

PROGETTO DocTIC

DOCumentazione Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione



I Quaderni di DocTIC

“Minigrafia” n° 4

IRFANVIEW

PASSO A PASSO

Esperienze didattiche



version 3.98

A cura di Alessandra Grassi
Agosto 2006



I contenuti di questo lavoro, salvo diversa indicazione, sono rilasciati sotto una licenza Creative Commons License. Tutti i marchi sono proprietà dei rispettivi proprietari

Indice

Il progetto.....3

I contenuti	3
I tempi.....	4
I luoghi	4
Le fasi.....	4
Le modalità di realizzazione	5
Gli strumenti.....	6
Gli attori.....	6
I vantaggi	7

L'uso di Irfanview8

Per ritratti stile Handy Warhol	8
Per ritratti stile Botero/Modigliani	11
Per ritratti stile Degas - a pastello	14
Per ritratti stile Picasso	16

Il progetto

I contenuti

L'esperienza presentata è parte di una più vasta U.d.A. multidisciplinare "Io comunico esperienze e sentimenti", in cui i ragazzi attraverso differenti codici hanno appreso a descriversi ed a raccontarsi.

PECUP

""Attivare atteggiamenti di ascolto /conoscenza di sé, e di relazione positiva nei confronti degli altri"

OGPF

L'alunno raccontando un'esperienza, individua ed esprime interessi, sentimenti e conoscenze.
Dal mondo delle categorie empiriche al mondo delle categorie formali

**U.d.A.
Io comunico
esperienze e
sentimenti**

COMPETENZE - OF

L'alunno è in grado di comunicare con organicità e dare senso e significato alle esperienze proprie ed altrui.

OSA – Discipline interessate

Convivenza civile,	Italiano,
Arte e Immagine	Lingua 2
Motoria	tecnologia
Geografia	Storia
Musica	Matematica
ed.allaffettività	IRC

OFP

L'alunno raccontando un'esperienza, esprime verbalmente e fisicamente e nella forma più adeguata, anche dal punto di vista morale, la propria emotività ed affettività.
L'alunno usa registri linguistici diversi in relazione al contesto.

I tempi

L'attività è sviluppata per il secondo quadrimestre, da gennaio a maggio, alternando fasi laboratoriali a fasi individuali, ed è stata preceduta da una fase preparatoria a dicembre.

Le lezioni nel complesso hanno occupato 20 ore cui vanno aggiunte 30 ore di laboratorio (15 pittorico e 15 multimediale), previste a cadenza settimanale, per due ore.

I luoghi

Per il progetto si sono utilizzati:

- l'aula: per le lezioni introduttive, la realizzazione del ritratto a pastello e la realizzazione dei quadri "tipo Picasso",
- il laboratorio multimediale: per la scrittura delle poesie, per ricerca di notizie sugli stili pittorici e sugli autori, per il trattamento delle immagini, la realizzazione del ritratto "tipo Warhol" per il montaggio delle sequenze
- l'aula video: per lezioni sull'analisi delle opere pittoriche, per visionare il materiale prodotto
- il laboratorio di pittura: per la realizzazione dei ritratti "tipo Botero" e "tipo Modigliani" ,
- l'atrio della scuola: per la realizzazione della mostra conclusiva.

Le fasi

1. Settembre 2005 - Definizione U.d.A., delle discipline coinvolte
2. Novembre 2005 - scelta dei contenuti e del software da utilizzare.
3. Definizione dell'organizzazione della classe nelle varie fasi dell'attività. In particolare vanno individuate le attività da far svolgere in gruppo, strutturando la suddivisione in forma il più possibile analoga a situazioni professionali di intervento progettuale e realizzativo.
4. Dicembre 2006 – avvio dell'attività in classe con lezioni frontali introduttive, letture per l'arricchimento lessicale, studi di immagini....

