

PROGETTI EDUCATIVI A.S. 2020/ 2021
SCHEMA PROGETTO

Area di interesse (barrare una sola casella)

<input type="checkbox"/> ambiente e sviluppo sostenibile	<input type="checkbox"/> promozione della salute
<input type="checkbox"/> intercultura	<input type="checkbox"/> legalità e cittadinanza
<input checked="" type="checkbox"/> linguaggi dell'arte e dello spettacolo	<input type="checkbox"/> pari opportunità
<input type="checkbox"/> luoghi dell'arte e della storia	<input type="checkbox"/> corpo, movimento e sport
<input type="checkbox"/> lettura e narrazione	<input type="checkbox"/> altro (specificare): _____

Tutti i campi sono obbligatori , si prega di non modificare la formattazione della pagina

Titolo	BE CONTEMPORARY dall'arte alle idee del nostro tempo
Soggetto proponente	Associazione Culturale Ittico Artlab
Titolarità	<input checked="" type="checkbox"/> privata <input type="checkbox"/> pubblica, specificare ente _____
Referente e contatti (tel e email)	D.SSA LUANA COLOCCI 3297236551
Destinatari: barrare le caselle che interessano	<input checked="" type="checkbox"/> scuola dell'infanzia <input checked="" type="checkbox"/> scuola primaria <input checked="" type="checkbox"/> scuola secondaria di 1° grado <input checked="" type="checkbox"/> scuola secondaria di 2° grado
Tempi e modalità di attuazione	Da settembre a maggio, un incontro al mese per un totale di 4 incontri Tempistiche da definire in accordo con le insegnanti Un'uscita nel centro storico (visita animata più laboratorio) + 3 incontri laboratoriali a scuola
Breve descrizione del progetto (max 500 caratteri)	Il percorso di educazione all'arte e al patrimonio ha la peculiarità di declinarsi in tematiche, in modo da poter essere copro gettato con gli insegnanti e creare una sinergia con le discipline di studio e la progettazione scolastica. Si parte dalla poetica di uno o più artisti, si attiva un brainstorming e un circle time con i partecipanti, si estrapolano delle direzioni di senso che vengono rese pratiche mediante sperimentazioni artistiche. Il percorso si conclude (opzionale) con una restituzione finale sottoforma di mostra o evento- laboratorio con la partecipazione delle famiglie Per le tematiche consultare il sito www.itticoartlab.com
Costi a carico dei partecipanti	Contributo compreso tra le 20 e le 30 euro a partecipante per l'intero percorso di 4 incontri (variabile in base al percorso scelto, costo dei

PROGETTI EDUCATIVI A.S. 2020/ 2021
SCHEMA PROGETTO

	materiali, eventuale partecipazione delle famiglie all'evento conclusivo-opzionale)
Scadenza iscrizione (per le scuole aderenti)	Si accettano prenotazioni entro Ottobre 2020
Il progetto è già stato attuato nelle scuole di Pesaro? (se sì, specificare anno scolastico e scuole aderenti)	<p>Il percorso è attivo nelle scuole del Comune di Pesaro dal 2005</p> <p>Scuole dell'infanzia: Il giardino delle Meraviglie, Giardino Fantastico, I tre Giardini, Mary Poppins, Cappuccetto Rosso, Il Grillo Parlante, Borgo Pantano, Lo Specchio Magico, Il Filo Rosso, Gulliver, Materna Statale di Via Togliatti</p> <p>Scuole Primarie: Alberto Manzi, Chiara Lubich, Sacro Cuore, Mascarucci, Carducci, Carlo Collodi</p> <p>Fuori dal Comune: Scuole Primarie di Miramare (RN) anno 2017-18 / 2018-19 / 2019-20 /</p>

PROGETTI EDUCATIVI A.S. 2020 / 2021
SCHEDA PROGETTO

SCHEDA PROGETTO DETTAGLIATA
2020/2021

BE CONTEMPORARY

Percorsi ed eventi speciali per avvicinarsi all'arte contemporanea e orientarsi meglio all'interno di mostre e musei d'arte moderna e contemporanea. Un excursus nell'arte di tutti i tempi e le tracce nella nostra città.

