

#animiAMO LA SCUOLA



## Fondamenti di Video Animazione Educativa

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

► **Durata del Corso: 135 ORE – III edizione**







## Video animazioni per la Scuola

Risorse educative ed opportunità laboratoriali.

Siamo giunti alla terza edizione del **Corso nazionale “FVAE: Fondamenti di Video Animazione Educativa”**, organizzato congiuntamente da Anapia ed EMI, riconosciuto dal Ministero dell’Istruzione e disponibile su piattaforma SOFIA.

Questa nuova edizione porta con sé un lavoro di revisione e limatura metodologica, teso ancor più ad ottimizzare il successo formativo dei corsisti.

FVAE è un percorso laboratoriale di educazione alla creatività, che ha l’ambizione di introdurre i docenti nello straordinario mondo dell’Animazione, attraverso una serie di lezioni teoriche ed una lunga rassegna di esercitazioni pratiche, che porteranno i partecipanti a trasformare le proprie idee in animazioni.

La video animazione nel campo dell’istruzione e della progettazione didattica è senz’altro un’importante alleata, ma solo nelle mani di chi sa cosa raccontare e come farlo in modo adeguato, limitando gli errori progettuali.

Per utilizzarla al meglio è necessario sviluppare competenze specifiche ed acquisire consapevolezza dei possibili campi applicativi per la professione docente.

Il percorso formativo prospetta nuove opportunità laboratoriali per alunni e scuole, strategie di personalizzazione ed inclusione mirate ai bisogni educativi speciali ed un arricchimento in metodi e strumenti didattico-pedagogici per gli insegnanti.

Il ricorso ai cartoon educativi, con l’intento di facilitare la trattazione di argomenti complessi, ha già illustri natali nell’ambito della divulgazione della scienza, con registi noti quali Frank Capra ed Owen Crump (The Bell System Science Series), il produttore ed artista Albert Barillé (C’era una volta la vita: la favolosa storia del corpo umano) o, guardando al nostro Paese, il celebre binomio Piero Angela e Bruno Bozzetto (Quark e Superquark).

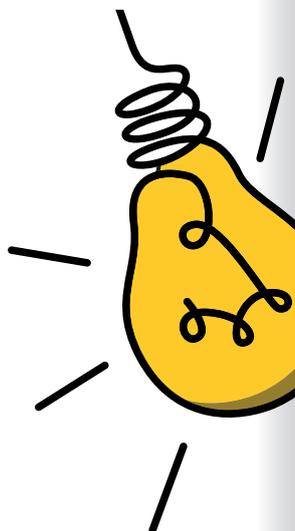
Sul tema “La scienza ha bisogno dei cartoni animati?” Piero Angela, riferendosi a Quark, aveva affermato: *“Il cartone animato si dimostrò uno strumento magnifico per spiegare concetti e situazioni altrimenti difficili da illustrare e documentare... abbiamo dimostrato che chi spiega deve svestirsi di qualsiasi seriosità. In tv, come a scuola, si è persino più seri e rigorosi divertendo e divertendosi”*.

Con le attuali tecnologie possiamo realizzare animazioni, in tempi e costi ridotti rispetto al passato, sfruttando software in grado di facilitare notevolmente l’animazione dei personaggi. Il Corso FVAE permette di avere a disposizione nuovi e potenti linguaggi, utili ad arricchire e migliorare qualsiasi progetto formativo.

Questa terza edizione preserva gli obiettivi originari che hanno condotto alla creazione del Corso FVAE:

- Ampliare le competenze degli insegnanti nell’ambito della progettazione didattica
- Favorire la creazione di percorsi laboratoriali di educazione alla creatività nelle scuole, secondo metodologie attive
- Sostenere l’importanza della Molteplicità nei mezzi di rappresentazione e di comunicazione, per offrire maggiori e migliori possibilità di espressione ed inclusione nella scuola
- Ampliare il ventaglio delle opportunità di personalizzazione degli apprendimenti

**ANAPIA ed EMI**







# 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 sempre l'opportunità di rivedere qualsiasi contenuto trattato, poiché registrato e disponibile alla consultazione.

Le lezioni saranno svolte da professionisti di comprovata esperienza nel settore e spazieranno dalla regia alla sceneggiatura per l'animazione, fino all'uso dei diversi software della *Suite Adobe*. Un'offerta di elevato valore formativo e di mercato che, grazie alle Borse di Studio erogate dall'Ente Promotore A.N.A.P.I.A., è stata resa più accessibile con una quota di partecipazione pari ad **euro 500,00**, spendibile anche interamente con la **Carta del Docente**.

