

Itinerario 4

PRIMI PASSI NELL'ANIMAZIONE

Riassunto:

I bambini cominciano una ricerca sui cartoni animati condividendo le proprie conoscenze ed esperienze. Suddivisi in piccoli gruppi, viene anche chiesto di individuare aspetti nuovi, sconosciuti, curiosità, informazioni mancanti che diventeranno poi la base per il primo lavoro di ricerca informazioni su Internet. La classe lavora con la LIM e ogni bambino prende appunti sulle informazioni che maggiormente gli interessano scegliendo come prendere appunti: scrivendo, facendo mappe, disegnando. Poi l'insegnante propone di indagare insieme alcuni aspetti particolari e specifici del cartone animato: il character design, le scenografie e le storie per essere in grado di produrre autonomamente le prime animazioni video. L'obiettivo finale è lavorare sulla natura facendone un cartone animato. Tra casa e scuola, cercando e scegliendo strumenti e materiali necessari al lavoro, i bambini rielaborano con la tecnologia elementi del loro ambiente naturale.

Età consigliata: 8 anni

Obiettivi dell'itinerario:

- far emergere le conoscenze dei bambini rispetto al mondo dei cartoni animati
- individuare zone nuove da esplorare, stimolare una ricerca più approfondita, collegata agli interessi dei bambini e delle bambine
- riflettere sulla complessità del reperire e valutare informazioni online
- saper argomentare
- conoscere meglio alcuni aspetti specifici di un genere
- usare la tecnologia per documentare un'esperienza in famiglia e condividerla
- fare esperienza dell'uso non banale e stereotipato della tecnologia
- saper pensare e realizzare un personaggio con una sua forza narrativa
- conoscere meglio il funzionamento narrativo dei cartoni animati e l'interazione tra storia e scenografia
- produrre una scenografia collettiva e interagire con l'opera

TABELLA DELLE SESSIONI				
MODULI	S	Sessioni che si svolgono a scuola	A	Attività che si svolgono a casa
Modulo 1: Esplorare pratiche mediali	S1	Cosa ne sappiamo? Esploratori al lavoro		
			A1	Esploratori al lavoro, anche a casa
	S2	Racconto di classe		
Modulo 2: Scoprire i cartoni animati	S3	Character design: la ricerca online insieme		
			A2	Personaggi preferiti
			A3	Passeggiata in natura
	S4	Racconto di classe		
	S5	Catalogo dei personaggi		
	S6	Storie e scenografie: ricerche online insieme		
			A4	Un cartone animato, insieme
Modulo 3: Cartoni <i>naturali</i>	S8	Scenografia collettiva		
	S9	Produrre un cartone animato/realizzare una stop motion		
VALUTAZIONE	S8	Sessione di bilancio	A4	Sessione di bilancio

PRIMI PASSI NELL'ANIMAZIONE

ESPLORARE PRATICHE MEDIALI

«Cosa ne sappiamo? Esploratori al lavoro»

Sessione n° 01

🕒 150 min

Contesto della sessione

I bambini cominciano una ricerca sui cartoni animati basandosi prioritariamente sulle loro conoscenze ed esperienze. Nella prima fase, grazie al lavoro di gruppo, vengono invitati a condividere le informazioni in loro possesso e a metterle insieme per redigere una prima ricerca collettiva in cui ogni bambino è una *fonte* diversa. Ad ogni gruppo viene anche chiesto di individuare aspetti nuovi, sconosciuti, curiosità, informazioni mancanti che diventeranno poi la base per il primo lavoro di ricerca informazioni su Internet.

Obiettivo della sessione

- far emergere le conoscenze dei bambini rispetto al mondo dei cartoni animati
- individuare zone nuove da esplorare, stimolare una ricerca più approfondita, collegata agli interessi dei bambini e delle bambine
- porsi domande sulla ricerca online per cominciare a riflettere sulla complessità del reperire e valutare informazioni

Obiettivi di apprendimento

Al termine della sessione, l'alunno sarà capace:

- di parlare dei cartoni animati in modo più ricco, complesso e pertinente, arricchendo la propria esperienza personale e il proprio bagaglio conoscitivo con le informazioni nuove condivise con gli altri studenti della classe;
- di gestire un livello minimo di ricerca online cominciando ad essere consapevole della questione delle fonti, dell'attendibilità delle informazioni, della loro appropriatezza.

Materiale necessario

- fogli A4 piegati in due colonne, penne o colori per raccogliere le informazioni nei gruppi
- una LIM collegata a Internet per fare la prima ricerca insieme
- schede del Quaderno Tandem

Svolgimento

1. La classe comincia la propria ricerca sui cartoni animati: cosa sono, cosa sappiamo, come si fanno, dove si fanno? Si suddivide la classe in gruppi e viene dato loro un foglio suddiviso in due parti: *cosa sappiamo / cosa vorremmo sapere*. Una apposita scheda del Quaderno Tandem è stata progettata per questa attività. Vengono poi raggruppate e discusse tutte le informazioni e le conoscenze dei bambini sul tema lasciando tempo, ad ogni gruppo, di poter raccontare cosa è emerso dal lavoro.
2. Successivamente vengono raccolte, in un elenco, le domande che interessano maggiormente i bambini. Questo elenco è la prima base di ricerca che viene usata. Tutta la classe, con la LIM, fa la ricerca sulle singole domande, alternandosi al computer e discutendo insieme i risultati trovati, le fonti cliccate. Tutti insieme, con l'aiuto della maestra, si ragiona su come si può fare una ricerca on line.
3. Viene proposto di continuare a casa, ragionando con i genitori come cercare informazioni online e rispondendo ad una delle domande contenute nella lista di classe. Anche in questo caso, una apposita scheda del Quaderno Tandem aiuta i bambini a realizzare l'attività.

Suggerimenti per la valutazione

Vengono valutate le capacità di saper discutere intorno ad un tema. Due sono i punti di attenzione: la disponibilità a raccontare il proprio punto di vista e l'ascolto. Viene valutato, complessivamente, il livello di consapevolezza che i bambini hanno delle ricerche online.

- Suggerimenti di indicatore:
 - qualità del testo condiviso nel lavoro di gruppo.
 - complessità delle domande e delle affermazioni fatte dalla classe durante la prima ricerca online insieme alla maestra



Si suggerisce all'insegnante di navigare prima online in autonomia per avere maggiore tempo e possibilità di studiare il materiale proposto.



Ressources, liens utiles

<https://www.focusjunior.it/tecnologia/come-fare-una-ricerca-online>

<http://www.profdigitale.com/imparare-cercare-su-google/>

Questa scheda è stata formulata per bambini di 8 anni, classe terza elementare.

