



LABORATORI EXTRACURRICULARI DIDATTICI TECNOLOGICI

Progetto TUTTI A ISCOL@ - Linea B2

Avviso per l'ammissione al Catalogo dei Laboratori tecnologici per le Autonomie Scolastiche

DICHIARA le seguenti informazioni sul Laboratorio ai fini della pubblicazione sul Catalogo dei Laboratori tecnologici per le Autonomie scolastiche

Titolo Laboratorio	360° Video documentary for kids
--------------------	---------------------------------

Ambito tematico scelto è il seguente:

Ambito tematico	Ambito 7. Cosa c e nella città digitale
Titolo Laboratorio	360° Video documentary for kids

Acronimo	360ViKi
Ambito tematico	Ambito 7. Cosa c e nella città digitale
Replicabile	SI
Grado scolastico	Secondaria di primo grado
Obiettivo generale	360ViKi promuove attraverso la tecnologia digitale strumenti e metodologie didattiche per avvicinare la Scuola, territorio, giovani e ridurre il fenomeno del drop out a lungo termine. "360ViKi" è un laboratorio didattico di corti in Realtà Virtuale girati con la tecnologia video a 360° per alunni delle scuole secondarie di primo grado.
Metodologia	Il lavoro in classe sarà basato su una metodologia laboratoriale, di didattica attiva e "atelieristica", rispettosa dei tempi e degli stili di apprendimento dei ragazzi. Partirà da una ricerca personale del ragazzo sui luoghi e sugli spazi di interesse, per comprendere e sviluppare la propria relazione con il territorio. Si esploreranno le tecniche cinematografiche di base precedentemente viste in classe. Si accompagneranno i partecipanti all'utilizzo del visore VR e della camera a 360°.
Attività	- Cabina di regia: costituzione di un comitato di valutazione e monitoraggio. - Storia del cinema: l'evoluzione della narrazione audio-video: realizzazione di un laboratorio di formazione sull'evoluzione della tecnologia cinematografica, formazione base sull'utilizzo della tecnologia video a 360°. - L'ABC del cinema per realizzare le sceneggiature: laboratorio di tecniche cinematografiche con tecnologia video 360° e Realtà Virtuale, story telling. - Laboratorio di Coding per NFC e QR Code da associare ai video realizzati dai ragazzi per renderli fruibili e accessibili alla comunità tramite smartphone e/o tablet. - Restituzione alla comunità: evento finale di presentazione dei cortometraggi.
Risultati attesi	- Realizzato un percorso laboratoriale che utilizza la metodologia creativa del Cinema con Realtà Virtuale. - Realizzate sceneggiature per i cortometraggi. - Realizzati Cortometraggi di interesse dei ragazzi, resi accessibili al pubblico tramite tags.geotags, QR code e NFC. - Realizzato visore VR in materiali di riciclo. - Sviluppate capacità cognitive, metacognitive, attitudinali, tecnologiche, tecnico-creative, nei bambini coinvolti. - Comunità coinvolta. - Scuola più vicina al Territorio
Attrezzature e strumentazione	1 camera a 360°, 2 iPad/2 Tablet Android/ 4 smartphones: Iphone 6s plus; Camera panasonic lumix gh2 con set di 3 lenti: 20mm f1.7, 50 mm f2.8, 200 mm f4.5; Camera Nikon hv 20; App FilmicPro IOS; App Imovie IOS, App VideoMakerPro Android, Powerbook 13"
Attività Esterne	Attraverso le uscite sul territorio si esploreranno le tecniche cinematografiche precedentemente viste in classe, si deciderà insieme come filmare, quali inquadrature scegliere per mettere in risalto i contenuti. Ogni cortometraggio sarà realizzato con video camera 360° per realtà virtuale