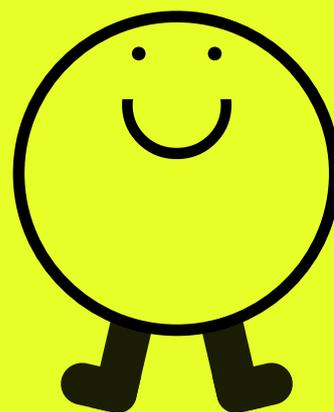
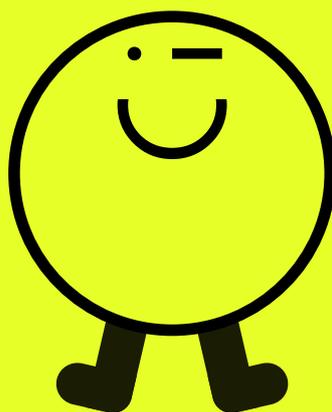
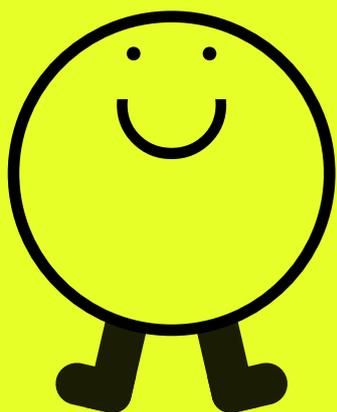
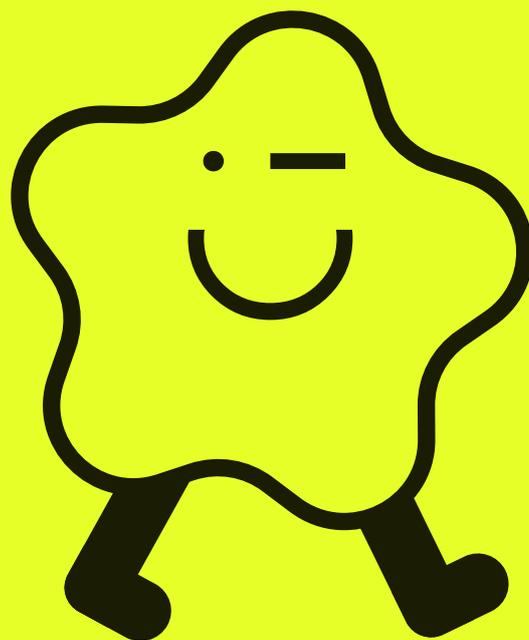


#01

Toolkit_infanzia



INDICE

1. Introduzione al toolkit	p. 3
2. Prima di vedere il film	p. 5
3. Attività 1 - Raccontiamo la storia	p. 6
4. Attività 2 - Costruiamo i personaggi e le scenografie	p. 7
5. Attività 3 - Animiamo la nostra storia	p. 8
6. Attività 4 - Il suono	p. 10
7. Altre attività	p. 11

Introduzione al toolkit

Il toolkit che avete tra le mani o che state leggendo dallo schermo, è stato pensato dai partner del progetto “CinemaTech - La tecnologia, il cinema e noi” come supporto ai docenti che vogliono guidare i loro alunni nella **realizzazione di storie animate in stop-motion** a partire da un film o un cartone precedentemente visti, al cinema o in classe.

In particolare in questa scheda l'attività è stata semplificata al massimo per permettere poi, ai docenti, di applicare questa tecnica in percorsi sulla narrazioni per bambini/e.

Scorrendo il testo troverete dei collegamenti ipertestuali, che vi porteranno a strumenti e materiali online. È quindi preferibile leggere questo toolkit direttamente da computer e/o tablet.

Inoltre è stata predisposta una **cartella drive** con tutte le schede attività che possono essere stampate e distribuite agli studenti/esse.

Utilizziamo un estratto di E. Corelli pubblicato nel sito web di Indire, relativo al percorso “Hocus & Lotus in action” che lei stessa ha realizzato presso una scuola dell'infanzia.

«Il marketing legato ai cartoni animati è enorme e troppo spesso l'interesse dei produttori è quasi esclusivamente economico, piuttosto che educativo e didattico.

Fare particolare attenzione, quindi, **a ciò che i bambini guardano** e soprattutto a come lo interpretano, mi è sembrata davvero una priorità. Non solo, mi è sembrato essenziale fornire, fin dalla scuola dell'infanzia, coerentemente con l'età, gli strumenti necessari per **imparare a scegliere**, discriminare e valutare quanto offerto dai mezzi di comunicazione di massa.