ESPLORARE PRATICHE MEDIALI

«Esploratori al lavoro, anche a casa»

Attività n° 01

🕒 45 min

Contesto dell'attività

A scuola, i bambini e le bambine hanno cominciato a ragionare su come si fa una ricerca on line. Hanno fatto una lista di domande sul tema “cartoni animati” e ora dovrebbero provare a cercare delle risposte alle loro curiosità per poi condividerle con i compagni. In questa attività vi chiediamo di navigare su Internet con vostro figlio/figlia e di ragionare con lui/lei sulle informazioni che trova.

Obiettivo dell'attività

Al termine dell'attività, l'alunno sarà capace:

- di meglio gestire una ricerca online.

Materiale necessario

- un computer o un dispositivo collegato a Internet
- scheda del Quaderno Tandem

Svolgimento

1. Chiedete al bambino quale domanda ha scelto tra quelle della lista fatta a scuola così da poter cercare insieme la risposta. Consultate almeno 3 link diversi, verificate con lui la fonte (quel sito è un giornale per bambini che ritenete affidabile? È un blog, scritto da chi?...). Cercate di usare parole precise per la ricerca, quelle generiche vi obbligheranno ad aprire tanti link spesso inutili. Vostro figlio prenderà appunti per poter poi raccontare in classe la risposta alla sua domanda.



Ragionate anche voi a voce alta, fatevi le domande per primi: chi avrà scritto questo testo? Su quale sito siamo finiti? Quando è stato scritto?... L'esempio è fondamentale.

RACCONTO DI CLASSE

«Condividere pensieri con i bambini»

Sessione n°02

🕒 40 min

Contesto della sessione

Questa séance viene proposta come trait-d'union tra il lavoro fatto a casa e quello realizzato a scuola. Si tratta quindi di una sessione che chiamiamo “Jolly” perché andrebbe realizzata ogni volta che i bambini e le bambine hanno lavorato a casa con i genitori. L'obiettivo è condividere il percorso scuola-famiglia; dare valore all'attività fatta a casa con autentico interesse; dare modo ai bambini e alle bambine di condividere il vissuto sostenendo la loro narrazione personale. Ogni volta accadrà che alcuni bambini non hanno realizzato l'attività a casa: è importante quindi dare spazio al desiderio (o meno) di parola e racconto. Nella sperimentazione Tandem, i bambini spesso condividevano gli aspetti positivi dell'attività con i genitori e anche i motivi per cui non era stato possibile realizzare il lavoro.

Obiettivo della sessione

- Condividere e dare valore al lavoro fatto a casa, in famiglia.

Obiettivi di apprendimento

Al termine della sessione, l'alunno sarà capace:

- Di potenziare la propria capacità di raccontare il proprio vissuto e le proprie opinioni;
- Di potenziare la propria capacità di ascolto e empatia.

Materiale necessario

- Post-it, penne, ma anche solo sedie in cerchio.

Svolgimento

La maestra propone ai bambini di raccontare come è andata l'attività in famiglia. Le tecniche che si possono usare sono diverse. Si propone:

1. Di riunire i bambini a piccolo gruppo affinché possano raccontarsi come è andata a casa e possano prendersi un momento sereno di racconto e ascolto della propria esperienza personale. Si suggerisce di proporre ai bambini un punto conclusivo: dai le "stelline" all'esperienza che hai fatto (da una a cinque stelle, quante ne daresti al gioco fatto a casa?);
2. Di usare un materiale mediatore (ad esempio i post-it) per far scrivere ai bambini una parola, una frase che racconti qualcosa dell'esperienza fatta a casa. I post-it vengono posizionati insieme su un cartellone e ogni bambino si racconta alla classe prima di attaccare il proprio post-it vicino a quello degli altri. È un modo per dare uno spazio per pensare, raccogliere le idee e le parole, poi condividerle.
3. Seduti in cerchio, il dibattito è libero ma ordinato: i bambini raccontano come è andata intervenendo su loro richiesta.
La maestra ascolta.

Suggerimenti per la valutazione

Viene valutata la capacità dei bambini di sapere discutere in gruppo

- Suggerimenti di indicatore:
- la maestra tiene monitorato chi interviene e con quale competenza e atteggiamento; la maestra osserva la capacità di ascolto dei bambini.

SCOPRIRE I CARTONI ANIMATI

« Character design: la ricerca online insieme »

Sessione n° 03

🕒 180 min

Contesto della sessione

La classe lavora insieme con la LIM e ogni bambino prende appunti sulle informazioni che maggiormente gli interessano. Ogni bambino sceglie come prendere appunti: scrivendo, facendo mappe, disegnando. Viene fatta una prima discussione sugli esiti delle ricerche sulle domande dell'elenco realizzato durante una sessione n. 01. In questo modo, tutti i bambini possono mostrare o raccontare cosa hanno trovato sulle domande di loro interesse. Poi l'insegnante propone di indagare insieme alcuni aspetti particolari e specifici del cartone animato: il character design, le scenografie e le storie. In questa séance ci si occupa del *character design*.

Obiettivo della sessione

Conoscere meglio il character design

Obiettivi di apprendimento

Al termine della sessione, l'alunno sarà capace:

- di sapere parlare del character design

Materiale necessario

- computer, LIM, connessione Internet, fogli A3 per prendere appunti, penne, colori e matite, un cartellone bristol colorato, colle.
- Scheda del Quaderno Tandem

Svolgimento

Ai bambini, viene chiesto di condividere le proprie ricerche realizzate dopo la séance 01: la maestra riprende l'ordine delle domande decise insieme e a mano a mano i bambini e le bambine raccontano cosa hanno scoperto grazie alla ricerca realizzata online.

L'insegnante propone di approfondire il lavoro sul cartone animato affrontando un aspetto specifico: il *character design*. Anche in questo caso la ricerca è collettiva, fatta da un pc e proiettata sulla LIM. Sono i bambini che la gestiscono, alternandosi al pc, cliccando link e commentandoli, leggendo insieme a voce alta, cercando di individuare le notizie più interessanti per chiarirsi cosa sia la "progettazione dei personaggi".

Suggerimenti per la valutazione

Viene valutata la partecipazione alla ricerca

- Suggerimenti di indicatore:

l'attenzione generale, la qualità degli interventi dei bambini, l'auto candidatura alla gestione del computer e della ricerca online



Nota 1- Il **character design** è, nel mondo dell'animazione e del fumetto, quella parte del lavoro che consiste nello studio grafico e nella caratterizzazione, in parte anche psicologica, dei personaggi della storia creati dall'autore.



