

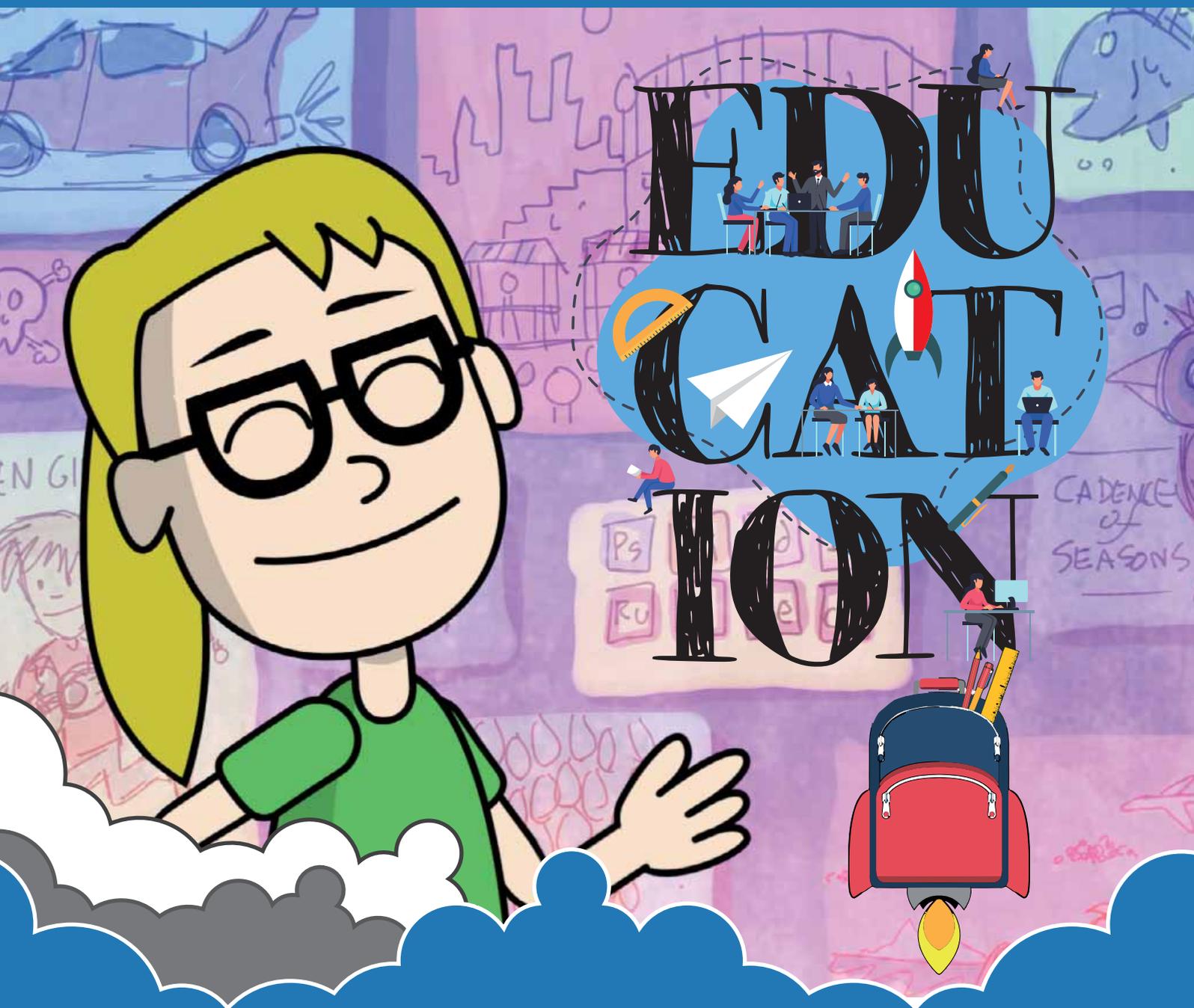
#animiAMO LA SCUOLA



Fondamenti di Video Animazione Educativa

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

► **Durata del Corso: 125 ORE – II edizione**







Video animazioni per la Scuola: risorse educative ed opportunità laboratoriali.