5. Gennaio 2006 - Laboratori per due ore settimanali, alternando il laboratorio di pittura a quello multimediale e di scrittura creativa
6. Maggio 2006 - realizzazione dei cartelloni e dell'ipertesto finale
7. Giugno 2006 - Mostra conclusiva

Le modalità di realizzazione

Imparare descrivere qualcuno o a descriversi è un'impresa difficilissima, per questo è importante fare esercizi per consolidare questa abilità. Una descrizione, è sempre il ritratto di una persona, ecco perché sono determinanti alcuni passaggi.

In classe, per imparare a descrivere qualcuno abbiamo utilizzato l'originale di un autore, modificandolo in parte minima per adattarlo al nostro scopo comunicativo, rifacendo l'originale. Tale attività si è svolta inizialmente su testi semplici e lineari, poi, via via, più complessi, in cui oltre all'aspetto fisico del personaggio, si arrivava alla definizione del carattere e degli stati d'animo. Sta di fatto, però, che la realtà è spesso ancora più complessa e occorre renderci conto, per esempio, che in un descrizione sono implicati molti più fattori, e non solo la vista; la possibilità di utilizzare differenti linguaggi ci viene in aiuto ed ecco che da semplici scrittori gli alunni si trasformano in artisti, poeti e pittori.

Anche per disegnare occorre copiare, o prendere spunto da qualche grande artista, o addirittura usare il proprio foglio in trasparenza e ricalcare l'originale che è posto sotto. Sono tutti ottimi metodi per imparare rubando i segreti da coloro che sanno già realizzare opere d'arte. I laboratori di scrittura creativa, multimediale (con l'utilizzo di software specifici, quali IrfanView) e di pittura sono stati preziosi strumenti in cui passare dal teorico al pratico, in continuo rimando tra le dimensioni dell'imparare (sapere) e del fare. Imparare e fare; un connubio che chi lavora nel campo dell'educazione sa indissolubile, soprattutto per i più piccoli. Si impara facendo, sperimentando, toccando. La proposta educativa comprende strettamente connessi, i momenti, dell'osservare, del comprendere ed interpretare, e del fare. Per fare, bisogna avere strumenti e stimoli, con questo lavoro si è cercato di fornire nuovi stimoli, nuove tecniche, nuovi strumenti.

Il momento operativo, per i bambini, è importante anche in se stesso: la loro creatività è da stimolare, liberare, ampliare per questo ho cercato di far partire il momento espressivo da un percorso di conoscenza, per radicarlo a pensieri, ragionamenti, ipotesi.

Non credo che i bambini siano tutti dei piccoli artisti; penso che abbiano delle possibilità cognitive, emotive, creative, da esprimere al meglio.

Osservare, comprendere ed interpretare: il momento di lavoro segue una metodologia operativa, aperta, secondo la quale il reale apprendimento avviene con l'esperienza. E esperienza significa vivere sulla propria pelle, anche a livello emotivo, ogni attività didattica.

Gli strumenti

Per la conduzione del lavoro sono stati indispensabili, oltre alla normale dotazione scolastica mezzi e strumenti peculiari quali:

- dipinti, fotografie
- materiali e “archivi” librari e on-line in cui far svolgere la ricerca agli allievi, che hanno consultato prioritariamente i siti:
- Attrezzatura Hardware: 6 computer in laboratorio + 1 portatile in classe, collegamento ad Internet videocamera/telefonino, scanner, registratore, fotocamera, videoproiettore, televisore. ...
- Attrezzatura Software: programmi di videoscrittura, di elaborazione immagini, di trattamento file video, di navigazione

Gli attori

Il progetto ha visto quali soggetti attivi 18 alunni della classe 5 B della scuola primaria Duca degli Abruzzi, 3 dei quali segnalati per diverse patologie e seguiti dall'insegnante di sostegno e 3 docenti:

Alessandra Grassi (italiano, arte e immagine, laboratorio pittorico)

Michela Miele (sostegno)

Valerio Vermi (consulente laboratorio multimediale)

Anche le famiglie hanno giocato un ruolo attivo quali depositarie dei ricordi e rielaborazione, attraverso la narrazione personale.

