

# Scuola della Creatività

Proposte didattiche



Omaggio a Gianni Rodari

**La creatività è senza dubbio la risorsa umana più importante. Senza creatività non ci sarebbe progresso e ripeteremmo sempre gli stessi schemi.**

*(Edward De Bono, scrittore e studioso dei processi cognitivi)*

## Scuola della creatività

La Scuola della Creatività è un ramo d'impresa che PromoCultura ha ideato per offrire sul territorio nuovi servizi, avvalendosi della preziosa collaborazione delle proprie figure professionali interne ed esperti e associazioni esterni che da anni operano nell'ambito della promozione della lettura e dei Beni culturali. I laboratori proposti sono progettati e realizzati da figure professionali specializzate in letteratura per l'infanzia e pedagogia della lettura, in storia dell'arte, archeologia, in beni librari e archivistici, teatro, musica, linguaggio cinematografico. Il tema di fondo di tutti i laboratori è il **Pensiero Narrativo**. Le nostre proposte si articolano in laboratori narrativi tematici e laboratori di contaminazione dei linguaggi in aree diverse. Sono inoltre proposti alcuni servizi per le scuole come i percorsi di aggiornamento per docenti sulla letteratura per l'infanzia e adolescenza.

Alcuni laboratori sono ideati per essere modulati su lunghezze diverse, in modo da essere personalizzati e organizzati in base all'approfondimento richiesto, integrati alle specifiche esigenze delle scuole.

### I laboratori.

Lavorare sulle *narrazioni*, prodotte attraverso i diversi *medium*, significa lavorare sulla "formazione dei sensi", e utilizzare nella didattica, il cinema, il teatro, l'arte, la musica, può contribuire a sviluppare e favorire lo sviluppo globale della persona. I linguaggi afferenti ad ogni *medium*, producono, secondo le frontiere della ricerca semiologica contemporanea, nuovi meccanismi di narrazione audiovisiva, nuove costruzioni di significati, nuovi linguaggi fatti di propri Codici, Procedure, Narrazioni, che infine, si contaminano a vicenda. Nell'epoca delle velocità, dell'esplosione dei linguaggi, i bambini e i ragazzi, pur *nativi digitali*, trovano difficoltà a comprendere questi linguaggi ibridi, altamente complessi, frutto di sovrapposizioni di codici e simboli. Le scoperte di Howard Gardner, che ha ipotizzato l'esistenza di *intelligenze multiple* con le quali l'uomo apprende il mondo (*linguistica, logico-matematico, spaziale, musicale, corporeo-cinestesica, intrapersonale e interpersonale, naturalistica, etica, filosofico-esistenziale*), ognuna funzionante in modo indipendente e con proprie regole, ci dice che ognuno di noi, apprende e conosce il mondo, privilegiando una o più di queste intelligenze, al di sopra delle altre. Da queste premesse prendono spunto le nostre proposte didattiche volte a far sperimentare ai bambini e ai ragazzi i diversi codici e linguaggi con cui si esprime il pensiero narrativo. Una *Pedagogia della Multiliteracy* che mette al centro la *Design Literacy*: la capacità di progettare e interpretare testi, che è oggi la competenza espressiva basilica richiesta nell'era moderna. Un modo inedito di proporre percorsi tematici alle scuole, connessi allo sviluppo del pensiero narrativo, creativo, divergente. Ecco di seguito, le aree tematiche proposte alle quali afferiscono i laboratori. Queste saranno successivamente arricchite con altri ambiti, come l'ambito musicale, al momento in fase di sviluppo. Aree tematiche:

**La Parola: Scrittura creativa, Storia del libro, Lettura e Narrazione**

**L'Arte: Disegno, Colore, Tecniche Miste**

**Cinema: Tecniche audiovisive e linguaggio cinematografico**

**Teatro: Teatro di figura, teatro di narrazione, teatro mignon**

*In fondo al catalogo sono presenti le modalità di adesione ai laboratori e alcuni servizi aggiuntivi pensati per le scuole, già attivati nel territorio, come corsi di aggiornamento per docenti sui temi della letteratura per l'infanzia e l'adolescenza, organizzazione di eventi culturali, noleggio sale per feste scolastiche, riorganizzazione e catalogazione documentaria di biblioteche scolastiche e altri servizi di supporto documentario e archivistico.*

## La Parola: Scrittura creativa, Storia del libro, Lettura e Narrazione

Si tratta di laboratori incentrati sulla narrazione e aventi lo scopo di sviluppare il pensiero narrativo e le *literacy skills*. Percorsi di promozione della lettura nati per coinvolgere, incuriosire e affascinare i bambini alle pratiche dell'ascolto, della lettura, della scrittura. Il libro può diventare oggetto e "sfondo integratore" con cui prendere confidenza, giocare, divertirsi per favorire un apprendimento curricolare di tipo interdisciplinare. I percorsi sono progettati per integrarsi alla programmazione scolastica e sono personalizzabili, in base all'età dei destinatari o per arricchire e collegarsi ad altre attività scolastiche in corso. Bibliotecarie, pedagogiste esperte in letteratura per l'infanzia e adolescenza, illustratrici, progettano e realizzano gli incontri, facendo particolare attenzione alla qualità dell'offerta documentaria, ai temi emergenti della letteratura per ragazzi contemporanea, all'impiego di innovative metodologie didattiche, alla distribuzione di materiali di approfondimento tematico di accompagnamento bibliografico e documentario per le insegnanti.

 PromoCultura

### Narrazione per conoscere ed emozionarsi...

#### **LETTURE IN GIOCO. GARA DI LETTURA**

La Gara di lettura è un progetto di promozione della lettura che ha lo scopo di coinvolgere più classi, in una divertente attività condivisa, tesa a far sperimentare in modo inedito la lettura, e rendere il libro, un oggetto di gioco. Il progetto facilita la conoscenza riguardo l'apprendimento e l'esistenza di regole, necessarie per una corretta partecipazione delle singole classi al gioco. Promuove inoltre la competizione attraverso un lavoro cooperativo all'interno delle classi. Saranno organizzati e coordinati incontri dove le classi gareggeranno per rispondere a domande puntuali riguardanti la storia letta. Ad ogni risposta giusta verranno assegnati uno o più punti (secondo il grado di difficoltà della domanda e il relativo punteggio assegnato in precedenza dal conduttore). Alla fine di tutti gli incontri risulterà vincitrice la classe che avrà raggiunto il punteggio più alto. Il premio consisterà in un "pugno di libri" (5 libri di narrativa per bambini o ragazzi) che la classe potrà donare alla biblioteca scolastica e in una premiazione pubblica con segnalibro ricordo che potrà avvenire durante un evento annuale o in altro momento a scelta della scuola. In caso di parità, il premio verrà condiviso tra le classi vincitrici. Le classi che non hanno vinto avranno comunque in regalo un segnalibro ricordo della Gara di Lettura.

**Adatto a:** scuola primaria, scuola secondaria.

**Obiettivi :** promuovere e far sperimentare il piacere del leggere, motivare il lavoro di gruppo, finalizzandolo alla partecipazione al progetto. Promuovere la riflessione e l'ascolto., favorire l'ascolto. Creare un evento finale di riconoscimento alla classe che si è maggiormente impegnata. Facilitare la conoscenza riguardo l'apprendimento e l'esistenza di regole, necessarie per una corretta partecipazione delle singole classi al gioco. Promuovere la competizione attraverso un lavoro cooperativo all'interno delle classi.

**Incontri:** dai 3 ai 6 incontri per classe della durata di 1 ora ciascuno. Minimo 3 classi.

**Esperto:** bibliotecari, pedagogisti, esperti in promozione della lettura.

## **MAGICA LETTURA. INCURSIONI DELL'ORA DEL RACCONTO A SCUOLA**

Un ciclo di incontri realizzati con la presenza di un esperto di promozione della lettura, che visiterà periodicamente (a cadenza e numero da concordare con la scuola o le singole classi) la scuola, allestendo un accogliente “spazio” lettura (letture in aula, in sale di attività collettive, in biblioteca scolastica), e proponendo ai bambini letture tematiche, con proposte di qualità attinte dagli albi illustrati più belli e interessanti della letteratura per l'infanzia contemporanea.

