

Malgrado viviamo tutti immersi nella tecnologia, l'uso reale che ne facciamo è generalmente passivo: la produzione di contenuti è un fenomeno limitato e non sempre complete sono le nostre competenze informatiche, incluse quelle dei nativi della cosiddetta generazione digitale.

Lo sviluppo e la diffusione di smartphone e tablet non ha aiutato la crescita della cultura informatica in Italia.

I ragazzi hanno familiarità con le tecnologie, ma raramente riescono a sviluppare capacità autonome e, spesso, per gli adulti, o in generale per le persone non più in età scolare, le barriere indotte dall'adozione dei nuovi media si fanno ancora più alte.

La cultura e la formazione rimangono sempre i due pilastri fondamentali su cui si basa la crescita degli individui. Le modalità d'uso dei nuovi media oggi più che mai hanno un potenziale di influenza esteso alla vita culturale, formativa, professionale e sociale delle persone.

Occorre attuare un modello pedagogico che sappia sfruttare il potenziale della tecnologia, individuando modalità efficaci per integrare la tecnologia nell'apprendimento in modo da fornire ai ragazzi e non le competenze cruciali per l'inclusione nella vita sociale, economica e lavorativa di domani, mettendo in connessione persone, tecnologie e processi di apprendimento innovativi.

Schooltoon in quest'ottica **coglie le opportunità offerte dal web per sperimentare nuovi linguaggi** che coinvolgano tutti e fa dell'inclusione il suo elemento cardine, tramite una didattica che preveda la partecipazione attiva degli alunni alla produzione di materiali digitali.

Regalando loro un diverso punto di vista, che è l'elemento fondante della scrittura, delle Arti e in definitiva della crescita.

Questo corso ha l'obiettivo di fornire un bagaglio di conoscenze necessarie a chi, dotato di passione e voglia di fare, intenda apprendere con metodo e tanto divertimento gli elementi fondamentali del fantastico mondo del cartoon digitale.

Le lezioni includono lo **studio delle inquadrature**, della **figura e delle espressioni**, **model sheet** (creazione di un personaggio), **studio delle ambientazioni**, **storyboard narrativo**, **studio dei movimenti dei personaggi nello spazio**, **nozioni di regia**, **editing e montaggio**, **produzione e armonizzazione degli audio**, della **musica di sottofondo**, dei **doppiaggi** tramite i migliori software sul mercato.

Le competenze acquisite convergono nella realizzazione di un cortometraggio animato, espressione creativa originale dei discenti, che potranno riconvertirle, se del caso, anche in ambito scolastico, nel ruolo di alunno o di insegnante.

Il corso di cartoon **Making 3D** offerto da **Schooltoon**, attraverso la costituzione di classi fisiche o on-line (video chiamata), si costituisce di **18 lezioni**, organizzate come segue:

- Lez.1 Il software: menù e opzioni
- Lez.2 Creare un personaggio
- Lez.3 Creare un ambiente
- Lez.4 Azioni dei personaggi
- Lez.5 Suoni, musica e rumori
- Lez.6 Dare voce al personaggio
- Lez.7 Inquadrare la scena
- Lez.8 Girare la scena
- Lez.9 I dialoghi
- Lez.10 I cambi di scena
- Lez.11 I movimenti
- Lez.12 Effetti speciali
- Lez.13 Il processo creativo
- Lez.14 Il primo cartoon 1/4
- Lez.15 Il primo cartoon 2/4
- Lez.16 Il primo cartoon 3/4
- Lez.17 Il primo cartoon 4/4
- Lez.18 Publishing

Poiché, come diciamo sempre, una clip video spiega meglio di mille parole, per capirne di più date un'occhiata al cartone animato al link seguente:

https://youtu.be/fCMgVM-9_NM

In ogni caso, per avere maggiori dettagli sul corso, scriveteci pure a info@schooltoon.com: saremo felici di raccontarvi tutto quello che vi serve per avervi tra i nostri come cartoon makers!



COME REALIZZARE UN
CARTOON
DALLA A ALLA Z CON

Schooltoon

Per info di dettaglio scrivere a:
info@schooltoon.com

www.schooltoon.com

www.facebook.com/schooltoon

www.youtube.com/schooltoonchannel