



Ente Terzo Settore – Brescia

**Corso di formazione  
per esperto/operatore multimediale  
in ambito socio/educativo/sanitario**

anno 2022

Con il sostegno di





# Corso di formazione per esperto/operatore multimediale in ambito socio/educativo/sanitario

La tecnologia multimediale è importante supporto ai processi di integrazione sociale ed educativa: mette a disposizione metodologie e strumenti che facilitano le attività di co-progettazione educativa, di messa in rete delle conoscenze e delle informazioni, favorisce la comunicazione tra operatori, e tra utenti e famiglie, e sollecita lo sviluppo di servizi innovativi. In questo contesto i media digitali diventano strumenti di mediazione, di apprendimento, di sostegno a processi di crescita e di inclusione, pertanto gli operatori devono possedere strumenti e competenze per accedere e utilizzare in modo attivo e consapevole i dispositivi digitali e i contenuti della rete.

È fondamentale che gli operatori multimediali in ambito socio/educativo/sanitario siano dotati anche di capacità relazionali ed educative: capacità di lavorare in gruppo, di relazionarsi in contesti particolari, di costruire alleanze e di provare empatia.

**Nell'anno 2022 si rende necessario per Avisco strutturare un percorso formativo che prepari nuovi esperti operatori anche in vista del futuro potenziamento del progetto "Cartoni Animati in Corsia" che lo vedrà protagonista nel 2023 all'interno di BG/BS Capitale della cultura 2023.**

**Avisco ETS indice un bando per accedere al corso formativo.**

## 1. Destinatari

Giovani e adulti che vogliono diventare operatori/esperti dell'audiovisivo in ambito socio/educativo in Avisco, con particolare interesse al progetto "Cartoni animati in corsia".\*

## 2. Requisiti d'accesso

- Passione, pazienza, curiosità, empatia, flessibilità e propensione a lavorare in contesti socio/educativi/sanitari con spirito di cooperazione.
- Capacità di contribuire all'organizzazione del lavoro in team.
- Disposizione all'ascolto e al dialogo.
- Predisposizione all'uso di tecnologie audiovisive.

\* **Cartoni Animati in Corsia** nasce con l'obiettivo di aiutare giovani e giovanissimi pazienti a superare, attraverso il potere immaginifico del cinema, i limiti che malattia e ricovero impongono e offre loro l'opportunità di diventare autori di brevi film d'animazione. Unico nel suo genere e premiato a livello internazionale, il progetto è parte integrante dell'offerta educativa e ricreativa dell'Ospedale dei Bambini, Presidio dell'ASST Spedali Civili di Brescia, dal 2012. Ogni anno coinvolge circa 100 bambini e ragazzi tra i 5 e i 17 anni.



### 3. Domanda e modalità di ammissione

La domanda di ammissione va presentata entro il 13 febbraio 2022 al seguente indirizzo mail: info@avisco.org e corredata da una lettera motivazionale e dal Curriculum Vitae.

Un'apposita commissione selezionerà le domande di ammissione e le valuterà dopo un colloquio (anche in modalità online). **La partecipazione al corso è gratuita, è obbligatorio il tesseramento all'Associazione Avisco (15,00€).**

### 4. Durata

40 sessioni di cui 15 da 2 ore e 26 da 3 ore per un totale di 108 ore, da marzo a ottobre 2022.

### 5. Frequenza

Obbligatoria (a seconda dell'andamento della pandemia alcune lezioni teoriche potranno essere tenute on-line). Le lezioni si terranno una volta alla settimana (dalle 17.30 alle 19.30 le sessioni di 2 ore e dalle 16.30 alle 19.30 le sessioni di 3 ore).

Alcuni laboratori (9) impegneranno l'intera giornata di sabato (dalle 9.30 alle 12.30 e dalle 14.30 alle 17.30). Tra ottobre e novembre 2022 è previsto tirocinio individuale presso scuole e ospedale.

Sono consentite assenze fino ad un massimo del 20% del monte ore.

### 6. Numero posti disponibili

Massimo 12

### 7. Attestazioni – certificazione delle competenze e impegno

La valutazione avverrà mediante un questionario, un colloquio e l'andamento durante il tirocinio.

A coloro che avranno frequentato regolarmente il corso (minimo **80%** delle ore) e saranno ritenuti idonei sarà rilasciato l'attestato di formazione. **Al momento del rilascio dell'attestato lo studente sottoscriverà una dichiarazione di disponibilità ad essere operatore all'interno del progetto BG-BS Capitale della Cultura 2023.**

### 8. Sbocchi professionali

Inserimento nel gruppo operativo di Avisco per progetti dedicati a scuole, biblioteche, cooperative, centri culturali, musei e ospedali.

