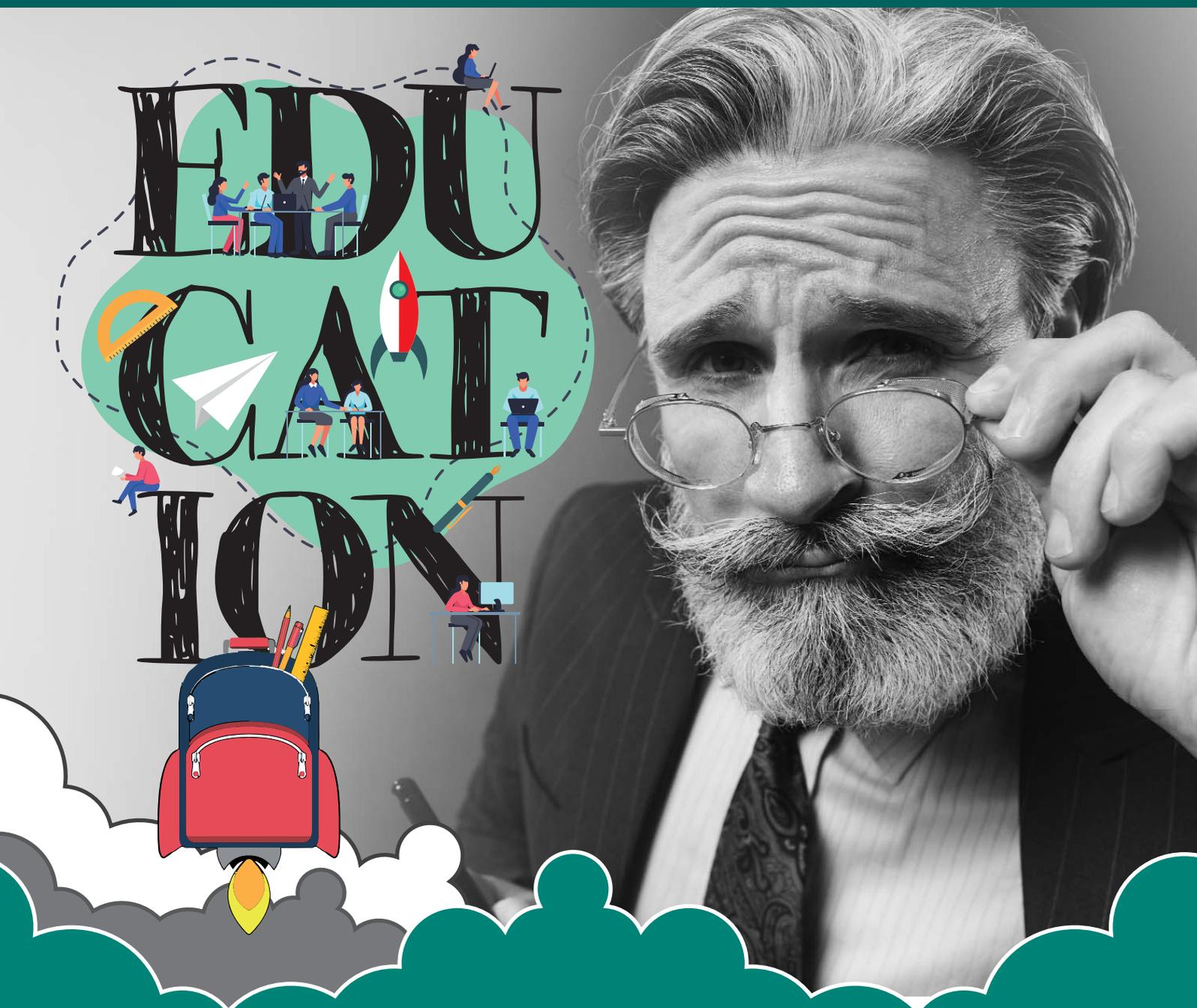




Fondamenti di Video Animazione Educativa

Un Corso di Formazione promosso da **ANAPIA**
ed **EMI-Educazione Multimediale Innovativa**

► **Durata del Corso: 100 ORE**





Le video animazioni come “facilitatori di apprendimento” e risorse educative a supporto della didattica tradizionale.