Si tratta di letture animate tematiche arricchite da giochi o semplici laboratori creativi che renderanno i bambini veri “book addicted”, protagonisti e amanti della lettura *ad ogni costo*.

E' possibile concordare con i singoli insegnanti, previa disponibilità dei libri, argomenti specifici o generi narrativi che potranno essere integrati nei percorsi tematici proposti.

**Adatto a:** scuola dell'infanzia e scuola primaria, prime classi della scuola secondaria di primo grado.

**Obiettivi :** promuovere e far sperimentare il piacere del leggere, favorire l'ascolto. Far conoscere attraverso il gioco alcuni scrittori, illustratori della letteratura contemporanea e in modo “soft” alcuni elementi dell'istruzione bibliografica. Proporre la lettura come chiave per leggere i vissuti affettivi ed emozionali umani.

**Incontri:** 2 o più incontri della durata di 2 ore ciascuno.

**Esperto:** bibliotecari, pedagogisti, esperti in promozione della lettura.

## PromoCultura

## **I DIRITTI UMANI NELLE PAGINE DI GRANDI ILLUSTRATORI PER RAGAZZI**

Un laboratorio-viaggio attraverso le immagini di due grandi illustratori per ragazzi, per approfondire i linguaggi della comunicazione e spiegare il delicato tema dei diritti umani violati in alcuni dei principali accadimenti del Novecento (dall'Olocausto alla Primavera di Praga, alla Caduta del Muro di Berlino). Il laboratorio parte dalla lettura, osservazione e commento di alcune immagini presenti in speciali albi illustrati per ragazzi e stimola, attraverso un lavoro a gruppi, la produzione di elaborati letterari o artistici che potranno essere impiegati per la realizzazione di una mostra espositiva finale o una mostra itinerante. La ricchezza dei particolari, le tecniche utilizzate, la capacità e la bravura di alcuni scrittori di esprimere emozioni attraverso i tratti grafici e il grande studio storico che sta dietro ogni tavola realizzata, mostrerà ai ragazzi, come la letteratura trovi fondamento nella realtà e nella storia e come essa possa essere utilizzata per esprimere stati d'animo, raccontare fatti storici, denunciare ingiustizie. Per le classi prime è possibile incentrare un percorso analogo sui diritti umani, ambientato in altro contesto storico, per approfondire gli albori dell'astronomia e la vita di Galileo Galilei.

E' possibile far anticipare il laboratorio da un incontro preparatorio-formativo rivolto ai docenti coinvolti (italiano, arte) di aggiornamento sugli albi illustrati rivolti ad adolescenti.

E' possibile inoltre abbinare il percorso ad un ulteriore laboratorio di arteterapia che lavora sul tema delle emozioni e dell'uso dei colori e dei tratti grafici.

**Adatto a:** scuola secondaria di primo grado.

**Obiettivi :** promuovere la conoscenza e l'uso del linguaggio iconografico per esprimere emozioni, conoscere dettagli inediti di alcuni fatti storici del Novecento.

**Incontri:** 4 o più incontri della durata di 1,5 ore ciascuno.

**Esperto:** bibliotecari, pedagogisti, esperti in promozione della lettura.

Un'illustratrice di libri per l'infanzia coinvolgerà i bambini in un divertente laboratorio di disegno creativo che parte da esercizi semplici e istintivi per poi portare i partecipanti ad acquisire progressivamente conoscenze riguardo alcune tecniche di disegno, e sperimentare attività più articolate che riguardano la caratterizzazione dei personaggi, luoghi, ambienti delle storie. Il percorso si articola in più incontri di cui è possibile variare il livello di approfondimento: **Da segno a disegno** - Impariamo a muovere la mano. I vari tipi di tratto e i vari tipi di matita. **Dalle forme ai personaggi** - Interpretare le forme. Creare dei personaggi partendo da figure astratte e geometriche. **Il personaggio e le espressioni del volto** - Disegnare il proprio ritratto. Disegniamo un personaggio: caratterizzazione attraverso la posizione ed i movimenti. **Il personaggio in una storia** - Il disegno diventa illustrazione. Quando testo e disegno raccontano insieme. **Il libro illustrato** - Cos'è e come nasce un libro illustrato.

**Adatto a:** classi seconda, terza, quarta e quinta della scuola primaria.

**Obiettivi :** far acquisire nozioni sulle tecniche di disegno: il tratto, la rappresentazione di oggetti, animali, personaggi e ambiente partendo da forme elementari. Acquisire nozioni sull'uso dei colori e delle matite colorate. Stimolare la creatività individuale dei bambini, la fantasia e la capacità di raccontare ed esprimersi, attraverso le parole ed il disegno.

**Incontri:** da 2 fino a 8 incontri della durata di 1,5 ore ciascuno.

**Esperto:** illustratrice, graphic designer.

## PromoCultura

### ***GIOCHIAMO CON LE STORIE***

Un'illustratrice di libri per l'infanzia, coinvolgerà i bambini in questo piacevole laboratorio per una lettura approfondita delle più celebri fiabe, favole e leggende, che verranno analizzate e reinterpretate in modo divertente durante gli incontri proposti. Durante gli incontri verranno forniti elementi di tecnica di disegno e illustrazione e verranno mostrati alcuni strumenti da disegno. Tutti gli incontri partono dalla lettura/racconto di una fiaba classica. Il numero degli incontri varia in base ai laboratori scelti ed il livello di approfondimento desiderato. Laboratori: **Fiabe-puzzle**. Spezzettiamo la storia e i personaggi, e ricomponiamoli in modo casuale... Cosa verrà fuori? **Il gioco della Fiaba**. Inventiamo un gioco da tavola basato sulla storia. **Personaggi a spasso nel tempo**. In che periodo è ambientata la Fiaba che abbiamo letto? Come sono vestiti i personaggi? **Creature magiche**. Quali creature nella storia sono reali, e quali immaginarie? Partendo dai personaggi della storia, creiamo con il collage e il disegno delle creature straordinarie. **Che faccia!** Che emozioni provano i personaggi della storia? **Disegna con la natura**. In quale stagione immaginiamo la storia appena letta? Che emozioni ci dà la natura nelle varie stagioni? Quali frutti, piante e colori ci circondano? Come cambia la natura nelle varie stagioni?

**Adatto a:** classi seconda, terza, quarta e quinta della scuola primaria.

**Obiettivi :** conoscere e interpretare celebri fiabe, favole e leggende in base alla propria sensibilità. Imparare ad esprimere emozioni attraverso il disegno. Far acquisire nozioni sulle tecniche di disegno: il tratto, la rappresentazione di oggetti, animali. Conoscere elementi di storia del costume.

**Incontri:** da 2 fino a 8 incontri della durata di 1,5 ore ciascuno.

**Esperto:** illustratrice, graphic designer.



## Tesori di carta...Storia del libro e della Scrittura

### **MAGIE DI CARTA. LABORATORIO CREATIVO DI COSTRUZIONE E MANIPOLAZIONE DELLA CARTA**

La carta è un materiale comune ma sappiamo da dove viene? Un appassionante viaggio in questo materiale così versatile da sempre tesoro dell'umanità: come nasce, come si conserva, come si ricicla. I bambini dopo aver osservato i diversi tipi di carta e i diversi, e soprattutto la differenza tra carta antica e quella moderna, avranno modo di cimentarsi nella costruzione di un foglio di carta riciclata. La carta sarà inoltre utilizzata per sperimentare diverse abilità manuali utili per la realizzazione di origami, collage, immagini pop-up, libri piegati e rilegati, tecniche di ritaglio e piegatura della carta, ecc.

**Adatto a:** scuole primarie, scuole secondarie di primo grado.

**Obiettivi :** conoscere le proprietà della carta, le diverse tipologie, il loro utilizzo. Conoscere alcuni processi di trattamento e conservazione, produzione della carta. Sviluppo della manualità, allenamento della motricità fine. Attività manuali che prevedono l'uso della carta.