- Come creare video animazioni educative e didattiche?
- Quali sono le basi del linguaggio audiovisivo che occorre conoscere?
- Che cos'è lo storytelling e come possiamo avviare un percorso di storytelling con i nostri alunni?
- Quali sono i principi cardine alla base della comunicazione visiva e multimediale nella didattica?
- Quali errori evitare nel progettare un'animazione per la didattica?
- Quali software usare e per cosa?
- Come posso animare un personaggio con maggiore facilità?

Queste e molte altre domande riceveranno risposta nella II edizione del **Corso FVAE "Fondamenti di video animazione educativa"**, migliorata ed arricchita.

La video animazione nel campo dell'istruzione può essere un'importante alleata ed un notevole facilitatore di apprendimento, ma solo nelle mani di chi sa cosa raccontare e come farlo nel modo migliore. Per poterla utilizzare, occorre sviluppare competenze relative alla comunicazione multimediale, al linguaggio audiovisivo ed ai *software* dedicati. Può costituire, inoltre, una grande opportunità laboratoriale per le Scuole che vogliano attivare percorsi di educazione alla creatività.

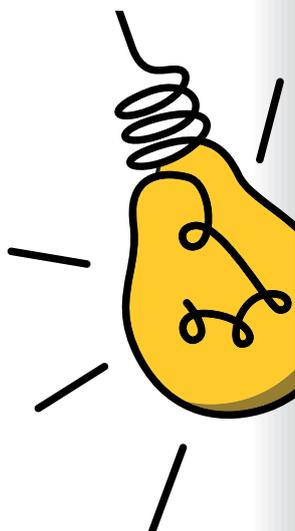
L'efficacia dei *cartoon* nel facilitare la trattazione di argomenti anche complessi gode di ampie conferme in una serie di successi straordinari nell'ambito della divulgazione della scienza, riconducibili a registi noti quali Frank Capra ed Owen Crump (The Bell System Science Series), al produttore 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).

Sul tema "La scienza ha bisogno dei cartoni animati?", Piero Angela, riferendosi a Quark, ha affermato: *"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 serietà. 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 realizzate in tempi e costi ridotti rispetto al passato attraverso *software* appropriati e con il supporto di nuove funzioni computerizzate, quali il *real-time motion capture* con sistemi ottici, tecnologia in grado di facilitare l'animazione dei personaggi.

Questa II edizione del Corso di formazione "Fondamenti di Video Animazione Educativa" conserva l'ambizione e l'obiettivo di creare nuovi spazi di competenza per gli insegnanti, in qualità di primi professionisti nell'ambito dell'educazione, e di introdurre nelle Scuole strumenti ed approcci innovativi alla condivisione dei saperi. Porta con sé, inoltre, l'auspicio di un coinvolgimento sempre più ampio di docenti ed alunni nella progettazione di percorsi laboratoriali di educazione alla creatività nelle Scuole, secondo metodologie attive.

EMI ed 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 o prettamente didattico. È strutturato in lezioni a distanza, con percorsi laboratoriali, attività di consolidamento ed approfondimento. La fruizione delle videolezioni potrà essere sia sincrona che asincrona. Accedendo con le proprie credenziali al portale del Corso, si avrà opportunità di rivedere qualsiasi contenuto trattato, poiché registrato e disponibile alla consultazione.



Grazie alle Borse di Studio, offerte dall'Ente Promotore A.N.A.P.I.A., il Corso avrà un costo complessivo di **solì 400,00 euro**, anziché 1.700,00 euro, spendibile anche interamente con la **Carta del Docente**.