La video animazione educativa non garantisce di per sé una migliore trasmissione dei saperi: diviene un “**facilitatore di apprendimento**” solo nella mani di chi sa cosa raccontare e come farlo nel modo migliore. Per questo necessita di un terreno di competenze ricco e vario.

Al di là dei principi di didattica visiva e multimediale ad oggi codificati, l'efficacia dei cartoon nel facilitare la trattazione di argomenti anche complessi non ha ancora ricevuto sufficiente attenzione nella ricerca pedagogica. Gode, tuttavia, di ampie conferme in una serie di successi straordinari nell'ambito della divulgazione della scienza, riconducibili a registi noti quali Frank Capra ed Owen Crump (*The Bell System Science Series*), al produttore ed artista Albert Barillé (*C'era una volta la vita: la favolosa storia del corpo umano*) o, guardando al nostro Paese, al celebre binomio **Piero Angela e Bruno Bozzetto** (*Quark*).

In un recente intervento sul tema “*La scienza ha bisogno dei cartoni animati?*”, Piero Angela, riferendosi a *Quark*, affermava “Il cartone animato si dimostrò uno strumento magnifico per spiegare concetti e situazioni altrimenti difficili da illustrare e documentare... era un lavoro costoso, ma all'epoca sopportabile dai nostri budget. A un certo punto però è arrivata la grafica computerizzata... Bozzetto generosamente avrebbe fatto la parte creativa anche gratis, ma gli stessi costi materiali erano ormai troppo alti. Così abbiamo dovuto rinunciare. Ma abbiamo dimostrato che chi spiega deve svestirsi di qualsiasi seriosità. **In tv, come a scuola, si è persino più seri e rigorosi divertendo e divertendosi**”.

Il linguaggio dell'animazione offre un'opportunità straordinaria al mondo dell'Istruzione. Animazioni semplici possono essere oggi realizzate in tempi e costi ridotti rispetto al passato, attraverso software appropriati e con il supporto di nuove funzioni computerizzate, quali la real-time motion capture, tecnologia in grado di facilitare il processo di animazione dei personaggi.

Questa prima edizione del Corso di formazione “**Fondamenti di Video Animazione Educativa**” nasce con l'ambizione e l'obiettivo di creare nuovi spazi di competenza per gli insegnanti, di introdurre nelle Scuole strumenti e approcci innovativi alla comunicazione dei saperi e porta con sé l'auspicio di un coinvolgimento sempre più ampio e diffuso di docenti ed alunni in percorsi laboratoriali dedicati.

EMI e ANAPIA

Fondamenti di Video Animazione Educativa

Un Corso di Formazione promosso da **ANAPIA** ed **EMI-Educazione Multimediale Innovativa**

Il Corso condurrà lo studente alla realizzazione finale di un cortometraggio di animazione in 2D a valenza educativa. È strutturato in videoconferenze a distanza, con percorsi laboratoriali, attività di consolidamento e approfondimento, on line. L'accesso alle video lezioni sarà sia sincrono che asincrono. Accedendo con le proprie credenziali al portale, si avrà opportunità di rivedere qualsiasi contenuto trattato, poiché registrato e disponibile alla consultazione. Sarà, inoltre, disponibile un forum – moderato dai docenti – dedicato esclusivamente ai partecipanti: in esso si potranno scambiare opinioni, esperienze e lavori svolti relativamente agli argomenti del Corso.



Grazie alle Borse di Studio, offerte dall'Ente Promotore A.N.A.P.I.A., il Corso avrà un costo complessivo di soli **400,00 euro** anziché 1.700,00 euro, spendibile anche interamente con la **Carta del Docente**. Il nostro Ente di Formazione "Istituto Paritario Cartesio" è accreditato presso il M.I.U.R. ai sensi della Direttiva n. 170 del 23/03/2016. Sulla Piattaforma S.O.F.I.A. il Corso "Fondamenti di Video Animazione Educativa" è rintracciabile con il Codice identificativo n. 39885 e con il Codice di Edizione n. 58695.