Risorse, link utili:

Nota 1 - https://it.wikipedia.org/wiki/Character_design

Questa scheda è stata formulata per bambini di 8 anni, classe terza elementare.

SCOPRIRE I CARTONI ANIMATI

«Personaggi preferiti»

Attività n° 02

🕒 60 min suddivisi in due sezioni di
30 minuti circa

Contesto dell'attività

A scuola, i bambini e le bambine hanno cominciato a lavorare sui cartoni animati. Ora cercheranno di capire come funzionano i personaggi dei cartoni, come si costruiscono le scenografie, come ci si inventa una storia. Anche a casa è possibile lavorare/giocare su questo tema.

Obiettivo dell'attività

Al termine della sessione, l'alunno sarà capace:

- di parlare - argomentando - dei cartoni animati unendo alle informazioni e esperienze scolastiche, quelle vissute in famiglia.

Materiale necessario

- non c'è materiale

Svolgimento

1. Chiedete al bambino qual è il suo personaggio preferito nei cartoni animati: come si chiama? che tipo è? È un buono, un duro, un timido...? Chi gli è nemico e chi gli è amico? Come mai è diventato il preferito? Nella storia come se la cava?
2. Raccontate a vostro figlio il vostro personaggio preferito dei cartoni animati. Cercate di parlargliene senza fretta, prendetevi il gusto di condividere la compagnia che quel personaggio vi ha fatto, in che cartone animato viveva, perché era il vostro preferito.



Abituarsi a parlare insieme è importante sia per l'adulto sia per il bambino: condividere passioni, ricordi, interessi, prendersi il tempo dell'ascolto e del racconto sarà piacevole per entrambi.

SCOPRIRE I CARTONI ANIMATI

«Passeggiata in natura»

Attività n° 03

🕒 120 min

Contesto dell'attività

A scuola, i bambini e le bambine lavorano sulla natura facendone un cartone animato. I bambini hanno bisogno di portare a scuola delle foglie e in generale dei materiali naturali. E' il pretesto per prendersi un paio di ore per uscire insieme a passeggiare e a raccogliere insieme il materiale più interessante. Prima di raccogliere, fotografate insieme a vostro figlio dove l'avete trovato in modo che i bambini ne abbiano memoria, facciano attenzione al luogo e possano anche ricorrere alla cartella delle fotografie sul cellulare in caso di bisogno.

Obiettivo dell'attività

Al termine della sessione, l'alunno sarà capace:

- di usare la tecnologia per documentare una esperienza in famiglia e per condividerla

Materiale necessario

- un cellulare o una macchina fotografica

Svolgimento

1. Chiedete al bambino di fare una passeggiata insieme per raccogliere le foglie e il materiale naturale che serve al cartone animato da realizzare a scuola. Guardatele, prendetevi il tempo di osservarle, di guardare i dettagli, non abbiate fretta: i bambini imparano ad osservare se noi per primi lo facciamo, dando valore alle cose. Decidiamo insieme quali foglie e materiali sono più interessanti e fotografiamo il luogo in cui si trovano.



In questa attività, adulti e bambini si prendono il gusto della lentezza. Se avete poco tempo, cercate meno materiale, ma fermatevi a guardarlo, parlatene, mettetevi in evidenza i dettagli.

RACCONTO DI CLASSE

«Condividere pensieri con i bambini»

Sessione n°04

🕒 40 min

Contesto della sessione

Questa séance viene proposta come trait-d'union tra il lavoro fatto a casa e quello realizzato a scuola. Si tratta quindi di una sessione che chiamiamo “Jolly” perché andrebbe realizzata ogni volta che i bambini e le bambine hanno lavorato a casa con i genitori. L'obiettivo è condividere il percorso scuola-famiglia; dare valore all'attività fatta a casa con autentico interesse; dare modo ai bambini e alle bambine di condividere il vissuto sostenendo la loro narrazione personale. Ogni volta accadrà che alcuni bambini non hanno realizzato l'attività a casa: è importante quindi dare spazio al desiderio (o meno) di parola e racconto. Nella sperimentazione Tandem, i bambini spesso condividevano gli aspetti positivi dell'attività con i genitori e anche i motivi per cui non era stato possibile realizzare il lavoro.

Obiettivo della sessione

- Condividere e dare valore al lavoro fatto a casa, in famiglia.

Obiettivi di apprendimento

Al termine della sessione, l'alunno sarà capace:

- Di potenziare la propria capacità di raccontare il proprio vissuto e le proprie opinioni;
- Di potenziare la propria capacità di ascolto e empatia.

Materiale necessario

- Post-it, penne, ma anche solo sedie in cerchio.

Svolgimento

La maestra propone ai bambini di raccontare come è andata l'attività in famiglia. Le tecniche che si possono usare sono diverse. Si propone:

1. Di riunire i bambini a piccolo gruppo affinché possano raccontarsi come è andata a casa e possano prendersi un momento sereno di racconto e ascolto della propria esperienza personale. Si suggerisce di proporre ai bambini un punto conclusivo: dai le "stelline" all'esperienza che hai fatto (da una a cinque stelle, quante ne daresti al gioco fatto a casa?);
2. Di usare un materiale mediatore (ad esempio i post-it) per far scrivere ai bambini una parola, una frase che racconti qualcosa dell'esperienza fatta a casa. I post-it vengono posizionati insieme su un cartellone e ogni bambino si racconta alla classe prima di attaccare il proprio post-it vicino a quello degli altri. È un modo per dare uno spazio per pensare, raccogliere le idee e le parole, poi condividerle.
3. Seduti in cerchio, il dibattito è libero ma ordinato: i bambini raccontano come è andata intervenendo su loro richiesta.
La maestra ascolta.

Suggerimenti per la valutazione

Viene valutata la capacità dei bambini di sapere discutere in gruppo

- Suggerimenti di indicatore:
- la maestra tiene monitorato chi interviene e con quale competenza e atteggiamento; la maestra osserva la capacità di ascolto dei bambini.

SCOPRIRE I CARTONI ANIMATI

«Catalogo dei personaggi»

Sessione n° 05

🕒 180 min

Contesto della sessione

I bambini cominciano a lavorare sugli aspetti che li porteranno a produrre un loro cartone animato sulla natura. Si tratta quindi di scegliere alcuni aspetti salienti e trasformarli in attività laboratoriali affinché i bambini possano comprendere “facendo”.

