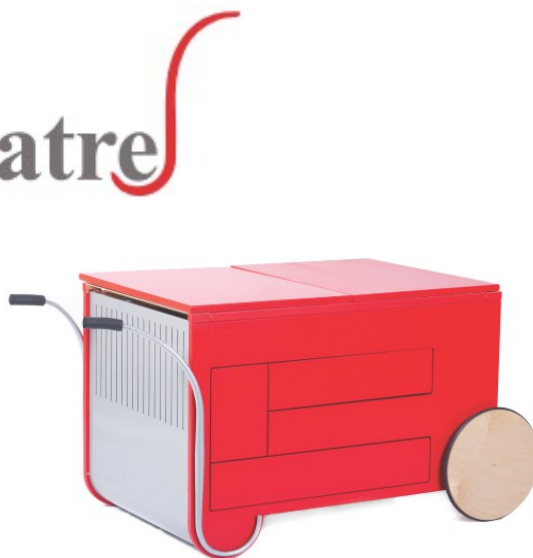




# i-Theatre

## La Cl@sse 2.0 per la scuola Primaria



L'**i-Theatre** è un nuovo sistema interattivo integrato per l'invenzione narrativa di storie multimediali dedicato all'infanzia, per bambini tra i 4-10 anni di età.

Trasportabile e componibile, con un design che richiama la valigia-carretto del cantastorie errante, mostra sin dal primo sguardo, il suo carattere di strumento per la narrazione.

Il sistema **i-Theatre** è il risultato della ricerca di una integrazione intelligente tra natura e tecnologia, nella sua duplice vocazione di strumento tecnologico e gioco educativo.

Per la Scuola Primaria si intende sperimentare una didattica collaborativa spinta ai massimi livelli, attraverso un sistema innovativo progettato come strumento per supportare il bambino durante tutta l'attività creativa: dalla predisposizione di personaggi e sfondi disegnando su carta con la tecnica preferita, al passaggio al formato digitale e la successiva creazione e condivisione del racconto animato. In questo modo, il sistema fornisce il tassello mancante rispetto agli attuali sistemi tecnologici: l'elaborazione e manipolazione dei materiali, nei tempi lenti necessari a disporre all'ascolto e alla sensibilità, indispensabile per risvegliare le percezioni estetico-sensoriali alla base dei processi e del pensiero creativo.



L'integrazione con la LIM, amplifica e rende fruibile alla classe intera il percorso formativo e i risultati ottenuti, oltre a facilitare e potenziare la normale didattica quotidiana.



Gli ingredienti fondamentali del racconto, personaggi e ambientazioni, vengono predisposti nel mondo fisico e solo successivamente entrano in gioco le straordinarie potenzialità del digitale per realizzare in modo semplice e intuitivo l'animation making (evitando l'eccessiva astrazione e complessità dei software attualmente diffusi): il tutto in un unico strumento integrato.

Inoltre, **i-Theatre** nasce secondo l'innovativa visione di ambiente collaborativo di apprendimento: un ambiente mirato a stimolare condivisione e relazione, evitando che la tecnologia possa diventare autoreferenziale. Il modello di interazione sotteso al sistema non è più infatti persona-macchina (o, al massimo, persona-macchina-rappresentazione virtuale in rete), come accade diffusamente, ma persona-persona all'interno di un ambiente in cui la tecnologia può essere utilizzata in presenza e in modo condiviso, contemporaneamente, da più utenti.

Con semplici gesti il carretto si trasforma in un piccolo anfiteatro attorno al quale si possono disporre più bambini accompagnati dall'insegnante o da un educatore adulto. I bambini disegnano gli sfondi e i personaggi della propria storia, lavorando da soli o in gruppo e possono elaborare uno storyboard a seconda delle capacità. A questo punto, possono trasferire le proprie creazioni al formato digitale utilizzando il cassetto-scanner e premendo il pulsante appropriato.



L'interazione con il digitale, su schermo touchscreen, è studiata in modo tale che i bambini possano manipolare le sagome dei personaggi da loro creati che compaiono sullo schermo con un vocabolario gestuale molto semplice (spostamento, rotazione, zoom), mentre lo sfondo rimane fisso. Dopo aver preparato la scena nella maniera desiderata, è sufficiente premere il tasto 'registrazione' e narrare la storia, raccontando con la voce e muovendo i personaggio sullo schermo.



Gli oggetti dell'interfaccia vanno da: un insieme di oggetti di dominio pubblico, come un gruppo di schede colorate per costruire e comporre le diverse sequenze del filmato e alcune carte per attivare 'funzioni speciali' (come ad es., il ritaglio digitale); a oggetti di proprietà del singolo bambino come il contenitore personale, rappresentato da una forma in legno, utilizzabile per archiviare tutti gli oggetti digitali (personaggi, sfondi, racconti multimediali) inseriti o elaborati nel sistema.



Una volta terminata la realizzazione del filmato, quest'ultimo può essere visto sul touchscreen o proiettato a muro o sulla LIM facilitandone la visione condivisa tra i bambini 'stile cinema'; può essere facilmente salvato nel contenitore personale per visioni successive o può essere esportato per riprodurlo su qualsiasi dispositivo elettronico, mediante USB dedicato.



## ***i-Theatre la Cl@sse 2.0 per la scuola Primaria***

*i-Theatre è un prodotto realizzato in Italia dalla EduTech Srl*