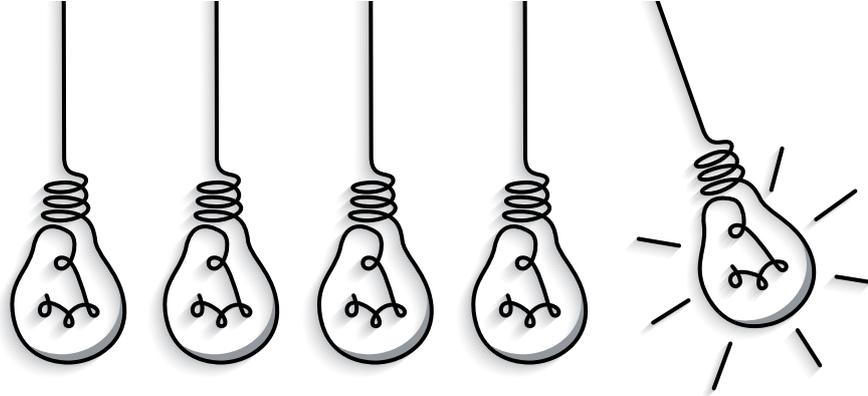
L'animazione come linguaggio per comunicare conoscenza, per emozionare e coinvolgere. Il Corso offre agli insegnanti, di ogni ordine e grado, l'opportunità di creare percorsi educativi animati, di comprendere le varie fasi che dall'idea condurranno alla sua realizzazione.

Consentirà di impadronirsi delle conoscenze chiave della Suite Adobe, sfruttando le moderne tecnologie di motion capture per l'animazione dei personaggi.

Un mondo ricco di possibilità creative e certamente stimolante per un professionista che opera nell'ambito dell'istruzione.

La partecipazione al Corso permette di compiere un salto in avanti nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, acquisendo competenze comunicative e artistiche, metodologiche e strumentali, da poter spendere all'interno degli Istituti Scolastici e oltre.

- Iscrizioni effettuabili fino al raggiungimento del numero massimo di corsisti
- Durata totale Corso: 100 ore
- Destinatari: docenti (senza limite di età)
- Requisiti minimi: conoscenza base del PC e di Adobe Photoshop
- Impegno settimanale: 2 giorni per tre ore al giorno
- Orari: lunedì e giovedì dalle 16.00 alle 19.00
- Costo con Borsa di Studio: 400,00 euro anziché 1.700,00 euro
- Rilascio del CERTIFICATO DELLE COMPETENZE (D.L. n°13 del 16.01.2013)
- Inizio Corso: 1 Marzo 2021 (al raggiungimento n° minimo di 20 iscritti al corso)
- Fine Corso: Luglio 2021
- **Abbonamento mensile ad Adobe fornito gratuitamente da ANAPIA**



...DA UN'IDEA DI



La Mission

LA MISSION

Il Corso si pone l'intento di fornire le basi concettuali e operative per la realizzazione di prodotti audiovisivi animati, a valenza educativa, non complessi

In un periodo in cui le fonti di informazioni sono molteplici e variegata rispetto al passato e le tecniche di comunicazione e i linguaggi adottati si sono evoluti, la sfida della Scuola nella trasmissione dei saperi – tanto per i docenti quanto per le Istituzioni che se ne occupano – consiste nel ricercare e valorizzare le strade idonee per realizzare una comunicazione didattica ancor più efficace.

L'Associazione non profit **EMI-Educazione Multimediale Innovativa** si occupa dal 2016 di educazione ai media e con i media, della produzione e diffusione di risorse innovative nell'ambito dell'Istruzione, con attività di ricerca, sperimentazione e formazione nel settore dell'animazione, della realtà aumentata e della *gamification*. È a questi tre mondi che EMI si rivolge, con la volontà di creare una sinergia di azioni a sostegno del mondo scolastico.

Il progetto di solidarietà sociale "Comunicare Cultura" è stato ideato con questi specifici intenti. All'interno di tale Progetto, nasce "**School in Motion**", il primo Festival Internazionale dell'Animazione Educativa che prevede, per la realizzazione della seconda edizione (ad oggi annullata a causa dell'emergenza sanitaria da Covid-19), il patrocinio di MIUR, MiBACT, Regione Lazio, Roma Capitale, Sapienza Università di Roma, Fondazione IDIS-Città della Scienza, *main partner* UCI (Unione Coltivatori Italiani).