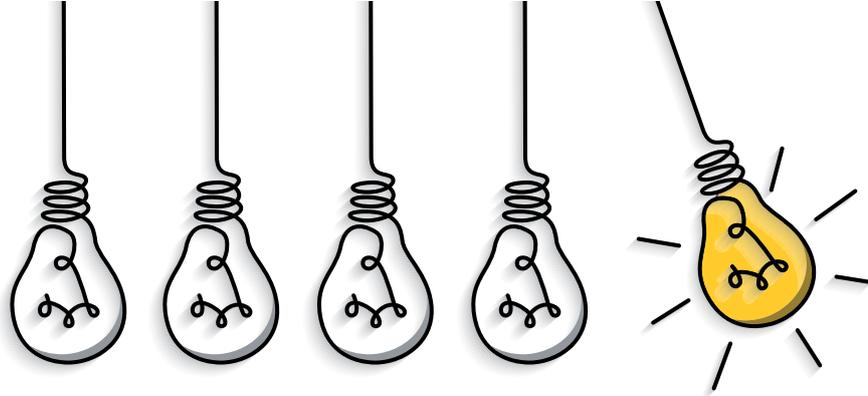
Il Corso offre agli insegnanti, di ogni ordine e grado, l'opportunità di creare progetti educativi con elementi animati e di comprendere le varie fasi che dall'idea condurranno alla sua realizzazione.

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

Un mondo ricco di possibilità creative, che offre nuovi stimoli ai professionisti che operano 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 ed artistiche, metodologiche e strumentali, da poter spendere all'interno degli istituti scolastici ed oltre.

- Iscrizioni effettuabili fino al raggiungimento del numero massimo di corsisti
- Durata totale Corso: 125 ore
- Destinatari: docenti (senza limite di età)
- Requisiti minimi (**cf. pag.5**): conoscenza base del PC e di Adobe Photoshop
- Impegno settimanale: 1 lezione settimanale della durata di 3 ore
- Orari: dalle 16.00 alle 19.00
- Costo con Borsa di Studio: 400,00 euro anziché 1.700,00 euro
- Rilascio del **CERTIFICATO DELLE COMPETENZE**
(a completamento del Corso, con tesi finale)
- **Abbonamento mensile ad Adobe fornito gratuitamente da ANAPIA**



...DA UN'IDEA DI



La Mission

LA MISSION

Insieme vogliamo tracciare un solco, una linea di demarcazione tra il prima ed il dopo, portando il linguaggio dell'animazione all'interno delle Scuole.

In un periodo in cui le fonti di informazione sono molteplici e variegate rispetto al passato e le tecnologie ed i linguaggi adottati si sono evoluti, la sfida della Scuola, tanto per i docenti quanto per le Istituzioni, consiste nel ricercare e valorizzare strade idonee ad una comunicazione educativa ancor più efficace.

L'Associazione non profit **EMI-Educazione Multimediale Innovativa**, in stretta collaborazione con **UCI**, si occupa dal 2016 di educazione ai media e con i media, della produzione e diffusione di risorse innovative nell'ambito dell'animazione educativa, con attività di ricerca, sperimentazione e formazione.

Allo scopo di mettere in luce il contributo che l'animazione può dare al mondo dell'istruzione, all'interno del progetto di solidarietà sociale "Comunicare Cultura" è nato "**School in Motion**", il primo Festival Internazionale dell'Animazione Educativa, realizzato da EMI ed UCI nel 2019 sotto il patrocinio di MIUR, MiBACT, Regione Lazio, Assessorato alla crescita culturale di Roma.

**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, può essere un mezzo comunicativo di grande valore, ricco di potenziale espressivo. I cortometraggi animati si inseriscono agevolmente nei percorsi didattici e possono coadiuvare il recupero, il potenziamento e l'inclusione. Arricchiscono e migliorano gli ambienti di apprendimento, permettendo la condivisione dei saperi in modo nuovo e creativo ed offrendo un substrato per la realizzazione di strategie educative e percorsi laboratoriali dedicati.

