



METODOLOGIA EDUCATIVA

Imparare facendo può essere la sintesi delle proposte formative che da diversi anni *Artebambini* offre alla scuola e agli insegnanti, con lo scopo di integrare le aree disciplinari attraverso esperienze dirette attente a favorire metodologie di valorizzazione della scoperta e della complessità.

I progetti sono ispirati ai metodi dell'**educazione attiva** e le attività suggerite aprono molteplici possibilità di sperimentare e misurarsi con il "reale", di creare un clima di ricerca attiva utilizzando il laboratorio come strumento e metodo di lavoro, e per riscoprire il **piacere di apprendere** attraverso le proprie capacità espressive.

Quale maggior accesso alle conoscenze se non quello che si conquista con le mani, con il corpo, con il passaggio poroso da una disciplina all'altra, con l'osservazione diretta delle cose e dei risultati raggiunti? È dunque il laboratorio, cantiere dinamico privilegiato, lo spazio ideale per confrontarsi sulle teorie, per includere testi narrativi e per trovare modalità diverse alle risoluzioni dei problemi, stimolando lo scambio e la cooperazione in un'ottica di **progettualità** condivisa.

I progetti intendono integrarsi con temi e argomenti scelti dal docente e porsi come l'inizio di un percorso di **ricerca-azione** che ogni singola classe potrà autonomamente proseguire.

Strategie e metodologia educativa delle attività:

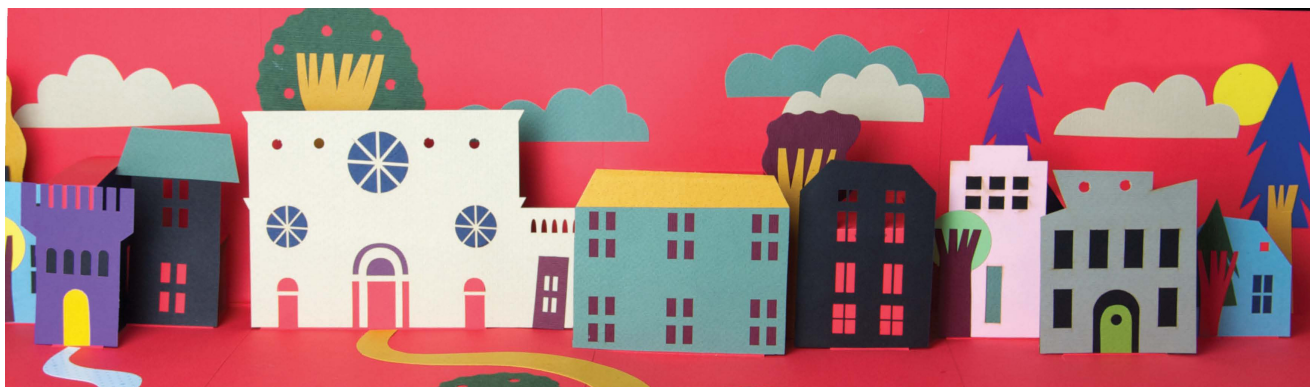
- Sollecitare il bambino all'**ascolto** e all'**osservazione**.
- Rispettare i **tempi** e i **ritmi** di apprendimento.
- Riscoprire la manualità e la capacità di **progettazione autonoma** come possibilità creativa di risoluzione delle difficoltà.
- Colorare di una **tonalità affettiva** gli oggetti costruiti, riflettere sull'uso e sul consumo dei materiali.
- Valorizzare le relazioni interpersonali introducendo la **dimensione ludica** come catalizzatrice della comunicazione adulto/bambino.
- Progettare con l'insegnante percorsi successivi di approfondimento didattico.
- Dare visibilità all'esterno del processo compiuto organizzando momenti collettivi (mostre, esposizioni, feste...) e producendo materiali didattici.

