

**PROGETTI EDUCATIVI A.S. 2019 / 2020**  
**SCHEDA 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 type="checkbox"/> linguaggi dell' arte e dello spettacolo    | <input type="checkbox"/> pari opportunità           |
| <input checked="" 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*

|  |   |
|--|---|
| <b>Titolo</b>  | <b>Be contemporary</b><br><b>Percorsi tematici di educazione all'arte</b>   |
| <b>Soggetto proponente</b>   | <b>Ittico artlab</b>  |
| <b>Titolarità</b>  | <input checked="" type="checkbox"/> privata <input type="checkbox"/> pubblica, specificare ente _____   |
| <b>Referente e contatti</b><br>(tel e email)   | <b>d.ssa Luana Colocci 3297236551 itticoartlabgmail.com</b>   |
| <b>Destinatari:</b><br>barrare le caselle che interessano  | <input checked="" type="checkbox"/> scuola dell'infanzia <input checked="" type="checkbox"/> scuola primaria<br><input checked="" type="checkbox"/> scuola secondaria di 1° grado <input checked="" type="checkbox"/> scuola secondaria di 2° grado   |
| <b>Tempi e modalità di attuazione</b>  | <b>4 incontri x 2 ore</b><br>(1. Visita a ittico artlab o uscita didattica, laboratorio in centro storico-<br>2.3.4. laboratorio a scuola)<br><b>Da settembre a giugno</b>  |
| <b>Breve descrizione del progetto</b><br>(max 500 caratteri)   | una scelta tematica molto ampia e differenziata per fasce d'età e obiettivi, con l'opportunità di visitare i luoghi dell'arte del territorio per leggere criticamente la poetica di artisti contemporanei e opere, di operare confronti, di comprendere facendo esperienza con le mani, confrontarsi ascoltando gli altri, tutte abilità che l'arte aiuta ad acquisire, supportando conoscenze che servano per un'esperienza di crescita.<br><br>I percorsi tematici permettono un viaggio a ritroso nell'arte di tutti i tempi, con uno speciale focus su un artista contemporaneo, attingendo dalla sua poetica le direzioni di senso per condurre un'esperienza estetica e pragmatica, lettura del tempo presente. |
| <b>Costi a carico dei partecipanti</b>   | E 80 /incontro di h 2   |
| <b>Scadenza iscrizione</b><br>(per le scuole aderenti)   | Senza scadenza  |
| <b>Il progetto è già stato attuato nelle scuole di Pesaro?</b><br>(se sì, specificare anno scolastico e scuole aderenti) | per l'A.S. 2018 2019 è stato adottato da 15 SCUOLE (100 INCONTRI-800 BAMBINI).  |

**PROGETTI EDUCATIVI A.S. 2019 / 2020**  
**SCHEDA PROGETTO**

**SCHEDA PROGETTO DETTAGLIATA**

**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!

**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.

E' possibile scegliere tra questi tematismi:

- 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.
- 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,

**PROGETTI EDUCATIVI A.S. 2019 / 2020**  
**SCHEMA PROGETTO**

che concentra nell'azione dell'artista il messaggio ed il senso del lavoro.

9 LA 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

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 STREET ART (esprimersi) 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.

13 FOTOGRAFIA, 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 Reiner... ) 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.

16 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.

17 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)

18  
NOMI CASE CITTA'  
giovani narratori digitali  
un percorso di scoperta della città nelle diverse epoche

altri percorsi:

19  
IL COLORE

20  
IL MARE

21  
IL MURO E IL GIARDINO SEGRETO

**PROGETTI EDUCATIVI A.S. 2019 / 2020**  
**SCHEDA PROGETTO**

22

FARE LA CARTA

23

MAPPE: alla scoperta della nostra città'

24

ARTE-NATURA

25

OMBRA – COLORE: ARTE E SCIENZA

26

PUNTO LINEA SUPERFICIE

27

IL RITRATTO

28

IL TEATRO

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