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

Il Presidente di EMI
Antonello Capra



OBIETTIVI FORMATIVI

Il Corso vuole fornire le basi concettuali ed 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 in:

- Storytelling e comunicazione multimediale per la didattica
- Scrittura audiovisiva
- Regia, linguaggio, montaggio e produzione
- Ambienti, personaggi, animazione e finalizzazione
- Specializzazione per l'utilizzo approfondito di Adobe Character Animator ed 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 preferibilmente 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>

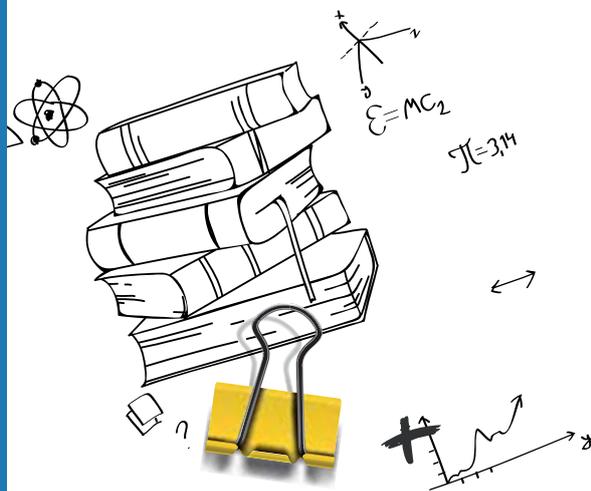
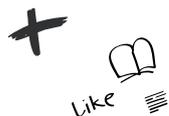
Metodologie di intervento per la realizzazione degli obiettivi previsti dall'offerta formativa

Il Corso offre un apprendimento a distanza, sia in modalità sincrona che asincrona, di tipo esperienziale, laboratoriale, partecipativo e creativo. Sono previste, pertanto, video lezioni teoriche ed esercitazioni pratiche individuali, eventualmente anche di gruppo.

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 e project based learning
- Attività laboratoriali di scrittura creativa
- Attività di gruppo a distanza
- Attività individuali a casa



Modulo 1

MODULO 1 STORYTELLING E COMUNICAZIONE MULTIMEDIALE PER LA DIDATTICA

Descrizione del modulo

Si sottolineerà l'importanza ed il senso delle metodologie attive per l'apprendimento. Dopo aver introdotto il fenomeno dello storytelling nelle sue varie forme, si analizzeranno proposte di attività da condurre nelle classi con un approccio graduale ed inclusivo.

Verranno illustrate le principali teorie della comunicazione multimediale per evitare errori nella progettazione di una video animazione didattica.

Il modulo sarà caratterizzato dallo svolgimento di attività laboratoriali funzionali alla comprensione.

Competenze acquisite

Questa sezione stimolerà i corsisti a realizzare percorsi scolastici laboratoriali, che introducano gli alunni allo *storytelling*. Il corsista acquisirà consapevolezza di alcuni principi base a cui attenersi nella progettazione didattica multimediale.

Obiettivi

Sensibilizzare i partecipanti verso un approccio metodologico attivo; far comprendere la valenza e le implicazioni del fenomeno storytelling; stimolare alla realizzazione di laboratori scolastici dedicati allo storytelling; fornire nozioni di progettazione didattica in linea con le principali teorie sulla comunicazione visiva e multimediale per l'apprendimento.

