



VISIONI
ALLARGATE
L'inclusione senza paura!

IL LIBRO
ANIMATO

Primaria

PREMESSA

L'attività laboratoriale 'Il libro animato!' fa parte del progetto **"Visioni allargate: l'inclusione senza paura!"** che propone il **linguaggio filmico e audiovisivo** come **strumento didattico** nell'educazione **all'inclusione della diversità** e della **disabilità**, nell'impegno di formare cittadini consapevoli e aperti al confronto.

In particolare, il progetto ha l'obiettivo di trasmettere i temi di tre importanti Obiettivi dello Sviluppo Sostenibile (SDGs) previsti dall'Agenda 2030: il n°4 (Istruzione di qualità per tutti), il n°10 (Ridurre le disuguaglianze) e il n°11 (Città e comunità sostenibili).

Grazie all'efficacia di registri tipici del linguaggio audiovisivo e a materiali didattici in cui la **fruizione cinematografica** diventa **modello di edutainment consapevole**, si possono approfondire i temi cardine dello Sviluppo Sostenibile, promuovendo percorsi realmente inclusivi fondati sulla centralità dello studente.

L'attività di laboratorio che segue si propone come il primo approccio al mondo delle immagini in movimento ed è studiato proprio per coinvolgere anche i più piccoli e renderli protagonisti nella realizzazione di una breve narrazione per immagini, attraverso la tecnica del "Flipbook" o "Libro Animato"

INTRODUZIONE AL GIOCO

Hai mai desiderato realizzare un breve cartone animato?

Con questo gioco potrai esaudire questo desiderio realizzando una breve scena animata, a Tua scelta.

Il gioco di ruolo del cinema si può svolgere in qualunque ambiente purché gli spazi siano consoni al numero dei ragazzi.

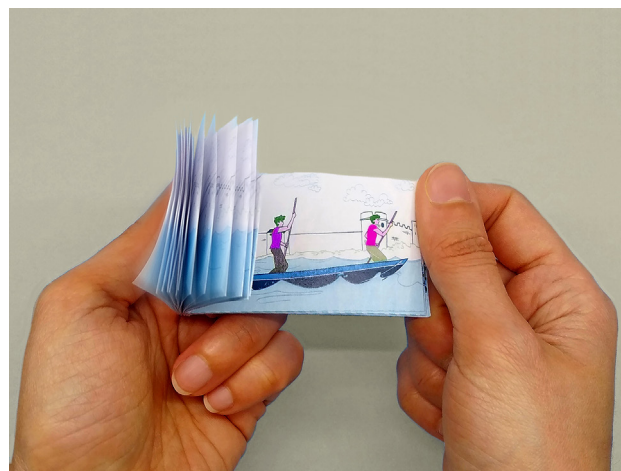
Dura circa un'ora e può coinvolgere un qualunque numero di partecipanti che si divideranno equamente in più gruppi.

PREPARAZIONE

PRENDI UNA PILA DI FOGLI

Puoi usare dei block-notes, dei post-it, dei quaderni, dei fogli da stampante, o persino gli angoli di un libro (assicurati che sia tuo!). La carta sottile di solito è meglio, perché è più semplice da sfogliare. In caso di necessità, puoi ricorrere a della carta spessa, ma probabilmente la sfoglierai male o lentamente.

- Di quanta carta hai bisogno? Più fotogrammi (pagine) al secondo ha il tuo libro animato, più realistico sarà il movimento dei personaggi o degli oggetti.
- Le immagini animate di solito hanno tra i 24 e i 30 fotogrammi al secondo— il che corrisponde a molti disegni, persino sfogliando per 3 secondi!
Per un libro animato qualcosa tra i 5 e i 15 fotogrammi al secondo andrà bene.



TIENI LE VARIE PAGINE INSIEME

Se le separi il libro animato potrebbe non funzionare, o potrebbe persino andare distrutto. Puoi tenere insieme i fogli sparsi con una clip o utilizzare piccoli notebook con la rilegatura a spirale.

SCOPO DEL GIOCO

Realizzare, entro il tempo stabilito, un breve libro animato sull'argomento scelto.