Dopo attenta riflessione, ho ritenuto che il cartone animato fosse proprio il linguaggio mediale più adatto ad attivare nei bambini la riflessione che potesse portarli a ragionare su punti di vista, finzione/realità e messaggi positivi/negativi.»

Per questo, dopo aver visto dei cartoni, per lo più animati in stop-motion, attraverso alcuni suggerimenti su come condurre alcune attività in classe, porteremo i bambini e le bambine a realizzare una **piccola animazione** utilizzando **tablet e applicazioni gratuite**.

Partiamo dalla definizione di stop motion

Lo **Stop Motion**, o passo uno, è nato insieme al **cinema**: era utilizzata già dal regista George Mèliés nei primi anni del secolo scorso.

Si tratta di una delle **tecniche di animazione più semplici** e coinvolgenti che si possano utilizzare nella scuola dell'infanzia, con **bambini dai 3 ai 5 anni** (ma naturalmente anche oltre). Una tecnica di animazione che usa oggetti inanimati mossi progressivamente, spostati e fotografati a ogni cambio di posizione. La proiezione in sequenza delle immagini dà l'illusione di movimento: esattamente come accade nel cinema con gli esseri umani. Sono diverse le maestre che testimoniano l'efficacia oltre che la semplicità di utilizzo nella realizzazione di un prodotto, da parte di bambini e insegnanti.

«Non essendo necessario essere degli esperti e possedere competenze tecnologiche particolarmente avanzate, questa tecnica può essere utilizzata da chiunque lo desideri, con semplicissime conoscenze di base. Come si suol dire: massima resa, con il minimo sforzo. La competenza richiesta è quella di saper scattare una fotografia e utilizzare app da smartphone o telefono

La differenza tra l'immagine statica iniziale e l'immagine in movimento che si ottiene al termine del procedimento lascia affascinati i bambini.

Sulla base di questa vicinanza tra lo strumento della fotocamera e i bambini e della sua semplicità di utilizzo, e con la consapevolezza che l'immagine è il medium per eccellenza nella scuola dell'infanzia, da subito ho individuato questa tecnica come la più adatta per il percorso.» *E. Corelli*

Il **Gruffalò** ad esempio è stato realizzato con la tecnica **passo uno**.

La regia è stata affidata a Jakob Schuh e a Max Lang che hanno deciso di unire computer grafica e animazione a passo uno, soluzione che consentiva sia la fedeltà all'originale, sia l'esplorazione di **nuovi territori visivi**.

«Mi è sembrata una buona idea creare un universo tridimensionale, ma ho anche voluto conservare l'aspetto 'tattile' e umano delle tavole di Axel Scheffler, le loro imperfezioni, le pennellate, le macchioline d'inchiostro: di qui il ricorso all'animazione a passo uno.»

Prima di vedere il film

Nel caso in cui l'educatore volesse riprodurre le seguenti attività abbinandole alla visione di altri prodotti audiovisivi vi consigliamo, prima di scegliere il titolo del film/cartone, di **definire l'obiettivo** che, con il percorso, vi ponete di raggiungere, la **tematica** o le tematiche che vi interessa trattare e il prodotto finale che vorreste fosse realizzato.

In particolare con le tracce di attività proposte in questa scheda si ha l'obiettivo di approfondire la storia raccontata dal cartone animato Gruffalò introducendo la tecnica dello stop-motion per favorire nei discenti la capacità di **meglio comprendere il funzionamento di una narrazione**, sulla base di uno storyboard. Così la narrazione, creata anche attraverso dispositivi tecnologici, può essere spesa per meglio comprendere la storia vista e **imparare a raccontarla**, o raccontarne di altre.

Se si volesse approfondire questa traccia sulla base del cartone Gruffalò un ulteriore elemento da mettere in gioco è quello di analizzare e comprendere, attraverso il cartone stesso, alcuni aspetti dei comportamenti delle persone che possono essere negativi o positivi, e che possiamo anche riconoscere nel mondo in cui viviamo.

Ci insegna infatti che non sempre ciò che appare come più "mostruoso", lo sia poi realmente. Ed è valido anche il viceversa, ossia l'apparentemente indifeso e piccolo topolino risulta infine non solo il più furbo, ma in qualche modo anche il più "spietato" della storia, approfittando della paura altrui per mettersi al sicuro.

Attività 1 Raccontiamo la storia

Si consiglia di svolgere ognuna delle seguenti attività per massimo 45'

Chiedere ai bambini di raccontare a voce Il Gruffalò.

