

# Doodles-video

I.C. Via Ricasoli

Aline Pasquero

# PRESENTAZIONE ATTIVITÀ

## DESTINATARI

Classe 4° - 5° Scuola Primaria

## DISCIPLINE COINVOLTE

Informatica: utilizzo del software VideoPad  
Arte: disegno, inquadratura

## LABORATORIO RICONNESSIONI A CUI SI ISPIRA

Creazione Contenuti Digitali

## COMPETENZE E CONOSCENZE ACQUISITE

- Competenza digitale
- Competenza creativa (artistica)

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo progettato e preparato l'attività didattica, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

## PASSO 1

**DURATA:** 2,5 h

**RISORSE:** Riprese video da tablet (più tablet);  
Software Video Pad.

### AZIONI:

- installare App Video Pad
- spiegare attraverso immagini e video dimostrativi, l'attività artistica (doodles all'interno della sagoma della mano)
- spiegazione di come si utilizza il video (inquadratura, posizione, "fermezza" delle riprese) con esempi pratici
- formazione di gruppi da due per le riprese e da quattro per il montaggio
- Spiegazione montaggio in videoPad e aumento della velocità di riproduzione e inserimento di un file musicale

### OBIETTIVI:

Comprendere l'attività artistica dei doodle, comprendere l'attività di montaggio e inserimento file musicale.

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo condotto l'attività didattica in classe, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

**PASSO 2**

**DURATA:** 2h

**RISORSE:** Fogli e pennarelli a punta fine per l'attività artistica, tablet

## AZIONI:

- preparare materiale per la creazione artistica: fogli, pennarelli a punta fine
- preparare postazione per le riprese
- suddivisione in gruppi da due e inizio riprese della creazione artistica: un bambino inizia il disegno mentre l'altro lo riprende dall'alto, in modo che si veda il disegno e le mani che disegnano

**OBIETTIVI:** Comprensione della buona ripresa video, creazione di buon materiale artistico per il video

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo condotto l'attività didattica in classe, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

**PASSO 3**

**DURATA:** 1,5 h x 3 lezioni

**RISORSE:** VideoPad;  
Siti web: Free music archive, Internet archive (audio)

## AZIONI:

- suddivisione in gruppi da quattro per lavorare nel montaggio
- caricamento di tutti i video del proprio gruppo in un unico file
- scelta delle musiche di sottofondo nell'archivio musicale online
- il montaggio prevede la lavorazione del tempo di riproduzione video (velocizzato) e inserimento di brano musicale adatto come sottofondo

## OBIETTIVI:

Saper lavorare in modo cooperativo, apprendere le skills di montaggio in VideoPad e ricerca musicale nel sito online. Senso critico per la scelta di velocità di riproduzione e per la scelta di una musica adatta in base al materiale (musica veloce, musica incalzante, musica lenta, musica da videogioco, ecc).

# RESTITUZIONE E VALUTAZIONE

Raccontiamo, passo dopo passo, come è avvenuta la restituzione e valutazione, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza



Ogni gruppo ha sperimentato il montaggio di un video, scelto la musica e eventuali transizioni, creando un unico file.

Ogni gruppo ha materiale diverso su cui lavorare, ma l'attenzione si pone anche sulla scelta musicale, sulla distribuzione dell'inserimento dei videoclip e velocità di riproduzione in base alla grandezza e quantità di doodle interni al disegno.

Si valuta sia il lavoro di gruppo: la capacità di ripresa video, armonia nel montaggio e ricerca suoni, sia il lavoro individuale: la scelta e la realizzazione del doodle più appropriato e vario.



## CONSIGLI

- I primi lavori devono essere ridotti da non creare video troppo lunghi altrimenti il file finale diventa lunghissimo e difficile da seguire.
- La musica scelta può essere variata, ma ricordare agli alunni di non cambiarla troppo spesso altrimenti diventa confusionario.
- Oltre all'idea di creare doodles all'interno della sagoma della mano, si può proporre di fare i doodles in figure geometriche, in disegni liberi o disegni semplici (solo il contorno) di oggetti o animali.
- Si può prevedere la scelta di alcuni tagli nelle videoclips nel caso di produzioni troppo lunghe.



## LICENZA

Indica qui la licenza aperta da attribuire al documento, scegliendo e citando solo una delle seguenti:

- [CC BY-NC-SA](#)

