

MODULO DI PRENOTAZIONE

Organismo richiedente.....

 Indirizzo.....

 Tel.
 Fax
 C.F. o P. IVA.....
 Classe/i
 N° Bambini/Ragazzi.....

 Insegnante responsabile
 nome.....
 cognome.....
 e-mail
 Tel

6. BABELE: L'AVVENTURA DEL MONDO

“L’arte rivela i popoli e li spinge avanti”
 (Goethe)

Le cose che non conosciamo, generano paura, conoscere vuol dire appropriarsene e condividere un percorso. I laboratori di intercultura, partendo dal mondo dell’arte ci faranno viaggiare all’esplorazione del diverso visto come ricchezza, ci faranno meticciare e “contaminare” di colori, saperi, sapori, suoni.

A. In viaggio verso nuove terre
 Un viaggio per scoprire nuovi saperi, per entrare in contatto con altri popoli e scoprire le loro forme, i loro colori, i loro sapori, i loro suoni, i loro strumenti.

B. Maschere, saperi e conoscenze
 La maschera è fortemente legata al concetto di identità. Ogni maschera ha un significato differente a seconda della cultura di appartenenza.

C. Mandala: le scritture effimere
 Una scrittura che diventa performance, che vive fino al soffio del vento che riporta tutti i granelli di sabbia in libertà. Un percorso di gruppo giocato sulle emozioni e le relazioni, nel rispetto del lavoro del compagno.



7. FANTASTICA...MENTE: LA GRAMMATICA DELLE EMOZIONI

In viaggio con Munari e Rodari per inventare storie, per esercitare la nostra mente a un pensiero divergente e creativo, per uscire dagli stereotipi e andare oltre il già visto e il già conosciuto, per fare esperienza delle nostre emozioni in maniera originale.

A. Abbecedario di emozioni: i Caldomorbidi
 Un percorso per scoprire il proprio abbecedario emozionale, per commentare, condividere e rapportarsi con i propri bisogni e sentimenti, per riconoscere le proprie emozioni, per imparare ad ascoltare i propri bisogni di amicizia e affetto, per condividere i propri vissuti e sentimenti, per associare l’universo sonoro, i colori, gli odori, i sapori che ci circondano con i sentimenti e gli stati d’animo.

B. La forma delle emozioni
 Che forma ha la paura? Che colore ha la rabbia? Che linea genera la gioia? Un percorso per giocare con le emozioni, sperimentarle, conoscerle e dare loro forma!

C. “A sbagliare le storie”
 L’incontro genera sempre qualcosa di nuovo. Le storie si mescoleranno, incontreranno nuovi personaggi e nuove situazioni per fare nascere nuovi racconti. Un modo diverso per raccontare i nostri vissuti.



8. A REGOLA D'ARTE

Per avvicinare bambini e ragazzi all’esperienza estetica dell’arte. Un percorso per aprirsi allo stupore del mondo attraverso i sensi ma anche per fare esperienza della dimensione estetica generata dall’incontro con i colori e le forme.



A. Arazzi alla Matisse
 Carte colorate, tempere, forbici per realizzare arazzi ispirati all’opera di Matisse. Bambini e ragazzi scopriranno gli equilibri del colore e delle forme a partire dalle forme della natura.

B. Imprevedibile Mirò
 Il segno prende vita, si trasforma, un percorso per alfabetizzare i bambini e i ragazzi ai linguaggi visivi: decifrare, distinguere, capire, imparare. “Vedere l’arte è arte del vedere”.

C. La danza di Sol LeWitt
 Linee e colori possono danzare, muoversi generando ritmi compositivi. Un percorso per prendere consapevolezza dello spazio, entrando in relazione con gli altri.

D. Kandinsky: musiche a colori
 Le opere dell’artista suonano musiche leggere, musiche colorate musiche sfumate da scoprire e costruire.

E. Teatri di luce
 L’arte di Fontana si trasforma in teatri fatti di tagli, di fori, per vedere oltre, la luce filtra e diventa protagonista di insoliti racconti.

9. LIBRI MAI LETTI

Quanti libri ci sono? Libri da toccare, da annusare, da gustare, da ascoltare... Libri d’aria, d’acqua, di fuoco, di terra... Libri di emozioni, di colori, di suoni... Libri di parole, di segni, di immagini... Ogni storia ha un suo libro...