Una volta che i bambini hanno raccontato. Individuare gli elementi comuni a tutte le storie, guidarli nel dare risposte collettive alle seguenti domande:

1. Come comincia la storia?
2. Chi è il personaggio principale
3. Chi sono i primi animali che incontra e dove li incontra?
4. Cosa succede quando avviene l'incontro con il Gruffalò?

Creare 4 rettangoli su un foglio o lavagna e, mentre i bambini e le bambine rispondono, abbozzare i disegni delle scene nei rettangoli oppure usare dei disegni precedentemente realizzati.

Nel fare questo semplice esercizio, abbiamo cominciato ad introdurre a grandi linee lo strumento dello storyboard, alla base di ogni animazione.

Nota per l'insegnante

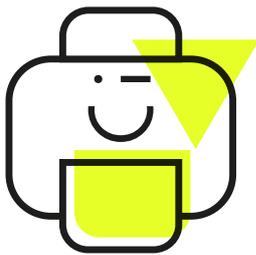
Storyboard è un termine inglese che, letteralmente, significa "tavola (board) della storia (story, intesa come racconto)" e viene generalmente utilizzato per indicare la rappresentazione grafica, sotto forma di sequenze disegnate in ordine cronologico, delle inquadrature di un fumetto o di un film, dal vero come d'animazione. In italiano perciò potrebbe essere tradotto come "sceneggiatura disegnata" (o "illustrata"), oppure come "visualizzazione di un'idea di regia".

Attività 2 Costruiamo i personaggi e le scenografie

Sulla base di quanto emerso dall'attività precedente ci prepariamo a raccontare con la tecnica dello stop-motion la storia di Gruffalò a modo nostro. I personaggi e tutti i soggetti necessari sono precedentemente stampati dall'insegnante, saranno poi i bambini a colorarli ed attaccare i bastoncini.

Alcuni bambini disegneranno le scenografie, quindi il paesaggio su cui si muoveranno i personaggi, altri coloreranno i personaggi.

Di cosa avrai bisogno?



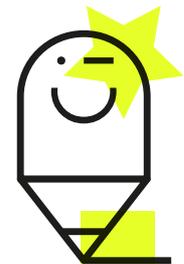
scarica i materiali
QUI



forbici



nastro
adesivo



pennarelli
colorati

Attività 3 **Impariamo a muovere i nostri elementi** **per creare un'animazione**

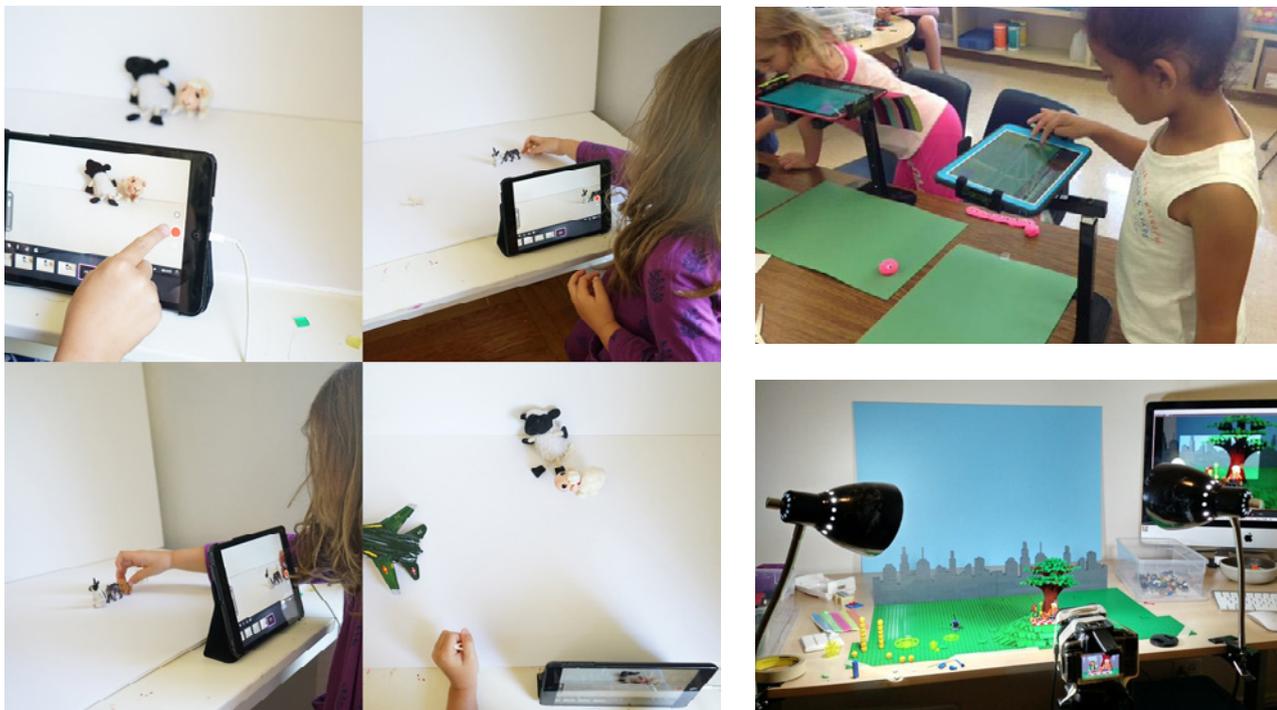
Ogni gruppo dovrà animare la sua storia spostando i personaggi a passo uno sulla scenografia e utilizzando un tablet come dispositivo di ripresa.