**Incontri:** da 3 fino a 5 incontri della durata di 2 ore ciascuno.

**Esperti:** bibliotecari, laureata nel settore dei beni culturali con specializzazione in libri antichi e restauro dei beni librari e archivistici.

## PromoCultura

### **CACCIA ALLA MARCA TIPOGRAFICA**

La marca tipografica è il simbolo con cui lo stampatore identificava le proprie edizioni. Dopo una parte introduttiva che illustra la storia, il significato e le trasformazioni di questi simboli, che hanno seguito quelle del libro, i partecipanti si cimenteranno in un gioco di gruppo e successivamente nella creazione di una marca tipografica.

Un percorso simile può essere organizzato per approfondire i codici miniati e scrivere il proprio nome, realizzando un capolettera miniato.

**Adatto a:** scuola primaria.

**Obiettivi :** conoscere la storia del libro e della scrittura, caratteri e formati tipografici di stampa, alcune immagini e marche tipografiche, la loro origine, significati e luoghi di stampa. Sviluppo della manualità, allenamento della motricità fine.

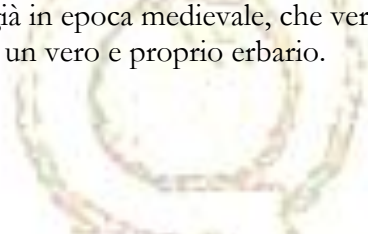
**Incontri:** da 3 fino a 5 incontri della durata di 2 ore ciascuno.

**Esperti:** bibliotecari, laureata nel settore dei beni culturali con specializzazione in libri antichi e restauro dei beni librari e archivistici.

## PromoCultura

### **COSTRUISCO UN ERBARIO**

Laboratorio diviso in due percorsi: breve viaggio nel mondo del libro, attraverso i diversi supporti materiali scrittori più usati in occidente: il papiro, la pergamena, la carta, che i partecipanti potranno vedere, toccare, annusare, per scoprirne la differenza e la consistenza. Verrà poi costruito e rilegato un fascicolo-libro per ogni bambino. La seconda parte consiste nel riconoscimento e uso di alcune erbe aromatiche, utilizzate già in epoca medievale, che verranno sistemate nel libricino precedentemente costruito, creando così un vero e proprio erbario.



**Adatto a:** scuola primaria, scuola secondaria di primo grado.

**Obiettivi :** conoscere la storia del libro e della scrittura e i diversi supporti che l'hanno resa possibile. Sviluppo della manualità, allenamento della motricità fine. Riconoscimento delle erbe aromatiche e realizzazione di un erbario, tipologia e modalità di conservazione delle erbe.

**Incontri:** da 3 fino a 5 incontri della durata di 2 ore ciascuno.

**Esperti:** bibliotecari, laureata nel settore dei beni culturali con specializzazione in libri antichi e restauro dei beni librari e archivistici.

## PromoCultura

### **LABORATORIO DI RESTAURO DEL LIBRO. NUOVA VITA AI NOSTRI LIBRI**

Dopo una breve storia della carta, da quella antica a quella moderna, e i diversi sistemi di fabbricazione, vengono mostrate e prese in esame, le varie tipologie di danno (fisici, chimici, biologici) che colpiscono il libro e la carta e le rilegature maggiormente utilizzate. Cenni di storia di restauro accompagneranno una dimostrazione di restauro di un foglio di carta. Saranno approfonditi gli elementi tecnici che costituiscono i libri, dalla coperta, alla carta di risguardo, il frontespizio, ecc. Il laboratorio prosegue con la costruzione e rilegatura di un “quaderno” da parte di ogni bambino o in alternativa, il rivestimento, rilegatura e rimessa a nuovo (restauro) della copertina di un libro sciupato portato da ogni bambino.

**Adatto a:** scuola primaria.

**Obiettivi :** conoscere la storia del libro, il legame con la storia e alcune tecniche di restauro del libro e della carta. Conoscere le diverse parti in cui si compone l'oggetto libro, coperta, risguardi, frontespizio, ecc. Sviluppo della manualità, allenamento della motricità fine. Imparare a Restaurare la copertina di un vecchio libro.

**Incontri:** da 3 fino a 5 incontri della durata di 2 ore ciascuno.

**Esperti:** bibliotecari, laureata nel settore dei beni culturali con specializzazione in libri antichi e restauro dei beni librari e archivistici.

## PromoCultura

### **GROTTE&GRAFFITI**

#### **LABORATORIO DIDATTICO-CREATIVO SULL'ARTE RUPESTRE**

Attraverso la visione di schemi e immagini audiovisive, il laboratorio si propone di avvicinare i bambini e i ragazzi all'arte rupestre, in ogni sua accezione, ovunque sia stata rintracciata dagli archeologi; con particolare attenzione all'arte paleolitica e neolitica europea. Verrà quindi spiegato ai bambini e ai ragazzi chi erano davvero gli “uomini preistorici” di cui sentono spesso parlare, e soprattutto cosa, come e perché disegnavano sulle pareti delle caverne. Il laboratorio, specie per le fasce d'età inferiore, può essere finalizzato alla realizzazione di un disegno-graffito simile a quelli preistorici.

**Adatto a:** scuola primaria e scuola secondaria di primo grado.

**Obiettivi :** approfondire la conoscenza dell'arte rupestre; approfondire la conoscenza della preistoria; sperimentare l'uso di una forma di scrittura diversa dalla propria.

**Incontri:** da un minimo di 2 incontri della durata di 2 ore ciascuno.

**Esperto:** laureato in archeologia medievale, *writer* e *graphic designer*.

## Scrittura creativa....

### **INVENTASTORIE. LABORATORIO DI SCRITTURA CREATIVA**

Inventare storie non è mai stato così facile e divertente: bastano gli strumenti giusti e una buona dose di fantasia. Polisemie, metafore e significati; rime, sonorità delle parole, immagini narrative e forme della scrittura, sono i temi trattati nei laboratori. Il laboratorio di scrittura creativa è rivolto ai bambini ma offre anche agli insegnanti molti spunti interessanti per utilizzare le metodologie nella didattica di ogni giorno. Saranno messe in pratica alcune tecniche di scrittura creativa, fra quelle più efficaci, secondo la fascia d'età coinvolta nei laboratori.

Il percorso può essere finalizzato a produrre elaborati più o meno complessi, propedeutici alla costruzione del libro o connessi ad altri laboratori tematici. Gli elaborati prodotti potranno essere raccolti in un libro-classe da consegnare alla classe.

**Adatto a:** classe terza, quarta e quinta della scuola primaria e classe prima della scuola secondaria.

**Obiettivi :** promuovere e far sperimentare il piacere del leggere, la scrittura creativa e l'invenzione di storie. Promuovere la riflessione e l'ascolto. Promuovere l'esercizio del pensiero narrativo e divergente.

**Incontri:** dai 3 ai 6 incontri della durata di 2 ore ciascuno.

**Esperto:** bibliotecari, pedagogisti, esperti in promozione della lettura.

### **VISTI DA DENTRO.**

#### **LABORATORIO di COSTRUZIONE DEL LIBRO**

Laboratorio tenuto da un esperto di didattica della lettura, che illustra e farà sperimentare ai bambini tutte le fasi necessarie alla progettazione e realizzazione dell'*oggetto libro*. Dall'ideazione della storia, alla progettazione e pianificazione tecnica della composizione, alle scelte grafiche, a quelle riguardanti la rilegatura e l'impaginazione. Previo accordo, il laboratorio può portare alla realizzazione di un solo libro-classe o di un libro per ciascun bambino, utili anche in vista di un evento o di una mostra espositiva finale dei manufatti. Nel laboratorio saranno affrontati diversi temi, da quello dei materiali (percorso tattile ampliato per i più piccoli), a quello delle tipologie di piegatura dei fogli, inserti pop-up, tipologie di rilegatura, rifiniture, inserimenti grafici, formato delle pagine, scelta dei caratteri e delle immagini.

**Adatto a:** scuola dell'infanzia, scuola primaria e scuola secondaria di primo grado.

**Obiettivi :** far acquisire competenze riguardo le diverse fasi di progettazione e realizzazione di un libro. Favorire la manipolazione e la conoscenza delle proprietà dei materiali. Favorire il lavoro di gruppo e l'interazione sociale. Promuovere la lettura. Promuovere e far sperimentare il piacere del leggere, favorire l'ascolto.