Contenuti

Alla fine di ogni corso gli studenti saranno in grado di riconoscere uno stile o di rimandare da una tecnica ad artisti riconosciuti di varie epoche che l'hanno utilizzata.

Obiettivi

- Lavorare individualmente e in gruppo
- Esercitare le capacità di lettura e di interpretazione, allenando la capacità di dialogare e di confrontarsi
- Saper leggere un'opera d'arte contemporanea
- Sensibilizzare alla conoscenza, tutela e salvaguardia del patrimonio
- Favorire una cittadinanza attiva e responsabile

Finalità

Un'opportunità per fare un'esperienza educativa attraverso l'arte e sapersi orientare in una mostra o in un museo d'arte moderna o contemporanea, favorendo lo sviluppo cognitivo, relazionale e sociale dei partecipanti, permettendo altresì di instaurare collegamenti interdisciplinari e arricchire le attività curricolari.

Modalità

Ogni percorso parte da un momento narrativo (sia esso incontro con un'opera o un luogo d'arte, una storia drammatizzata con il kamishibai o con supporti didattici esclusivi, un testo illustrato per l'infanzia). Si dipanano poi tre momenti di laboratorio a scuola durante i quali si sviluppa un progetto artistico, dalle idee al fare.

PERCORSI (tematiche)

1. LE IMPRONTE (il segno come forza) Riconoscere le forme come impronte, negative o positive, rilevare le tracce della realtà in sinergia con lo spirito poetico della visione d'artista.
2. LE OMBRE (il movimento) Presenze misteriose ma al tempo stesso testimonianza di corpi solidi che diventano meno identificabili e più aperti a interpretazioni diverse.
3. QUOTIDIANO MA STRANO (i materiali) Gli oggetti quotidiani diventano parti fondamentali della costruzione di burattini o speciali scenografie e skiline: dalla costruzione di un personaggio – paesaggio alla nascita di una storia.
4. IL DRIPPING (l'azione) La storia della pittura e la rivoluzione di Jackson Pollock
5. FACCIAMO OP (l'arte e la scienza) L'optical è stato un movimento pieno di risvolti nel campo del design, della moda e dell'arredamento. E' anche un'opportunità di studiare le leggi sulla teoria del colore e della forma

