere in sequenza le fotografie alla velocità di 25 frames al secondo, così da creare quell'illusione del movimento che è alla base della storia del cinema.

FINALITA' E OBIETTIVI FORMATIVI

Si forniranno agli insegnanti gli strumenti per organizzare un corso che possa guidare i bambini nella comprensione dei meccanismi dell'animazione attraverso la sperimentazione diretta.

COMPETENZE IN GIOCO

Manualità, creatività, collaborazione.

CONDUTTORE

Il corso sarà tenuto da Ramona Mismetti, animatrice professionista in campo digitale, co-fondatrice dello studio milanese See Mars e docente alle Scuole Civiche di Cinema, Televisione e Multimedia.

SCUOLA PRIMARIA

REALIZZIAMO UN CARTONE ANIMATO

PRESENTAZIONE DEL CORSO

Come si fa un cartone animato? Dai flip-book a Wallace and Gromit, il concetto dell'animazione "a passo uno" resta invariato: il movimento di un oggetto o di un personaggio va scomposto in tanti fotogrammi simili ma diversi che messi in sequenza daranno l'illusione che l'azione, in un disegno o di un pupazzo di plastilina, venga effettivamente compiuta.



MATERIALI E STRUMENTI

Tablet o Smartphone

Cavalletto o Accessorio per poggiare il device

Plastilina, opere di ritaglio, disegno o collage realizzate dai ragazzi o altri oggetti a scelta da animare

METODOLOGIA

Dopo una fase introduttiva gli insegnanti dovranno realizzare un progetto comune: ognuno di loro sarà il responsabile dell'animazione di una parte del progetto. Attraverso mezzi tecnologici di immediata comprensione (applicazioni gratuite per tablet e smartphone) verranno fornite le tecniche base per continuare a sperimentare l'animazione STOP-MOTION anche al di fuori del laboratorio, in classe con i ragazzi.

FINALITA' E OBIETTIVI FORMATIVI

Scopo del corso è la realizzazione di un cartone animato passando attraverso tutte le fasi di produzione filmica: scrittura della storia, realizzazione di scenari e personaggi, animazione vera e propria, registrazione dell'audio e montaggio. Il laboratorio si propone di spiegare con semplici step come realizzare un vero e proprio cartone animato attraverso la tecnica della stop motion, in modo da permettere a ragazzi di età e abilità differenti di divertirsi a sperimentare, con il proprio corpo o con la manipolazione di plastilina e carta, i trucchi illusionistici propri di questa tecnica filmica.

COMPETENZE IN GIOCO

Creatività, collaborazione, attitudine artistica, pensiero progettuale, intraprendenza

CONDUTTORE

Il corso sarà tenuto da Ramona Mismetti, animatrice professionista in campo digitale, co-fondatrice dello studio milanese See Mars e docente alle Scuole Civiche di Cinema, Televisione e Multimedia.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO E SECONDO LIVELLO

L'INSEGNAMENTO NELL'ERA DEL DIGITALE

PRESENTAZIONE DEL CORSO

Oggi i ragazzi sono bombardati dai mezzi di comunicazione, basti considerare che la maggior parte di loro ha in tasca uno smartphone, strumento che in pochi anni ha reso possibile ciò che dieci anni fa era fantascienza: un computer sempre con noi. La quantità di informazioni a cui un ragazzo può avere accesso in qualsiasi momento, in modo più che semplice – *smart* - è pressochè infinita. Chi ha il ruolo di formatore deve essere in grado di usufruire di questo potenziale e insieme guidare lo studente attraverso questo caos tecnologico.



MATERIALI E STRUMENTI

Computer con installato Power Point e VLC e collegato a una Lim o ad uno schermo

METODOLOGIA

Il corso intende affrontare un argomento scolastico attraverso i mezzi di comunicazione con cui i ragazzi si confrontano tutti i giorni e hanno familiarità (contenuti tratti dal web, dai social network, dal cinema e dall'animazione) sfruttando le potenzialità delle nuove tecnologie alla portata di tutti come computer, tablet e smartphone.

FINALITA' E OBIETTIVI FORMATIVI

Il corso vuole introdurre agli insegnanti le potenzialità del digitale, per avvicinare i ragazzi a temi scolastici attraverso un linguaggio che gli è familiare e gli risulta interessante e di facile comprensione. Attraverso l'analisi di video, foto, contenuti web si vuole inoltre introdurre il pensiero critico nei confronti delle immagini che subiamo quotidianamente attraverso internet e la tv.

COMPETENZE IN GIOCO

Capacità di analisi di testi multimediali, allenamento nei collegamenti ipertestuali, sviluppo e coscienza di pensiero critico nei confronti delle immagini.

CONDUTTORE

Il corso sarà tenuto da Ramona Mismetti, animatrice professionista in campo digitale, co-fondatrice dello studio milanese See Mars e docente alle Scuole Civiche di Cinema, Televisione e Multimedia.