**Incontri:** da un minimo di 4 della durata di 2 ore ciascuno.

**Esperto:** bibliotecari, pedagogisti, esperti in promozione della lettura.



### **SCRIVIAMO STRANO**

#### **LABORATORIO DIDATTICO-CREATIVO SUL LINGUAGGIO E SULLA SCRITTURA**

I bambini percorreranno, attraverso i secoli, la storia della scrittura: dalla sua nascita, nelle forme pittoriche preistoriche alle forme più strane e diverse in cui si è evoluta lungo tutta la storia dell'uomo moderno, a tutte le latitudini. In breve verranno esposte, in maniera semplice e accattivante, le caratteristiche di base degli alfabeti fondamentali (cuneiforme, geroglifico, fenicio, greco, cinese, arabo, e tanti altri). Alla fine del laboratorio, ogni bambino sarà in grado di scrivere il proprio nome in uno di questi alfabeti.

**Adatto a:** scuola primaria e scuola secondaria di primo grado.

**Obiettivi :** approfondire la storia della scrittura; approfondire la conoscenza dei principali alfabeti utilizzati nella storia; sperimentare l'uso di una forma di scrittura diversa dalla propria.

Approfondire la conoscenza dell'arte rupestre e le prime forma di scrittura della preistoria.

**Incontri:** due o più incontri della durata di 1,5 ore ciascuno, secondo l'approfondimento richiesto.

**Esperti:** bibliotecari, laureato in archeologia medievale, *writer* e *graphic designer* .

### **Lettori web...**

#### **COSTRUIAMO UN BLOG. GIORNALINO ON LINE.**

#### **LETTORI "ON THE CLOUD". LA CONDIVISIONE IN RETE DI CONTENUTI E INFORMAZIONI CULTURALI**

Comunicare attraverso un Blog, imparare a gestire uno spazio informatico individuale e di gruppo, digitalizzare, riprodurre e organizzare i propri contenuti e promuoverli in rete attraverso i Social Network, fare informazione online: questi saranno i temi centrali di questo laboratorio pensato per i ragazzi che voglio avvicinarsi al mondo dell'informazione culturale e dei nuovi media guidati da un blogger esperto in etica della comunicazione e costruzione di siti internet. Gli incontri possono essere finalizzati a realizzare un blog-giornalino on line informativo-ludico scolastico.

**Adatto a:** scuola secondaria di primo e secondo grado.

**Obiettivi :** favorire la conoscenza delle tecniche di realizzazione, gestione e aggiornamento dei blog; presentare i principali software di editing per la rete; approfondire le regole della comunicazione a distanza; esplorare i principali strumenti di condivisione 2.0 attualmente in uso; sviluppo e organizzazione dei contenuti; approfondimenti tematici.

**Incontri:** dieci incontri della durata di 2 ore ciascuno.

**Esperto:** blogger, esperti in linguaggi audiovisivi e multimediali.

## L'Arte: Disegno, Colore, Tecniche Miste

I linguaggi dell'arte sono un'area tematica importante che arricchisce e amplia l'universo narrativo umano. Attraverso le diverse tecniche e forme artistiche è infatti possibile veicolare espressioni, sensazioni, significati e vissuti emotivi. L'arte è connessa alla dimensione più profonda dell'individuo, la sua impossibile univoca definizione, fa dell'arte una forma espressiva poliedrica, esperibile dai bambini, fin dalla più tenera età. Il gusto e il senso estetico possono essere affinati, allenati come un muscolo, proprio attraverso la sperimentazione e l'osservazione delle diverse forme artistiche esistenti. I nostri laboratori vertono quindi su due fronti, quello dell'arte terapia e quello della sperimentazione e divulgazione delle diverse tecniche artistiche. Le attività di arte terapia, finalizzate a favorire crescita e benessere nella persona, stimolano le capacità creative individuali mediante l'esercizio di consapevolezza del movimento e l'espressione artistica libera e spontanea. I materiali utilizzati sono di origine naturale e di recupero. In arte terapia i materiali hanno un significato molto importante: essendo diversi per qualità sensoriali, per varietà cromatiche e per i risultati estetici che offrono, assieme all'opera d'arte prodotta, sono considerati strumenti privilegiati per favorire la comunicazione non verbale e quindi considerati medium per l'espressione di emozioni, sentimenti, pensieri, ricordi e sensazioni. I laboratori sperimentali proposti, riguardano invece l'uso del colore, e introducono i bambini e i ragazzi a tecniche artistiche diverse, anche inedite o poco conosciute, tendono a formare gruppi di lavoro nelle classi.

Percorsi di arte terapia.....

### **L'ATELIER ESPRESSIVO. PERCORSO DI ARTETERAPIA**

L'Arte terapia è uno strumento per il benessere della mente, che coniuga il linguaggio dell'arte al *sentire emotivo-psicologico*, e permette di recuperare tutta la dimensione del *fare arte* con i tempi che questo *fare* comporta. Questa *magia del divenire* si sviluppa all'interno dell'atelier espressivo, uno spazio rassicurante, profondo, ricco di ogni vissuto; uno spazio dove la persona è libera di esprimersi e di soddisfare la necessità arcaica del *raccontarsi*. Un racconto fatto di immagini, di parole, di movimento, di contaminazioni armoniche, le uniche in grado di favorire la nascita di una poetica del vivere. Un laboratorio pratico dove l'uso del colore, del segno, della pittura, del movimento possono aiutare a riconoscere i propri vissuti emozionali e creativi.

**Adatto a:** scuola dell'infanzia, scuola primaria e secondaria di primo grado.

**Obiettivi :** scoprire un *nuovo* o *diverso* modo di *raccontarsi*; imparare a codificare le informazioni iconografiche sulla base della conoscenza di se stessi. Favorire l'accoglienza e l'interazione, l'uso dei materiali, del colore, del tratto grafico. Osservazione e rielaborazione; riconoscimento del fare, consapevolezza del fatto.

**Incontri:** 4 incontri della durata di 2 ore ciascuno.

**Esperto:** arteterapeuta, laureata in Storia dell'arte.

### **IL COLORE DELLE EMOZIONI**

L'Arte terapia è uno strumento per il benessere della mente, che coniuga il linguaggio dell'arte al *sentire emotivo-psicologico*, e permette di recuperare tutta la dimensione del *fare arte* con i tempi che questo *fare* comporta. Il laboratorio ha lo scopo di far sperimentare e rendere accessibile il linguaggio dell'arte e nello specifico quello del colore; sperimentare la creazione delle gamme tonali e dei colori complementari, provare a fissare le proprie emozioni, attraverso l'uso dei colori.

Un laboratorio per imparare a conoscersi ma anche esprimere le proprie emozioni più profonde attraverso i colori e il linguaggio artistico.

**Adatto a:** scuola dell'infanzia, scuola primaria e scuola secondaria di primo grado.

**Obiettivi :** scoprire un *nuovo* o *diverso* modo di *raccontarsi*; imparare a codificare le informazioni iconografiche sulla base della conoscenza di se stessi. Favorire la conoscenza e l'uso dei colori in relazione alle proprie inclinazioni, emozioni e stato d'animo.

**Incontri:** 6 incontri della durata di 2 ore ciascuno.

**Esperto:** arte terapeuta, laureata in Storia dell'arte

## PromoCultura

### **ARTITERAPIE. ASCOLTARSI COL CORPO, RACCONTANDOSI COL SEGNO**

Un percorso per il benessere della mente e del corpo. Un viaggio sperimentale di contaminazione tra i linguaggi dell'arte, i segnali del corpo e le forme del segno. Servirsi del corpo del proprio movimento, del proprio ritmo, può aiutare a conoscersi per imparare a dare spazio alle emozioni, a volte inesprese, a volte contenute, spesso sconosciute. Provare poi a cercare la maniera migliore e creativa per rielaborare l'esperienza servendosi del segno grafico pittorico, può aiutare a *stare bene*, a trovare strumenti nuovi per comunicare, sperimentare direzioni diverse nella relazione con se stessi e con gli altri. Questo tipo di laboratorio si costruisce in itinere, può assumere valenze e direzioni diverse a seconda della ricezione e aspettative. La metodologia di lavoro avvierà il *viaggio* servendosi di un filo conduttore, dal quale nascerà la storia del percorso in divenire. Il diario di bordo avrà per titolo.....una storia bella, tra farfalla e falena!