**UN PAESE CHE
NON INVESTE SUI GIOVANI
NON POTRÀ CAMBIARE,
NÉ CRESCERE**

Il Corso "Fondamenti di Video Animazione Educativa" mira al raggiungimento di competenze chiave nell'ambito della video animazione, che possano essere spese in percorsi educativi o nella divulgazione culturale.

Il linguaggio dell'Animazione, correttamente pianificato, costituisce un mezzo privilegiato per la trasmissione di conoscenze, potendo esercitare un peso considerevole sulla didattica nelle classi, migliorare gli ambienti di apprendimento e la comunicazione dei saperi, diversificare i percorsi di formazione rivolti alle nuove generazioni. I contenuti così generati possono sostenere le metodologie didattiche più innovative e inclusive e potenziare quelle tradizionali.

Al termine della formazione, i corsisti avranno realizzato un proprio prodotto animato, che potrà anche essere proposto e giudicato nella futura edizione del Festival "School in Motion".

Il Presidente di EMI
Antonello Capra

OBBIETTIVO DELL'OFFERTA FORMATIVA

Il Corso si pone l'intento di fornire le basi concettuali e operative per la realizzazione di prodotti audiovisivi animati, a valenza educativa, non complessi.

Risultati attesi

Questo Corso base si propone di far acquisire e perfezionare conoscenze interdisciplinari e preparare per:

- Scrittura audiovisiva;
- Regia, linguaggio, montaggio e produzione;
- Ambienti, personaggi, animazione e finalizzazione;
- Specializzazione per l'utilizzo approfondito di Adobe After Effects.

Destinatari dell'offerta formativa e requisiti di ammissione

I destinatari sono:

- Insegnanti di tutte le fasce d'età

I requisiti di ammissione sono:

- Forte motivazione all'apprendimento
- Conoscenza base nell'uso del PC e di Adobe Photoshop
- Disporre dei requisiti minimi di sistema richiesti per Adobe After Effects.

È possibile verificare i requisiti minimi a questo link:

<https://helpx.adobe.com/it/after-effects/system-requirements.html>

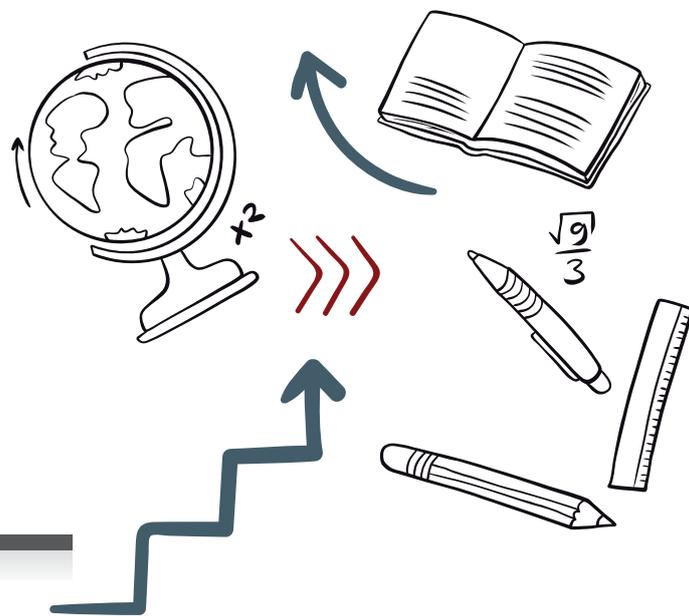
Metodologie di intervento per la realizzazione degli obiettivi previsti dall'offerta formativa

Il Corso privilegia un apprendimento a distanza, sia sincrona sia asincrono, di tipo esperienziale, laboratoriale, creativo. Sono previste, pertanto, video lezioni teoriche ed esercitazioni pratiche individuali, eventualmente anche di gruppo sebbene a distanza.

Il quadro di riferimento si colloca nell'ambito della legge n° 170/2010 e delle successive Linee guida (2011).

Si farà uso delle seguenti metodologie didattiche:

- Brain storming
- Video lezioni partecipate
- Attività di gruppo a distanza
- Attività individuali a casa
- Forum dedicato per lo scambio delle opinioni, delle esperienze e dei lavori.