Programma del modulo

- Le metodologie didattiche attive
- Il fenomeno "storytelling" e le sue tipologie
- Pensiero e cornice narrativa
- I tipi di output di uno storytelling didattico
- Teorie di comunicazione visiva e multimediale per la didattica
- Teoria della doppia codifica di Paivio
- Teoria delle rappresentazioni mentali di Schnotz
- Teoria del carico cognitivo di Chandler e Sweller
- Teoria dell'apprendimento multimediale di Mayer



2

Modulo 2

MODULO 2 SCENEGGIATURA

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

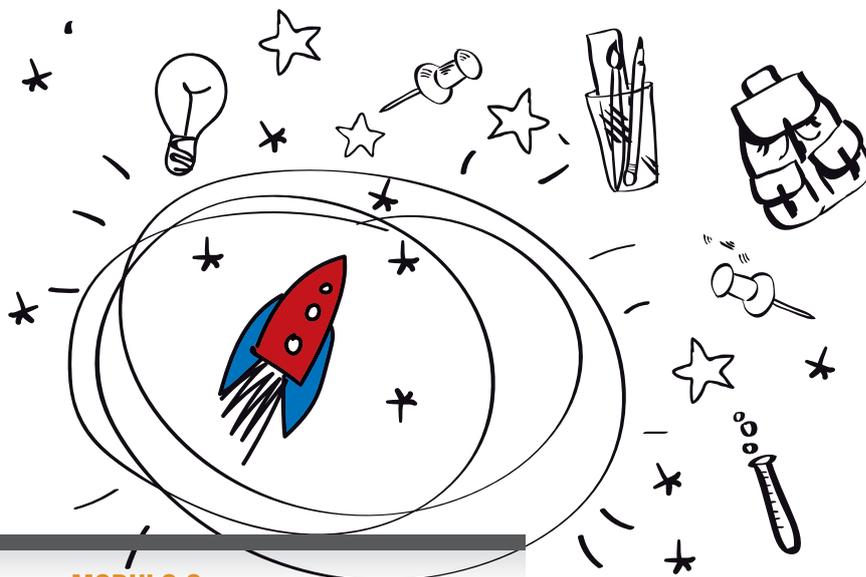
Gestire in forma basilare il processo creativo e la relativa disciplina che porta alla scrittura di una sceneggiatura.

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 target
- Idea e tema
- La scaletta
- La struttura
 - Le fasi della scrittura
 - Plot e subplot
 - Sviluppo dei personaggi
 - L'eroe e l'antieroe
 - Conflitti ed obiettivi
 - Arco di trasformazione
 - Funzioni dei personaggi
 - Personaggi secondari e di sfondo
- Struttura del racconto
 - La struttura in tre atti e il percorso dell'eroe
 - Punti di svolta, scene centrali e climax
 - Scioglimento e finale
- Come si scrive una scena
- Il rispetto per lo spettatore
- Il contrasto
- I dialoghi
- Distribuzione e rapporto tra le scene
- Esercitazioni di scrittura durante le lezioni
- Stesura della propria sceneggiatura
- Videoboard
- Revisione progetti



3

Modulo 3

MODULO 3 REGIA

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 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 la direzione registica.

Programma del modulo

- Cosa vuol dire Regia
- Cosa vuol dire Regia nell'animazione
- Basi del linguaggio visivo e componenti
- La composizione e gli elementi di un'immagine
- La recitazione, l'espressione, la dinamica dei corpi
- Il tempo e il ritmo
- L'attenzione
- Il montaggio
- Il sonoro
- Revisione progetti



Modulo 4

MODULO 4 SUITE ADOBE

Descrizione del modulo

Apprendimento di Illustrator. Approfondimento sostanziale di Character Animator con cenni sulla versione beta. Studio in dettaglio degli strumenti e delle potenzialità di After Effects, con particolare attenzione allo sviluppo di competenze relative alla Motion Graphics. Cenni di Photoshop e Premiere.

Competenze acquisite

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

Obiettivi

Comprensione dei software per un utilizzo in piena autonomia mirato alla realizzazione di progetti educativi.

