

La scheda allegata contiene la sagoma del cavallo in 15 posizioni diverse, che rappresentano tutti i tempi dell'andatura del galoppo. Ciascuna immagine costituisce un fotogramma. Si consiglia di stampare la scheda su carta spessa (100-240 gr), almeno una pagina per ciascun bambino.

Utilizzando un blocco da schizzi A4, di carta leggera 50 gr (tipo *Schizza e Strappa*), infilare la scheda di una singola posizione del cavallo esattamente sotto il primo foglio, così che l'immagine della scheda si veda in trasparenza attraverso il foglio leggero. Ricalcare la sagoma e colorarla a piacere, preferendo un'immagine ben visibile e nitida.

È opportuno che ogni bambino utilizzi i fogli ancora attaccati al blocco, perché è molto difficile far combaciare esattamente due fogli volanti.

L'insegnante digitalizza con lo scanner ogni singolo disegno, facendo attenzione a posizionare perfettamente i fogli e a mantenere l'ordine della numerazione, e raccoglie in una cartella i fotogrammi digitali così ottenuti.

In classe, tutti guardano assieme alla LIM i disegni digitalizzati. L'insegnante può soffermarsi a lungo su ciascun disegno. In un secondo momento si può provare una visione temporizzata: l'insegnante cambia immagine ogni secondo, poi ogni mezzo secondo, poi ogni quarto di secondo, poi alla massima velocità, variando quindi la frequenza di riproduzione dei fotogrammi.

Questo aumento graduale della frequenza di fotogrammi permetterà di vivere l'emozionante magia di foto statiche che iniziano a muoversi: l'illusione ottica del movimento.

In molti programmi per la visualizzazione di immagini è possibile impostare la riproduzione automatica, come una proiezione di diapositive (slideshow) a frequenza stabilita e con la possibilità di riproduzione continua (*loop playback*). Perché la riproduzione sia fluida è necessario che il PC abbia sufficiente potenza di elaborazione dell'immagine. Eventualmente le stesse possono essere alleggerite, cioè ridotte di dimensioni (altezza e larghezza in pixel). È inoltre possibile anche trasformare la sequenza di immagini in una GIF (vedi il paragrafo dedicato).