I vantaggi

Ad una attenta valutazione ex-post del lavoro realizzato, numerosi sono i vantaggi che si sono ottenuti e che ho già presentato nel corso della relazione o saranno meglio sviluppati in seguito, i più significativi sono

- **sul piano degli apprendimenti:**

attraverso l'approccio laboratoriale, il learning by doing, la ricerca attiva e partecipativa, la possibilità di mettere a frutto, secondo la teoria di Vygotsky la "zona di sviluppo prossimale", l'opportunità di stimolare diverse "intelligenze" contemporaneamente (Gardener)

- **sul piano relazionale:**

con la possibilità di aumentare le motivazioni intrinseche ed estrinseche, l'opportunità di lavorare in situazioni controllabili e quindi di offrire rassicurazione affettiva, la possibilità di attivare circuiti virtuosi di apprendimento primo tra questi l'educazione tra pari.

L'educazione tra pari, esaminata nel dettaglio più avanti, si è mostrata una strategia assolutamente vincente non solo per i piccoli, i quali pur avendo in partenza differenti competenze, soprattutto per quanto riguarda l'uso delle tecnologie, sono arrivati al termine del percorso con un buon incremento delle conoscenze e del saper fare, ma in maniera particolare per gli adulti.

L'interazione tra insegnanti e specialisti di settore ha permesso un notevole arricchimento sia sul piano disciplinare che personale.

Per i bambini, le TIC, come previsto, si sono rivelate un ottimo supporto e hanno fornito un altrettanto ottimo collante per la realizzazione e la documentazione di ogni fase e permettendo il raggiungimento degli obiettivi specifici di apprendimento previsti dalle Indicazioni:

- Individuare, analizzare e riconoscere le macchine in grado di riprodurre testi, immagini e suoni.
- Adoperare le procedure più elementari dei linguaggi di rappresentazione.
- Utilizzare la videoscrittura
- Utilizzare programmi di trattamento di immagini
- Utilizzare semplici algoritmi per l'ordinamento e la ricerca.
- Creare semplici pagine personali o della classe da inserire sul sito della scuola.

- Consultare opere multimediali.

L'alunno, in questo modo, non è più un soggetto passivo, costretto a subire i tempi di trasmissione delle informazioni, ad accettare passivamente il tipo di nozioni scelte dall'insegnante. Egli diventa artefice del proprio apprendimento e, nel progetto in oggetto, ha il supporto della macchina per realizzare produrre praticamente le sue opere, in un continuo rimando tra la macchina ed il lavoro di laboratorio.

L'uso di IrfanView

Per ritratti stile Handy Warhol

Per realizzare questo tipo di ritratto i bambini devono lavorare esclusivamente al computer, utilizzando semplici funzioni del programma, che regolano la dominanza e la saturazione del colore, giocando con esse fino ad ottenere l'effetto desiderato.



Aprire IrfanView.

Caricare l'immagine con il comando del Menu FILE > APRI (fig. 1)



figura 1

Con il comando IMMAGINE > MIGLIORA COLORI si apre la finestra:

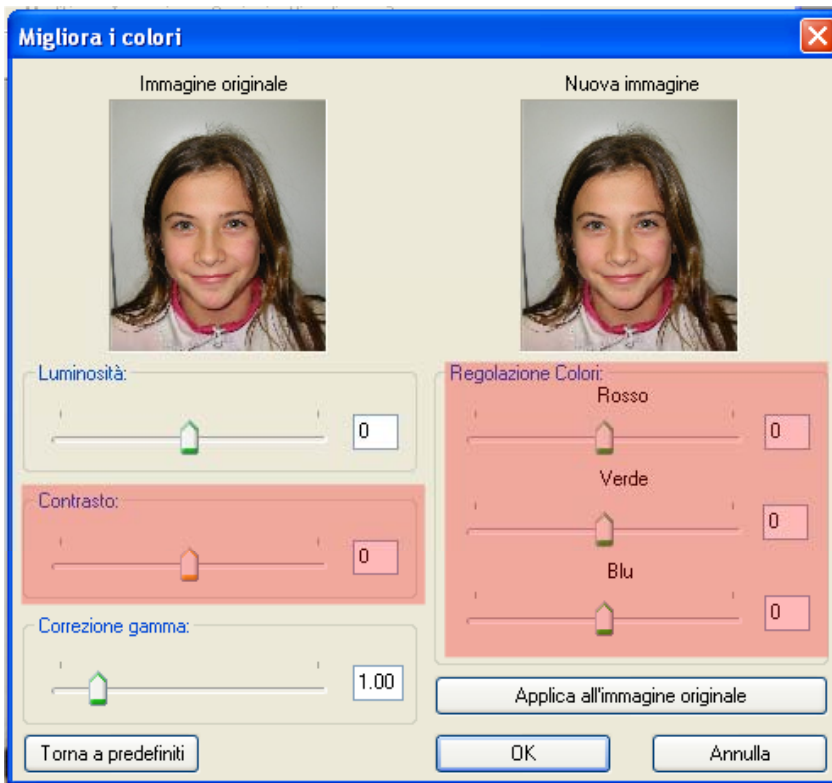


figura 2

Utilizzare i comandi di contrasto e le dominanti colore (quelli segnati in rosso nella figura 2) per ottenere il prodotto desiderato (fig. 3)

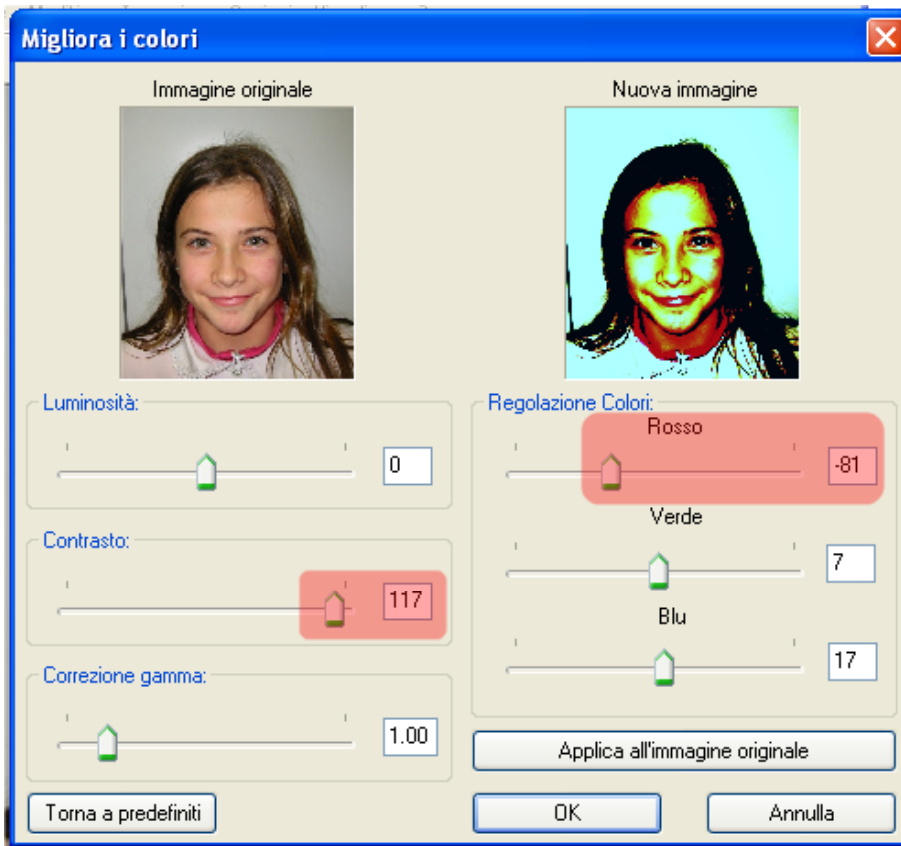


figura 3

Salvare l'immagine per poi stamparla al meglio della risoluzione possibile, possibilmente su carta fotografica

Per ritratti stile Botero/Modigliani

Per realizzare questo tipo di ritratto i bambini devono lavorare prima al computer, utilizzando semplici funzioni del programma, che regolano la dimensione, la proporzione dell'immagine, e la luminosità del colore, giocando con esse fino ad ottenere l'effetto desiderato. Il lavoro può essere completato nel laboratorio di pittura.