Programma del modulo



Adobe Character Animator: 20 ore

Concetti di base / Utilizzo dei modelli integrati / Setup webcam per catturare i movimenti / Tracciamento del volto e del corpo / Impostazioni per l'animazione / Tecnologia Adobe Sensei / Creazione Trigger / Movimenti di camera con trigger / Creazione di personaggi attraverso Puppet Maker / Pannello di controllo delle animazioni / Registrazione dell'animazione / Esportazione dell'animazione / Sincronizzazione labiale / Personalizzazione di un personaggio con Photoshop



Adobe Photoshop: 7 ore

Area di lavoro / Concetti di base sulle immagini / Gestione del colore / Livelli / Selezione / Maschere / Ritocco e riparazione delle immagini / Regolazione delle immagini / Preparazione scene e sfondi / Salvataggio ed esportazione



Adobe Illustrator: 6 ore

Area di lavoro / Differenza tra img vettoriale e raster / Disegno / Tracciati / Trovare risorse gratuite / Livelli / Selezionare e disporre oggetti / Rimodellare oggetti / Importare, esportare e salvare



Adobe After Effects: 36 ore

Area lavoro / Progetti e composizioni / Importazione del metraggio / Visualizzazioni ed anteprime/ Livelli e proprietà / Livello VideoCamera / Livello Luci / Timeline / Animazioni e fotogrammi chiave / Motion Tracking / Testo / Trasparenza e composizione / Effetti e predefiniti di animazione / Plug-In / Rigging ed animazioni in Duik / Key Light / Green Screen / Prestazioni / Esportazione



Adobe Premiere Pro: 9 ore

Formati video / Area lavoro / Pannello Progetto / Pannello Timeline / Pannello Monitor progetto / Pannello Mixer audio / Pannello Effetti / Pannello Strumenti / Tecnica base di montaggio / Preparazione del progetto / Taglio di una clip / Selezione e spostamento di una clip / Esercitazione di montaggio video / Gestione dell'audio / Transizioni video / Creazione di titoli semplici / Esportazione finale

Supporto in simultanea alla realizzazione dei progetti + revisione: 9 ore

TESI FINALE

Descrizione

Progettazione e realizzazione di una video animazione educativa o prettamente didattica, su un ventaglio di tematiche proposte dalla Commissione. Durata massima: 3 minuti

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.

Si specifica che, qualora il cortometraggio di tesi non venga realizzato, 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 eventualmente presentare anche alla futura edizione del Festival "School in Motion".

In alternativa, il corsista potrà realizzare una video animazione didattica, su un argomento da sottoporre al vaglio della Commissione, sfruttando le teorie di comunicazione visiva e multimediale e le competenze acquisite in After Effects per l'inserimento di elementi ed informazioni visuali e testuali. In tale progetto dovrà essere presente almeno un personaggio animato.

CERTIFICATO DELLE COMPETENZE



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, regolarmente iscritta all'anagrafe nazionale delle ricerche del Ministero dell'Istruzione, che opera dal 2016 nell'ambito della ricerca, della sperimentazione e della formazione principalmente in relazione alle animazioni a scopo educativo.

L'associazione ha sviluppato negli anni competenze specifiche nel settore del *real-time motion capture* con sistemi ottici ed inerziali.

EMI è ideatrice ed organizzatrice in collaborazione con UCI-Unione Coltivatori Italiani, del Primo Festival Internazionale dell'Animazione Educativa "School in Motion".

I DOCENTI



ALESSANDRO BELLI

Inizia la sua carriera come animatore, scenografo, *lay-outista*, lavorando sia nel campo dei *cartoons* che in quello pubblicitario e dei *video games*.

Ad oggi, è regista, sceneggiatore, *storyboardista* nel campo dell'animazione presso lo Studio Campedelli. In precedenza, ha svolto con successo la professione presso gli studi: Movimenti, Lucky Dream, GaMa, Animation Band e Magnolia.

È stato *storyboardista*, regista e sceneggiatore per **molte serie tv RAI**, quali: Lupo Alberto, Stellina, Il mondo di Stefi, QPIZ, Spike Team, StarKey, OPS (OrrendiPerSempre) e di alcuni **mediometraggi** come "Vacanze di Natale" di Lupo Alberto, "I Roteò" e "Gli Animotosi" per la Ferrero.

