



# Tecnologia amica



progetto realizzato dal Centro Zaffiria





- 8 incontri, 7 ragazzi, 3 educatori, computer, videocamera, fotocamera, per realizzare, scoprire
- sperimentare il mondo digitale, le nuove tecnologie e giocare fra reale e virtuale.
- Questi sono stati gli ingredienti fondamentali che hanno caratterizzato questi laboratori, svolti a
- Riccione dal 15 Aprile al 3 Giugno.
- L'obiettivo di ogni attività ha avuto lo scopo di scoprire il mondo digitale, che tanto caratterizza
- la nostra vita, attraverso delle attività manuali che diventano strumento di lavoro per il
- computer.
- Non solo, in ogni incontro ogni ragazzo si è messo in gioco personalmente, esprimendo se
- stesso attraverso colori, immagini e parole.
- Altro obiettivo importante era far conoscere e scoprire ad ogni ragazzo come, attraverso l'uso











• del computer, si possono realizzare effetti ed animazioni grazie all'ausilio di alcuni software gratuiti che sono stati loro presentati. Questo ha permesso ad ognuno di riprovare anche a casa riproponendo l'attività che ogni lunedì veniva sperimentata. In altri incontri invece abbiamo perfezionato l'utilizzo di alcuni programmi noti, come ad esempio Word, per chiarire eventuali dubbi e difficoltà, tutto però collegato anche ad un'attività manuale, per rendere ogni lavoro progettato in maniera completa e ottimale.

• Ecco nel dettaglio i vari incontri e le tecniche sperimentate:

• **15 Aprile:** per conoscere meglio ognuno di loro abbiamo utilizzato un software che permettesse di presentarsi.

• Abbiamo usato un programma che consente di creare degli avatar parlanti. Ogni ragazzo ha potuto personalizzare il suo avatar, dal colore dei capelli al vestito all'ultima moda. Inoltre hanno scritto la loro presentazione sottolineando le cose che a loro piacevano di più. Alla fine di questo primo incontro con l'ausilio di alcune applicazioni dell'Ipad abbiamo creato delle melodie...

• **22 Aprile:** in questo incontro abbiamo iniziato a relazionarci con gli altri. Come? Con il fumetto!

• Abbiamo realizzato con il cartoncino i balloon, all'interno dei quali ognuno si è presentato e ha iniziato una conversazione con un compagno facendogli una domanda... Il compagno a quel punto realizzava il balloon con la sua risposta. Creando così dei veri dialoghi.

• Abbiamo iniziato a scattare le foto con il viso dei ragazzi e il loro balloon. Alla fine tutte le foto sono state caricate personalmente dai ragazzi all'interno di un software che permette di realizzare il fumetto.



Abbiamo dato ad ogni ragazzo una serie di foto: dovevano scegliere le tre che catturavano la loro attenzione, e attraverso un software che permette di registrare le voci hanno raccontato che cosa quello foto rappresentavano e cosa trasmettevano loro.

**29 Aprile:** come trasformare un gioco tanto conosciuto come quello del puzzle in una animazione? Ecco il tema del terzo incontro. Ad ognuno è stato dato un puzzle bianco e spettava a loro disegnare qualcosa che li rappresentasse, disegnando e colorando.

Una palma sotto il sole perché sono solare, un disegno tribale che vorrei come tatuaggio, il pulmino che mi accompagna allo stage... piccole opere d'arte che diventate animazioni. Con la tecnica dello stop motion e con l'ausilio di un software per l'animazione abbiamo costruito il puzzle di ogni ragazzo, pezzo per pezzo, con un'animazione video.

E' stata poi aggiunta la musica e associato un codice QR.

Grazie all'Ipad abbiamo scattato la foto ai codici QR e abbiamo rivisto il video completo di ogni ragazzo.



**6 Maggio:** abbiamo diviso il laboratorio in due attività:

Tecnica delle rappresentazioni delle immagini con lo scanner: attraverso l'utilizzo di alcuni materiali ognuno ha rappresentato la sua immagine.

Con acetati e smalti sono state realizzate diapositive con telaio. Completata questa fase abbiamo proiettato le diapositive realizzate immaginando cosa potessero rappresentare.

**13 Maggio:** anche in questo incontro l'attività è stata divisa in due momenti, nel primo caso nell'aula computer ogni ragazzo ha sperimentato un software che consente di realizzare dei graffiti con delle parole e perfezionarli con sfumature. Nella seconda fase, invece, abbiamo utilizzato la tecnica del frottage per realizzare segni e disegni. Con questi disegni, grazie all'ausilio di un applicazione dell'Ipad, siamo riusciti a realizzare un libro con la realtà aumentata. Un lavoro che ha coinvolto a pieno i ragazzi, soprattutto nel momento in cui vedevano il loro disegno diventare animato grazie all'Ipad.



**20 Maggio:** In questo incontro ognuno ha creato un suo profilo personale. Ma non su facebook. Su un programma gratuito che permette di realizzare delle presentazioni animate. Ogni ragazzo ha scritto le proprie passioni, ha inserito video presi da you tube e foto prese dal profilo facebook. Grazie a quest'attività i ragazzi sono riusciti a stringere ulteriormente i loro rapporti, accorgendosi che si condividono delle passioni.

**27 Maggio:** il tema del lavoro è stato un album fotografico realizzato con adesivi. Sono stati disposti sul tavolo diversi adesivi, che rappresentavano le cose più svariate, naso, bocca, ma







• anche frutti, conchiglie...

• Ogni ragazzo doveva comporre tre immagini:

• - un autoritratto;

• - due disegni liberi...

• Una volta rappresentati ci siamo spostati nell'aula computer

• dove ogni ragazzo, al computer, ha descritto i tre disegni

• realizzati, soffermandosi anche sul perché ha scelto alcuni

• elementi. In conclusione abbiamo stampato le loro descrizioni

• e le abbiamo incollate sotto le loro immagini, in modo da real-

• izzare un loro album.

• 3 Giugno: Nell'ultimo incontro, prima di fare festa con una  
• torta e una ciambella, abbiamo concluso con due attività.

• L'obiettivo dell'incontro era quello di andare a casa con un  
• ricordo di questa esperienza: un cd. Le tempere sono state lo

• strumento che ha consentito ad ogni ragazzo di realizzare la

• custodia del proprio cd. Contemporaneamente, ogni ragazzo

• ha masterizzato il suo cd, dove all'interno sono stati inseriti

• tutti i lavori svolti negli incontri.

• Il rapporto con il gruppo è stato veramente speciale: si è  
• costruito incontro per incontro grazie alle attività proposte.

• Mettersi in gioco, parlare di sé attraverso dei software, con-

•oscere la realtà informatica, usare la tecnologia in modo non  
• stereotipato, ha consentito alle persone di emergere con la loro

• originalità e di diventare gruppo.

• Un luogo, onestamente anonimo, era diventato per noi pieno  
• di significato.

• Con piacere, vorremmo anche raccontare con quanto anticipo  
• - anche un'ora - arrivassero i nostri "studenti" e con quanta  
• calma andassero via...

Centro Zaffiria