

Zeitschrift: Bündner Schulblatt = Bollettino scolastico grigione = Fegl scolastic grischun

Herausgeber: Lehrpersonen Graubünden

Band: 55 (1995-1996)

Heft: 9: Informationstechnologien - Mensch - Gesellschaft: Schule im Spannungsfeld

Artikel: Cumputer ed educazione figurativa: un'idea : applicazione del computer nelle varie materie

Autor: Crameri, Pierluigi

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-357233>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 23.02.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Applicazione del computer nelle varie materie

Computer ed educazione figurativa: un'idea

Il progetto prevede la realizzazione di una breve sequenza di immagini in «movimento» utilizzando il programma ClarisWorks

Premessa

Il lavoro può essere introdotto da alcune lezioni, legate alla storia e alla realizzazione delle immagini in movimento nei cartoon e nei film che sono parte integrante dei programmi televisivi seguiti dai nostri alunni fin dall'infanzia.

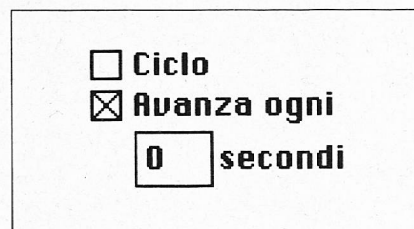
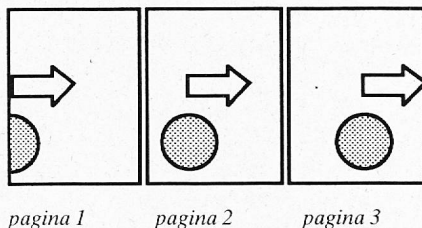
Pierluigi Crameri e maestro di scuola media a Poschiavo

La realizzazione di questi prodotti, l'attualità insegna, diventa sempre più dipendente dai moderni calcolatori.

Realizzazione

Le immagini (messaggi, oggetti, personaggi o paesaggi) vengono elaborati in ambiente grafico.

L'idea consiste nel realizzare un documento con 10-20 pagine: ogni pagina diventa quindi un «fotogramma». L'abilità del realizzatore sta nel modificare l'immagine di pagina in pagina, spostando gradualmente gli elementi, in modo da creare un movimento uniforme.



Per una sequenza veloce dei disegni, inserire 0 secondi nell'apposita casella.

Gli oggetti devono essere possibilmente semplici:

- creati dagli scolari
- copiati da un qualche archivio immagini e quindi elaborati
- disegnati a mano libera e poi memorizzati con lo scanner (attenzione alle dimensioni (Kb) delle immagini).

Bastano pochi elementi, ripetuti più volte, per dare l'illusione del movimento.

Diapositive...

Selezionando il comando Diapositive... sotto il menu Finestre, si possono sfogliare, alla velocità desiderata, le varie pagine realizzate.

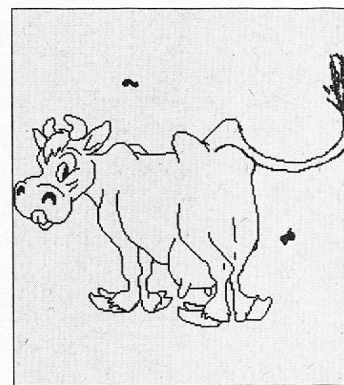
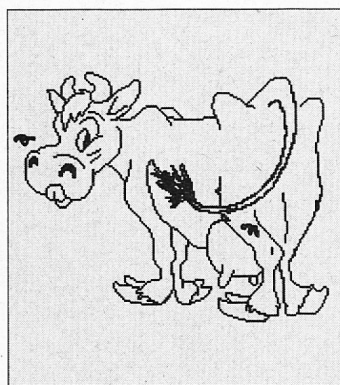
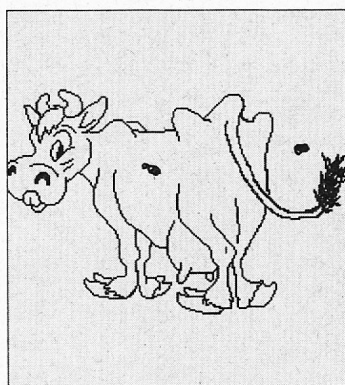
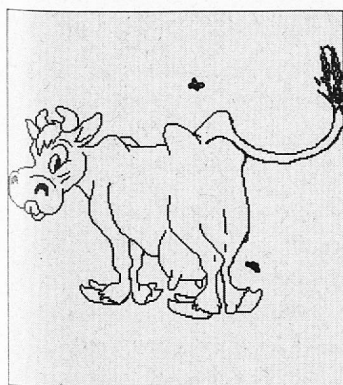
Aspetti didattici

Gli scolari sono generalmente motivati e intraprendono con piacere questa avventura. Un consiglio: scegliere immagini semplici, facili da trasformare.

La realizzazione è possibile a vari livelli e permette a tutti gli allievi di creare qualcosa di personale.

L'esercizio costringe gli scolari alla ripetizione di molte operazioni fondamentali del programma di grafica (copia-incolla, evidenziare più oggetti, spostare, ecc.).

Un'esperienza che dimostra, in modo creativo, l'idea che sta alla base delle immagini in movimento, evidenziando la complessità e le difficoltà realizzative di un cartoon.



Le immagini si possono modificare nel programma di disegno.