



No App

Atelier di creatività digitale

di Daniela Bassi

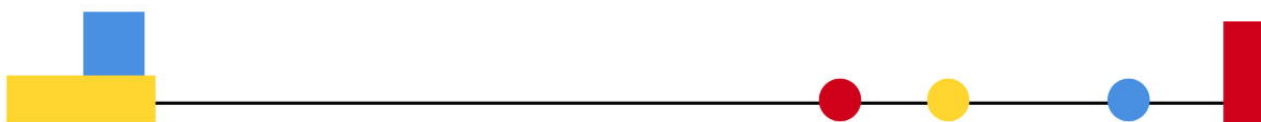
**INFANZIA,
PRIMARIA**

**20 ore
Blended**

Questo corso coinvolge educatori e insegnanti in attività esperienziali e operative per comprendere le potenzialità creative ed espressive degli strumenti digitali al di fuori dei percorsi predefiniti dalle APP. Le tecniche proposte nel corso sconfinano tra il disegno /fotografia, proiezione luminose e libri illustrati a riprova che analogico e digitale non sono più due ambiti separati ma mondi che è interessante intrecciare. L'approccio NOAPP propone una tipologia di esperienze per far tornare al centro del processo creativo il bambino e non la tecnologia. Le esperienze proposte saranno facilmente riproponibili in classe.

Obiettivi

1. Facilitare la progettazione di percorsi didattici che integrano, tra i diversi strumenti, il digitale
2. Sperimentare e diffondere processi per innescare la creatività a scuola attraverso il digitale
3. Saper organizzare e strutturare i percorsi narrativi emersi tra analogici e digitale



Mappatura delle competenze attese

- Accrescere la capacità di utilizzare strategie e metodologie didattiche innovative
- Saper progettare e gestire un percorso didattico innovativo sulle esigenze del gruppo classe
- Allenare e acquisire una manualità "digitale", da trasmettere agli alunni sperimentando un linguaggio espressivo nuovo e aperto

Programma

Modulo 1 - Autoritratto animato (n. 2 ore di formazione + 1 ora di attività progettuale individuale + 1 ora di verifica)

Realizzare il proprio ritratto è un'esperienza grafica coinvolgente in cui ogni bambino sperimenta e scopre le varietà che coinvolgono l'identità.

E se proponessimo ai bambini di farlo utilizzando tecnica ibrida mescolando analogico e digitale?

Modulo 2 - Disegni retroilluminati (n. 2 ore di formazione + 1 ora di attività progettuale individuale + 1 ora di verifica)

La luce offre una varietà di stimoli, sensazioni ed emozioni. Secondo il designer Bruno Munari il sole si può disegnare in mille modi diversi, a seconda della tecnica... E se Munari avesse avuto a disposizione un tablet? Usiamo i dispositivi per cercare nuove interazioni tra carta, luce e disegni aggiungere una scintilla digitale...capace di far nascere nuovi scenari.

Modulo 3 - Scenografie digitali (n. 2 ore di formazione + 1 ora di attività progettuale individuale + 1 ora di verifica)

Progettare un percorso narrativo, digitale e analogico per far entrare i bambini nelle storie (e far uscire le storie dai libri) sfruttando un apparato tecnologico minimo e tagli nella carta. Attività riproducibili e riutilizzabili da subito in classe. *Ispirazione Rodari "la Grammatica della Fantasia"*

Modulo 4 - Proiettiamoci (n. 2 ore di formazione + 1 ora di attività progettuale individuale + 1 ora di verifica)

Spegniamo la luce e accendiamo le idee: ecco un'attività che sconfinava tra analogico e digitale, a basso impatto tecnologico ma ad alto coinvolgimento. Tecniche che si ispirano a strumenti antichi come la lanterna magica, a cui aggiungiamo una scintilla tecnologica capace di portarci in ambienti digitali nuovi. Nel buio, ecco comparire le nostre facce proiettate, che spettacolo!

Modulo 5 - Foto MIX (n. 2 ore di formazione + 1 ora di attività progettuale individuale + 1 ora di verifica)

La fotografia è presente nella nostra quotidianità: ma come essa può essere una risorsa per la creatività? Attrezzati di matita, fogli e telecamera del nostro smartphone proviamo a estendere oggetti che abbiamo davanti al di fuori dalla realtà e a trasformarli in...

Educare all'immagine vuol dire allenare l'immaginazione a deragliare dai soliti binari e a saper cogliere confluente e spunti visivi fantastici nell'ambiente circostante.