In particolare l'esercizio consiste nel realizzare, divisi in gruppi di massimo 5 bambini/e, queste 3 scene:

1. il topolino è fermo in un punto e uno dopo l'altro incontra: il serpente, il lupo, il gufo
2. una volta che gli animali sono tutti vicino al topolino, far entrare in scena il Gruffalò
3. quando il Gruffalò arriva al topolino, far muovere tutti gli altri animali verso l'esterno fino a farli scomparire

I movimenti dovranno essere molto brevi per restituire maggiore fluidità dell'animazione del personaggio.

Qui trovate un esempio di come realizzare l'animazione.



Nota per l'insegnante

Per realizzare l'esercizio seguente sarà necessario predisporre uno spazio per le riprese con tablet. Nel tablet dovrà precedentemente essere installata l'app stop-motion studio con la quale le diverse scene saranno riprese.

Stop Motion Studio è una semplice app pensata per sperimentare la tecnica passo uno con smartphone e tablet. In pochi passaggi si riescono a creare film d'animazione stop motion in alta definizione. Le immagini di partenza sono importabili dalla galleria personale, alle quali si possono applicare anche effetti specifici. Si dispone inoltre di comandi per disegnare direttamente sulle foto aperte. Il tool è compatibile con iOS e Android nelle rispettive principali versioni.

Potete meglio capire come funziona stop-motion studio dai video tutorial

nel [profilo youtube di Stop-Motion Studio](#) (inglese)

[Stop Motion Animation with Cut Paper.](#)

trovate una versione ridotta in italiano [QUI](#)

Attività 4 il suono

Per realizzare un progetto che possa risultare appagante per i nostri alunni si consiglia di inserire alle nostre riprese il sonoro sotto forma di: musica, suono, voce. La voce può essere inserita come dialogo o come voce fuori campo.

All'interno della App Stop Motion Studio è possibile inserire sopra le immagini in movimento precedentemente realizzate, una traccia di sonoro: sia registrando direttamente la voce all'interno della applicazione che pre registrandola su altri programmi e poi inserirla, sia inserendo effetti sonori e colonne sonore già presenti nella app. Anche con suoni e colonne sonore il file possono essere pre registrati e poi inseriti nel nostro progetto.

Qui un tutorial [O6 Sound - Stop Motion Studio Tutorial](#)

In caso di inserimento della voce, si consiglia di fare scrivere il testo e poi farlo leggere più volte prima della registrazione.

Si consiglia di registrare con microfoni (sono adatti anche gli auricolari che si utilizzano normalmente per gli smartphone) in un ambiente silenzioso.

Altre attività

Se si vuole ulteriormente sperimentare con lo stop-motion, a partire da una storia precedentemente introdotta, si possono usare degli utensili da casa e fare in modo che diventino i personaggi.

Ad esempio:

Una piccola saliera potrebbe essere il topolino

Gruffalò una grattugia

Corda/cordino il serpente

Macchinetta del caffè da una tazzina, il gufo.

A questo punto potete fare muovere ai bambini gli utensili come fossero personaggi e stimolare la loro immaginazione.

Per ulteriori approfondimenti potete consultare questo documento:

[Cinematech_Link_utili_infanzia](#)

L'iniziativa è realizzata nell'ambito del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola promosso da MiC e MIM:



PARTNER



Istituto
Comprensivo
Perugia 8

Istituto
Comprensivo
Perugia 1
"F. Morlacchi"

Direzione
Didattica
Primo Circolo
Umbertide

Direzione
Didattica
Aldo Moro

Licei Statali
F. Angeloni
ITT Allievi
Sangallo

Liceo Scientifico
Statale
R. Donatelli

Direzione
Didattica
G. Mazzini

SEC
Servizi Educativi
Comunali di Terni