

FORMAZIONE AL GIOCO OTTOBRE 2023

Progetto Festa del diritto al gioco 2023 [GiocOsa è Scienza - ATELIER](#)

LA LANTERNA MAGICA - I segreti dell'immagine

Il cinema prima del cinema: giochi con la luce e il movimento

Premessa

Oggi, tutti siamo chini sul cellulare e assorbiti da milioni di immagini e video. Molti fanno fotografie, altri ascoltano la radio, pochi altri guardano la Tv o vanno al cinema... In ogni caso, però, non tutti conoscono il funzionamento di strumenti tecnologici che usiamo comunemente né tanto meno quali siano le leggi che ci permettono di produrre e vedere immagini ferme o in movimento.

Allora proviamo a fare un passo indietro per capire da dove abbiamo cominciato.

Il cinema prima del cinema... è una storia lunghissima che inizia nel 500 a.C. con le ombre cinesi passa attraverso l'invenzione della "Lanterna Magica" di Athanasius Kircher, poi quella del "Fantascopio" di Etienne Gaspard Robert nel 1799. Ma la storia va avanti e nel 1876 Emile Reynaud inventa il teatro ottico per arrivare al 28 dicembre 1895 quando i Fratelli Lumière proiettano le loro fotografie in movimento. Ma questo è solo l'inizio ...

Il Laboratorio

Gli obiettivi

1) Introduzione alla storia della produzione di immagini in movimento

Dalla Lanterna Magica al Cinema: storia di un sogno

- informazioni di base sull'evoluzione delle tecnologie dell'immagine e della loro percezione (dalle immagini animate all'audiovisivo e ai mezzi digitali).

Ombre e Luce: i fenomeni della percezione tra illusione e arteficio tecnico.

- I giochi d'ombra come fenomeno percettivo, espressivo e comunicativo

2) Conoscenza di elementi di fisica di base

Le Leggi generali dell'Ottica

- Il modo in cui la luce si propaga all'interno di un mezzo
- il modo in cui la luce si riflette sulle superfici che separano due mezzi
- il modo in cui la luce attraversa le superfici che separano due mezzi)
- I fenomeni della Riflessione e della Rifrazione

La metodologia

Il Laboratorio si basa sul lavoro di gruppo e sulla costruzione di giochi e giocattoli di facile realizzazione ma che permettano di meglio comprendere le informazioni di carattere storico e scientifico che verranno proposte.

“Fare per capire” è la chiave del laboratorio. La partecipazione attiva, lo scambio di esperienze, il coinvolgimento attraverso la manualità e la sorpresa della scoperta condivisa sono gli elementi educativi che saranno al centro del laboratorio

I partecipanti al Laboratorio avranno modo di costruire oggetti semplici quali:

Caleidoscopio, Fenachistoscopio, Flip Book, Cromotropio, Periscopio, Taumatropio

Altri oggetti saranno proposti in visione:

Zootropio (sarà però possibile costruire le strisce delle immagini in movimento)

Camera Fotografica (per visionare le modalità di costruzione e di possibile allestimento in classe o a casa di un mini-Lab fotografico)

Inoltre se lo spazio lo permetterà, si potrà giocare con: Ombre cinesi e Profili d’Ombre.

Il laboratorio fa riferimento alla pubblicazione **“La scienza in gioco. Attività manuali per l’apprendimento tecnico -scientifico”** (a cura di Lucia Caneva Airaudò e Aldo Volpi), Carocci Editore, 2006.

Il Laboratorio si rivolge in particolare agli insegnanti della **Scuola Primaria e della Scuole Secondaria Inferiore**, oltre che a tutte le persone (educatori, operatori, genitori...) interessati. Saranno comunque proposti due appuntamenti: uno al mattino più specificatamente formativo con gli insegnanti e gli operatori dell’educazione ed uno al pomeriggio per bambini e bambine (di età compresa tra 6 e 12 anni) e le loro famiglie. Questo perché si tratta di giochi che possono essere svolti facilmente anche a casa con materiali semplici.

LA LANTERNA MAGICA I segreti dell’immagine

Il cinema prima del cinema: giochi con la luce e il movimento

Ravenna, 7 ottobre 2023

Il 7/ 10 per un Laboratorio con insegnanti e adulti **dalle 10.00 alle 13.00**

Il Laboratorio sarà condotto da Sofia Bianchi e Chiara Bigazzi, formatrici CEMEA del Piemonte.

CEMEA Piemonte è un ente parte della

Federazione Italiana dei CEMEA

Ente accreditato dal Ministero dell’Istruzione, Università e Ricerca per la formazione e l’aggiornamento degli insegnanti

CEMEA, VIA SACCHI 26 – 10128 TORINO tel. 011541225 – info@cemeato.com

cemea
Centri
di Esercitazione
ai Metodi
dell’Educazione
Attiva

gioc  **sa**