Obiettivo della sessione

- realizzare il primo catalogo di personaggi di un cartone animato

Obiettivi di apprendimento

Al termine della sessione, l'alunno sarà capace:

- saper pensare e realizzare un personaggio con una sua forza narrativa
- usare la tecnologia in modo divergente

Materiale necessario

- foglie, fotocopiatrice, carta
- materiale come: nastri, bottoni, pizzi, stecchini, graffette, rondelle. È importante che il materiale sia sottile per poter meglio gestire il coperchio della fotocopiatrice.

Svolgimento

La classe comincia una ricerca specifica per produrre un proprio cartone animato sul tema della natura e nello specifico delle foglie. Verranno proposti 3 filoni di lavoro:

- personaggi
- ambienti
- storia/trama

Lavoriamo sui personaggi:

- Viene proposto un uso “divergente” della tecnologia usando uno strumento come la fotocopiatrice per creare originali e non solo riproduzioni (vedi nota 1). Le foglie vengono messe nella fotocopiatrice, fotocopiate dopo aver sperimentato con i bambini e le bambine una pluralità di gesti possibili, trasformate poi in possibili personaggi per il cartone animato. Completando il disegno direttamente sulla fotocopia oppure usando la tecnica del collage è possibile progettare una prima serie di possibili personaggi.
- Un'altra possibilità è quella di usare lo scanner per avere poi delle immagini da rielaborare al computer o con cui interagire grazie alla proiezione con il videoproiettore. I materiali naturali vengono messi sul piano dello scanner (avendo cura di proteggerlo con acetati trasparenti) e vengono poi scansionati come se si trattasse di un documento originale.
- Una terza possibilità riguarda l'uso stesso dei tablet come supporto per l'illustrazione/realizzazione dei personaggi. Si può procedere in questo modo: vengono scattate delle fotografie (ad esempio a un sasso, a un dettaglio di una foglia...) e il tablet viene appoggiato su un foglio A3. Con i pennarelli viene completata, inventandola, una nuova illustrazione: nel nostro caso, il dettaglio fotografato potrà dare lo spunto per il personaggio del cartone animato.

Suggerimenti per la valutazione

Viene valutata la partecipazione all'azione di scoperta di uso divergente della tecnologia

- Suggerimenti di indicatore:
- quante volte, mediamente, i bambini hanno chiesto di tornare a usare la fotocopiatrice: il numero delle varianti cercate dimostra l'interesse del bambino nell'esplorazione della tecnica.



Nota 1- Lavorare con la fotocopiatrice fu una sperimentazione cominciata dall'artista e designer Bruno Munari che usò la Xerox per creare opere d'arte originali e non riproduzioni.



Risorse, link utili:

Nota 1 - <http://www.munart.org/index.php?p=20>

Nota 2 – alcuni appunti visivi dalla sperimentazione Tandem:

video 1 - *Giocare con la tecnologia e con la natura*

<https://youtu.be/e0zsOvjhHfs>

video 2 - *Come usare in modo creativo la tecnologia? - I prodotti dei bambini*

<https://www.youtube.com/watch?v=FPx9-kldWDg&feature=youtu.be>

Questa scheda è stata formulata per bambini di 8 anni, classe terza elementare

SCOPRIRE I CARTONI ANIMATI

«Storie e scenografie: ricerca online insieme»

Sessione n° 06

🕒 120 min

Contesto della sessione

La classe lavora insieme con la LIM e ogni bambino prende appunti sulle informazioni che maggiormente gli interessano. Ogni bambino sceglie come prendere appunti: scrivendo, facendo mappe, disegnando. L'insegnante propone di indagare insieme alcuni aspetti particolari e specifici del cartone animato: in questa sezione di lavoro vengono esplorate le scenografie.

Obiettivo della sessione

Conoscere meglio il funzionamento narrativo dei cartoni animati e l'interazione tra storia e scenografia

Obiettivi di apprendimento

Al termine della sessione, l'alunno sarà capace:

- di sapere cos'è una scenografia e la costruzione narrativa di un cartone animato e di saperne parlare

Materiale necessario

- computer, LIM, connessione Internet, fogli A3 per prendere appunti, penne, colori e matite.

Svolgimento

L'insegnante propone di procedere nella nuova ricerca cominciando ad approfondire il tema della scenografia: anche in questo caso la ricerca è collettiva, fatta da un pc e proiettata sulla LIM. Sono sempre i bambini che la gestiscono, alternandosi al pc, cliccando link e commentandoli, leggendo insieme a voce alta, cercando di individuare le notizie più interessanti.

Suggerimenti per la valutazione

Viene valutata la partecipazione alla ricerca

- Suggerimenti di indicatore:

l'attenzione generale, gli interventi realizzati, l'auto candidatura alla gestione del computer



Nota 1- Narrazione e scenografia sono collegate: con i bambini può essere più concreto partire da una scenografia collettiva e successivamente costruirci sopra una narrazione.



Risorse, link utili:

Nota 1 – l'esempio di lavoro realizzato con Tandem:

Come usare in modo creativo la tecnologia? - I prodotti dei bambini

<https://www.youtube.com/watch?v=FPx9-kldWDg&feature=youtu.be>

Questa scheda è stata formulata per bambini di 8 anni, classe terza elementare.

SCOPRIRE I CARTONI ANIMATI

«Un cartone animato, insieme»

Attività n° 04

🕒 120 min +
30 min

Contesto dell'attività

A scuola, i bambini e le bambine hanno cominciato a lavorare sui cartoni animati. Guardate un cartone animato insieme, al cinema o in famiglia, come preferite voi. Parlatene a voce alta: fate domande a vostro figlio, aiutatelo a raccontarvi come quello che ha scoperto a scuola permette di gustare di più la visione insieme.

Obiettivo dell'attività

Al termine della sessione, l'alunno sarà capace:

- di condividere un'esperienza piacevole e di imparare a verbalizzare le proprie emozioni e conoscenze

Materiale necessario

- un cartone animato scelto insieme

Svolgimento

1. Guardate insieme il cartone animato e alla fine raccontate le vostre emozioni, cosa vi ha colpito, cosa vi ha fatto ridere. Ripercorrete, con piacere e leggerezza, gli episodi che vi sono piaciuti di più. Quali sono i punti principali della storia? Quali episodi vi hanno colpito di più? Come sono stati disegnati/progettati i personaggi? Vostro figlio probabilmente comincerà a fare la stessa cosa, a raccontare l'esperienza appena fatta ripercorrendola. Fate soprattutto attenzione a che lui possa esprimersi: ascoltatelo con calma, lasciandogli finire le frasi.



