



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO-FESR



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE CERVIA 2

Codice MIUR RAIC829007 - C.F. 92082630390

Via Caduti per la Libertà, 16 - 48015 CERVIA (RA) - tel.0544/71955 fax 0544/72246

E mail: raic829007@istruzione.it - Pec: raic829007@pec.istruzione.it - Sito web: www.iccervia2.edu.it

PROGETTUALITÀ PER L'AMPLIAMENTO DELL'OFFERTA FORMATIVA A.S. 2022/2025

Scheda progetto

Durata

(Scegliere una sola opzione)

Triennale

Annuale (a.s. 2022 / 2023)

PLESSO/I

ic secondaria di primo grado Cervia2

Titolo del progetto

“Opere animate”

Progetto di

Istituto

Plesso

Classe

Responsabile e coordinatore del Progetto (n. 1 solo docente)

Elena Prearo arte-immagine

Macroaree di progetto Ptof

(Scegliere una sola opzione)

Inclusione e differenziazione

Potenziamento linguistico

Potenziamento logico, matematico e scientifico

I linguaggi espressivi

Salute, Ambiente, Legalità e Sostenibilità

Continuità e orientamento

Scuola digitale

Bisogni educativi e formativi individuati

I cartoni animati sono una realtà complessa, densa di potenzialità educative. A livello operativo, si tratta di un'attività che sfrutta il potenziale inclusivo delle nuove tecnologie come ad esempio applicativi per cellulari e tablet. Non sono richiesti specifici prerequisiti tecnici ma una generale predisposizione da parte degli alunni all'utilizzo di dispositivi come tablet e smartphones.

Titolo "Opere Animate"

Luogo: aula in presenza

strumenti: ipad pro, app, cavalletto, catoncino, fermacampione, forbici, colori (matite e pennarelli) e trattopen.

tempi: tre/quattro ore di lezione.

Partendo dal presupposto che sia già stata svolta la lezione che solitamente dedico al cinema ed in particolare al cinema di animazione e alle sue diverse tecniche, l'insegnante propone agli alunni l'attività della creazione di un filmato utilizzando la tecnica "Stop Motion".

Attraverso la visione di filmati attinenti all'uso di questa particolare tecnica cinematografica, viene illustrato il progetto dal titolo "Opere animate", lo sviluppo, le modalità di esecuzione e le sue finalità.

L'insegnante presenta la tecnica dello stop-motion attraverso l'utilizzo della App "Stop Motion Studio" e mostra gli strumenti utili per la riuscita ottimale delle riprese.

Nello specifico viene presentata la cutout animation, un'animazione bidimensionale che viene applicata a oggetti piatti: ritagli di giornale, pezzi di stoffa ecc., in una sorta di collage in movimento.

Ogni studente è invitato ad individuare alcune opere tra quelle studiate, che possa prestarsi al progetto.

Una volta individuate le opere, la classe viene divisa in 2/3 gruppi e per ogni gruppo è prevista una fase di ritaglio, scomposizione e ricostruzione dell'opera, studiano le fasi animate per ricreare l'immagine in movimento. Una volta stabilita la composizione dell'immagine e l'animazione che si intende svolgere, si passa alla ripresa del filmato.

In fase finale l'insegnante si occupa, in separata sede, del montaggio, inserimento titoli e musiche.

L'ultima fase del progetto viene poi dedicata alla visione del filmato e alla condivisione dell'esperienza.

Destinatari del progetto

Le classi di docenza della Professoressa Elena Prearo 2 C, D, E e 3 C, D, E.

Finalità e obiettivi

Le abilità, conoscenze e attributi che intendo far esercitare, sviluppare e acquisire, tenendo conto del contesto e dei bisogni dei singoli, sono i seguenti:

Saper applicare correttamente le diverse tecniche esecutive proposte e utilizzare i diversi strumenti

con consapevolezza per la creazione di proprio personaggio.

Saper applicare le regole della rappresentazione visiva per una produzione che valorizzi lo stile espressivo personale.

Scegliere la tecnica e il linguaggio più adeguato alla realizzazione dell'elaborato, seguendo la finalità operativa e comunicativa proposta.

Programmare e svolgere correttamente le varie fasi di lavoro.

Avere cura degli strumenti e materiali e seguire le tempistiche assegnate dall'insegnante.

Lo scopo è quello di guidare gli alunni nel rafforzare le capacità logico-cognitive, di ideazione e di narrazione; di imparare a conoscere ed applicare correttamente i procedimenti operativi dal disegno fino all'utilizzo di strumenti digitali.

Rafforzare le abilità creative, artistiche ed espressive: saper coordinare tecniche di produzione manuale con tecniche narrative attraverso gli strumenti digitali.

Rafforzare le competenze trasversali in particolare la capacità di lavorare per obiettivi e tempi definiti e di operare in modalità problem solving.

Scelte metodologiche

strumenti: ipad pro, app, cavalletto, catoncino, fermacampione, forbici, colori (matite e pennarelli) e trattopen.

tempi: tre/quattro ore di lezione in aula.

Risultati attesi

Realizzazione di un filmato che abbia anche la possibilità di essere condiviso nel sito della scuola così da rendere condivisibile il tipo di sperimentazione che integra la conoscenza e la comprensione delle opere d'arte con l'uso di nuove tecnologie.

Risorse umane

Professoressa Elena Prearo, docente arte immagine nelle classi 2 C, D, E e 3 C, D, E.

Beni e servizi

Gli strumenti necessari sono già ad uso della docente, pertanto non sono richiesti particolari materiali; inoltre molti dei materiali sono già stati messi a disposizione poiché già presenti a scuola.

Riepilogo dei costi previsti (compilare se necessario)

Voce di spesa	Importo in euro
Docenti dell'Istituto	€

Esperti esterni	€
Materiali di consumo: cartoncini colorati	€
Materiale inventariabile	€
Altro (specificare) _____	€
COSTO TOTALE	€

Data: 07/10/2022

Il responsabile del progetto

Prof.ssa Elena Prearo