Progettazione pedagogica e supervisione:

Dott. **Mauro Speraggi** - pedagoga - presidente *EDIZIONI ARTEBAMBINI*

Dott.ssa **Paola Ciarcia** - esperta in didattica dell'arte - direttore editoriale della *RIVISTADADA*

Fondatori di *Artebambini*: <https://www.artebambini.it>



IL LABORATORIO L'ARTE LA CREATIVITÀ

PROGRAMMA

Lunedì 17 giugno

- 13:30 - 17:30
- Riunione plenaria, presentazione del corso e di *Artebambini*
 - Relazione: *IL LABORATORIO - L'ARTE - LA CREATIVITÀ*
Esperienze di "educazione attiva"
 - Avvio dei lavori nei 3 laboratori in base alla scelta effettuata al momento dell'iscrizione

Martedì 18 giugno

- 08:30 - 12:30
- Continuazione dei lavori nei singoli laboratori
- 12:30 - 13:30
- Pausa pranzo
- 13:30 - 17:30
- Continuazione dei lavori nei singoli laboratori
 - Esposizione e presentazione dei lavori
 - Conclusioni

Laboratorio 1



ARCHITETT'ARTE DALLA SUPERFICIE PIANA ALLA TRIDIMENSIONALITÀ

Quanti tipi di case esistono? Quanti modi ci sono di guardare una città? Quante architetture esistono? Quanti frammenti e quanti punti di vista? La città, con la sua urbanistica e la sua struttura, è un insieme di luoghi e di simboli che ci parlano della società e delle persone che la popolano. Progettare la città diventa un'enciclopedia delle occasioni, un pretesto utile per favorire incontri, per costruire percorsi sulle identità e sulle differenze, per saper percepire geografie umane ricche di assonanze e incongruenze, per capire le trasformazioni intervenute e il susseguirsi di stratificazioni e contaminazioni di molteplici espressioni artistiche; per sperimentare, ascoltare, osservare non solo il passato ma per costruire basi solide e utopie per il futuro.

Laboratorio 2



CART'ARTE CARTE E CARTONE TRA CREATIVITÀ GIOCO E ARTE

La carta, materiale a noi più familiare, sarà lo spunto per invenzioni, sperimentazioni e costruzioni di forme e oggetti sorprendenti che permettono di compiere innumerevoli esperienze plastico-figurative. Grazie alle sue caratteristiche **strutturali**, alle diverse consistenze e alle molteplici modalità di lavorazione, si potranno realizzare ingegnose trasformazioni.

Carta e cartone saranno utilizzati per progettare e costruire scenografie, bestiari, labirinti, percorsi tattili, sculture, libri-gioco, animazioni meccaniche e altro ancora.

Laboratorio 3



KAMISHIBAI RACCONTI IN VALIGIA

Il “racconto in valigia” si ispira al kamishibai, dal giapponese kami (carta) e shibai (teatro); un teatro itinerante di immagini e parole che ebbe grande diffusione in Giappone fra il 1920 e il 1950. Il kamishibaia/narratore si spostava in bicicletta di villaggio in villaggio portando sul portapacchi un teatrino di legno, il *butai*, simile a una cartella scolastica. Le storie rappresentate avevano come protagonisti animali, mostri, personaggi fantastici e bambini e per dare maggior ritmo al racconto venivano suonati piccoli bastoncini di bambù, gli *hyōshigi*, che contrassegnavano i momenti più intensi. Questa semplice tecnica di narrazione itinerante affascina non solo per gli effetti scenici ma anche per l'immediatezza con cui è possibile realizzare immagini. Si presta a essere utilizzata per la messa in scena di una fiaba, di una leggenda o per la rielaborazione di una storia tratta da un libro. Come contenitore di storie è uno straordinario strumento per l'animazione alla lettura e per fare teatro minimo a scuola, in biblioteca, in ludoteca, a casa.

È un invito al piacere di leggere diversamente che crea un forte coinvolgimento emotivo tra attori e pubblico.