A. Laboratorio di realizzazione di libri illeggibili, tattili, sonori...
 Il libro come oggetto, come contenitore di forme, colori e sensazioni.

B. Impaginiamo la fantasia
 Si progetteranno pagine scenografiche, pagine di paesaggio, pagine di parole, pagine sensoriali con meccanismi che daranno profondità e movimento alle immagini.



IMMAGINARE PROGETTARE FARE a scuola

Atelier d’arte per conoscere, scoprire, creare, narrare, raccontare, sperimentare...

Laboratori e atelier per le Scuole dell’Infanzia, primarie, secondarie, per l’Accademia e l’Università.

PROGETTI SCUOLA

I progetti intendono integrarsi con il programma curricolare e porsi come l'inizio di un percorso di ricerca-azione che ogni singola classe potrà autonomamente proseguire.

I laboratori si svolgono presso le sedi indicate dai committenti.

Ogni progetto viene adattato secondo l'età dei bambini e dei ragazzi e le esigenze dei docenti.

I percorsi laboratoriali possono essere progettati e costruiti insieme alle insegnanti, con la possibilità di creare percorsi personalizzati ed integrati.

METODOLOGIA

I progetti hanno il filo conduttore nella narrazione.

I temi concordati si trasformeranno in narr-azioni emotive, tattili, sensoriali tra Parole, Colore, Terra e sapori.

La narrazione è utilizzata come elemento conduttore che tesse la trama per lo sviluppo di atelier, di spazi di scoperta dove si sviluppa un'attenzione percettiva gratificata dalle sorprese che conservano sempre l'imprevedibilità del gioco. Non è importante ciò che si cerca, ma ciò che si trova.

La narrazione supporta:

Laboratori con materiali grafico pittorici

La narrazione diventa uno spunto per fare esperienze dei colori, e tradurre le emozioni in esperienze tattili, cromatiche, sensoriali, sonore...

Laboratori ceramici ispirati alla metodologia di Bruno Munari

La scoperta di tecniche ceramiche attraverso giochi di manipolazione della terra (o altri materiali plastici), diventano spunto per esplorare il proprio mondo interno, facendo esperienze di con-tatto e sensorialità.

Saporitamente: laboratori di sapori

L'elemento narrativo è il trampolino per scoprire il cibo, manipolarlo; "gustare" con il corpo tracce grafiche, visive, olfattive.

Per sviluppare un percorso sono consigliati almeno tre incontri in classe (la durata di ogni laboratorio viene concordata a seconda del percorso scelto).

Artebambini promuove anche corsi formativi e di aggiornamento per gli adulti (insegnanti, educatori, genitori) impegnati a vari livelli nell'azione educativa.

Hanno già collaborato con Artebambini più di 500 scuole italiane ed estere, 200 tra biblioteche e centri lettura, 100 musei e istituzioni culturali.

1. ALFABETI DELLA NATURA

La natura è popolata da molte forme che ci suggeriscono alfabeti inconsueti da scoprire e cercare. I colori sfumati dell'ambiente ci spingono a inventare racconti. I profumi, i rumori, gli odori invitano a giochi di trasformazione e percorsi sinestetici, come dire che "da cosa, nasce cosa".

A. L'orchestra dei suoni

Siamo immersi in una "foresta" di suoni, ma troppo spesso le nostre orecchie sono "sorde" per sentirli. Un percorso sinestetico di ricerca per riappropriarci dell'universo sonoro naturale.

B. Metamorfosi naturali: la magia dell'albero

Dentro la parola albero si nasconde un universo misterioso. L'albero attraverso l'arte viene esplorato in tutte le sue dimensioni e strutture.

C. Giardino Futurista

Un giardino ispirato alle opere di Balla e Depero. È un giardino fatto di incastri, di colori, di forme geometriche che cresce velocemente.



2. ALFABETI IN GIOCO

Per conoscere le lettere, giocare, trasformarle, costruirle e narrarle. La lettera diventa scrittura, si trasforma in trame e tessiture. Un percorso per entrare in contatto con alfabeti diversi, segni e disegni.

A. Alfabetiere delle forme

Un percorso per realizzare alfabetieri originali tra immagini e lettere.

B. Dal segno al di-segno

Scritture e codici appartenenti ad altre culture, saranno decontestualizzate, trasformate, per farle viverle in nuovi contesti per generare nuovi racconti.

