

**Progettate nel dettaglio un'attività da fare
nel vostro gruppo classe.**

TITOLO DELL' ATTIVITA'

**L'ALBERGO INSONNE; FRAMES DAL FUTURO : workshop di Stop
Motion in collaborazione con Diskolé**

DOCENTI COINVOLTI

nome scuola	nome docente	materia

MATERIA

ETA' DEGLI ALUNNI/CLASSE FREQUENTATA

PREREQUISITI

Si tratta di un'attività che sfrutta il potenziale inclusivo delle nuove tecnologie (device, applicazioni...), non sono richiesti specifici prerequisiti tecnici ma una generale predisposizione all'utilizzo di dispositivi come tablet e smartphones.

OBIETTIVI DIDATTICI

(Cosa avranno imparato gli studenti al termine dell'attività?)

- Acquisire competenze tecniche specifiche in ambito digitale

Download applicazione utilizzata sul proprio device; utilizzare l'applicazione "Stop Mo" per realizzare filmati animati a partire da fotografie: uso fotocamera integrata in smartphones e tablet (esposizione, flash, messa a fuoco, scatti multipli ecc.); acquisire padronanza nelle funzioni di post-produzione video: impostare la velocità di riproduzione delle fotografie, sostituire/inserire nuove fotografie a lavoro finito, utilizzare l'archivio della App per inserire testi, cornici, disegni, simboli, fotogrammi; acquisire padronanza nelle funzioni di post-produzione suoni: importare un suono .wav dall'esterno, importare un suono .wav dall'interno, inserire un motivo di sottofondo, equalizzare, utilizzare la dissolvenza; utilizzare strumenti di archiviazione digitale (Google Drive, Youtube- es. come fare un canale per mostrare i lavori prodotti, Mail ecc.) per la condivisione dei contenuti prodotti

- Rafforzare la capacità logico-cognitive, di ideazione e narrazione

Ideare e raccontare una storia attraverso l'uso di uno storyboard (che permette di organizzare e sintetizzare in concetti "fotografici" una narrazione); collocare eventi sulla linea del tempo senza utilizzare necessariamente la rappresentazione grafica lineare-spaziale del tempo (es. attraverso la rappresentazione dei mutamenti delle cose come nella successione giorno/notte, buio/luce ecc.);

- Rafforzare le abilità creative, artistiche ed espressive: saper coordinare tecniche di produzione manuale con tecniche narrative attraverso gli strumenti digitali (es. produrre semplice scenografie con carta o materiali di riciclo, disegnandole e ritagliandole)
- Rafforzare le competenze trasversali (life skills), in particolare la capacità di lavorare in gruppo per obiettivi e tempi definiti (anche con modalità di peer tutoring) e di operare in modalità

problem solving

SINTESI DELL'ATTIVITA' PROPOSTA **(max 10 righe)**

La tecnica dello STOP MOTION, semplificata dall'uso dei tablet e da specifiche app, è uno strumento efficace per supportare i percorsi didattici, sostenere l'apprendimento significativo in un'ottica costruzionista, stimolando la motivazione ad apprendere, potenziando la competenza logico-analitica in modo non trasmissivo, anche grazie all'uso combinato del dispositivo digitale e di modalità analogiche. Risulta estremamente inclusiva, perché valorizza modalità altre di elaborazione e produzione delle conoscenze e consente a coloro che la utilizzano di instaurare un rapporto sinestetico, globale, immediato ed intuitivo con esse. Lo STOP MOTION (frame by frame o passo uno) sfrutta una particolare cinepresa che impressiona un fotogramma alla volta, azionata dall'operatore/animatore. Affinché la ripresa risulti fluida allo spettatore sono necessarie molte pose. Per svilupparla in modo semplice e alla portata di mano di tutte e tutti utilizziamo l'applicazione per APPLE Stop-mo. L'applicazione funziona con gli smartphone e con i tablet in modo semplice e molto intuitivo.