Il Percorso offrirà 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.

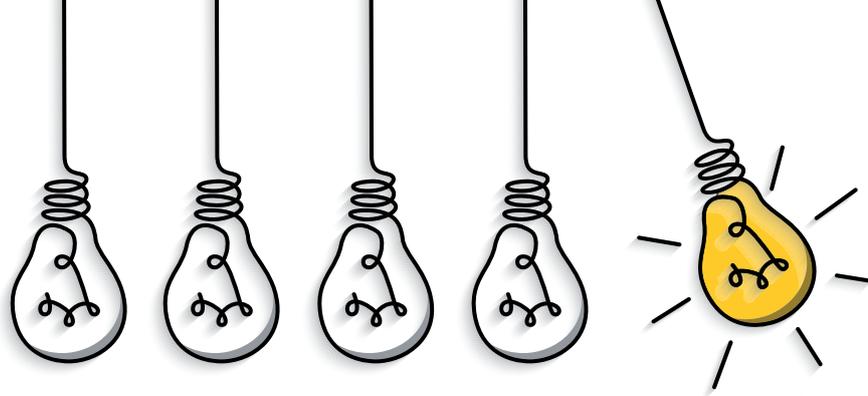
Consentirà di impadronirsi delle conoscenze chiave della *Suite Adobe*, sfruttando le moderne tecnologie di *motion capture* per facilitare l'animazione dei personaggi..

La partecipazione al Corso permetterà di compiere un salto in avanti nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione e di acquisire competenze comunicative ed artistiche, metodologiche e strumentali da poter spendere all'interno degli istituti scolastici e nell'ambito dell'instructional design.

Un mondo ricco di possibilità creative e nuovi stimoli professionali per quanti lavorano nell'ambito dell'istruzione.

- Iscrizioni effettuabili fino al raggiungimento del numero massimo di corsisti
- Durata totale Corso: 135 ore
- Destinatari: docenti (senza limite di età)
- Requisiti minimi (**cf. pag.5**): conoscenza base del PC e possesso di un dispositivo con i requisiti di sistema necessari
- Impegno settimanale: 1 lezione settimanale della durata di 3 ore
- Orari: dalle 16.00 alle 19.00
- Costo con Borsa di Studio: Euro 500,00
- Rilascio del **CERTIFICATO DELLE COMPETENZE** (a completamento del Corso, con tesi finale)
- **Abbonamento mensile ad Adobe fornito gratuitamente da ANAPIA**





...DA UN'IDEA DI



EDUCAZIONE MULTIMEDIALE INNOVATIVA

## La Mission

### LA MISSION

**Insieme vorremmo 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 variegata rispetto al passato, 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 ed inclusiva.

L'Associazione non profit **EMI-Educazione Multimediale Innovativa**, in stretta collaborazione con **UCI** ed **ANAPIA**, 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 stato ideato "**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 evento che ha ricevuto il plauso dell'ex-Ministro del MIUR On. Fioramonti, del vice-Presidente del Parlamento Europeo On. Castaldo, entrambi presenti alla manifestazione, come anche del Presidente della Commissione Cultura della Camera Luigi Gallo, con servizi televisivi trasmessi su TG2 Storie ed altri canali nazionali.

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

Il linguaggio dell'animazione, correttamente pianificato, è un mezzo comunicativo 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, permettono la condivisione dei saperi in modo nuovo e creativo ed offrono un substrato per la realizzazione di strategie educative mirate e percorsi personalizzati.

Al termine della formazione, i corsisti avranno realizzato un proprio prodotto animato e saranno in grado di progettare e realizzare in autonomia animazioni educative.