C. Codici Scritti

Le opere di Boetti si trasformano da mappe a dei veri e propri codici da decifrare.

D. Giocando con Apollinaire

La scrittura si trasforma e diventa calligrafia, un percorso di scoperta sulla potenza grafica della scrittura

E. Trame Calligrafiche

Una ricerca dove la scrittura è protagonista trasformandosi in trame calligrafiche. L'attività si ispira alle opere dell'artista Coco Texedre.

F. Lettere in libertà

Un percorso da fare con il naso all'insù, per scoprire tracce di lettere nascoste nelle nostre architetture e spazi cittadini.

3. LA CITTÀ NASCOSTA

Un percorso per scoprire e riscoprire i luoghi, la città, le geografie più prosime. Un itinerario didattico alla scoperta e osservazione di architetture, patrimoni culturali e monumenti...

A. Architettarte

Un percorso per progettare i tanti volti della città: città sonanti, città tattili e graffite, città notturne, città gustose... Quanti volti può avere la nostra città?

B. La città immaginaria

I bambini, ragazzi saranno suggestionati da alcune narrazioni per creare la loro città immaginaria. Una città fatta di luci, una città da proiettare per poi entrarci dentro.

C. Cartoline mai viste

Si realizzeranno cartoline originali facendo avvenire incontri insoliti e inaspettati in città. Le immagini si incontrano e generano vedute surreali.



4. L'ALTRO SIAMO NOI

Chi sono io? Quali sono i miei sogni e i miei desideri? Gli artisti hanno da sempre giocato con i ritratti, spingendosi al di là dello stereotipo, del pensiero omologante, del senso comune permettendo di trasformarlo dandogli significati sempre diversi. Ci sono tanti modi per esplorare la propria identità, giocando con la propria immagine.

A. Calder: sul filo dell'arte

Dalle mani abili dell'artista il filo di ferro si è animato, dando vita a un universo leggero animato da personaggi, sculture, animali... Anche le mani dei ragazzi si muoveranno nel seguire la strada di questo ingegnere del vento.

B. Identità, tratti e ri-tratti

Un percorso di ricerca fra le identità raccontate dall'arte.

C. Uno e sette

Dalla narrazione rodariana all'esplorazione dei volti magici di Munari.

D. Fra casa e oggetti

La nostra casa e ciò che ci appartiene raccontano di noi. Realizzeremo una sorta di Wunderkammer alla ricerca di oggetti e forme che ci rappresentano e parlano di noi.

5. DI STORIA IN STORIA...

LA VALIGIA NARRATIVA

Il kamishibai (valigia dei racconti giapponese) per raccontare ed iniziare i bambini e ragazzi alla pratica del racconto. Un percorso fra illustrazioni e immagini per arrivare alla costruzione di una storia, o per trasformare la lezione in una narrazione, e alla sua messa in scena.



Per info e prenotazioni:



Artebambini

Segreteria nazionale
Via del Gandolfo, 5/G
40063 Bazzano Valsamoggia-BO
Tel.051.830990
Fax 051.839457
info@artebambini.it www.artebambini.it

Sede di Bologna
Via Polese 4 E
Tel. 051.265861

Sedi territoriali di Artebambini
Trentino Alto Adige: artebambini.trentino@gmail.com
Lombardia: artebambini.lombardia@gmail.com
Toscana: artebambini.toscana@gmail.com

IMMAGINARE PROGETTARE FARE

Percorso didattico scelto (barrare la scelta):

1. ALFABETI DELLA NATURA A B C

2. ALFABETI IN GIOCO
 A B C D E F

3. LA CITTÀ NASCOSTA A B C D

4. L'ALTRO SIAMO NOI A B C D

5. DI STORIA IN STORIA...
LA VALIGIA NARRATIVA

6. BABELLE: L'AVVENTURA DEL MONDO
 A B C

7. FANTASTICA...MENTE: LA GRAMMATICA DELLE EMOZIONI A B C

8. A REGOLA D'ARTE
 A B C D E

9. LIBRI MAI LETTI A B

I costi dei laboratori sono comprensivi di materiali, per info contattare la segreteria nazionale o le segreterie territoriali di Artebambini

Compilare il modulo e inviarlo alla segreteria nazionale o territoriale di Artebambini