**Adatto a:** scuola dell'infanzia, scuola primaria e scuole secondarie di primo e secondo grado.

**Obiettivi:** sviluppare le competenze relazionali e intelligenza emotiva.

**Incontri:** da un minimo di 8 incontri della durata di 2 ore ciascuno.

**Esperto:** arte terapeuta, laureata in Storia dell'arte e Choreographer - Art Director laureata in Psicologia con studi presso l'Accademia Nazionale d'Arte Drammatica.

Per giocare, conoscere, sperimentare l'arte....

### **IL COLORE DELL'ARTE**

L'osservazione e l'analisi delle opere di grandi artisti come Henri Rousseau, Leonardo da Vinci, Van Gogh, Picasso e altri sarà lo spunto per esplorare e sperimentare l'uso del colore nell'espressione dei propri sentimenti e della propria creatività. Un laboratorio creativo rivolto ai bambini e ai ragazzi, per rendere accessibile il linguaggio dell'arte attraverso la sperimentazione di divertenti e strutturate attività ludiche.

**Adatto a:** scuola dell'infanzia, scuola primaria e scuola secondaria di primo grado.

**Obiettivi :** rendere accessibile il linguaggio dell'arte e nello specifico quello del colore; sperimentare la creazione delle gamme tonali e dei colori complementari.

**Incontri:** 4 incontri della durata di 1,5 ore ciascuno.

**Esperto:** arte terapeuta, laureata in Storia dell'arte .

## PromoCultura

### **ARTE PER GIOCO. IL COLLAGE**

Il laboratorio ha lo scopo di favorire l'espressione del sé attraverso la creatività artistica, a partire dalla ricerca di immagini o particolari nelle opere di artisti noti, da usare come spunto per esercizi di attualizzazione e rielaborazione. In particolare sarà approfondita la tecnica del collage, finalizzata ad acquisire conoscenze e tecniche di contaminazione tra i diversi linguaggi dell'arte. Valorizzare la propria creatività attraverso il mezzo artistico e come espressione *libera e dinamica*.

**Adatto a:** scuola primaria e scuola secondaria di primo grado.

**Obiettivi :** conoscere attraverso il gioco la complessa tecnica del collage; acquisire gli strumenti da utilizzare nel campo delle contaminazioni tra i diversi linguaggi dell'arte (parola, disegno, colore, immagine); scoprire e valorizzare la propria creatività.

**Incontri:** due incontri della durata di 2 ore ciascuno.

**Esperto:** arte terapeuta, laureata in Storia dell'arte.

### **ALLA SCOPERTA DI LUZZATI ...**

Percorso che approfondisce le tecniche artistiche e creative di Emanuele Luzzati. A partire dalla visione di alcune storie animate che utilizzano la sue tecniche artistiche (Ad esempio, scelta tra: La Creazione, Flauto Magico, I paladini di Francia), si affronterà un percorso a tutto tondo, per far conoscere e poi far sperimentare praticamente ai bambini le sue tecniche di costruzione dei personaggi, dal modo con cui li disegnava all'uso del colore con cui li vestiva, dal collage al frottage, dal bianco e nero all'uso del colore.

**Adatto a:** scuola dell'infanzia e scuola primaria.

**Obiettivi:** conoscere la complessa tecnica del collage; acquisire gli strumenti da utilizzare nel campo delle contaminazioni tra i diversi linguaggi dell'arte (parola, disegno, colore, immagine); scoprire le diverse tecniche del frottage, dell'uso del bianco/nero e del colore. Conoscere i materiali, proprietà fisiche e consistenza.

**Incontri:** da un minimo di 2 della durata di 2 ore ciascuno.

**Esperto:** arte terapeuta, laureata in Storia dell'arte .

 **PromoCultura**

### **TECNICHE MISTE**

Un laboratorio sperimentale, che permette di entrare nell'arte, per capire come si crea un'opera d'arte, di quali tecniche si nutra, con quali materiali si realizza. L'attività è pensata in più incontri, minimo tre, da concordare direttamente con gli insegnanti interessati, in base agli obiettivi che si vogliono raggiungere. Le lezioni approfondiscono i contenuti a seconda dell'età dei bambini e/o ragazzi a cui si rivolge. Il percorso concentrerà l'attenzione sulla sperimentazione delle tecniche dei grandi artisti del Novecento, per i quali non è più sufficiente dipingere e scolpire, ma incollare, ritagliare, avvitare, usare colori artificiali, materiali plastici, sperimentare... Le parole chiave sono giocare con l'arte, facendo arte! Il nostro laboratorio parte dalla pratica per arrivare alla teoria e riflette su come le tecniche più antiche e tradizionali, vengano comunque riprese, contaminate con le moderne, rielaborare dagli artisti dell'Avanguardia novecentesca.

**Adatto a:** classe quarta e quinta della scuola primaria.

**Obiettivi :** conoscere attraverso il gioco la complessa tecnica del collage; acquisire gli strumenti da utilizzare nel campo delle contaminazioni tra i diversi linguaggi dell'arte (parola, disegno, colore, immagine); scoprire e valorizzare la propria creatività.

**Incontri:** da un minimo di 3 incontri della durata di 2 ore ciascuno.

**Esperto:** arte terapeuta, laureata in storia dell'arte.

## PromoCultura

### **LABORATORIO DI FINGER ART**

A partire dalle immagini dei bellissimi albi fotografici per bambini di Mario Mariotti, e altri artisti che hanno utilizzato la tecnica di *finger art*, di pittura delle dita e delle mani, i bambini saranno coinvolti in un divertente laboratorio dove anche loro potranno diventare dei *finger-artisti*. La tecnica di *finger art*, realizzata attraverso il disegno e i colori delle dita, può essere stupefacente e di grande soddisfazione per i bambini. Un percorso legato a soggetti specifici (definiti in base all'età dei bambini) e alle emozioni, sarà proposto per stimolare la partecipazione dei bambini a sperimentare la tecnica. Saranno costruite scenografie con materiali riciclati e utilizzati colori atossici. Sarà promosso il lavoro cooperativo di gruppo. Le opere saranno fotografate e potranno essere montate in un *cd*, un album fotografico virtuale che sarà donato alla classe. A partire da gennaio.

**Adatto a:** scuola primaria e classe prima della scuola secondaria di primo grado.

**Obiettivi :** promuovere il lavoro cooperativo di gruppo; far conoscere il linguaggio e la tecnica di *finger art*; promuovere il riconoscimento delle emozioni; sviluppare la motricità fine; finalizzare la cooperazione di gruppo sui temi proposti per ottenere l'opera e l'immagine desiderata; produrre una serie di fotografie, quale prodotto finale del laboratorio.

**Incontri:** 4 incontri della durata di 2 ore ciascuno.

**Esperti:** arte terapeuta, laureata in Storia dell'arte, esperti in linguaggio teatrale, pedagogisti ed educatori esperti in linguaggi narrativi e promozione della lettura

## PromoCultura

### **LEONARDO DA VINCI. ALLA SCOPERTA DEL GENIO**

Un laboratorio, curato da un'illustratrice di libri per bambini, con l'intento di far sperimentare ai bambini in modo inedito e divertente, alcune tecniche artistiche di disegno e uso del colore, ma anche sottolineare l'importanza del disegno nella comunicazione di idee e nella progettazione. Il laboratorio fornisce inoltre nozioni sulla vita di Leonardo da Vinci, uomo, artista, inventore, fornisce nozioni di costume e storia rinascimentale.

**Adatto a:** classi terze, quarte e quinte della scuola primaria.

**Obiettivi :** stimolare la creatività individuale dei bambini. Scoprire l'importanza dell'osservazione della realtà e delle immagini. Scoprire l'importanza del disegno nella comunicazione di idee e nella progettazione. Far acquisire nozioni sulla vita di Leonardo da Vinci come uomo, artista e scienziato, costume e storia rinascimentale.