Per imparare a parlare i bambini hanno bisogno di parlare. Sembra banale, ma il tempo per ascoltarli è sempre meno. Esprimere le proprie emozioni può essere faticoso ma è importante. Fatelo più spesso che potete.

RACCONTO DI CLASSE

«Condividere pensieri con i bambini»

Sessione n°07

🕒 40 min

Contesto della sessione

Questa séance viene proposta come trait-d'union tra il lavoro fatto a casa e quello realizzato a scuola. Si tratta quindi di una sessione che chiamiamo "Jolly" perché andrebbe realizzata ogni volta che i bambini e le bambine hanno lavorato a casa con i genitori. L'obiettivo è condividere il percorso scuola-famiglia; dare valore all'attività fatta a casa con autentico interesse; dare modo ai bambini e alle bambine di condividere il vissuto sostenendo la loro narrazione personale. Ogni volta accadrà che alcuni bambini non hanno realizzato l'attività a casa: è importante quindi dare spazio al desiderio (o meno) di parola e racconto. Nella sperimentazione Tandem, i bambini spesso condividevano gli aspetti positivi dell'attività con i genitori e anche i motivi per cui non era stato possibile realizzare il lavoro.

Obiettivo della sessione

- Condividere e dare valore al lavoro fatto a casa, in famiglia.

Obiettivi di apprendimento

Al termine della sessione, l'alunno sarà capace:

- Di potenziare la propria capacità di raccontare il proprio vissuto e le proprie opinioni;
- Di potenziare la propria capacità di ascolto e empatia.

Materiale necessario

- Post-it, penne, ma anche solo sedie in cerchio.

Svolgimento

La maestra propone ai bambini di raccontare come è andata l'attività in famiglia. Le tecniche che si possono usare sono diverse. Si propone:

1. Di riunire i bambini a piccolo gruppo affinché possano raccontarsi come è andata a casa e possano prendersi un momento sereno di racconto e ascolto della propria esperienza personale. Si suggerisce di proporre ai bambini un punto conclusivo: dai le "stelline" all'esperienza che hai fatto (da una a cinque stelle, quante ne daresti al gioco fatto a casa?);
2. Di usare un materiale mediatore (ad esempio i post-it) per far scrivere ai bambini una parola, una frase che racconti qualcosa dell'esperienza fatta a casa. I post-it vengono posizionati insieme su un cartellone e ogni bambino si racconta alla classe prima di attaccare il proprio post-it vicino a quello degli altri. È un modo per dare uno spazio per pensare, raccogliere le idee e le parole, poi condividerle.
3. Seduti in cerchio, il dibattito è libero ma ordinato: i bambini raccontano come è andata intervenendo su loro richiesta.
La maestra ascolta.

Suggerimenti per la valutazione

Viene valutata la capacità dei bambini di sapere discutere in gruppo

- Suggerimenti di indicatore:
- la maestra tiene monitorato chi interviene e con quale competenza e atteggiamento; la maestra osserva la capacità di ascolto dei bambini.

CARTONI *NATURALI*

«Scenografia collettiva»

Sessione n° 08

🕒 120 min

Contesto della sessione

I bambini hanno già lavorato sulla costruzione dei personaggi e nelle séances precedenti hanno raccolto informazioni sulle scenografie nei cartoni animati. A questo punto, attraverso un'attività laboratoriale, viene prodotta una scenografia collettiva rimanendo nella rielaborazione della natura.

Obiettivo della sessione

- produrre una scenografia collettiva e interagire con l'opera

Obiettivi di apprendimento

Al termine della sessione, l'alunno sarà capace:

- saper parlare e discutere sulle scenografie per i cartoni animati collegando informazioni e esperienze concrete.

Materiale necessario

- foglie, lavagna luminosa, acetati, pennarelli neri indelebili, carta da pacco bianca, pennarelli a punta grossa e punta fine

Svolgimento

La classe continua la propria ricerca per produrre un proprio cartone animato sul tema della natura.

Lavoriamo sugli ambienti. Alcune idee per sviluppare delle scenografie con tutta la classe:

- Le foglie diventano boschi proponendo ai bambini un'attività sul contorno delle foglie ispirato al lavoro del maestro Federico Moroni nella famosa scuola del Bornaccino (vedi nota 1). Ai bambini viene prima consegnato un foglio di acetato trasparente e saranno poi i bambini stessi a scegliere le foglie che reputano più interessanti. Con un trattopen nero indelebile vengono realizzati i contorni della foglia che assumerà le sembianze della chioma di un albero. Sulla lavagna luminosa vengono proiettati gli alberi dei bambini, sia singolarmente, sia accostandoli per creare dei boschi sul muro. I bambini vengono invitati ad entrare nel bosco e a disegnare, con i colori, per completare gli alberi e la scenografia. Con la stop motion viene fatta la documentazione del loro lavoro per mostrargli ulteriormente il funzionamento dell'app e le possibilità creative.
- Un'altra possibilità è quella di usare lo scanner per avere poi delle immagini da rielaborare al computer o con cui interagire grazie alla proiezione con il videoproiettore. I materiali naturali vengono messi sul piano dello scanner (avendo cura di proteggerlo con acetati trasparenti) e vengono poi scansionati come se si trattasse di un documento originale. L'immagine realizzata viene proiettata sulla parete e diventa una quinta scenografica su cui i bambini possono lavorare, ad esempio, con le ombre dei propri corpi. Le immagini realizzate possono però essere anche stampate e diventare la base di lavoro per una stop motion: i diversi personaggi vengono ritagliati e posizionati sopra la stampa in formato A3. Successivamente i bambini potranno muovere i personaggi sullo sfondo e riprendere il lavoro con la macchina fotografica oppure usando l'applicazione Stop Motion Studio.

Suggerimenti per la valutazione

Viene valutata la capacità di collaborare alla realizzazione di una scenografia

- Suggerimenti di indicatore:

il livello di partecipazione dei bambini all'attività



Nota 1- La Scuola del Bornaccino fu una esperienza di avanguardia dopo la Seconda Guerra Mondiale, nelle campagne santarcangiolesi: un maestro pittore, Federico Moroni, cominciò a far lavorare i suoi bambini con la china e fecero meravigliose osservazioni del mondo esterno tradotte poi graficamente in disegni singoli e opere collettive.



Risorse, link utili:

Nota 1 - <http://omeka.scedu.unibo.it/items/show/1202#c=0&m=0&s=0&cv=0&z=-0.0498%2C-0.0812%2C1.1111%2C0.8316>

Questa scheda è stata formulata per bambini di 8 anni, classe terza elementare.

