

Alla cortese att.ne di

Alfonso Corradini
Responsabile U.O.C. Partecipazione
Giovanile e Benessere
Servizio Officina Educativa
Comune di Reggio Emilia

OGGETTO: Proposta di progetto per la realizzazione di un laboratorio di videomaking presso il Liceo Artistico Chierici, nell'ambito della chiamata Create with Open Data, rivolta ad artisti, cittadini e studenti per raccontare gli Open Data tramite linguaggi creativi

OPEN DATA: let's mov(i)e!

Laboratorio di infografiche video in movimento

CHI SIAMO

Il presente progetto nasce dalla volontà del Comune di Reggio Emilia, in particolare dell'Assessorato all'Innovazione e di Officina Educativa, di aprire i "dati" rilasciati dal comune di Reggio Emilia sulla piattaforma opendata.comune.re.it alla rielaborazione creativa di cittadini e studenti, perché possano essere comunicati in maniera diversa e più efficace, o ispirare nuove letture sulla città di Reggio Emilia.

Museum Reloaded si propone di collaborare con Officina Educativa per mettere in pratica il progetto con gli studenti. Museum Reloaded è un progetto di Innovazione Sociale nato a Reggio Emilia con l'obiettivo di mettere in rete, a servizio delle scuole, le risorse provenienti dal patrimonio artistico, culturale e informativo, per la realizzazione di produzioni creative da restituire alla cittadinanza.

Reloading è la parola d'ordine, significa rinnovare: gli studenti vengono chiamati in causa per mettere in gioco le loro nuove energie creative in processi di rigenerazione culturale, guardando al patrimonio con occhi nuovi. Per questo Museum Reloaded inserisce spesso le nuove tecnologie nei percorsi educativi che propone alle scuole, per avvicinare gli studenti al patrimonio culturale tramite linguaggi e strumenti a loro più conformi e tramite strategie di apprendimento *learning by doing*.

Il Liceo Chierici, in particolare nella persona dell'insegnante Silvia Moretti, ha già sperimentato durante lo scorso anno scolastico la collaborazione con il team di Museum Reloaded, per il laboratorio pomeridiano di videomaking tenutosi presso Spazio Gerra *iOtzi: draw my life di un cavernicolo*, che ha portato gli studenti dell'allora I° liceo a produrre un video con una particolare tecnica di motion graphic, strutturando una storia originale partendo da reperti museali e dell'analisi comparata tra usi e costumi preistorici e contemporanei.

La volontà espressa più volte da parte del Liceo Chierici di mettersi in relazione con le agenzie educative del territorio e la sua vocazione verso discipline artistico-creative, sono le principali motivazioni che rendono l'istituto adatto alla partecipazione al presente progetto

OBIETTIVI DIDATTICI

- comprendere che cosa sono gli Open Data, come possono essere analizzati e quale utilità possono avere per i cittadini;
- stimolare il pensiero creativo nell'ideazione di infografiche animate per rappresentare i dati;
- comprendere quali sono le fasi di realizzazione di un video;
- tramite l'ideazione di coreografie per la rappresentazione delle infografiche, far acquisire consapevolezza del proprio corpo rispetto allo spazio e alle persone circostanti;
- sviluppare le competenze di dialogo per lavorare in gruppo.

DATI TECNICI DEL PROGETTO

RELOADING: Open Data del Comune di Reggio Emilia

TECNOLOGIA: video

LINGUAGGI CREATIVI: infografiche, movimenti, costumi

CLASSE: IIB - 20 / IIA - 24

INSEGNANTI: Silvia Moretti, animatrice digitale

OPERATORI DIDATTICI Museum Reloaded: Diletta Pignedoli, Andrea Mafrica

ESPERTI ESTERNI: Arturo Cannistrà, Fondazione Nazionale della Danza

PERIODO: aprile - maggio 2016

FREQUENZA: 9 incontri a cadenza quindicinale, in orario curricolare, della durata di 2/3 ore

LUOGHI: Scuola, spazi esterni per le riprese

PRODOTTO FINALE: video divulgativo per spiegare che cosa sono gli Open Data ai cittadini di Reggio Emilia, a partire da alcuni dati reali in grado di raccontare in maniera significativa la città (popolazione, livello di alfabetizzazione digitale, occupazione, inquinamento, per fare qualche esempio). I dati verranno rielaborati in forma di infografiche animate, create da attori, gli studenti stessi, che andranno a comporsi, scomporsi e ricomporsi in veri e propri grafici, con l'ausilio di costumi ed elementi materici appositamente realizzati, muovendosi in uno spazio definito ripreso dall'alto o da lontano.

PROGRAMMA

I incontro - 6 aprile 2016

INTRODUZIONE SUGLI OPEN DATA

Si farà un'introduzione sul progetto Create With Open Data, per far capire agli studenti il senso del laboratorio e chiedere la loro collaborazione per la realizzazione del video.

Verrà presentato il prototipo del video che si andrà a creare: https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=rCtMKl38r00

Si renderanno note le MODALITA' DI LAVORO, ovvero prevalentemente a gruppi, divisi per competenze e si cercherà di capire già dalla prima lezione a quale aspetto del lavoro ogni studente potrebbe essere più interessato.

Gli STRUMENTI a disposizione degli studenti saranno quelli già in dotazione, ovvero materiale da disegno e tablet per accedere a contenuti online per fare ricerche. Inoltre verrà creato un archivio condiviso su Google Drive dove ogni studente potrà condividere i materiali realizzati.

II incontro - 7 aprile 2016

PRE- PRODUZIONE VIDEO I

Per la prima parte di ideazione del video i gruppi saranno divisi per:

- analisi dei dati
- disegno delle infografiche
- ideazione dei costumi
- storyboard e sceneggiatura: ideazione coreografie e voce narrante

Ogni incontro verrà strutturato in una prima parte di discussione aperta in cui fare il punto della situazione e formulare nuovi obiettivi, una parte centrale di lavoro di gruppo e una parte finale

di condivisione dei risultati raggiunti e di eventuali dubbi e nuove idee.

III incontro - 13 aprile 2016

PRE- PRODUZIONE VIDEO II

Si prosegue con l'ideazione

IV incontro - 14 aprile 2016

PRE- PRODUZIONE VIDEO III

Si prosegue con l'ideazione

V incontro - aprile 2016

PRODUZIONE I

Viene introdotta la seconda parte del laboratorio che è la fase di produzione del video, ovvero di riprese e produzione audio.

Gli studenti in questa seconda fase verranno suddivisi nei seguenti gruppi:

- registi, attori e assistenti alla ripresa
 - costumisti, truccatori e scenografi (realizzazione di eventuale materiale di cartone a supporto delle infografiche rese dai corpi in movimento)
 - sound designer: musiche e voce narrante
- Si incomincia a mettere in pratica il video.

VI incontro - maggio 2016

PRODUZIONE II

Si prosegue con i gruppi

VII incontro - maggio 2016

PRODUZIONE III

VIII incontro - maggio 2016

PRODUZIONE IV

MONTAGGIO VIDEO - entro il fine maggio 2016

Verrà realizzato da Museum Reloaded in base allo storyboard ideato dai ragazzi, con le voci da loro registrate.

Ringraziando per l'attenzione
porgo Cordiali Saluti

Diletta Pignedoli

Legale rappresentante MUSEUM RELOADED SRLS



MUSEUM RELOADED SRLS
Via Chierici, 1 - 42121 Reggio Emilia
Partita IVA 02646520359