Aprire IrfanView.

Caricare l'immagine con il comando del Menu FILE > APRI (fig.1)

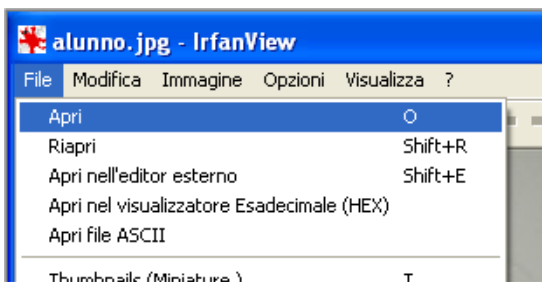


figura 1

Con il comando IMMAGINE > RIDIMENSIONA/RICALCOLA si apre la finestra:

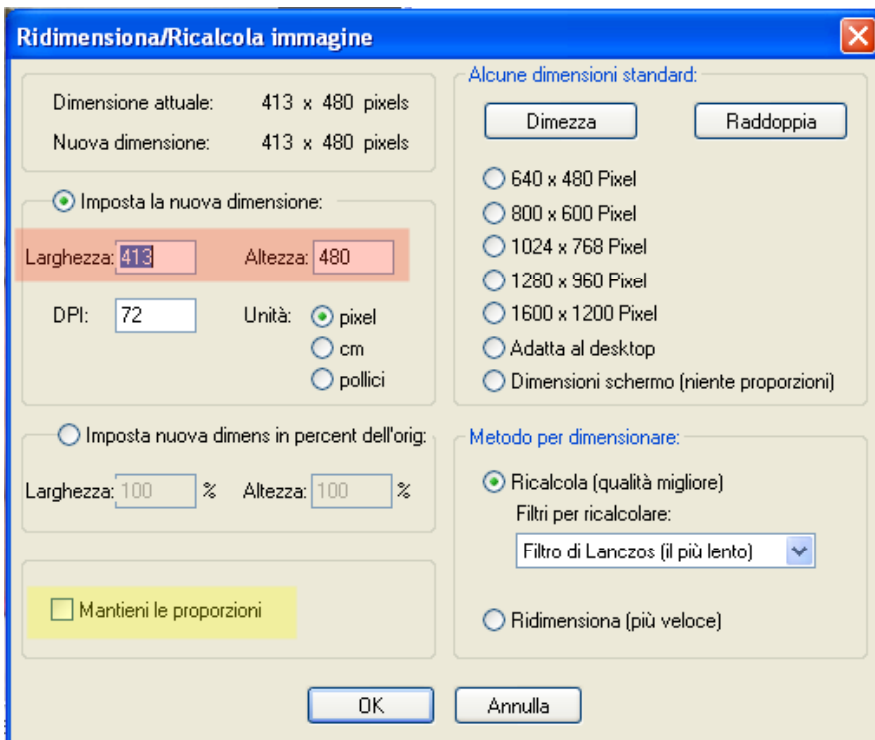


figura 2

Utilizzare i comandi per impostare la nuova dimensione (quelli segnati in rosso nella figura 2) per ottenere il prodotto desiderato.

Verificare che il bottone MANTIENI LE PROPORZIONI (in giallo nella figura 2) non sia attivo e procedere:

- nel caso dei ritratti stile Botero, deformando l'immagine per allargarla



- nel caso dei ritratti stile Modigliani, deformando l'immagine per allungarla



Dare l'OK.

Poi aprire dal comando IMMAGINE > EFFETTI > PITTURA AD OLIO



Salvare l'immagine. A questo punto si può scegliere:

1. di stamparla al meglio della risoluzione possibile, su carta ruvida
2. di stamparla, utilizzando la modalità bozza, della stampante, in modo che l'alunno possa, utilizzando le tempere o i colori ad olio, realizzare i suoi quadri. E' evidente che in questo caso la creatività è ancor più stimolata!