Modulo 1

MODULO 1 IDEA, PERSONAGGI E SCRITTURA

Descrizione del modulo

Introdurre i partecipanti al mondo della scrittura cinematografica e televisiva. Spiegare come si ottiene una buona idea, come si creano e sviluppano i personaggi, come si svolge l'intero processo creativo che porta a scrivere una sceneggiatura. I partecipanti dovranno scrivere la sceneggiatura del proprio cortometraggio.

Competenze acquisite

Gestire in forma basilare il processo creativo e la relativa disciplina che porta alla scrittura di una sceneggiatura.

Obiettivi

Far entrare i partecipanti nei meccanismi che conducono alla stesura di una sceneggiatura, non solo funzionale alla realizzazione del cortometraggio finale, ma in senso più ampio.

Programma del modulo

- Cos'è una sceneggiatura
- Il tema
- Trovare le idee
- La scaletta
- Le fasi della scrittura
- Visibilità della materia
- Plot e subplot
- I miti e gli archetipi
- L'eroe e l'antieroe
- Sviluppo dei personaggi
- Conflitti e obiettivi
- Arco di trasformazione
- Funzioni dei personaggi
- Personaggi secondari e di sfondo
- Struttura del racconto
- La struttura in tre atti
- Punti di svolta, scene centrali e climax
- Scioglimento e finale
- Come si scrive una scena
- Il contrasto
- I dialoghi
- Distribuzione e rapporto tra le scene
- Adattamento dalla narrativa
- Come si scrive una fiction tv
- Problemi di sceneggiatura
- La pratica della sceneggiatura
- Scrittura della propria sceneggiatura sia in presenza sia a casa



Modulo 2

MODULO 2 REGIA E LINGUAGGIO

Finalità del corso

I partecipanti apprenderanno le regole grammaticali della descrizione per immagini e la sintassi specifica che l'ha resa un linguaggio universale. Il modulo fornirà le basi e i rudimenti essenziali di regia e linguaggio filmico.

Competenze acquisite

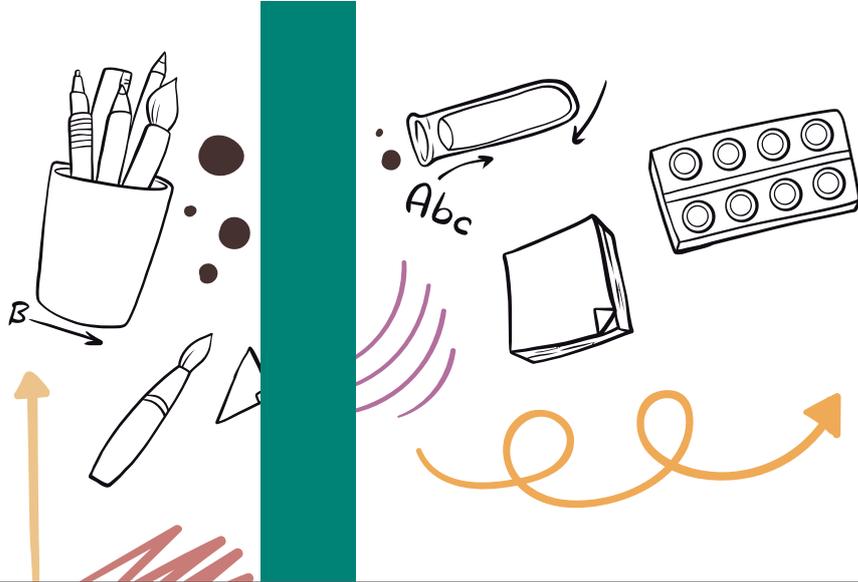
Conoscenze di base della regia e del linguaggio cinematografico, indispensabili per essere in grado di realizzare prodotti audiovisivi funzionali e comprensibili. Comprendere e saper analizzare un prodotto audiovisivo, conoscerne le varie fasi di produzione e acquisire gli strumenti necessari per dirigere al meglio le proprie idee educative attraverso l'uso dell'animazione.

Obiettivi

Questo modulo mira a fornire ai partecipanti gli strumenti per comprendere il linguaggio filmico e quindi la direzione registica.

