



**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA**  
**REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

ASSESSORADU DE S'ISTRUTZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT  
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione  
Servizio Politiche Scolastiche

# **(Si torna) Tutti a iscola 2021-22**

## **Linea Laboratori**

**Scheda progettuale**

<b>TITOLO PROGETTO</b>
------------------------

<b>Animazione 3D</b>
----------------------

<b>SOGGETTO PROPONENTE</b>
----------------------------

<b>ISTITUTO FORMAZIONE FRANCHI S.R.L.</b>
---

<b>e-mail</b>
---------------

<b>info@istitutoformazionefranchi.it</b>
--



**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA  
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT  
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione  
Servizio Politiche Scolastiche

## **CARATTERISTICHE DEL PROGETTO**

<b>Titolo</b>	Animazione 3D
<b>Ambito territoriale di riferimento</b>	Laboratorio 3 – Area Arte e Creatività
<b>Grado di scuola a cui è rivolto</b>	secondaria secondo grado
<b>Distretti territoriali</b>	CA
<b>Giorni della settimana di disponibilità</b>	Giovedì;Sabato;Lunedì;Venerdì;Martedì;Mercoledì
<b>Numero studenti a cui è rivolto (minimo 15)</b>	20
<b>Ore per laboratorio</b>	30

### **Descrizione sintetica Operatore economico**

Istituto Formazione Franchi è agenzia formativa specializzata nell'erogazione di percorsi formativi in lingua inglese, sulle tecnologie digitali e sulle metodologie didattiche applicate alle TIC. IFF è accreditata presso la Regione Toscana (Accr. OF0180) dal 2003, presso la Regione Liguria (Accr. dgr 1394/13) dal 2013, presso la Regione Sicilia (Accr. Cir. dry252) dal 2016 e presso la Regione Sardegna (Accr. Det. 2777/55152) dal 2021, oltre a essere certificata ISO 9001 e Ente accreditato MIUR

### **Descrizione ambito**

Laboratorio 3 – Area Arte e Creatività. Sono previsti laboratori di musica, fotografia, cinema, teatro, danza, storia dell'arte, approfondimenti letterari, poesia e arti visive, pittura, scultura, lettura e scrittura creativa, artigianato tipico e non, sartoria, enogastronomia, falegnameria e meccanica. L'obiettivo è quello di ampliare le conoscenze e le competenze in questo ambito, incoraggiando la creatività, la manualità, il gioco;

### **Descrizione sintetica del progetto**

Il 3D, tecnica d'animazione tridimensionale, che ha oltrepassato i suoi consueti ambiti d'utilizzo, quali la produzione televisiva e cinematografica, e ha trovato ampi consensi in quei settori professionali in cui l'output in 3d, è diventato il requisito indispensabile per una buona progettazione.

Utilizzando modelli con un materiale neutro, gli allievi acquisiranno le competenze necessarie a gestire correttamente l'illuminazione globale per scene di esterni e di interni usando le funzionalità dei motori di rendering. Dopo aver imparato ad usare i sistemi di illuminazione si



**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA  
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT  
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione  
Servizio Politiche Scolastiche

passa allo studio e all'applicazione dei materiali; partendo dall'utilizzo dei materiali di libreria già pronti si arriva a vedere come creare in proprio materiali personalizzati, sfruttando texture e mappe procedurali e come regolarne i parametri per creare soluzioni fotorealistiche. Nell'ultima parte si parla anche di animazione, di come animare cineprese e oggetti per creare video degli ambienti presentati e quindi rafforzare maggiormente la presentazione dei progetti.

**Obiettivi, risultati attesi, numero e tipo di prodotti da realizzare, strumenti utilizzati**

- Rafforzare le competenze digitali e sviluppare la creatività degli studenti facendogli acquisire le competenze informatiche applicate alla animazione 3D.
- Promuovere lo sviluppo e la consapevolezza dei processi inerenti il problem posing e il problem solving all'interno di contesti significativi che favoriscano l'esplorazione dei saperi, la condivisione, la collaborazione, la creatività.
- Avvicinare gradualmente gli alunni all'universo 3D e offrire occasioni concrete per allenare spirito di iniziativa, perseveranza e strategie per affrontare l'errore. Inserire la dimensione scolastica all'interno della società contemporanea e fornire competenze spendibili nella vita presente e futura.

**Articolazione in fasi/attività**

Il progetto è strutturato per svolgersi in incontri di 2/3 ore da calendarizzare con l'Istituto Scolastico.

Il progetto si articola in 12 ore di pensiero computazionale e 18 ore di project work di animazione 3D applicata al contesto. Verranno svolti incontri di accompagnamento in ingresso, itinere ed uscita. Saranno svolte azioni di Monitoraggio e Valutazione del progetto oltre ad un costante Tutoraggio svolto da un nostro Esperto.