Per ritratti stile Degas - a pastello

Per realizzare questo tipo di ritratto i bambini devono lavorare prima al computer, utilizzando semplici funzioni del programma, la luminosità del colore, giocando con esse fino ad ottenere l'effetto desiderato. Il lavoro deve poi essere completato nel laboratorio di pittura o in classe.



Aprire IrfanView.

Caricare l'immagine con il comando del Menu FILE > APRI (fig.1)

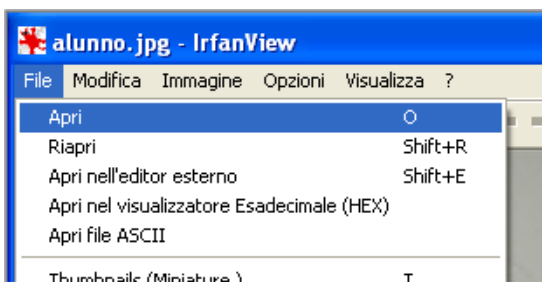


figura 1

Con il comando IMMAGINE > MIGLIORA COLORI si apre la finestra:

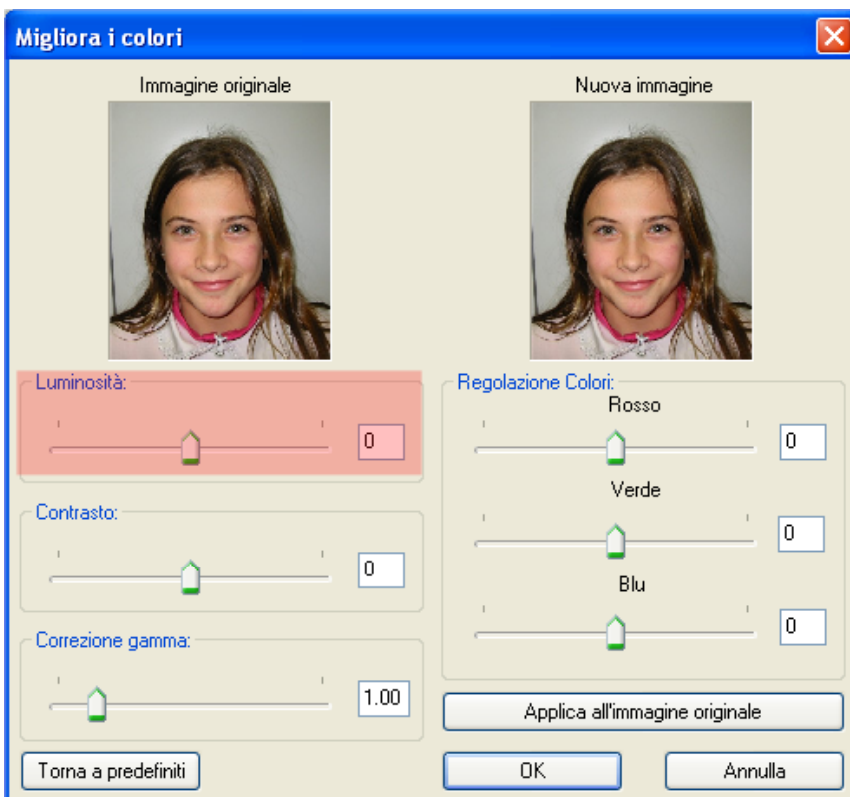


figura 2

Utilizzare il comandi per regolare la luminosità (queli segnati in rosso nella figura 2) per ottenere il prodotto desiderato (fig. 3)

