



---

agati mario

linguaggi multimediali - wild web chapinèr  
339 2911098 – agtmultim@libero.it – www.agatimario.it

---

**Destinatari:** .....

**Oggetto:** Piano di aggiornamento sulle TD (Tecnologie Didattiche) per gli insegnanti delle Scuole Materne del Comune di Modena (anno scolastico 2004/2005)

---

**Titolo:** L'artista digitale a scuola  
(oppure: grafica digitale; arte digitale; l'artista del terzo millennio; la tavolozza digitale...)

---

**Abstract:** Impariamo assieme – secondo la logica “costruttiva” dell'apprendimento cooperativo (*cooperative learning*) e dell'imparare facendo (*learning by doing*) – a...

- **Creare immagini** (disegnare e dipingere con mouse e/o tavoletta grafica)
  - **Acquisire immagini** (da: fotocamera digitale, scanner, Internet, CD-Rom...)
  - **Elaborare immagini** (fotoritocco, fotomontaggio, ottimizzazione per stampa e per web, eccetera)
  - **Archiviare immagini** (sistemi di archiviazione manuale e automatici)
  - **Pubblicare immagini** (inserire le immagini in un documento Word, in una presentazione PowerPoint, in una pagina Web, come allegato e-mail....)
- 

- Obiettivi:**
1. **Acquisire le competenze di base per la creazione, l'elaborazione e la gestione delle immagini digitali**
    - 1.1. **Acquisire le tecniche di base per realizzazioni grafiche e disegni** (vettoriali e bitmap): matita, gomma, pennelli, secchiello, forme, aerografo...)
    - 1.2. **Acquisire le tecniche di base per procurarsi immagini adeguate** al tipo di esperienza didattica e/o documentazione didattica che si intende effettuare: uso corretto della fotocamera digitale, dello scanner, di Internet...
-

- 
- 1.3. **Acquisire le tecniche di base per elaborare ed ottimizzare le immagini** create e/o acquisite: strumenti e tecniche di selezione (lazo, calamita, bacchetta magica, mano libera...); strumenti e tecniche di fotoritocco (luminosità e contrasto, correzione del colore, dissolvenza e trasparenza, clonazione...); uso di maschere e livelli; uso di filtri ed effetti speciali; realizzazione di semplici fotomontaggi; strumenti e tecniche per ottimizzare le immagini in funzione della destinazione finale (TIF, GIF, JPG, PNG...)
  - 1.4. Acquisire le tecniche di base per archiviare ed indicizzare grandi quantità di immagini
  - 1.5. Acquisire le tecniche di base per impaginare, stampare, pubblicare (anche on-line) le immagini
- 

### **Possibile traccia del progetto:**

I particolari del progetto (e relativi contenuti e strumenti) verranno messo a punto **collegialmente** nell'incontro preliminare in base all'analisi dei **prerequisiti**, degli **strumenti** (hardware e software) a disposizione delle scuole e delle **aspettative** dei corsisti.

In linea di massima si può comunque ipotizzare un percorso che ruoti attorno alla **progettazione, realizzazione e pubblicazione di un progetto** "realistico".

Si potrebbe, ad esempio, immaginare di dover documentare la stessa esperienza didattica con una **presentazione multimediale** (utilizzando, ad esempio, *Microsoft PowerPoint*), con una **pubblicazione cartacea** (utilizzando, ad esempio, *Microsoft Word o Publisher*) e, al limite, con alcune **pagine web**. E magari di spedire poi la documentazione in allegato ad un messaggio di posta elettronica.

Il percorso potrebbe prevedere le seguenti fasi:

#### **fase 1:**

elaborazione di un logo con gli strumenti di disegno digitale;  
acquisizione di alcune immagini da fotocamera digitale;  
acquisizione di alcune immagini con lo scanner.

#### **Fase 2:**

correggere le immagini con tecniche di fotoritocco;  
elaborare alcuni fotomontaggi;  
ottimizzare le immagini per il video (JPG) e per la stampa (TIF).

#### **Fase 3:**

impaginare le immagini nel documento cartaceo;  
inserire le immagini nella presentazione multimediale;  
eccetera.

---

### **Prerequisiti:**

Trattandosi di un corso di secondo livello si può ipotizzare di lavorare con colleghi ampiamente alfabetizzati ed in grado di orientarsi sufficientemente in ambiente *Microsoft Windows* e *Microsoft Office*.

**Metodo di lavoro:** Lavoro individuale e di gruppo supportato da stimoli, consigli, esemplificazioni e a cura del tutor.

**Strumenti:** I più comuni strumenti **hardware** (computer, stampanti, scanner, videocamere, fotocamere, eccetera), **di software** (*Windows, Word, PowerPoint*) e **di rete** (Internet, posta elettronica).

Per quanto riguarda l'elaborazione grafica cercheremo di sperimentare quelle funzioni di base comuni a tanti pacchetti software in commercio.

Il mio consiglio è comunque quello di orientarsi su programmi non troppo complessi, ma nemmeno troppo limitati. E soprattutto economicamente abbordabili.

Una buona scelta potrebbe essere rappresentata da programmi come :

**Microsoft PicrureIt:** facile, intuitivo e ricco di potenzialità sia sul versante del disegno che su quello del fotoritocco (il costo dovrebbe aggirarsi attorno ai 100 €, anche se spesso si trova abbinato all'interessante pacchetto *Microsoft Works Suite*). Per la sua versatilità e per i numerosi effetti anche ludici che mette a disposizione degli utenti, il programma si presta soprattutto al lavoro per e con i bambini.

**Adobe Photoshop Elements:** relativamente facile ed intuitivo, il programma è un po' meno accattivante - rispetto al prodotto Microsoft - per quanto riguarda gli strumenti "artistici", ma ha un comportamento più professionale sul versante del fotoritocco, grazie alla potente gestione dei livelli e delle maschere (assai simile alla versione professionale di *Adobe Photoshop*). Il prezzo è di poco superiore ai 100 € (ma il programma è spesso abbinato alla vendita di scanner e fotocamere).

Esistono in circolazione anche diversi programmi gratuiti (*open source*) facilmente scaricabili da Internet. In questo campo, però, non esistono standard di fatto, anche se negli ultimi tempi pare incontrare un certo favore di pubblico il programma **The Gimp** (<http://gimp.linux.it/www/>).

Chi desidera invece un pacchetto altamente professionale (sia per il disegno che per il fotoritocco e l'animazione) a prezzo contenuto può prendere in considerazione **Corel Draw 12** la cui licenza *educational* costa meno di 50 €.

**Tempi:** 1 incontro preliminare (2 ore) per valutare i prerequisiti e condividere il progetto  
2 incontri (di 6 ore ciascuno) per la realizzazione del progetto  
Periodo: .....

**Luoghi:** Laboratorio multimediale del CED