### 9. Descrizione corso

#### Obiettivi

Il progetto formativo mira a definire il profilo di Operatore/esperto multimediale in grado di gestire un progetto audiovisivo in vari contesti di tipo socio/educativo.

Durante il corso verranno approfondite teorie e pratiche della produzione multimediale, le esperienze contemporanee nel campo della comunicazione, dell'arte, dello spettacolo, lo studio dei linguaggi e delle tecnologie digitali. L'obiettivo è la formazione di professionalità con competenze multidisciplinari necessarie per ideare, progettare e realizzare contenuti ed esperienze multimediali. Il percorso formativo è orientato alla produzione di testi audiovisivi che utilizzino varie forme medialità (video, immagini, testi, audio, animazioni, etc.), alla post produzione (fotoritocco, video compositing, video editing, sound design) e alla loro applicazione su diverse piattaforme medialità (web, applicazioni mobile, percorsi espositivi e museali, eventi).

Lo studente acquisisce la formazione teorica e le tecniche di base della progettazione e della realizzazione di contenuti multimediali con una particolare attenzione alle potenzialità creative ed espressive di questo tipo di attività. La formazione si articola in moduli teorici e pratici che introducono alle principali tecniche e ai linguaggi di riferimento del corso.

Al termine del percorso formativo lo studente dovrà essere in grado di:

- predisporre lo sviluppo di un progetto multimediale;
- elaborare e realizzare un progetto sulla base del contesto e delle esigenze del committente;
- impiegare software professionali per il trattamento di suoni, immagini e video;
- acquisire ed elaborare contributi audio, immagini, sequenze video per la pubblicazione su supporti multimediali;
- produrre i file in formato adatto alla pubblicazione e la condivisione su diverse piattaforme e canali social;
- saper individuare le potenzialità creative ed espressive di questo tipo di attività anche in contesti di estrema fragilità.

## Contenuti

L'approccio privilegia lo studio pratico delle tecniche, dell'uso delle attrezzature e dei software. I partecipanti avranno modo di sviluppare le competenze di base necessarie per la creazione di contenuti: scrittura, ripresa audio/video e fotografica.

Le esercitazioni e i progetti in itinere andranno a verificare l'apprendimento e a sviluppare la creatività degli studenti. Particolare riguardo avranno le tematiche relative agli aspetti relazionali.

## Sessioni

■ = teorica ■ = pratica ■ = Sabato

### A Leggere e scrivere l'audiovisivo in ambito socio/educativo

■	A01 – 3 ore	Il gruppo: luogo di divertimento e di cura Presentazione/introduzione al corso
■	A02 – 2 ore	Il cinema a scuola: Studiare con il cinema

### B I laboratori audiovisivi per le scuole, biblioteche, musei, cooperative

■ ■ ■	B03 – 3 ore	La scrittura filmica, le tecniche e le tecnologie di produzione audiovisiva e multimediale
■ ■ ■	B04 – 3 ore	La scrittura filmica: esercitazione pratica
■ ■ ■	B05 – 3 ore	Il videoattivo: curiosi punti di vista e insolite visioni con la TV a circuito chiuso
■ ■ ■	B06 – 3 ore	La lavagna luminosa: percorsi di luce
■ ■ ■	B07 – 3 ore	Laboratorio video: dentro il quadro con il Green Screen
■ ■ ■	B08 – 3 ore	Mi muovo e suono: il rumorista

### C Il cinema d'animazione: i grandi autori

■	C09 – 2 ore	Il cinema d'animazione: dalle origini ad oggi
■	C10 – 2 ore	La cultura dell'animazione d'autore

## D Il cinema d'animazione: dalla costruzione di giocattoli ottici alla realizzazione di film d'animazione

D11 – 3 ore	Dal Teatro d'ombre alla nascita del cinema
D12 – 3 ore	Come nasce il movimento: laboratorio di costruzione di giochi del precinema
D13 – D14 6 ore	Lo studio del personaggio (1) (2)
D15 – D16 6 ore	Stop motion: la magia del movimento e il gioco di squadra (1) (2)
D17 – D18 6 ore	Stop motion: L'animazione con la plastilina (1) (2)
D19 – D20 6 ore	Animare con la tecnica del rotoscopio (1) (2)
D21 – D22 6 ore	Animare il corpo con la pixillation (1) (2)
D23 – D24 6 ore	La puppet animation (1) (2)

