



MINISTERO DELL' ISTRUZIONE E DEL MERITO  
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER LA LOMBARDIA  
**Istituto Comprensivo Statale "Ai nostri caduti"**  
**Via Pietro Nenni, 2 - 20056 Trezzo sull'Adda (Milano)**

Scuola dell'Infanzia "Rodari" Trezzo - Scuole Primarie "Ai nostri caduti" Trezzo e "Don Gnocchi" Concesa  
Scuola Secondaria di 1° Grado "Calamandrei" Trezzo

Codice Fiscale: 91546630152 - Codice Meccanografico: MIIC8B2008 - Codice Univoco Ufficio: UFY1XJ  
TELEFONO: 02.90933320 - EMAIL: MIIC8B2008@istruzione.it - PEC: MIIC8B2008@pec.istruzione.it  
SITO ISTITUZIONALE: www.ictrezzo.edu.it

Circ. n. 157

Trezzo sull'Adda, 13/01/2026

**AGLI ALUNNI E AI GENITORI  
CLASSI 5<sup>^</sup>**

e p.c.

AI DOCENTI

AI COLLABORATORI SCOLASTICI

**PRIMARIE TREZZO E CONCESA**

Oggetto: **Progetto**

**ANIMAZIONE STOP MOTION: UN VIAGGIO NELLA MULTIMEDIALITA'**  
**Classi 5<sup>^</sup> - Primarie Trezzo e Concesa**

1

DENOMINAZIONE	ANIMAZIONE STOP MOTION: UN VIAGGIO NELLA MULTIMEDIALITA'
DESTINATARI	Alunni Classi 5 <sup>^</sup> - Primarie Trezzo e Concesa
IDEATO E PROPOSTO DA	"Res Animata Studio": studio di animazione con sede a Gorgonzola (Mi)
CONDOTTO DA	Esperti esterni-operatori dello studio: - Roberto Grasso - Chiara Pagliarin
DOCENTE REFERENTE PER LA SCUOLA	Ins.te Fabiola Furini
OBIETTIVI FORMATIVI	<ul style="list-style-type: none"><li>- Creatività e immaginazione: stimolare l'espressione personale e l'invenzione di mondi e personaggi.</li><li>- Collaborazione e lavoro di gruppo: dividersi i compiti (regista, scenografo, animatore) e rispettare le idee altrui.</li><li>- Imparare a preparare uno storyboard e a rispettare una sequenza di lavoro.</li><li>- Vivere la soddisfazione di presentare un prodotto creativo finito.</li></ul>

Firmato digitalmente da **PATRIZIA MANUELA SANTINI**

OBIETTIVI DIDATTICI	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendere il concetto di animazione frame-by-frame: capire come una sequenza di immagini statiche può creare movimento.</li> <li>- Apprendere le basi tecniche dello stop motion: uso semplice di fotocamere/tablet e software di montaggio base.</li> <li>- Sviluppare competenze narrative: ideare una breve storia con inizio, sviluppo e conclusione.</li> <li>- Conoscere materiali e strumenti: manipolare plastilina, carta, oggetti di riciclo.</li> <li>- Sperimentare il montaggio audio-video.</li> </ul>
ARTICOLAZIONE INCONTRI	5 incontri, della durata di 1 ora ciascuno, per ogni Classe
LUOGO DI SVOLGIMENTO	Trezzo: nello "Spazio Sammy"; Concesa: in classe
ATTIVITA' E METODOLOGIA	Gli Alunni, attraverso attività mirate con l'uso di tablet, verranno guidati alla realizzazione di brevi cortometraggi animando oggetti in movimento e creando storie con personaggi e sfondi. Le attività includono la claymation con la plastilina o la semplice animazione di ritagli di carta e oggetti di uso quotidiano.
CALENDARIO INCONTRI	<p><u>5^A</u>  13/01/2026 ore 11:30-12:30  20/01/2026 ore 11:30-12:30  27/01/2026 ore 11:30-12:30  03/02/2026 ore 11:30-12:30  10/02/2026 ore 11:30-12:30</p> <p><u>5^B</u>  13/01/2026 ore 14:30-15:30  20/01/2026 ore 14:30-15:30  27/01/2026 ore 14:30-15:30  03/02/2026 ore 14:30-15:30  10/02/2026 ore 14:30-15:30</p> <p><u>5^C</u>  13/01/2026 ore 15:30-16:25  20/01/2026 ore 15:30-16:25  27/01/2026 ore 15:30-16:25  03/02/2026 ore 15:30-16:25  10/02/2026 ore 15:30-16:25</p> <p><u>5^D</u>  13/01/2026 ore 10:30-11:30  20/01/2026 ore 10:30-11:30  27/01/2026 ore 10:30-11:30  03/02/2026 ore 10:30-11:30  10/02/2026 ore 10:30-11:30</p>

	<u>5^A CONCESA</u> 13/01/2026 ore 09:00-10:00 20/01/2026 ore 09:00-10:00 27/01/2026 ore 09:00-10:00 03/02/2026 ore 09:00-10:00 10/02/2026 ore 09:00-10:00
EVENTUALI COSTI	Nessuno. Il Progetto è finanziato con il Diritto allo Studio Comunale 2025-2026.

La vicinanza quotidiana ai nostri figli ci ha abituato a vederli nel ruolo di “fruitori” della tecnologia, anche nella sua massima espressione attuale: quella connessa al digitale.

Abituati non significa soddisfatti e neppure rassegnati. Perché usufruire di qualcosa già predisposto-già pronto significa sempre rischiare di diventare passivi-dipendenti. E questo non va mai bene.

E allora meno male che ci sono progetti come questo e Docenti che li promuovono come strumenti di vera crescita dei nostri figli-alunni.

Invertire il ruolo da “fruitori” a “gestori attivi” significa recuperare alcune posture di vita-modi di porsi come *la creatività e l’immaginazione* che valorizzano *l’intelligenza* e rafforzano *il pensiero critico*.

Significa, anche, spendere diversamente alcune “competenze” in tema di narrazione già acquisite, perché facenti parte della programmazione scolastica, con il valore aggiunto della creatività che si realizza in un ambito, quello digitale, massimamente gradito ai nostri ragazzi che in esso investono gran parte dei loro interessi e progettano aspetti importanti del loro futuro.

E da ultimo, ma non per questo meno importante, il lavorare con gli altri: secondo una metodologia (cooperative learning) che non è finalizzata solo ad apprendere, ma anche a lavorare sulla propria crescita, predisponendo a relazioni interpersonali più positive e di reale soddisfazione.

Ringrazio “Res Animata Studio” per la collaborazione accordata alla nostra Scuola e auguro a tutti i partecipanti, nei diversi ruoli ricoperti, una felice riuscita del Progetto.

Grazie a tutti per l’attenzione. Un cordiale saluto.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO  
Dott.ssa Patrizia Santini

Atto firmato digitalmente ai sensi della Legge 82/2005

Documento informatico conservato all’interno del registro protocollo AOO/ufficio protocollo