

LE ATTREZZATURE DEL LABORATORIO DI ANIMAZIONE

Le attività proposte in questo libro sono attuabili in 5 ambienti-laboratorio diversi, che si differenziano per materiali, attrezzature, spazi, gruppo di lavoro.

PREISTORICO



Fig. 4.34 – Matita, gomma, forbici e colle di vario genere.

In classe, tutti i bambini (individualmente o a piccoli gruppi) sperimentano le illusioni ottiche del movimento con i tradizionali materiali scolastici (carta, matita, forbici, cartoncino, gommina adesiva, colori).



Fig. 4.35 – Carta di vario tipo.

Può essere utile familiarizzare con la grammatura della carta, partendo da questo elenco, che è solo indicativo.

20g → Carta velina da imballaggi.

40g → Rotoli di carta da disegno professionale (sarti, architetti...).

50g → Blocchi per schizzi (tipo *Schizza e strappa*), con carta semi-trasparente.

80g → Carta da stampante.

110g → Fogli leggeri di cartoncino da disegno.

200/220g → Fogli da disegno pesanti.

300g → Carta professionale da acquerello.

MEDIEVALE

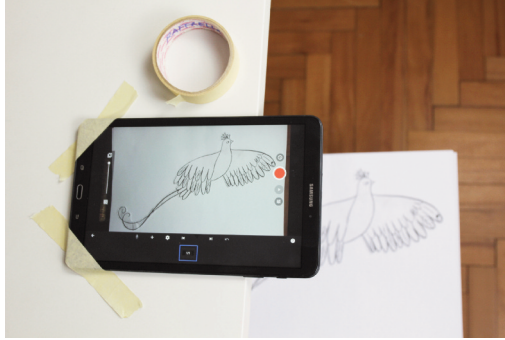


Fig. 4.36 – Tablet posato su di un tavolo.

Modello base:

- smartphone o tablet corredato di una App per *stop-motion*;
- nastro adesivo di carta per fissare il dispositivo al banco o a una sedia.

Accessori *deluxe*:

- supporto per smartphone o tablet;
- penna a sfera con gommino per touch screen, telecomando Bluetooth per selfie.

Per favorire la concentrazione, è consigliato lavorare con un gruppo ristretto di bambini al di fuori dell'aula di classe.

L'audio è registrato tramite il microfono dello smartphone/tablet.



Fig. 4.37 - Tablet sostenuto con supporto specifico.

MODERNO

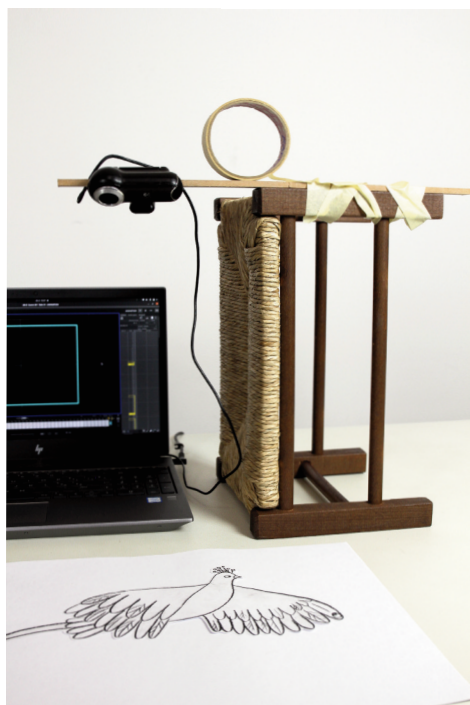


Fig. 4.38 – Supporto non tecnologico per webcam esterna.

Il laboratorio moderno utilizza:

- PC portatile;
- webcam esterna HD;
- oggetto comune, usato come supporto per webcam;
- nastro adesivo di carta;
- programma amatoriale per *stop-motion*;
- programma amatoriale per montaggio video.

