



Associazione "Multiker. Le molte creatività"

Presso "LA GRACCHIA": Via Madonna della Scala, 32 - 10020 Cambiano (TO)

Tel: 011-9416444 Mail: info@multiker.it Sito web: www.multiker.it

Codice Fiscale e Partita IVA: 02982780013

**SCHEDA TECNICA 2017/18**

# MULTIMEDIA SHOW

*UNA SFIDA PER COMPRENDERE LE TECNOLOGIE DIGITALI*

Cos'è una tecnologia? Cosa significa "multimediale"? Come sono fatti i video e le fotografie digitali? Cos'è un "pixel"? Come fa il computer a registrare i suoni? Sono queste e tante altre le domande a cui vogliamo dare una risposta nel MULTIMEDIA SHOW, un percorso ludico-espressivo che, attraverso la pratica di strumenti tecnologici di uso comune, vuole avvicinare gli allievi al mondo multimediale che li circonda, allo scopo di diventare "utenti più attivi e creativi" e realizzare un video finale. È possibile personalizzare l'intervento aggiungendo un tema come sfondo del laboratorio (a titolo di esempio: quadri studiati in educazione artistica, un libro letto in classe, una materia, un argomento speciale come ad esempio l'alimentazione...). Siamo molto interessati a collaborare con i docenti per fare in modo che gli obiettivi da raggiungere siano funzionali alla programmazione di classe.

## OBIETTIVI

- Sperimentare le potenzialità offerte dalle tecnologie multimediali e conoscere le "buone pratiche" di approccio alla tecnologia digitale;
- Esercitare la creatività e il pensiero divergente
- Favorire il lavoro in sottogruppi e mettere in evidenza le capacità di ogni ragazzo.

## CONTENUTI

Giochi ed esercizi di espressione verbale e gestuale, attività con uso di videocamera e fotocamera digitale, computer e programmi di montaggio audio e video. Il laboratorio può essere A TEMA. E' possibile quindi concordare con gli insegnanti un argomento che può essere approfondito tramite i giochi del MULTIMEDIA SHOW (es. argomento storico, opere d'arte studiate, tematica sociale, libro letto in classe, etc...).

ATTENZIONE: si tratta di un'attività di animazione e di gioco guidato con l'uso di tecnologie, non di un corso di informatica.

## METODOLOGIE

Intervento condotto secondo il metodo del "CERCHIO DI ANIMAZIONE" (Giovanna Corni ed. Didattica Attiva 2012). La proposta didattica è attiva e interattiva, capace di favorire la partecipazione e l'apprendimento. Le metodologie ludico-espressive coinvolgono gli alunni

in situazioni divertenti, che stimolano la creatività e il problem solving attraverso l'esercizio del pensiero logico e analogico, la conoscenza di sé e del proprio stile cognitivo, la costruzione collettiva della conoscenza (learning together, peer education, cooperative learning) e lo sviluppo armonico del gruppo-classe, inteso come "comunità d'apprendimento".

## TARGET

Indicato per le classi quarte e quinte della scuola primaria e tutte le classi della scuola secondaria di I° e II°. Le attività sono diversificate in base alle età.

## PARTECIPANTI

L'attività può essere svolta con il gruppo classe o con gruppi misti. Dopo una "analisi di sostenibilità economica" potremmo dover richiedere un numero minimo di partecipanti per attivare il servizio.

## CALENDARIO

Le date e gli orari di intervento vengono concordati assieme ai docenti in sede di programmazione cercando di venire sempre incontro alle esigenze del team.

## INDICAZIONI TECNICHE

Per il laboratorio è necessario uno spazio che permetta lo svolgimento di giochi di movimento (es. salone o aula attrezzata...). Data la materia del laboratorio è necessario disporre della connessione ad internet con fornitura di password wifi, potrebbe essere sfruttata la presenza di una L.I.M. Tutto il materiale sarà fornito dall'associazione Multiker. Le attività sono condotte da animatori formati e con esperienza. Saranno consegnati agli insegnanti una dispensa gratuita per l'approfondimento in classe e un test finale per la comprensione degli argomenti trattati.

## PREVENTIVO

Quota individuale: 2 € /ora IVA compresa

## PERCORSO CONSIGLIATO

Consigliamo un percorso di minimo 12 ore per la presentazione ottimale e completa di tutti i contenuti del laboratorio e il raggiungimento degli obiettivi previsti (soprattutto se finalizzato alla creazione finale di un video a tema). Nel caso si scelga un percorso di durata inferiore, sarà necessario concordare un programma limitato.

## ITER AMMINISTRATIVO

L'associazione Multiker dispone di una segreteria e di un reparto amministrativo che si occupa di tutte le questioni riguardanti l'iter burocratico di un progetto. I docenti saranno affiancati in tutte le varie fasi che competono loro mentre l'associazione si farà carico

dell'invio alla segreteria scolastica di tutti i documenti necessari, dalla firma del contratto alla relazione finale. Verrà emessa regolare fattura (elettronica se necessario) a fine attività.

## **COORDINAMENTO DEL PROGETTO**

Jacopo Michieli

Per maggiori informazioni e per preventivi personalizzati:

**[info@multiker.it](mailto:info@multiker.it)**