COME SI COMINCIA

SCEGLI IL TUO SOGGETTO

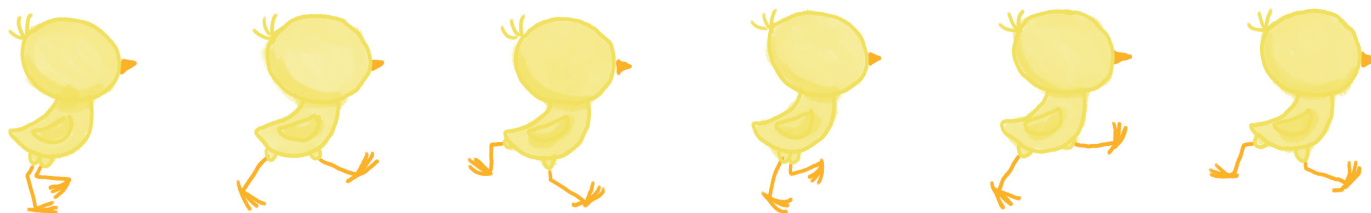
Inizia disegnando il personaggio che vuoi animare. Questa è una piccola fase preliminare di studio: non devi essere un grande artista e il tuo libro animato può riguardare tutto quello che vuoi. I tuoi personaggi potrebbero essere delle figure stilizzate, delle persone, degli animali, o qualsiasi cosa che vorresti vedersi muovere, come una bicicletta, un bambino sui pattini, un palloncino, ecc. Prova a disegnare qualche soggetto e poi scegli quello che ti piace di più disegnare

- Anche gli oggetti inanimati possono andare bene per un libro animato; una cosa semplice come un palloncino arcobaleno che sale in cielo, può diventare un'opera d'arte.

SCEGLI LA BREVE STORIA

Inventa una azione, un movimento, un effetto che il tuo protagonista farà e che sia collegato a uno di questi temi:

- **Amicizia** (es. due compagne di scuola che giocano a palla).
- **Inclusione delle differenze** (es. due bambini di etnia diversa che si abbracciano).
- **Solidarietà** (es. un bambino che consola una sua compagna – il volto della bimba passa da triste a sorridente).
- **Amore per la natura** (es. una bimba con il papà che bagna i fiori del giardino).
- **Pace** (es. due persone, magari dall'aspetto molto diverso, che si stringono la mano con amicizia).
- (questi sono solo esempi: se ti viene in mente un altro tema, parlane con la maestra!).



SVOLGIMENTO

INDIVIDUA L'ULTIMO FOGLIO DELLA PILA

Disegna lì la scena che hai scelto. Usa una matita, in modo da poter cancellare gli errori. Se vuoi rendere il disegno più visibile, dopo puoi ripassarlo a penna.

- Puoi anche iniziare dal primo foglio, ma sarà molto più difficile ottenere un'animazione scorrevole, perché non potrai far riferimento all'immagine precedente o ricalcarla.
- Puoi anche aggiungere uno sfondo, se vuoi. Potrebbe essere un paesaggio, come degli alberi, una casa, o qualcosa che non si muove passando da fotogramma a fotogramma, oppure potrebbe essere qualcosa che si muove come delle nuvole, o un aeroplano.

PASSA AL "FOTOGRAMMA" SUCCESSIVO (LA PAGINA SUCCESSIVA PARTENDO DAL FONDO)

Dovresti riuscire a vedere il disegno originale attraverso il foglio. Se non ci riesci, la carta potrebbe essere troppo spessa, o le linee troppo leggere, perciò ricomincia, dato che è importante che tu riesca a vedere abbastanza da farti un'idea su dove disegnare l'oggetto. Puoi anche usare una fonte di luce per vedere meglio il disegno attraverso il foglio, es appoggiando i due fogli sul vetro di una finestra o su un tablet illuminato.

- Se vuoi far muovere il tuo oggetto, questa volta disegnalo in una posizione leggermente diversa.
- Altrimenti, disegnalo esattamente nello stesso punto, se vuoi dare l'effetto che stia fermo.
- Quando sfogli le pagine, i cambiamenti più grandi nel soggetto appariranno come movimenti veloci, mentre i cambiamenti più piccoli sembreranno movimenti più lenti.

RIPETI IL PROCEDIMENTO

Continua a disegnare la scena su ogni pagina, fino alla fine dei fogli. Ogni volta fai dei piccoli aggiustamenti, in modo che il personaggio o l'oggetto protagonista della scena inizino a cambiare posizione o a muoversi. Per quanto il movimento dipenda da te, dovresti comunque pianificare ogni aggiustamento in base al numero di pagine che hai a disposizione.

TEST

PROVALO!

Prova il risultato finale per vedere se hai ottenuto un personaggio o un oggetto animato che ti piace. Se non sembra cambiare molto, torna indietro e fai qualche modifica per aumentare il senso di animazione.

- Una volta che sei soddisfatto, puoi ricalcare i disegni con un pennarello, per renderli più facili da vedere.
- Una volta che hai fatto un po' di pratica poi fare disegni sempre più dettagliati e azioni complesse, con più elementi che interagiscono.

CONCLUSIONI

Allo scadere del tempo tutti dovranno consegnare quanto disegnato. Ricordatevi di trovare un titolo evocativo per il libro animato!

Se vi eserciterete un po' in questa tecnica, sarete in grado di "creare" qualsiasi breve film di animazione che la vostra fantasia immaginerà.

CONTRIBUTO VIDEO

Se vuoi vedere un breve tutorial video sulla realizzazione di un Libro animato, clicca qui:

<https://www.youtube.com/watch?v=B7j5JVTcwEc>