**Incontri:** da un minimo di 3 incontri della durata di 1,5 ore ciascuno.

**Esperto:** illustratrice, *graphic designer* .

## ***DALLA TERRA AI COLORI DELL'ARTE.***

### **FACCIAMO I COLORI SERVENDOCI DELLA NATURA**

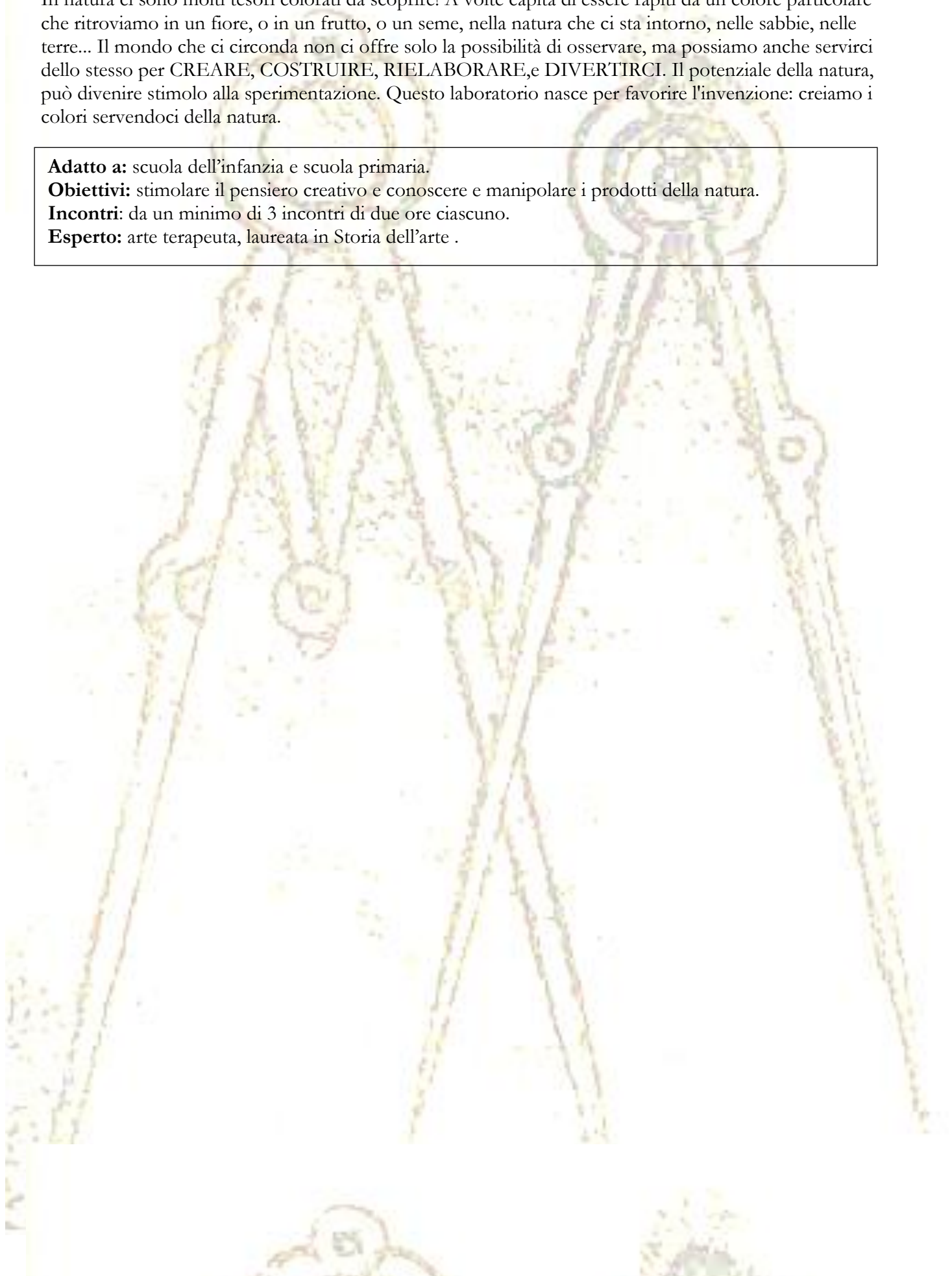
In natura ci sono molti tesori colorati da scoprire! A volte capita di essere rapiti da un colore particolare che ritroviamo in un fiore, o in un frutto, o un seme, nella natura che ci sta intorno, nelle sabbie, nelle terre... Il mondo che ci circonda non ci offre solo la possibilità di osservare, ma possiamo anche servirci dello stesso per CREARE, COSTRUIRE, RIELABORARE, e DIVERTIRCI. Il potenziale della natura, può divenire stimolo alla sperimentazione. Questo laboratorio nasce per favorire l'invenzione: creiamo i colori servendoci della natura.

**Adatto a:** scuola dell'infanzia e scuola primaria.

**Obiettivi:** stimolare il pensiero creativo e conoscere e manipolare i prodotti della natura.

**Incontri:** da un minimo di 3 incontri di due ore ciascuno.

**Esperto:** arte terapeuta, laureata in Storia dell'arte .



## Cinema: Tecniche audiovisive e linguaggio cinematografico

Il cinema a piccoli passi, un gioco nella comprensione dei linguaggi cinematografici e audiovisivi. Un'esperienza per divertirsi a sperimentare i modi in cui il cinema comunica significati ed emozioni, ma anche conoscere i materiali dell'immagine in movimento, avvicinando così, bambini e ragazzi, alla pratica, di ieri e di oggi, del fare cinema. Ogni percorso, articolato in più incontri, sarà strutturato in base all'età dei partecipanti, agli obiettivi richiesti dagli insegnanti, e alla disponibilità delle classi.

### PromoCultura

#### **STOP MOTION. DIETRO LE QUINTE DEL CINEMA DI ANIMAZIONE**

Durante il laboratorio i partecipanti saranno guidati in un percorso di conoscenza e sperimentazione delle tecniche e dei meccanismi alla base del cinema d'animazione, che porterà i bambini e i ragazzi a diventare fruitori attivi di questo genere da loro così amato. Scopriranno che non si tratta solo di cartoni animati e forme d'intrattenimento ma di una vera e propria arte, una forma espressiva e narrativa, una visionarietà straordinaria accompagnata da un lavoro *artigianale*. La *stop motion* è una di queste, una tecnica di animazione video, per cui sono necessari 24 fotogrammi circa, cioè 24 "Scatti" per l'animazione di un solo secondo. Il laboratorio diviso a step, sperimenta questa tecnica attraverso lo studio del corpo e del movimento, e prevede la costruzione di personaggi utilizzando vari tipologie di materiali a scelta tra plastilina, silhouette e muppet. Gli esperti coinvolti attengono al mondo del linguaggio e tecnica cinematografica, artistica e teatrale.

Il percorso completo si sviluppa in 6 incontri ed è facoltativo; ogni classe può aderire a singoli momenti di lavoro e abbinare a proprio piacimento gli altri.

**Adatto a:** scuola primaria e scuola secondaria di primo e secondo grado.

**Obiettivi :** scoprire e conoscere la tecnica di *Stop motion*. Imparare a progettare e realizzare semplici opere video di immagini in movimento; Aumentare la percezione del proprio corpo nello spazio; migliorare il coordinamento e la motricità fine; Sviluppare dinamiche di lavoro di gruppo finalizzate a produrre un elaborato finale; Realizzazione di pupazzi e animazioni.

**Incontri:** da un minimo di 2 a 6 incontri della durata di 2 ore ciascuno.

**Esperti:** videomaker e blogger, laureata in Cinema e Immagine Elettronica; Choreographer - Art Director laureata in Psicologia con studi presso l'Accademia Nazionale d'Arte Drammatica, Esperto in linguaggio audiovisivo e storia del cinema con DAMS a indirizzo spettacolo.