La tecnica prevede una fase preliminare durante la quale viene pensata la storia attraverso la costruzione di uno storyboard e le scenografie e i soggetti vengono creati manualmente. Ne risulta dunque un prodotto misto, frutto di un processo insieme analogico e digitale, che garantisce un rapporto attivo, concreto, fisico con le conoscenze. È un dispositivo di potenziamento dell'apprendimento perché è in grado di stimolare tutti i sensi di coloro che sono coinvolti. Infine, l'aspetto concreto della produzione viene attinto non solo nella fase preliminare della realizzazione delle scene e dei soggetti ma, effettuate le pose, anche sul tablet, grazie alla modalità touch, che permette di toccare le scene, in fase di post-produzione, scegliendo il tempo di scorrimento dei fotogrammi, inserendo l'audio, scrivendo o modificando col dito le immagini. Quest'ultimo aspetto, legato alla manipolazione dello scorrimento dei fotogrammi, risulta estremamente efficace per comprendere concretamente le sequenze logico-temporali e i nessi causali, e può avere risvolti cognitivi molto importanti. Ragazzi e bambini possono intervenire "poieticamente" nella sequenza degli eventi, nella catena delle cause e degli effetti, e possono toccare con mano, oltre che vedere, lo scorrere dei tempi e la successione delle tre dimensioni, passata, presente e futura.

APPROCCIO DIDATTICO

- Lezione frontale
- Flipped classroom
- X Workshop**
- X Cooperative Learning**
- X Project Based learning**
- Problem Based Learning
- Reverse Mentoring
- Altro _____

TEMPI PREVISTI PER LA PROGETTAZIONE

- Presentazione dell'equipe e formazione del gruppo delle/dei docenti in modalità circle-time: condivisione dei bisogni e delle aspettative, obiettivi. (30 minuti)
- Presentazione della tecnica e di alcuni elaborati esemplari; Come si realizza un foglio di storyboard. Breve proiezione di un sample dei lavori svolti presso il Cpiat di Torino (40 minuti)
- Ogni gruppo costruisce il proprio storyboard a partire dai temi dati, L'ideazione viene stimolata in modo euristico, offrendo ai gruppi alcuni elementi in modo casuale (pupazzi, piccoli oggetti, animali) e materiali cartacei da disegnare e ritagliare per realizzare le scenografie. (30 minuti)

Tempo totale: 100 minuti

TEMPI PREVISTI PER L'ATTIVITA'

I gruppi "girano" il proprio filmato in STOP MOTION utilizzando i tablet, i cavalletti, le scenografie e gli elementi offerti, sulla base dello storyboard precedentemente realizzato. Scattano le foto e si dedicano alla post-produzione (scelta della velocità dei fotogrammi, inserimento audio, sovrascrittura touch) (60 minuti)

DESCRIZIONE DELL' ATTIVITA' IN DETTAGLIO

(descrivi quello che farai in classe specificando la durata di ogni azione. ES: dividere la classe in gruppi da 5 durata 5 min etc...)

Presentazione dell'attività alle /ai docenti, attraverso l'utilizzo di sample realizzati a scuola, circle time di gruppo per la condivisione di bisogni inerenti ai diversi contesti, aspettative, obiettivi (30 minuti ca.) e la conoscenza delle rispettive competenze

Divisione del gruppo dei pari in micro-gruppi di 5 membri ciascuno: i gruppi devono essere il più eterogenei possibile sotto il profilo delle competenze (digitali, creative, didattico/disciplinari) (10/15 minuti)

Presentazione dei temi proposti, tra i quali i gruppi possono scegliere il preferito da sviluppare (10 minuti)

Presentazione della tecnica dello stop-motion attraverso l'utilizzo della App Stop Mo (15 minuti)

Condivisione delle tecniche di realizzazione di uno storyboard (utilizzando parole e schizzi) e realizzazione dello storyboard da parte di ciascun gruppo (30 minuti) - la produzione dello storyboard avviene con l'affiancamento di un tutor/educatore per ogni gruppo.