Il Presidente di EMI  
Antonello Capra

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



## Obiettivi formativi

### OBIETTIVI FORMATIVI

**Il Corso fornirà 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 competenze in:

- Storytelling e comunicazione multimediale per la didattica
- Scrittura audiovisiva
- Regia, linguaggio, montaggio e produzione
- Realizzazione di ambienti, personaggi, animazione e finalizzazione progettuale
- Uso approfondito di Adobe Character Animator
- Uso di altri software della Suite Adobe

#### 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 e disponibilità all'applicazione
- Conoscenza base nell'uso del PC, preferibilmente dei *software Adobe*
- Possesso di un computer con i requisiti minimi di sistema per l'uso di 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

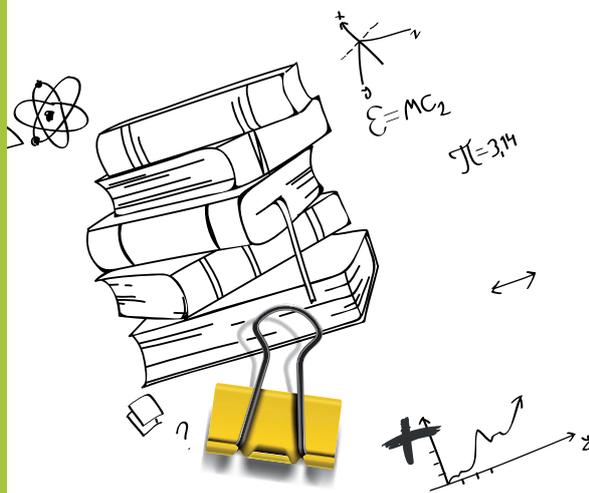
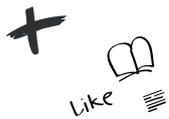
Il Corso è erogato in modalità FAD sincrona, ma sarà anche fruibile, all'occorrenza, in modalità asincrona.

La metodologia sarà prevalentemente operativa e laboratoriale, improntata al learning by doing attraverso la realizzazione di brevi progetti, finalizzata al raggiungimento di specifici obiettivi d'apprendimento.

Alcune sessioni teoriche saranno condotte in modalità dialogica e partecipativa, per veicolare al meglio l'approccio, i riferimenti ed i suggerimenti necessari a dare forma ai propri mondi animati.

#### Si farà uso delle seguenti metodologie didattiche:

- *Brain storming e project based learning*
- Didattica per competenze
- Didattica laboratoriale
- *Cooperative learning* per lo sviluppo di uno o più progetti animati



# Modulo 1

## INTRODUZIONE AL MONDO DELL'ANIMAZIONE

### Descrizione del modulo

**Introduzione al mondo dell'animazione.  
Character Animator Starter mode e motion capture.**

### Competenze acquisite

Realizzare una presentazione animata in forma semplice.

### Obiettivi d'apprendimento

Comprendere la differenza tra sceneggiatura e regia.  
Saper installare la suite Adobe, con i software necessari al corso, nelle loro versioni standard e beta. Saper usare Character Animator in modalità Starter.

### Programma del modulo

- Lezione unica d'introduzione sul mondo dell'animazione e percorso creativo
- Cosa si intende per regia e cosa per sceneggiatura
- Introduzione alla Suite Adobe
- Quali software abbiamo a disposizione?
- Flusso di lavoro in un'animazione
- Dallo Storyboard al computer
- Adobe Character Animator Starter Mode
- Pannelli e utilizzo base del software
- Setup della webcam e dell'ambiente di lavoro
- Attivazione e controllo del personaggio
- Face mocap e controlli
- Registrazione ed esportazione
- Esercizio: "Chi sono?"



# 2

## Modulo 2

### COMPETENZE CHIAVE

#### LA SCENEGGIATURA

#### L'ANIMAZIONE DEL PERSONAGGIO IN ADOBE CH PRO

##### Descrizione del modulo

**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 esploreranno il mondo della scrittura cinematografica e televisiva ed inizieranno a scrivere la sceneggiatura del proprio cortometraggio.

Contemporaneamente, i corsisti animeranno i propri personaggi in Ch Pro, attraverso una serie di esercizi pratici che permetteranno loro di padroneggiare le componenti più avanzate del software.

##### Competenze acquisite

Gestire in forma basilare il processo creativo e la relativa disciplina che porta alla scrittura di una sceneggiatura. Animare uno o più personaggi in Adobe Character Animator Pro, sfruttando tutte le potenzialità del programma.

##### Obiettivi

Entrare nei meccanismi che conducono alla stesura di una sceneggiatura.

Sapersi orientare nell'interfaccia di Ch Pro, saper animare uno o più personaggi con le opzioni disponibili.