### PromoCultura

#### **GIRIAMO IN CORTO.... CORTOMETRAGGI E VIDEO CLIP MUSICALI**

Si tratta di due distinti laboratori del *fare cinema*, rivolti ai ragazzi, che si occupano in forma sperimentale di condivisione di un progetto, favorendo la partecipazione nella distribuzione delle parti, finalizzati alla costruzione di un prodotto finale di gruppo: un cortometraggio o un videoclip musicale. Due forme di linguaggio cinematografico molto differenti tra loro, ma altamente significative ed efficaci quando si parla di nuovi strumenti di comunicazione tra i giovani, nonché contaminazione dei diversi linguaggi dell'arte contemporanea. Entrambi pensati secondo una struttura che si sviluppa in più incontri, da concordare direttamente con gli insegnanti, in base agli obiettivi da raggiungere e all'età dei partecipanti delle classi coinvolte. Si darà origine a momenti di lavoro complessi dal brainstorming, alla creazione di un soggetto, alla nascita di una sinossi, dalla quale prenderà forma il vero prodotto finale. Metodi alla Kubrickiana e tecniche di ripresa e montaggio saranno argomenti di studio, e scelte in itinere dell'operatore esperto che si occuperà di seguire il laboratorio in atto.

**Adatto a:** scuole secondarie di primo e secondo grado

**Obiettivi :** conoscere e utilizzare le tecniche di linguaggio cinematografico: dalla creazione di un soggetto, alla sinossi, alle tecniche di ripresa, scenografiche, a quelle di montaggio; Realizzazione di un prodotto finale (video spot, cortometraggio, videoclip musicale) che potrà essere utilizzato per partecipare a videoconcorsi o per eventi scolastici; Lavoro di gruppo, coordinamento tra le parti.

**Incontri:** da un minimo 8 incontri della durata di 2 ore ciascuno.

**Esperti:** videomaker e blogger, esperti in tecniche di montaggio, esperto in linguaggio audiovisivo e storia del cinema, musicisti

## PromoCultura

### **I TRUCCHI DEL CINEMA**

Argomento interessante e attraente per qualsiasi età. Questo percorso, giocando col cinema, svela alcuni trucchi del mestiere, stimolando la curiosità e l'invenzione. Si tolgono le tende e si affronta un viaggio all'insegna del sapere e della sperimentazione, ripercorrendo la storia dai primi strumenti di illusione ottica, ai grandi effetti speciali dei nostri giorni. Un percorso simpatico, regolamentato e a volte ludico, che si avvarrà della visione di alcune celebri sequenze di film di successo, da Méliès, passando per Harry Potter e arrivare infine ad Avatar. La struttura del percorso è variabile si sviluppa in uno o più incontri, da concordare direttamente con gli insegnanti, in base agli obiettivi da raggiungere e all'età dei partecipanti delle classi coinvolte. Per una fascia d'età che va dalle classi secondarie di primo grado in poi, è consigliato un modulo aggiuntivo di approfondimento, che concentrerà lo sguardo sullo svelare delle tecniche di realizzazione di effetti speciali sonori, utilizzati in alcuni dei film più celebri del campo, quali per esempio *Il Signore degli anelli*.

Il percorso è articolato in più incontri, da concordare direttamente con gli insegnanti, in base agli obiettivi da raggiungere e all'età dei partecipanti delle classi coinvolte.

**Adatto a:** scuola primaria e scuole secondarie di primo e secondo grado.

**Obiettivi :** conoscere la storia del cinema e alcune stupefacenti tecniche di linguaggio cinematografico: quello dei trucchi e dei segreti degli effetti speciali; promuovere l'interesse verso la narrazione sinestetica del linguaggio cinematografico.

**Incontri:** minimo di 1 incontro della durata di 2 ore.

**Esperti:** Esperti in tecniche di montaggio, esperto in linguaggio audiovisivo e storia del cinema

## PromoCultura

### **VIDEO-MAKING. PROGETTO ADOLESCENZA**

L'obiettivo del laboratorio di video-making è la cooperazione di un gruppo di lavoro, che con i propri semplici mezzi riesca a produrre opere video che si differenzino dalle casuali riprese di tutti i giorni. Quello che distingue un *cosiddetto filmino* da un'opera video, è il progetto che c'è dietro! Questo potente strumento di comunicazione, rappresenta un'opportunità per gli adolescenti di sperimentare un ulteriore linguaggio espressivo che soddisfi la necessità arcaica del *raccontarsi* attraverso il gioco e la resa creativa della propria immagine in obiettivo. Il laboratorio si strutturerà in maniera semplice, partirà dalla *scrittura* personale e/o di gruppo del *soggetto*, procederà alla scelta degli *attori* e dei *luoghi di ripresa*, passando dalla fase di stesura dello *story board*, e terminando con le *riprese* e il *montaggio*. Si argomenterà di tecniche di animazione, video-arte, video-istallazione, video-teatro, video-documentario attingendo materiale dal web, e vedendo a contatto con diverse opere video di artisti famosi. Per aderire al



percorso è necessario disporre di una video camera (di qualsiasi tipo) e di un computer (meglio se portatile) adatto per il montaggio. La struttura del laboratorio è variabile, si può sviluppare a partire da un minimo di 5 incontri di due ore ciascuno, ad un massimo di 20, da concordare direttamente con gli insegnanti, in base agli obiettivi da raggiungere e alle disponibilità delle classi coinvolte.

**Adatto a:** scuole secondarie di primo e secondo grado.

**Obiettivi :** sviluppare le capacità di *Designer Literacy*; Cooperazione finalizzata alla realizzazione di un'opera video condivisa; Utilizzare il linguaggio cinematografico per *narrarsi*; Capire e conoscere le diverse fasi tecniche che compongono il progetto (soggetto, storyboard, luoghi, attori, riprese, montaggio, proiezione finale).

**Incontri:** da un minimo di 5 incontri ad un massimo di 20 della durata di 2 ore.

**Esperti:** videomaker e blogger, laureata in Cinema e Immagine Elettronica; Esperti in tecniche di montaggio, esperto in linguaggio audiovisivo e storia del cinema

## Teatro: Teatro di figura, teatro di narrazione, teatro mignon

La dimensione artistica nei suoi diversi linguaggi è oggi ancor più presente nel panorama culturale dei bambini. La dimensione narrativa è nel linguaggio teatrale, declinata ad approfondire l'interpretazione soggettiva e la drammatizzazione di personaggi teatrali. Il gioco simbolico, così naturale, fin dalla prima infanzia, rende più facile ai bambini comunicare ed esprimere le proprie emozioni. Le pratiche teatrali possono quindi essere utilizzate per accompagnarli durante la crescita, per stimolare una presa maggiore di coscienza del loro corpo, del movimento, del linguaggio verbale e non verbale, delle loro emozioni, anche quando queste diventano contraddittorie come in adolescenza. L'esperienza teatrale inoltre, amplifica le possibilità di apprendimento, alimentando al contempo il gusto estetico e artistico.

Partendo da questa premessa abbiamo pensato di attivare nella nostra Scuola della Creatività, alcuni laboratori teatrali, volti a far sperimentare ai bambini laboratori innovativi che utilizzano tecniche meno conosciute o che prevedono momenti creativi di costruzione condivisa di una scenografia, un'immagine, un personaggio, affinché il teatro *sceso dal palco* si faccia opera creativa costruita in modo collegiale dai bambini e ragazzi stessi.

### ∞ PromoCultura

#### **PRIMA DEL CINEMA. TEATRO D'OMBRE**

Il teatro d'ombre è un'antica forma di spettacolo popolare, realizzato proiettando figure articolate su uno schermo opaco, semitrasparente, illuminato posteriormente per creare l'illusione di immagini in movimento. Questa forma di spettacolo è diffusa in varie culture, e può essere considerata come una sorta di *padre* del cinema. Il nostro obiettivo è rendere accessibile questo linguaggio ad un pubblico scolastico e pre-scolastico, creando piccoli spazi magici in cui il pubblico è chiamato ad osservare ed emozionarsi; e spazi di laboratorio, in cui lo stesso pubblico diventa parte attiva, perché invitata a sperimentare creando i personaggi e drammatizzando. Il laboratorio diviso a step prevede oltre alla realizzazione delle figure anche l'invenzione della storia da rappresentare e la visione di un vero e proprio spettacolo di teatro d'ombre. Il percorso di durata variabile è da concordare al momento dell'adesione; ogni classe può aderire ai singoli momenti di lavoro e abbinare a proprio piacimento gli altri.