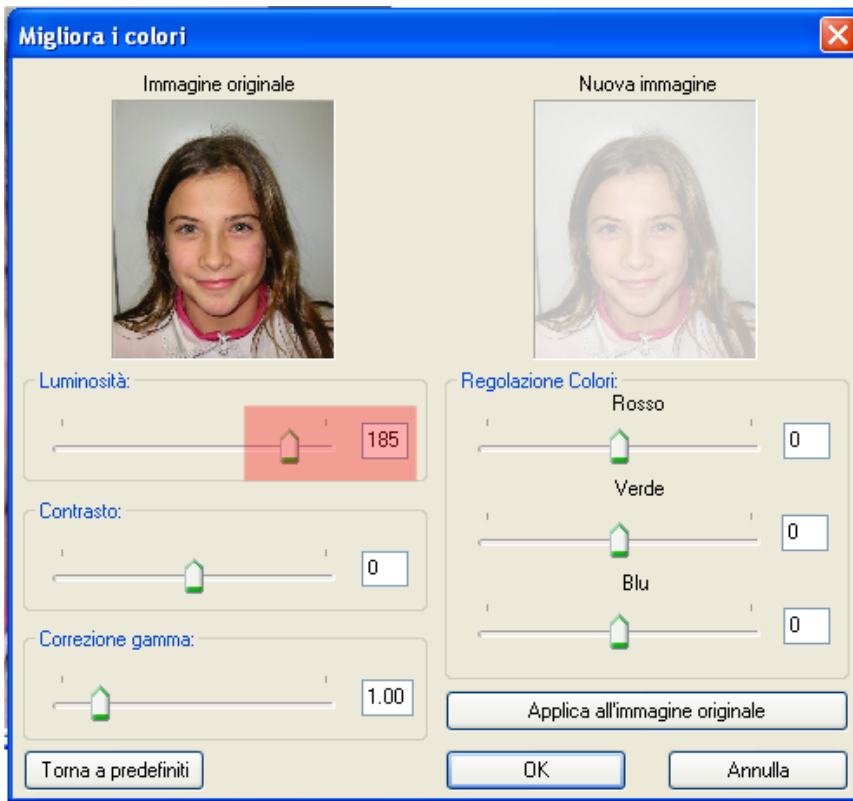


figura 3

Salvare l'immagine per poi stamparla con la modalità bozza della stampante , in modo che l'alunno possa, utilizzando pastelli o pastelli acquarellati, realizzare i suoi quadri.



Per ritratti stile Picasso

Per realizzare questo tipo di ritratto i bambini devono lavorare prima al computer, utilizzando semplici funzioni del programma, che regolano la luminosità del colore e la correzione gamma, giocando con esse fino ad ottenere l'effetto desiderato. Il lavoro deve essere completato nel laboratorio di pittura o in classe.



Aprire IrfanView.

Caricare l'immagine con il comando del Menu FILE > APRI (fig.1)