Programma del modulo

- Analisi di un film
- Concetto di regia e basi del linguaggio cinematografico
- Grammatica delle immagini in movimento
- Il mestiere del regista e i suoi strumenti
- Lo stile
- La direzione degli attori
- La funzione espressiva della luce
- Direzione della fotografia
- La produzione
- Le fasi produttive
- La distribuzione
- Il set e la troupe
- Il montaggio
- Il sonoro
- La post produzione
- Elementi giuridici



3

Modulo 3

MODULO 3 SUITE ADOBE (AFTER EFFECTS)

Descrizione del modulo

Apprendimento di Illustrator. Approfondimento degli strumenti e delle potenzialità di After Effects. Particolare attenzione allo sviluppo di competenze relative alla Motion Graphics e approfondimento sostanziale di Character Animator. Cenni di Premiere e Animate.

Competenze acquisite

Saper utilizzare i *software* con autonomia di intervento, sviluppando adeguata capacità di impostazione di progetti di animazione e di grafica digitale.

Obiettivi

Utilizzo dei *software* in piena autonomia per realizzare progetti educativi.

Programma del modulo



Adobe Illustrator®

Area di lavoro / Differenza tra img vettoriale e raster / Disegno / Tracciati / Livelli / Colorazione dei tracciati / Livelli / Selezionare e disporre oggetti / Rimodellare oggetti / Importare, esportare e salvare / Testo / Stampa.



Adobe After Effects®

Area lavoro / Progetti e composizioni / Importazione del metraggio / Visualizzazioni e anteprime / Livelli e proprietà / Livello VideoCamera / Livello Luci / Timeline / Animazioni e fotogrammi chiave / Tracking.



Adobe Character Animator®

Concetti di base / Come creare un personaggio base / Creare un personaggio con Photoshop / Creare un personaggio con Illustrator / Impostazioni che servono per l'animazione / Animare il corpo / I trigger / I set di scambio / Pannello di controllo delle animazioni / La camminata / Registrare l'animazione / Esportazione dell'animazione / Colore / Disegni e tracciati / Testo / Trasparenza e composizione / Effetti e predefiniti di animazione / Marcatori / Memoria, archiviazione, prestazioni / Esportazione / Espressioni e automazione.



Cenni di Adobe Premiere Pro® – Cenni di Adobe Animate®

Tesi finale

TESI FINALE

Descrizione

Progettazione e realizzazione di una video animazione educativa.

Competenze acquisite

Capacità di progettare autonomamente un prodotto in ogni sua fase, dall'idea alla distribuzione.

Obiettivi

Realizzare un cortometraggio di animazione in 2D a valenza educativa. In mancanza della realizzazione del cortometraggio non potrà essere rilasciato il **Certificato delle Competenze**.

Programma

Il partecipante svilupperà la tesi, ne scriverà soggetto e sceneggiatura, applicherà le nozioni apprese di regia, montaggio, design, illuminazione, animazione, sonorizzazione, effetti speciali, per giungere alla realizzazione di un cortometraggio educativo che potrà scegliere di presentare anche alla futura edizione del Festival "School in Motion".

CERTIFICATO DELLE COMPETENZE

Descrizione

Certificato delle competenze rilasciato ai sensi del **DECRETO LEGISLATIVO N. 13 del 16 gennaio 2013** che definisce le norme generali e i livelli essenziali delle prestazioni per l'individuazione e validazione degli apprendimenti non formali e informali e degli standard minimi di servizio del sistema nazionale di certificazione delle competenze.

La certificazione delle competenze acquisite nei contesti formali, non formali ed informali è un atto pubblico finalizzato a garantire la trasparenza e il riconoscimento degli apprendimenti, in coerenza con gli indirizzi fissati dall'Unione Europea.

La certificazione conduce al rilascio di un **Certificato**, che documenta formalmente l'accertamento e la convalida effettuati da un **Ente pubblico** o da un **Soggetto accreditato/autorizzato**.





ENTI PROMOTORI



ANAPIA Nazionale

ANAPIA Nazionale è un'Associazione di reti di scuole, di enti di formazione e di centri di formazione professionale. È un hub di esperienze e di competenze che mette al centro le ambizioni, le aspirazioni e progetti di vita delle persone.