##### Programma del modulo

###### ■ Verifica Modulo 1

- Cos'è una sceneggiatura
- Il Target e il budget
- La struttura
- Le idee ed i temi
- Le fasi della scrittura
- Componenti di una sceneggiatura

###### ■ Il protagonista di una storia

- LOG LINE e SOGGETTO
- Funzioni dei personaggi, personaggi secondari e di sfondo
- Struttura di un racconto

■ Adobe Character Animator Pro e beta: interfaccia, concetti di base, impostazioni che servono per l'animazione e pannello di controllo, timeline, animazione basic di un personaggio.

■ Animazione completa, registrazione, esportazione, animare più personaggi in una stessa scena.

■ Comportamenti del pupazzo (trascinamento, rotazione testa o corpo, sync labiale, palpebre, respiro, camminata, cinematica inversa, comportamento primario/secondario,

deformazione in movimento)

■ Nuova Motion Library - Esercitazione di full body mocap

■ Esercizi di animazione Adobe Ch

■ Come si scrive una scena

- I dialoghi  
- Esercitazione di scrittura creativa: il copione di un dialogo

- La scaletta

- La struttura in 3 atti

■ Scrivere pensando ai mezzi a disposizione

- Il viaggio dell'eroe (parte pratica)

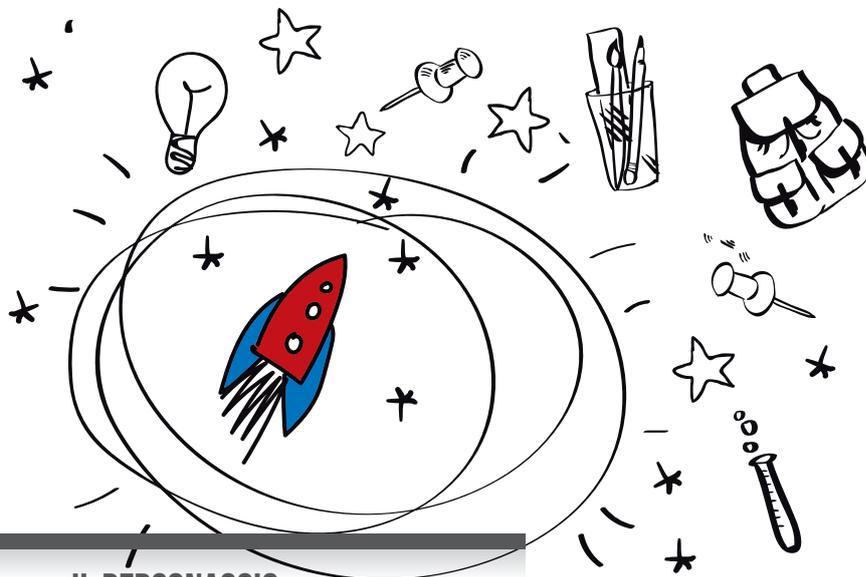
- Avviamento alla scrittura della sceneggiatura di Tesi (data di consegna: prima lezione del modulo 5)

■ Introduzione allo Storyboard (anticipare parte pratica utilizzando lo smartphone)

■ Ch Pro approfondito: livelli ciclici, scelta livelli, trigger

- Fisica, magneti, linee di movimento e particelle

■ Esercitazioni Ch Pro



# 3

## Modulo 3

### IL PERSONAGGIO

IDEAZIONE E CARATTERIZZAZIONE. CREAZIONE E RIGGING AVANZATO

#### Descrizione del modulo

Dall'ideazione di un personaggio alla sua caratterizzazione. Dalla creazione in Illustrator o Photoshop all'animazione in Character Animator.

#### Competenze acquisite

Ideare il personaggio in tutte le sue sfaccettature.  
Riuscire a crearlo ed animarlo in totale autonomia.

#### Obiettivi d'apprendimento

Imparare a progettare il personaggio, attraverso una descrizione completa ed articolata. Saperne creare l'aspetto grafico in Adobe Illustrator o Adobe Photoshop. Saper esportare il personaggio in Character Animator Pro, eseguendone correttamente il rigging e l'animazione

