

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