ANAPIA svolge attività di sperimentazione con progetti di politiche attive del lavoro, di digitalizzazione e contaminazione didattica.

Sostiene i ragazzi che dovranno affrontare le sfide del domani, mettendo insieme saper essere, saper fare e saper imparare.



EMI-Educazione Multimediale Innovativa

EMI è un'Organizzazione educativa non profit che opera dal 2016 nell'ambito della ricerca e della sperimentazione, principalmente in relazione alle animazioni a scopo educativo.

Ente regolarmente iscritto all'anagrafe nazionale delle ricerche del MIUR, interessato a stabilire sinergie con realtà che investano nell'innovazione per l'educazione, in un'ottica di collaborazione attiva nazionale e transnazionale.

EMI si occupa specificatamente di attività di ricerca e sperimentazione soprattutto attraverso motion capture con sistemi ottici e inerziali, attività di formazione, organizzazione del Primo Festival Internazionale dell'Animazione Educativa "School in Motion", produzione di video animazioni didattiche.

I DOCENTI



MARIO CAMBI

Docente di sceneggiatura e adattamento presso la NUCT Italia-Nuova Università del cinema e della televisione, responsabile didattico settore cinema e tv presso La Fucina-Altrarte.

Per oltre un decennio regista, programmatista regista e aiuto regista per i programmi di prima serata della RAI come Ballarò, Mi manda Rai Tre, Chi l'ha visto, Enigma, Per un pugno di libri, Sereno Variabile e per due anni autore di "Sfera" e "La gaia scienza" di La7.

Laureato al DAMS, ha studiato sceneggiatura all'ANAC ed ha poi collaborato ed imparato da Michelangelo Antonioni, Mario Monicelli, Leo Benvenuti, Stefano Rulli, Giorgio Arlorio, Claudia Sbarigia, Giancarlo Giannini, Alessandro Baricco. Ha vinto la 38ª edizione del Giffoni Film Festival, "Grifone d'oro-Best Film", con la sua opera prima "La Storia di Leo" di cui è sceneggiatore e regista.

Produttore e autore per L'accademia della Rosa e direttore artistico del "XVI Premio Massimo Troisi"; ha scritto sceneggiature per il teatro, un romanzo e articoli per riviste letterarie.



MAURIZIO CAPUANO

Curatore e formatore sia sul "one to one" sia sulla produzione di corsi online di e-learning.

Direttore creativo nell'area pubblicità, graphic design, editoria, event & exhibition stand. Produttore video e graphic motion.

Per anni consulente esterno per l'e-learning in ABI, Banca d'Italia, Banco di Napoli, Intesa San Paolo, Enel.

Per 5 anni responsabile della progettazione corporate, interactive design e web interface per l'area e-learning in Telecom producendo prodotti formativi sia per le varie aree TIM, Finmeccanica, e aziende consociate spagnole, successivamente Art Director e Head Team per il project management della DNM di Milano per progetti web digital e edutainment. Da 10 anni titolare dell'agenzia Artinwork specializzata anche nella produzione di Edu-video.

Tra i clienti: RAI, Merck, Guala Closures Group, Avio Space, Comunità Europea, Mibact, Unilever, Bristol Myers & Squibb, Università Louiss Roma, J. W. Thompson, Livraghi & Ogilvy, Ford, Lada Niva, Cineteam casa di produzione, Bozzetto casa di produzione, CONI, Comune di Roma, Sapienza Roma.



Il nostro Ente di Formazione è accreditato presso il MIUR
ai sensi della Direttiva n. 170 del 12/03/2016

CONTATTI

Sede

Via in Lucina, 10 – 00186 Roma

Segreteria

329.5429594

dal Lunedì al Venerdì dalle ore 09.00 alle 17.00
corsivideoanimazione@gmail.com

Siti di riferimento

www.istitutocartesioroma.com
www.emi4all.org



**“SE FAI SOLO QUELLO CHE SAI FARE,
NON SARAI MAI PIÙ DI QUELLO CHE SEI ORA!”**

Maestro Shifu – Kung fu Panda

A decorative footer graphic at the bottom of the page features stylized, rounded shapes in shades of teal and grey, resembling clouds or foliage.