#### Programma del modulo

- Verifica Modulo 2
- Personalizzare attraverso Puppet Maker
- Rigging personaggio base: utilizzo del pannello pupazzo
- I livelli
- Trame, giunture e maniglie
- La nascita di un personaggio
- La rappresentazione di un personaggio
- Creare la scheda profilo del proprio personaggio
- Spunti per dare spessore al personaggio
- Adobe Illustrator
- Area di lavoro
- Differenza tra img vettoriale e raster
- Livelli
- Selezionare e disporre oggetti
- Trovare risorse gratuite ed importarle in Illustrator
- Rimodellare oggetti
- Esportare in Ch
- Rigging in Ch ed animazione
- Identificare i problemi di Rigging in Adobe Ch
- Adobe Photoshop
- Area di lavoro
- Concetti di base sulle immagini
- Livelli
- Regolazioni base delle immagini
- Selezione
- Maschere
- Preparazione scene e sfondi
- Esportare per Adobe Ch
- Rigging in Ch ed animazione



## 4 Modulo 4

### GRAMMATICA DELL'ANIMAZIONE ED ELEMENTI ANIMATI ELEMENTI DI REGIA BASI DI MOTION GRAPHIC ED EDITING VIDEO

#### Descrizione del modulo

**I partecipanti apprenderanno le regole grammaticali della descrizione per immagini e la sintassi specifica che la rende un linguaggio universale. Il modulo fornirà le basi essenziali di regia e linguaggio filmico.**

Al contempo, i corsisti impareranno ad usare Adobe After Effects per l'editing video e la motion graphic.

#### Competenze acquisite

Gestire in forma basilare gli elementi di regia, alla luce del linguaggio cinematografico, per realizzare prodotti audiovisivi funzionali e comprensibili.

Saper analizzare un prodotto audiovisivo.

Dirigere al meglio le proprie idee educative attraverso l'uso dell'animazione.

Realizzare in autonomia operazioni di editing video in After effects.

Riuscire a movimentare su schermo, con piena padronanza, qualsiasi elemento grafico.

#### Obiettivi d'apprendimento

Raggiungere una sufficiente comprensione del linguaggio filmico e della direzione registica per realizzare animazioni educative.

Sapersi orientare nell'interfaccia di Adobe After Effects per operazioni di editing video, in special modo saper gestire la timeline ed i fotogrammi chiave per animare elementi grafici.

#### Programma del modulo

##### ■ Verifica Modulo 3

- Il mestiere del regista

- Linguaggio cinematografico. Cosa comunicano le immagini

- Lo stile

- Grammatica delle immagini in movimento

##### ■ Le inquadrature

- I movimenti di camera (parte pratica Storyboard)

- Quali inquadrature potremmo sfruttare con i software Adobe?

- La funzione espressiva della luce

■ Introduzione all'interfaccia di Adobe After Effects: area di lavoro, progetti e composizioni, importazione del metraggio, visualizzazioni e anteprime

- Memoria, archiviazione e prestazioni (ottimizzazione)

- Livelli e proprietà

- Timeline

##### ■ Animazioni e fotogrammi chiave

- Esercizi

##### ■ Trasparenza e composizione

- Effetti e predefiniti di animazione

- Testi animati

##### ■ Teorie dell'apprendimento multimediale

- Errori da evitare nella progettazione di animazioni per l'apprendimento

■ Importazione elementi vettoriali e impostazioni per preservare la qualità

- Puppet tools per l'animazione

■ Loop, Effetti, Fx Bend it, Espressioni in After Effects

##### ■ Key Light

- Chroma key

- Setup Luci

- Integrazione tra scene video ed stock

##### ■ Motion Tracking

- Esportazione

■ Esercizi pratici

# 5

## Modulo 5



### DALLO STORYBOARD AL MONTAGGIO VIDEO

STORYBOARD, SCENE E MONTAGGIO IN PREMIERE PRO

#### Descrizione del modulo

In quest'ultimo modulo i corsisti lavoreranno alla propria tesi finale. Creeranno lo storyboard, realizzeranno le diverse scene di un'animazione e le monteranno in Adobe Premiere Pro, inserendo opportunamente le tracce sonore e gli effetti audio.