## E Fare cinema d'animazione in ospedale

E25 – 2 ore	Presentazione del progetto "Cartoni animati in corsia"
E26 – E26a 2 ore	Rapporti con la struttura ospedaliera e relazioni con il personale sanitario
E27 – 2 ore	L'esperienza di "Cartoni animati in corsia" nei vari reparti dell'Ospedale dei Bambini di Brescia
E28 – 2 ore	L'organizzazione pratica di un laboratorio in corsia
E29 – 2 ore	Sonorizzare i film d'animazione in una stanza di ospedale
E30 – E31 6 ore	Prove pratiche di laboratorio (1) (2)

## F La post-produzione

F32 – 2 ore	Introduzione al montaggio cinematografico
F33 – 2 ore	Il montaggio nei progetti audiovisivi realizzati in ambito socio-educativo
F34 – 3 ore	Il montaggio: dal dire al fare attraverso l'uso di software professionali
F35 – 3 ore	La sonorizzazione: costruire paesaggi sonori alle animazioni

## G La documentazione video/fotografica

G 36 – 3 ore	Raccontare con le immagini i passaggi dell'esperienza
--------------	---

---

## H Informare e condividere nella community

---

H37 – 2 ore	La composizione grafica dell'informazione
-------------	---

H38 – 2 ore	Strategie di condivisione delle esperienze tramite i social
-------------	---

---

## I Divertirsi in gruppo costruendo relazioni ed alleanze

---

I39 – 3 ore	Vedere con gli occhi degli altri e mettere in comune la mente
-------------	---

I40 – 3 ore	Giocarsi tra empatia e creatività
-------------	-----------------------------------

---

## 10. Metodologia didattica

L'approccio usato nello svolgimento del programma da parte dei docenti accreditati per la formazione privilegia il metodo attivo (esercitazioni, simulazioni, test) e momenti di riflessione o di teoria; in ogni caso è richiesta la partecipazione diretta degli studenti. Le lezioni, prevalentemente in presenza, solo in alcuni casi saranno/potranno essere previste on-line.

## 11. Docenti

Il gruppo docenti è formato da professionisti che da anni lavorano in Avisco e da affermati consulenti esterni provenienti da tutta Italia e con cui Avisco ha avviato fruttuose collaborazioni.

In ordine alfabetico:

Michele Bernardi, Vinz Beschi, Patrizia Bevilacqua, Chiara Boffelli, Carla Boglioni, Alessia Fachin, Eva Feudo, Paolo Fossati, Marco Galli, Paola Lanfranchi, Adriana Lupattelli, Girolamo Macina, MariaLucia Mocci, Luigi Muzzolini, Roberto Paganelli, Elena Pasetti, Elena Pezzoli, Beatrice Pucci, Mauro Ricca, Emilio Rossi, Raffaele Spiazzi, Gianni Trotter.

**Il corso si svolgerà presso MO.CA Centro per le nuove culture, via Moretto 78, 25121 Brescia**

**Referente per il progetto: Vinz Beschi – [vinz@avisco.org](mailto:vinz@avisco.org)**

### Avisco - ETS

è un Ente del terzo settore che da oltre 30 anni promuove percorsi di ricerca, sperimentazione e aggiornamento sul linguaggio cinematografico e le nuove tecnologie intesi come strumenti di inclusione, socializzazione ed espressione personale oltre che di partecipazione attiva al mondo dell'arte e della cultura.

Cura progetti rivolti a bambini e giovani, con una particolare attenzione ai minori in situazione di fragilità, in collaborazione con enti e istituzioni tra cui l'ASST Spedali Civili di Brescia, l'Associazione La Nostra Famiglia di Bosisio Parini (LC), la Cooperativa Sociale La Mongolfiera (BS), l'USST – Tribunale dei Minori di Brescia

Organizza corsi di media-education e partecipa ad eventi e convegni di promozione del cinema d'autore in ambito nazionale e internazionale.

Cura progetti di educazione ai linguaggi audiovisivi e di cinema d'animazione presso numerosi Istituti Comprensivi nel bresciano e in Lombardia; Fondazione PInAC, Fondazione Brescia Musei – Cinema Nuovo Eden, Bergamo Film Meeting ONLUS, Rete Bibliotecaria Bresciana e Cremonese sono partner con cui sono attive collaborazioni decennali.

Dal 2017 è una delle realtà attive presso MO.CA Centro per le nuove culture, dove ha allestito un laboratorio di animazione aperto alla città. Qui organizza Open Frames, un programma di iniziative rivolte a bambini, giovani e adulti e MO.CA 0-18, un festival di teatro, musica e cinema per il pubblico giovane in collaborazione con Residenza Idra e Festa della Musica.