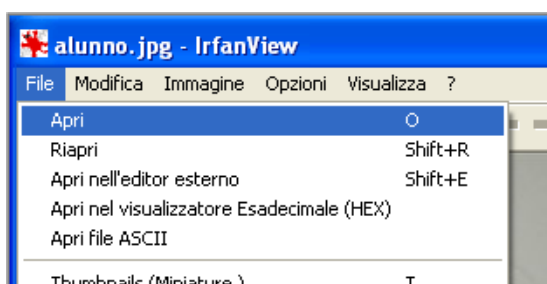


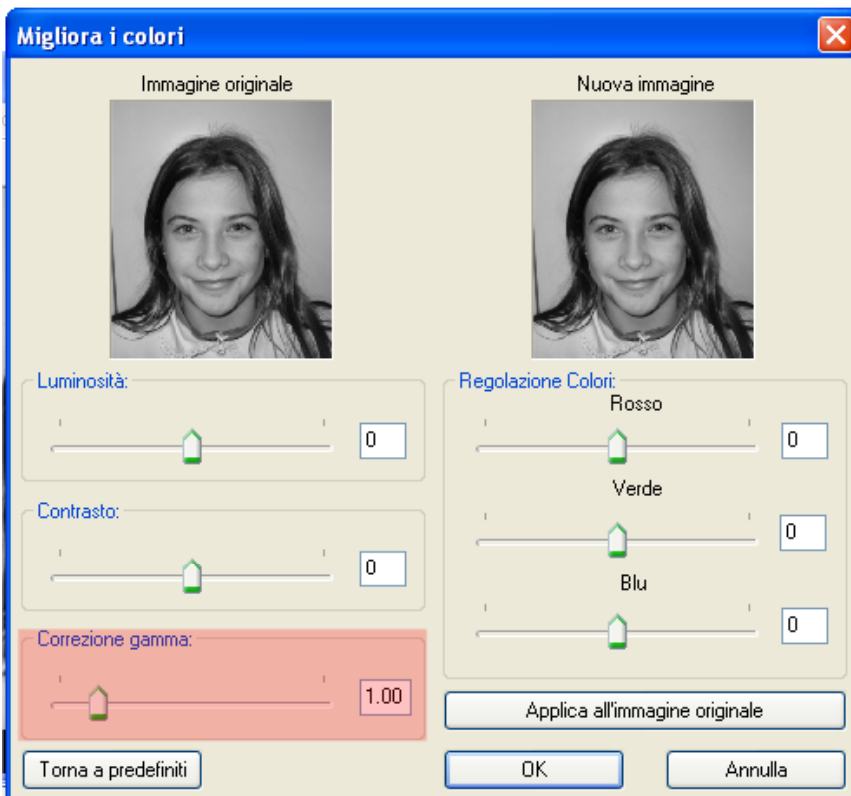
figura 1

Con il comando IMMAGINE > CONVERTI IN SCALA DI GRIGI si ottiene il risultato:



figura 2

Una volta ottenuta l'immagine nella scala dei grigi, Con il comando IMMAGINE > MIGLIORA COLORI si apre la finestra:



Utilizzare i comandi per regolare la correzione di gamma (quelli segnati in rosso nella figura 2) per ottenere il prodotto desiderato (fig. 3)

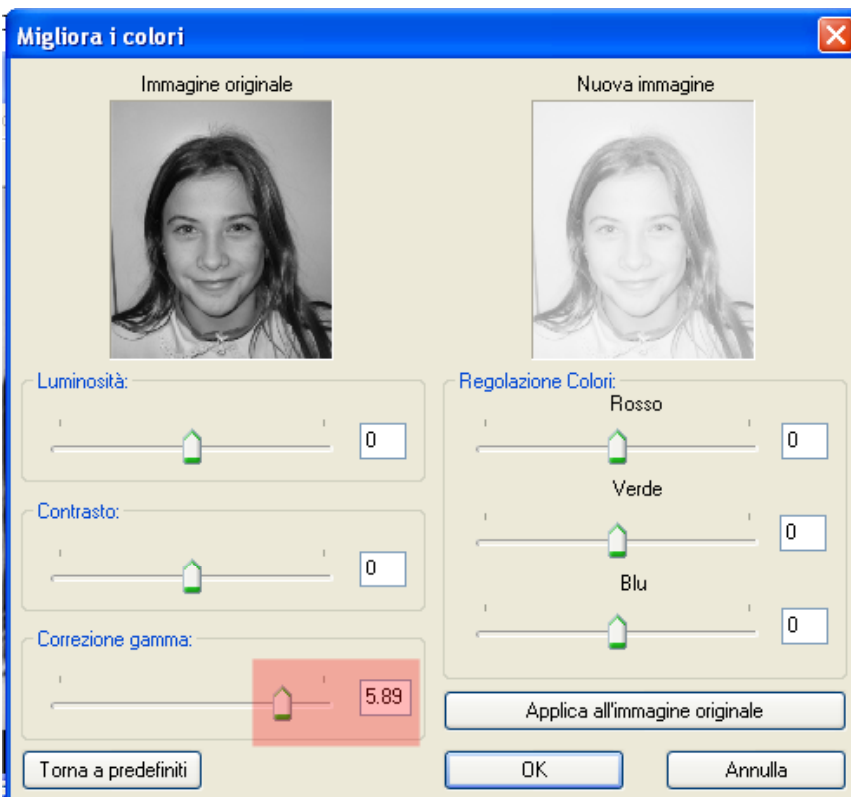


figura 3

Salvare l'immagine per poi stamparla con la modalità bozza della stampante, in modo che l'alunno possa, utilizzando pennarelli, realizzare i suoi quadri.