#### Competenze acquisite

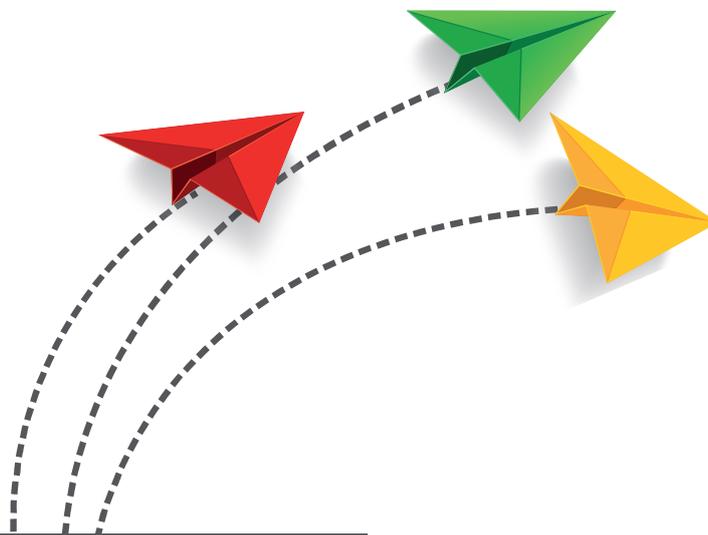
Elaborare uno storyboard.  
Montare le scene in piena autonomia, ottenendo l'animazione finale.  
Realizzare un'animazione dalla A alla Z, attraverso i software Adobe.

#### Obiettivi d'apprendimento

Saper elaborare un proprio Storyboard nel rispetto delle indicazioni fornite.  
Saper montare più scene insieme, inserendo effetti audio e tracce sonore, bilanciando opportunamente i colori e l'audio.  
Riuscire ad unire i vari elementi appresi, in un unico flusso di lavoro.

#### Programma del modulo

- Verifica Modulo 4
- Revisione sceneggiature per la TESI
- Lo Storyboard
- le regole
- Il montaggio
- Il sonoro
- Introduzione ad Adobe Premiere Pro
- Esercitazione di montaggio video
- Gestione dell'audio
- Transizioni video
- Adjustment Layers
- Color Correction Lumetri
- Revisione Storyboard
- Animate (videoboard)
- Revisione animatic
- Verifica modulo 5
- Revisione scene
- Esportazione nel formato più opportuno attraverso Adobe Media Encoder
- Revisione progetti
- Revisione progetti
- Esportazione
- Esercizi pratici



## TESI FINALE

### Descrizione

**Progettazione e realizzazione di una video animazione a carattere educativo, nella quale si tratti un argomento della propria disciplina di insegnamento, alla luce della formazione ricevuta. L'argomento scelto dovrà essere sottoposto alla Commissione per l'approvazione, prima di intraprendere il lavoro di tesi.**

### Elementi necessari:

Numero personaggi animati: minimo 1

Numero scene: minimo 4

Durata: variabile

### Criteri di valutazione:

- efficacia comunicativa;
- scelta adeguata degli ambienti e dei personaggi;
- interesse suscitato;
- metodologie e tecniche utilizzate;
- grado di accuratezza.

### Competenze acquisite

Capacità di progettare autonomamente un prodotto animato a valenza educativa in ogni sua fase, dall'idea alla produzione.

### Obiettivi formativi

Realizzare un cortometraggio di animazione in 2D a valenza educativa, che segua i principi progettuali enunciati nel corso. Si specifica che, qualora il cortometraggio di tesi non venga realizzato entro la data di consegna stabilita, non potrà essere rilasciato il **Certificato delle Competenze**.

### Programma

Il partecipante scriverà soggetto e sceneggiatura, applicherà le nozioni apprese di regia, montaggio, design, illuminazione, animazione, sonorizzazione, effetti speciali, per giungere alla realizzazione del proprio cortometraggio educativo. Il prodotto finale, sarà di esclusiva proprietà del corsista, garantendo agli enti organizzatori il diritto alla riproduzione, esclusivamente per finalità divulgative e culturali.

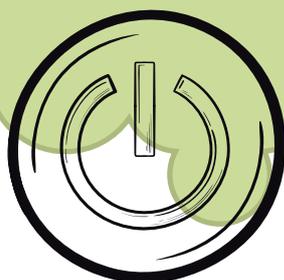
### Certificato delle competenze

**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, 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

## 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.



# I Docenti

I DOCENTI



## 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, Traipier, 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

## 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](http://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](http://www.designdidattico.com)
- Web Admin dal 2009 del sito legato alle tecnologie didattiche [www.lavagna.wordpress.com](http://www.lavagna.wordpress.com)
- [www.plinews.wordpress.com](http://www.plinews.wordpress.com)
- [www.scuolevaltiberina.wordpress.com](http://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](http://www.istitutocartesioroma.com)  
[www.emi4all.org](http://www.emi4all.org)



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

*Maestro Shifu – Kung fu Panda*