I gruppi "girano" il proprio filmato in STOP MOTION utilizzando i tablet, i cavalletti, le scenografie e gli elementi offerti, sulla base dello storyboard precedentemente realizzato e possono produrre piccole semplici scenografie, disegnandole e ritagliandole. Scattano le foto (60 minuti)

Post-produzione audio e video (30 minuti)

I RUOLI

(identifica i diversi ruoli ricoperti da studenti e studentesse in questa attività. Descrivi brevemente cosa compete a ciascun ruolo tenendo presente le caratteristiche di ogni studente per poter coinvolgere attivamente tutti)

Il lavoro viene organizzato in piccoli gruppi di 5 componenti ciascuno e realizzato in modalità cooperativa, con ruoli ispirati al mondo del cinema:

- Il regista (controlla il rispetto dello storyboard durante l'esecuzione delle operazioni, coordinando le altre figure)
- L'operatore di macchina (scatta le fotografie)
- Lo scenografo (muove gli oggetti di scena)
- Il direttore della fotografia (controlla la corretta esecuzione delle fotografie e segue la post-produzione video)
- Il tecnico del suono (sceglie i suoni, li inserisce nel montato, equalizza, taglia)

RESTITUZIONE PLENARIA

(identifica le domande da porre alla classe per moderare la riflessione sul processo e sui prodotti)

Durante la restituzione plenaria, di 60 minuti ca., i gruppi presentano il proprio lavoro proiettandolo sullo schermo, per favorire lo scambio e la riflessione condivisa, anche oltre il tempo del workshop, i partecipanti potranno inviare a tutti via email, o condividerlo tramite Drive, il proprio filmato.

La visione dei filmati originali in plenaria rappresenta il punto di partenza e lo stimolo concreto per la riflessione collettiva, che sarà focalizzata dai facilitatori/facilitatrici dell'attività intorno ai tre assi

- sviluppo della creatività ed efficacia comunicativa rispetto ai temi scelti (il filmato rappresenta e comunica bene il tema scelto? Cosa avresti cambiato, dopo averlo visto? Suggestisci un finale diverso)
- criticità nella realizzazione in gruppo del prodotto e strategie che i membri del gruppo hanno attuato per superarle (hai riscontrato problemi nell'assunzione dei ruoli? Di che tipo? Come li affrontati il tuo gruppo?)
- criticità nell'esecuzione tecnica dei prodotti e strumenti di risoluzione delle stesse

SUGGERIMENTI PER LA VALUTAZIONE DELL'ATTIVITA'

(descrivi come potresti valutare l'apprendimento di studenti e studentesse)

- Data l'ampia accessibilità dell'app e della tecnica, essa è replicabile anche a casa o nel tempo libero extracurricolare, studenti e studentesse possono dunque realizzare elaborati ulteriori (storyboard+ filmato) anche in proprio o a piccoli gruppi, e condividerli con l'insegnante e i compagni attraverso Whatsapp o Drive.
- Come lavoro di gruppo con un output concreto, immediato ed intuitivo, si presta particolarmente sia all'autovalutazione che alla valutazione tra pari, condotta per es. con circle time in classe o con schede di valutazione ispirate al mondo del cinema e della critica cinematografica
- Parte integrante della valutazione dev'essere la capacità del gruppo e dei singoli componenti di realizzare consegne date in un tempo stabilito

MATERIALE NECESSARIO/COSTI NECESSARI

- Materiali scenografici: carta, cartoncini di varie tipologie, forbici, colla, scotch magico, pennarelli, pupazzi o oggetti piccoli per i personaggi tra i 5 e i 10 cm massimo, spago (per muovere i personaggi) ; i materiali sono vari e ad libitum a seconda dei gusti e del tema scelto (20 euro usando anche materiale di riciclo)
- una luce direzionale (anche tipo Torcia)
- tablet o smartphone
- Un telo/ foglio A3 verde (per utilizzo funzione green screen)

EVENTUALI RISORSE / COSTI NECESSARI

COSTO TOTALE

20/30 euro se si possiedono già i device con i quali utilizzare l'app nella sua versione base, gratuita

CONSIGLIACI UNA RISORSA

(film, libro, sito web, ecc)

- Georges Melies, *Le Voyage dans la Lune* (1902);
- Emile Cohl, *Fantasmagorie* (1905)
- Willis O'Brien (effettista)- Harry Hoyt (Regista): *The Lost World* (1925)

Perchè i primi pionieri? Perchè agli albori della tecnica cinematografica, questi esempi sono importanti per veicolare come, con una ridotta disponibilità tecnica, ma un'ottima capacità narrativa e di sintesi, si

possano ottenere risultati eccellenti ed ancora attuali