PROGETTI EDUCATIVI A.S. 2020 / 2021
SCHEDA PROGETTO

6. **PLAYmobiles** (il movimento e il gioco) Il movimento nell'arte: Munari, Calder, i gruppi artistici degli anni '70
7. **LA SCRITTURA** (codici di senso e estetici) Parole e frasi sono entrate nelle opere d'arte in modi diversi e per diversi motivi fino al punto in cui la scrittura si è trasformata in linguaggio dell'opera. Scrittura e segno, scrittura e calligrafia: diversi orizzonti espressivi si aprono nel momento in cui l'opera è realizzata attraverso la scrittura.
8. **IL CORPO** (mezzo e messaggio) Dagli anni '60 il corpo è diventato non solo strumento ma anche soggetto dell'opera, che concentra nell'azione dell'artista il messaggio ed il senso del lavoro.
9. **PERFORMANCE** (oggetto e soggetto) Usare il corpo come linguaggio espressivo significa non solo superare la tradizione, ma soprattutto rinunciare ad una percezione esclusivamente oggettuale dell'opera per lasciar spazio ad un'esperienza, da quella dell'artista a quella del fruitore. Scopriamo insieme una nuova modalità espressiva a partire dall'esperienza di performers ormai storicizzati.
10. **IL MOSAICO** (dal tassello al frammento che racconta) DAI MOSAICI DEL DUOMO DI PESARO da leggere come un Bestiario antico AL MOSAICO POSTINDUSTRIALE DI TONY CRAGG, alla scoperta di una tecnica che gli artisti non hanno mai abbandonato.
11. **LIBERLIBRI** (il libro oltre la narrazione) Il libro non è solo uno strumento per narrare delle storie, ma anche un oggetto, una scultura, un supporto per azioni espressive come tagli e buchi. La storia si può dipanare attraverso moduli non consequenziali, ma circolari o pluridirezionali, come tanti artisti di avanguardia.
12. **STREETARTKIDS** Una selezione di opere che rimandano ai concetti di MESSAGGIO E MEZZO - ROTTURA – EMARGINAZIONE –DISAGIO -ILLEGALITA'- METROPOLI e PRIMITIVISMO- MUSEO E CITTA' alla scoperta di un linguaggio artistico nuovo e un mezzo differente rispetto ai materiali tradizionali dell'arte. Un "pretesto" per attuare strategie di problem solving ai piccoli grandi conflitti del gruppo e dei singoli.
13. **FOTOGRAFIA** (dalla camera oscura rinascimentale alla Camera Chiara di Roland Barthes) Il laboratorio prevede una riflessione sul lavoro degli artisti protagonisti della rivoluzione fotografia (dalle origini del ragionamento sulla prospettiva sino alle invenzioni di Nadar, alle pubblicità di Toscani passando per CartierBresson, Rodcencko Neshat Sherman Vaccari Rainer) con un focus sulle potenzialità del linguaggio fotografico e possibilità narrative.
14. **MUSE arte e musica** (emozioni da sentire e da vedere) Seguendo l'esempio del Maestro Kandinskij il percorso propone ai piccoli fruitori di sperimentare le connessioni tra varie sfere sensoriali a partire dal segno grafico (la linea) e dal colore fino ad arrivare alla musica, mettendole in relazione con il vissuto emotivo personale e collettivo.
15. **La cabina sensoriale** (i sensi) La cabina è uno spazio, dal quale entrare e uscire a proprio piacimento, fuori i colori, le pennellate, le impronte colorate delle mani sono il luogo in cui si esercita e sofferma la vista, dentro un luogo personale, in cui cullare tutti gli altri sensi che a volte si assopiscono un po'...il gusto, il tatto, l'olfatto e l'udito.
16. **L'ALBEcedaRiO** (il simbolismo della natura) Dalle regole di costruzione di Munari alle suggestioni de L'uomo che piantava gli alberi passando per le evoluzioni da realismo a astrattismo degli alberi di e il simbolismo di Klimt, realizzeremo una piccola enciclopedia e fisiognomica degli alberi, considerandoli come progettualità insita nella natura, lenta esplosione di un seme (cit. Bruno Munari)
17. **IL COLORE** Aspetti scientifici e simbolici del colore: come li hanno scelti ed utilizzati gli artisti? Come possiamo noi utilizzare i colori come un linguaggio per esprimere le nostre emozioni?
18. **IL MARE** A partire da un silent book che ci porterà in riva al mare a giocare con onde e spruzzi,

PROGETTI EDUCATIVI A.S. 2020 / 2021
SCHEDA PROGETTO

ricreiamo la magia del mare attraverso 4 tecniche sperimentali differenti, volte a stimolare e liberare la creatività, finalizzate alla creazione di un libro d'artista

- 19.IL MURO E IL GIARDINO SEGRETO: Alla scoperta dei giardini nascosti tra le antiche mura del centro storico di Pesaro, per ricreare la mappa sensoriale e della memoria della città vissuta da un bambino.
- 20.FARE LA CARTA Un percorso che dalla carta di giornale ed altre piccoli materiali recuperati, mediante l'uso di acqua e teli e operazioni manuali lente e ritmiche, giunte a una buona dose di pazienza e altrettanta di attesa, porta alla realizzazione del proprio foglio di carta.
- 21.NOMI CASE CITTA' alla scoperta della nostra città' e dei personaggi illustri che nei secoli l'hanno vissuta, per ricostruire una storia e diventare cittadini consapevoli. Nell'ottica di un piccolo cittadino digitale, il percorso mirerà all'acquisizione di fotografie del territorio e dei monumenti realizzate dai bambini mediante strumentazione digitale (tablet, cellulare, macchine fotografiche) e la rielaborazione delle immagini a scuola mediante l'uso di semplici applicazioni e computer) in modo da poter comunicare e trasmettere ai genitori, a fine percorso, la città in un tour animato dai partecipanti, coadiuvati dagli operatori, (informazioni e case history sulla pagina FB/ NOMI CASE CITTA') *nb: il percorso è stato selezionato da RAI GULP per la puntata di #Explorers trasmessa il 13 marzo 2020*

Nb E' possibile progettare un percorso ad hoc con gli operatori di ittico artlab e le insegnanti.