CARTONI *NATURALI*

«Produrre un cartone animato/realizzare una stop motion»

Sessione n° 09

🕒 240 min

Contesto della sessione

A questo punto del modulo, i bambini possono cominciare a lavorare sulla narrazione di una breve animazione. È stato considerato significativo, per il tema, il lavoro realizzato dall'artista italiano Antonio Catalano che viene proposto come ispirazione per facilitare una narrazione poetica. Ora la classe è pronta per produrre il suo primo cartone animato con la tecnica della stop motion. Viene usata l'app per tablet Stop Motion Studio e i bambini mettono in animazione il proprio lavoro.

Obiettivo della sessione

Dare ad ogni bambino la possibilità di cominciare a lavorare sulla narrazione unendo aspetti poetici e biografici, finalizzati al suggerimento di storie per animazioni.

Dare ad ogni bambino la possibilità di fare e capire un'animazione in stop motion.

Obiettivi di apprendimento

Al termine della sessione, l'alunno sarà capace:

- di scrivere in maniera poetica delle brevi frasi che possono dare origine a delle animazioni video
- saper usare almeno un'app per creare cartoni animati

Materiale necessario

- Cartoncino bianco di forma quadrata almeno 19x19 cm (in alternativa anche carta bianca tagliata in formato quadrato), foglie, colle, penne nere,
- il libro di Antonio Catalano (vedi note) per poter ispirare il lavoro dei bambini,
- tablet con installata l'applicazione Stop Motion Studio,
- cavalletto per il tablet, fogli A3, foglie, colla, giornali, forbici.

Svolgimento

Lavoriamo sulla storia

Prendiamo ispirazione dal libro “Il museo delle foglie cadute” dell’artista Antonio Catalano e immaginiamo una storia per ogni foglia. Seguendo il lavoro dell’artista, i bambini e le bambine ricevono un foglio 19x19 cm (oppure un cartoncino bianco) di formato quadrato e scrivono una frase che possa evocare ricordi, storie, aneddoti.

Ogni bambino presenta il suo lavoro alla classe.

E’ possibile realizzare più di un progetto.

Lavoriamo sull’animazione a passo uno

A questo punto è possibile passare alla produzione dell’animazione video decidendo con i bambini come gestire il materiale prodotto. La regola è: un movimento, uno scatto. L’applicazione permette di velocizzare o rallentare il lavoro anche in una fase successiva per migliorare la leggibilità del prodotto. I bambini e le bambine decidono come organizzare la loro animazione, come avviene il susseguirsi dei fotogrammi, che tipo di significato si costruisce, foto dopo foto. Con tanta pazienza e ordine, vengono posizionati i materiali e realizzati gli scatti per l’animazione.

Ai bambini, collegando il tablet con il videoproiettore o la LIM, viene mostrata l’app Stop Motion Studio (o simili) per lavorare in stop motion. Successivamente, a coppie, i bambini tornano sul lavoro fatto ispirandosi al libro “Il museo delle foglie cadute” di A. Catalano e preparano, su fogli A3, senza incollare, sia la foglia sia la frase che racconta la storia della foglia. La frase però viene composta in passo uno con le lettere dei giornali che i bambini avranno precedente ritagliato. A turno, le coppie di bambini si avvicinano alla postazione preparata per le riprese, posizionano il foglio bianco e, in successione, gli elementi necessari all’animazione (prima la foglia, poi ogni lettera della frase). Alla fine delle riprese, il filmato viene esportato, visionato e commentato.

Una variante è rappresentata dall’uso dell’applicazione Scratch: i bambini e le bambine possono facilmente realizzare una loro storia animata usando il linguaggio della programmazione.

In questo caso si propone di dedicare un po’ di tempo alla scoperta del funzionamento dell’applicazione per poi saperla usare nella fase finale di realizzazione di questo percorso.

Suggerimenti per la valutazione

Viene valutata la comprensione dell’attività

- Suggerimenti di indicatore:
- la presenza di tutti gli aspetti pre-progettati e necessari all’immagine posizionati nella pagina bianca fornita (ad esempio, deve esserci sia la frase sia la foglia incollata se si vuole rispettare lo stile del libro – ogni classe decide le proprie regole compositive)
- ogni bambino deve saper usare l’app proposta nell’attività.



Nota 1- Antonio Catalano è un'artista che in questo libro regala suggestioni poetiche ad adulti e bambini.

Nota 2- La stop motion è una tecnica di animazione che usa, in alternativa al disegno eseguito a mano, oggetti inanimati mossi progressivamente, spostati e fotografati a ogni cambio di posizione. La proiezione in sequenza delle immagini dà l'illusione di movimento.



Risorse, link utili:

Nota 1 - <https://biblioragazzilettere.wordpress.com/2010/05/03/museo-delle-foglie-cadute/>

Nota 2 - <https://www.focusjunior.it/tecnologia/cos-e-la-stop-motion-la-magia-dell-animazione-svelata/>

Questa scheda è stata formulata per bambini di 8 anni, classe terza elementare.

Allegato all'itinerario:

MATERIALE PER LA DIDATTICA

Il mio quaderno

tandem

APPARTIENE A: _____

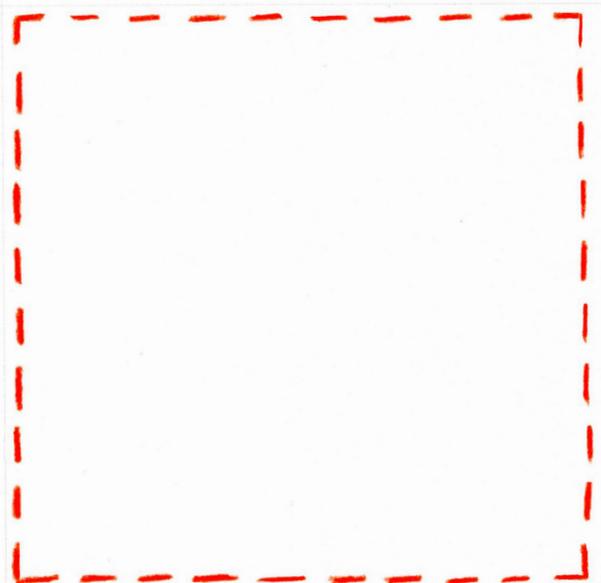
CLASSE: _____

SCUOLA: _____

ANNI: _____

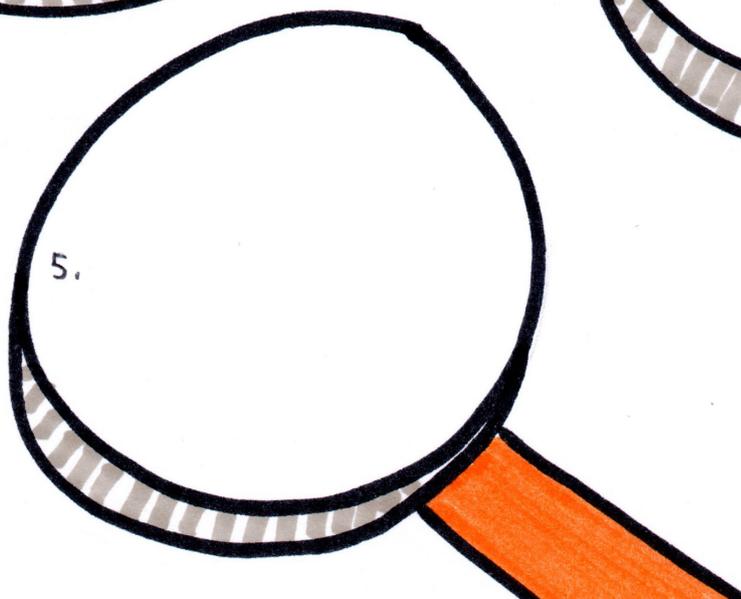
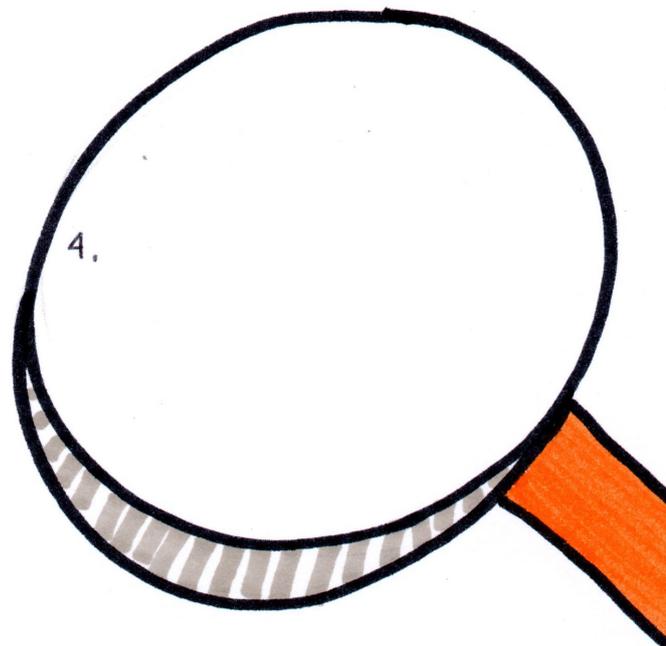
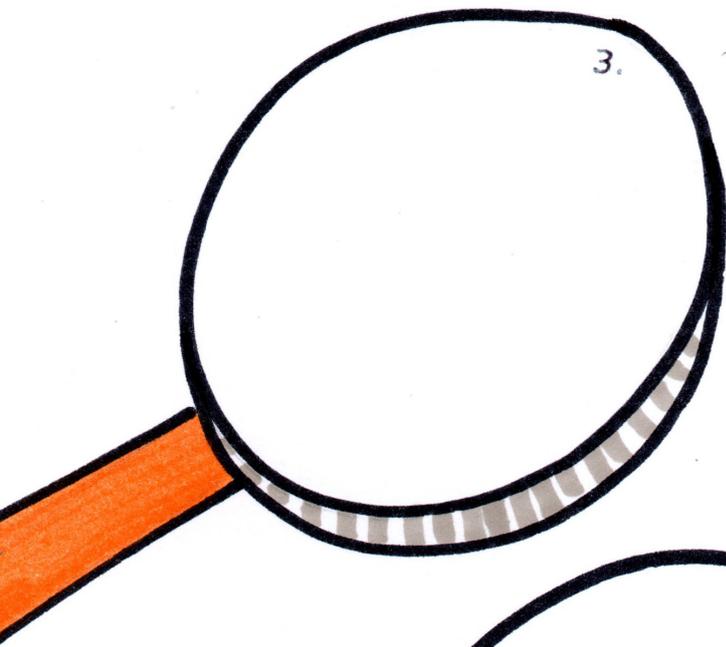
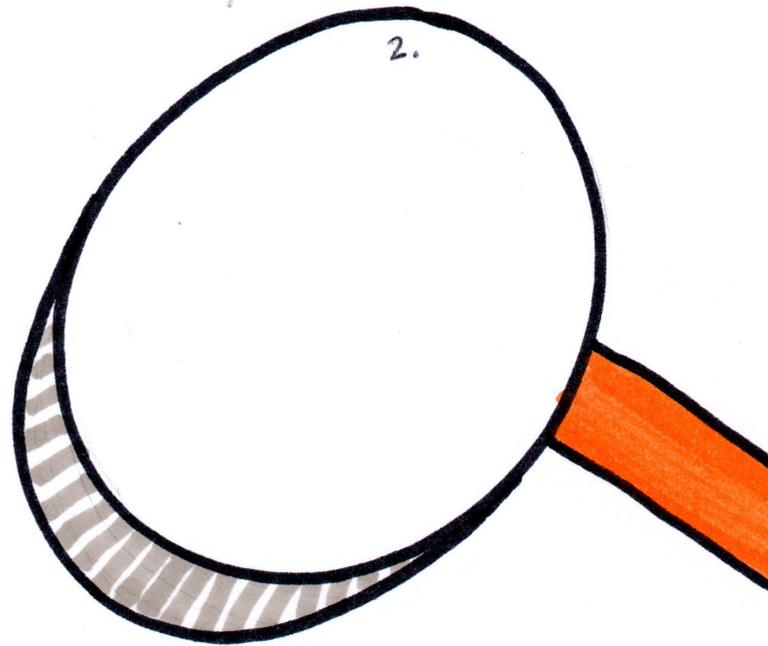
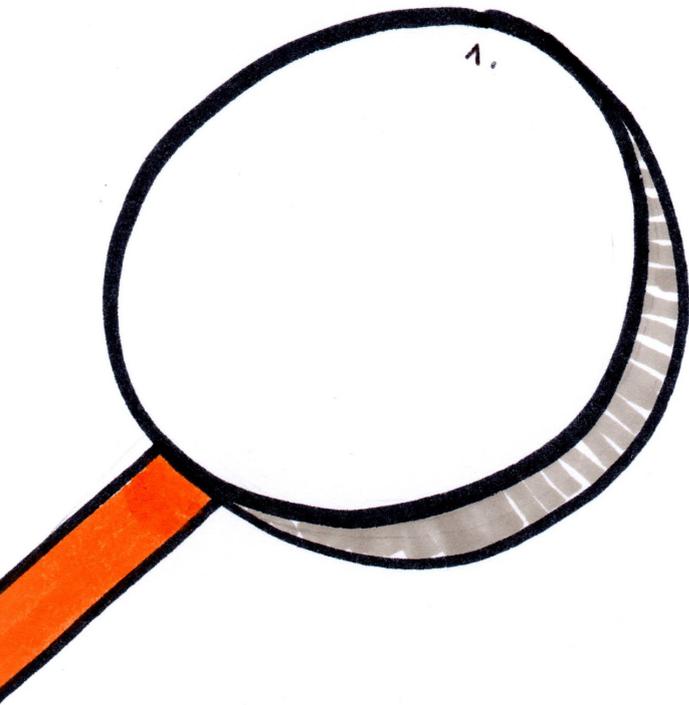
ABITO A: _____