Sono suoi 2 premiatissimi cortometraggi: "Il sogno di Brent Winter" (proiettato a Casa Italia alle Paralimpiadi di Londra) e "La stella di Andra e Tati" che ha ricevuto riconoscimenti in tutto il mondo. *Lay-outista* anche di Lupo Alberto e Corto Maltese.

Presente con molte pillole animate (di OPS) anche su YouTube.



LEONARDO EZEQUIEL OLIVITO

Giornalista e *content creator* Adobe Certified Expert, specializzato in *storytelling*. Le origini argentine gli hanno permesso di confrontarsi con i diversi stili narrativi del *videomaking*. In Italia si è specializzato nella *motion graphics*. Grazie alle collaborazioni con Aziende leader nei settori fashion, tv e marketing ha redatto il manuale "After Effects Efectos Especiales" (oltre 30.000 copie) per il gruppo RedUser Latinoamérica.

Ha sviluppato, con un enorme successo di visualizzazioni, un proprio metodo didattico finalizzato alla condivisione di *video tutorial* su YouTube. Collabora con diverse piattaforme di *e-learning*: su UDEMY il suo Corso "Impara After Effects in tempi da record" è diventato un bestseller già nella prima settimana di pubblicazione. Come giornalista iscritto all'albo professionale crea *format* televisivi dove unisce etica e *storytelling*. Realtà come SKY, RAI Toscana, LA7, Udemy, Università San Raffaele, Regione Toscana, Prada, Archetype, Seco, Nikon, Canon, Instamic, Lexar, Miniconf, Volkswagen Italia, Traipler, Magnetic Days, TED x lo hanno scelto come consulente e *content creator* per realizzare prodotti visuali in grado di rappresentare i loro valori.



I DOCENTI



EMILIANO ONORI

Docente materie letterarie nella Scuola secondaria di secondo grado.
Esperto di Didattica; formatore Ministero dell'Istruzione per PNSD in Metodologie Didattiche Attive; formatore IET (Innovative Educational Erainer).
In qualità di formatore per la Scuola si è occupato di: Corsi PON (Animatori Digitali, Docenti, Dirigenti, DSGA), Digital Storytelling, Didattica per competenze, Problem Based Learning, Copyright, Copyleft e Diritto d'autore online, Piattaforme Didattiche (G Suite for Education), Service Learning, Media Education, Flipped Classroom, Cooperative e Peer Learning, Instructional Design, Pedagogia e Multimedia, Inclusione, Sicurezza Dati, Pensiero Computazionale, Stampa 3d e CAD, Tic, Ebook.
Relatore in convegni e seminari sui temi dell'innovazione scolastica, cultura digitale, strumenti e metodologie d'insegnamento: App Didattiche, Realtà Aumentata, Webquest, Debate, Didattica 2.0, LIM e tablet, Learning Objects, Filologia Informatica e Paleografia Informatica.
Collaboratore editoriale ed autore presso la casa editrice Pearson. Collaboratore editoriale presso casa editrice Einaudi.
Collaboratore con sito www.LifeLearning.it

per la progettazione ed erogazione di Corsi di formazione MOOC online (corso sviluppato: "Lettura 3D").
Amministratore del progetto online www.designdidattico.com
Web Admin dal 2009 del sito legato alle tecnologie didattiche www.lavagna.wordpress.com
www.plinews.wordpress.com
www.scuolevaltiberina.wordpress.com
Autore libri di testo.





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

327.1494086

dal Lunedì al Venerdì dalle ore 09.00 alle 17.00

corsivideoanimazione@gmail.com

Siti di riferimento

www.istitutocartesioroma.com

www.emi4all.org



EDUCAZIONE MULTIMEDIALE INNOVATIVA

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

Maestro Shifu – Kung fu Panda