Solo in caso di piccoli esperimenti (non nel caso di produzioni impegnative) si può collegare il PC alla LIM, così che tutta la classe segua sullo schermo il lavoro del piccolo gruppo.



Fig. 4.39 – Registratore digitale portatile.

L'audio è registrato tramite un registratore digitale portatile, con microfoni stereo incorporati (ottimi per registrare i suoni d'ambiente).



Fig. 4.40 – Cuffie in catena.

I bambini monitorano il segnale audio in entrata tramite cuffie dotate di *Zound plug*, cioè di un ingresso supplementare che permette di collegare le cuffie in catena, così che più bambini ascoltino contemporaneamente lo stesso segnale. L'ascolto in cuffia è un'esperienza molto ambita dai piccoli fonici.

CONTEMPORANEO

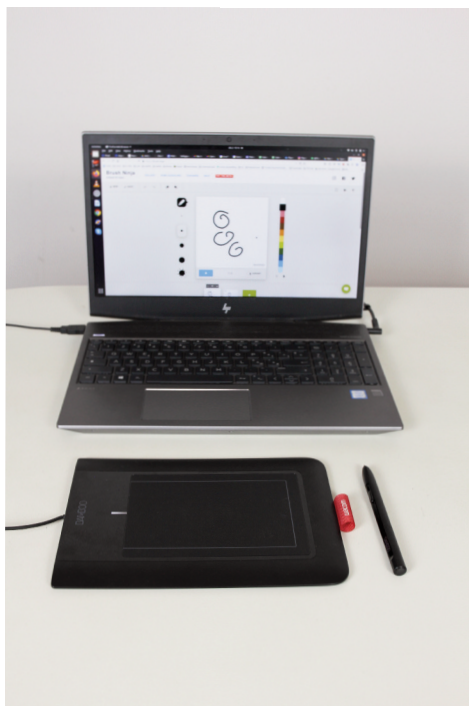


Fig. 4.41 – Tavoleta grafica collegata al PC.

Questa attrezzatura è adatta a un uso individuale, ad esempio nell'aula-laboratorio di informatica. Consigliata ai più grandicelli, si compone di:

- PC;
- collegamento internet (compreso di autorizzazione alla navigazione e allo scaricamento di materiali);
- tavoletta grafica;
- programma amatoriale per animazione 2D;
- programma amatoriale per montaggio video.

FUTURISTICO



Fig. 4.42 – Fotocamera reflex sostenuta da braccio per luci, attaccato al tavolo con morsetto.

Questo ambiente-laboratorio è dotato di attrezzatura semi-professionale quale:

- PC portatile;
- macchina fotografica reflex con *Live View*;
- braccio fotografico (è sufficiente un braccio leggero per luci);
- programma *stop-motion* professionale.



Fig. 4.43 – Luci a pantografo da scrivania, attaccate al tavolo con morsetto.

Completano il set, per una buona e omogenea illuminazione, due o tre luci da scrivania a led (con luce fredda). Sono sufficienti anche i modelli economici.

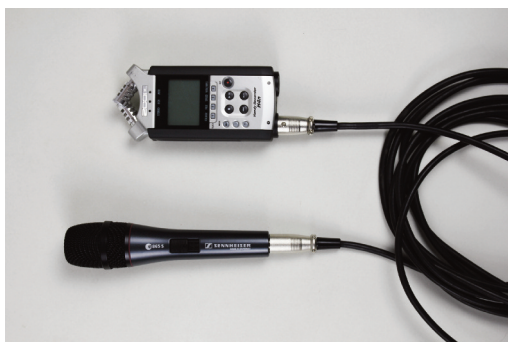


Fig. 4.44 – Microfono a condensatore supercardioide.

Per una migliore qualità audio questo laboratorio prevede un microfono professionale, collegato al registratore digitale portatile tramite cavo XLR. I modelli a condensatore supercardioidi permettono di registrare nitidamente la voce, riducendo il disturbo del rumore scolastico di fondo.