IL MIO AUTORITRATTO

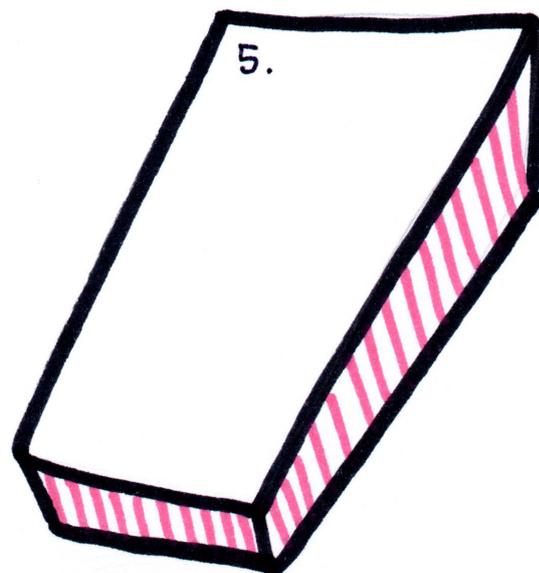
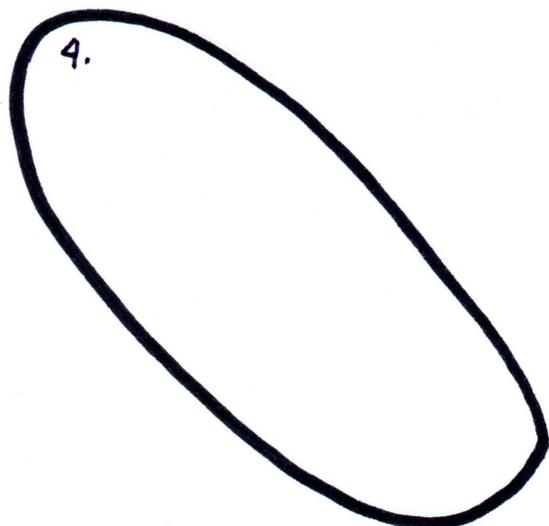
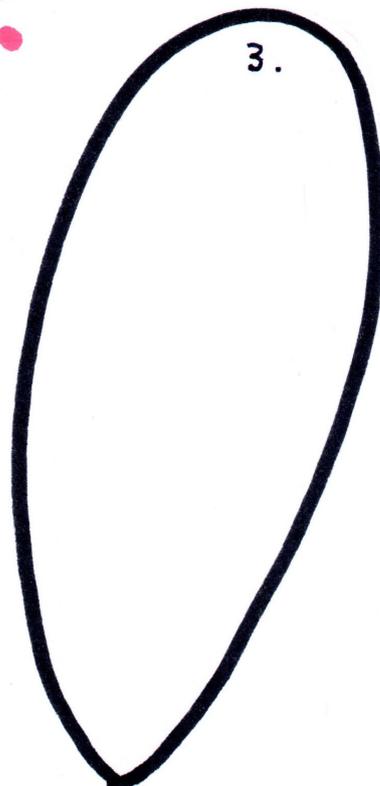
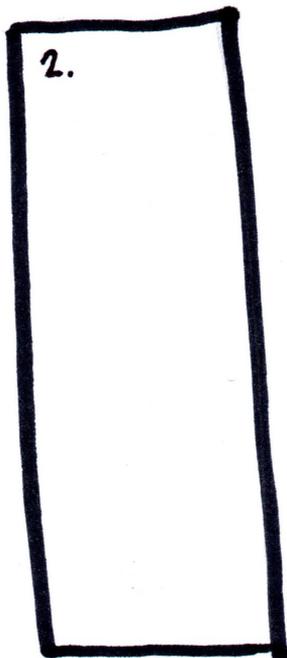
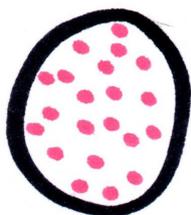
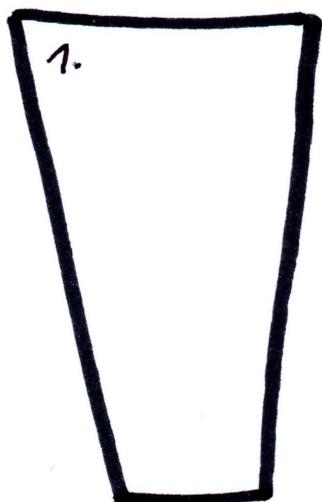


Zaffiria
LABORATORI ALLESTIMENTI MOSTRE

COSA VORRESTI SCOPRIRE?



COSA NE SAI?



CHARACTER design

POSSIBILITÀ

LE MIE SCELTE

→ OCCHI



→ NASO



→ BOCCA



→ CAPELLI



→ ORECCHIE



→ MANI



→ PIEDI



→ VESTITI



TEGNOMENÙ

→ della settimana ←

MATTINA POMERIGGIO SERA

*i miei
quodizi*

LUNEDÌ

MARTEDÌ

MERCOLEDÌ

GIOVEDÌ

VENERDÌ

SABATO

DOMENICA

Le opinioni di mamma e papà

come faccio ricerca SU INTERNET ?

Quale BROWSER uso ?

→ COS'È SECONDO TE
IL BROWSER?

Come scelgo le PAROLE CHIAVE ?

Come scelgo cosa CLICCARE tra i tanti
risultati che vengono fuori ?

Come faccio a capire se posso
fidarmi di una FONTE ?

→ SAPRESTI SPIEGARE
COS'È UNA FONTE?

Come faccio a decidere se ho fatto
una BUONA RICERCA ?