**Adatto a:** scuola dell'infanzia, scuola primaria, scuola secondaria di primo e secondo grado.

**Obiettivi :** scoprire e conoscere il carattere metaforico e simbolico del *Teatro d'Ombre* quale diversa forma espressiva; conoscere i materiali utilizzati; Capire come si costruisce e realizzano sagome, figure e movimenti; Drammatizzare e lavorare sulle emozioni da raccontare e trasmettere al pubblico; sviluppare dinamiche di lavoro di gruppo finalizzate a produrre i personaggi, scenografie, azioni; Eventuale realizzazione di un piccolo spettacolo utile per una rappresentazione finale.

**Incontri:** da un minimo di 3 incontri della durata di 2 ore ciascuno.

**Esperti:** Choreographer - Art Director laureata in Psicologia con studi presso l'Accademia Nazionale d'Arte Drammatica.

### **LABORATORIO DI TEATRO DI FIGURA**

Laboratorio di costruzione e animazione di pupazzi, muppets, burattini, ombre, oggetti scenici.

I ragazzi saranno coinvolti nella creazione di storie, personaggi e brevi situazioni teatrali utilizzando i personaggi costruiti, la musica il canto e il movimento.

Largo spazio sarà riservato alla progettualità di ognuno, alla realizzazione pratica delle proprie idee, ai modi più efficaci per esprimerle sulla scena; l'obiettivo finale sarà quello di riuscire a coordinare le creazioni di ognuno in un lavoro di gruppo ed approfondire il tema della relazione con gli altri e con le creature animate.

**Adatto a:** scuola dell'infanzia, scuola primaria, scuola secondaria di primo e secondo grado.

**Obiettivi :** coordinare le creazioni di ognuno in un lavoro di gruppo ed approfondire il tema della relazione con gli altri e con le creature animate; sviluppare dinamiche di lavoro di gruppo finalizzate a produrre i personaggi, scenografie, azioni; le scene realizzate possono essere utilizzate per realizzare una rappresentazione-spettacolo finale aggiuntiva.

**Incontri:** da un minimo di 5 ad un massimo di 20 incontri della durata di 2 ore ciascuno.

**Esperti:** attrice teatrale, laureata in Cinema e Immagine Elettronica, diploma Scuola Teatro di figura, videomaker.

 **PromoCultura**

### **LABORATORIO DI TEATRO DIDATTICO**

Laboratorio di teatro didattico, divulgativo e performativo, attuato in cinque incontri, che approfondiscono un argomento didattico in programma precedentemente concordato con gli insegnanti. I Ragazzi saranno guidati, dopo un brainstorming di gruppo, nella raccolta di materiali di vario genere sul tema scelto, (che può variare da quello storico a quello filosofico, matematico, letterario, linguistico, d'attualità etc..) ognuno elaborerà il proprio materiale in maniera teatrale, l'obiettivo finale oltre a quello di entrare dentro la materia e quello di costruire insieme un evento, una performance, installazione, flash mob, da presentare in pubblico o da filmare e poi pubblicare in rete. Il laboratorio può essere strutturato per le varie fasce di età.

**Adatto a:** scuola primaria, scuole secondarie di primo e secondo grado.

**Obiettivi :** coordinare le creazioni di ognuno in un lavoro di gruppo ed approfondire il tema della relazione con gli altri; utilizzare il linguaggio teatrale per comunicare i temi scelti; costruzione di un evento, una performance, un'installazione, flash mob, da rappresentare in pubblico e condividere in rete.

**Incontri:** 5 incontri della durata di 2 ore ciascuno.

**Esperti:** attrice teatrale, laureata in Cinema e Immagine Elettronica, diploma Scuola Teatro di figura, videomaker.

## **TEATRO MIGNON**

Nel *Teatro Mignon*, tutto diventa piccolo, ridotto agli elementi essenziali. Una riduzione delle componenti classiche del teatro che non trasformano la natura della comunicazione teatrale, anzi la esaltano e la riportano ai fondamentali del teatro. La sua nascita è recente, anche se forme di Teatro Mignon ci sono sempre state, come ricorda Gianfranco Staccioli, fin dai tempi in cui le mamme hanno recitato “*Mano.. mano piazza..*” sulla mano dei loro bambini, mentre li tenevano sulle ginocchia. I bambini, come gli adulti, possono divenire capaci di realizzare uno spettacolo di Teatro Mignon, un loro personale teatro, composto con la cura che si mette nelle cose importanti ed evocative. Un teatro portatile da aprire ogni volta che si trova qualcuno che ha piacere ad ascoltare e a condividere un’emozione narrativa. Una storia che ogni volta sarà un po’ diversa perché condivisa con spettatori amici, da guardare negli occhi. Un percorso che prevede di realizzare un contenitore scenografico di classe oppure, se in più incontri, un teatrino mignon per ogni bambino, che prevede la costruzione di semplici personaggi, ambienti, narrazioni.

Un divertente laboratorio che può proseguire in modo autonomo anche durante l’anno scolastico, inventando sempre nuove storie e nuove personaggi. Disponibile da gennaio.

**Adatto a:** scuola dell’infanzia, scuola primaria.

**Obiettivi :** coordinare le creazioni di ognuno in un lavoro di gruppo ed approfondire il tema della relazione con gli altri; utilizzare il linguaggio teatrale per comunicare i temi scelti; costruzione di un evento, una performance, un’installazione, flash mob, da rappresentare in pubblico e condividere in rete.

**Incontri:** 5 incontri della durata di 2 ore ciascuno.

**Esperti:** esperti in linguaggio teatrale, pedagogisti ed educatori esperti in linguaggi narrativi e promozione della lettura.



## **KAMISHIBAI: STORIE IN VALIGIA**

### **LABORATORIO DI NARRAZIONE, ILLUSTRAZIONE E ANIMAZIONE DI UNA STORIA.**

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 cantastorie si spostava con la sua bicicletta di villaggio in villaggio portando sul portapacchi una valigetta di legno che una volta aperta si trasformava nel proscenio di un teatrino sul fondo del quale scorrevano le immagini di personaggi e ambienti disegnati su cartoncini rettangolari. Il laboratorio si sviluppa in più incontri che prevedono l’invenzione della storia, la realizzazione delle tavole e la costruzione del kamishibai della classe che potrà essere uno strumento utile per stimolare altri laboratori di scrittura creativa durante l’anno scolastico.

**Adatto a:** scuola primaria e scuola secondaria di primo grado.

**Obiettivi:** sviluppare capacità di ascolto, osservazione, confronto e verbalizzazione; potenziare le capacità creative ed espressive; sviluppare le capacità di interagire, collaborare e negoziare con gli altri; comprendere il significato globale di un testo ed individuarne gli elementi caratterizzanti.

**Incontri:** da un minimo di 5 incontri della durata di 2 ore ciascuno.

**Esperti:** pedagogisti ed educatori esperti in linguaggi narrativi e promozione della lettura e Arte terapeuta, laureata in Storia dell’arte.

### LABORATORI PER INSEGNANTI

Tutti i laboratori di aggiornamento sulla letteratura per l'infanzia e adolescenza, rivolti ai docenti sono di tipo pratico e sperimentale, sostenuti da un' introduzione teorica-metodologica di riferimento e accompagnati da laboratori interattivi tesi a offrire agli insegnanti, efficaci strumenti didattici e schede di approfondimento tematico, utilizzabili in aula. I corsi di aggiornamento, sono realizzati con il sussidio di numerosi libri per adulti e albi illustrati, materiali audiovisivi, dispense cartacee, e sono accompagnati da materiali di approfondimento tematico, come bibliografie, articoli, sitografie e risorse web. Approfondimenti sui linguaggi e sulla nuova pedagogia della *multiliteracy* sono presenti in tutti i corsi di aggiornamento. I diversi laboratori, possono essere inseriti o utilizzati per coordinare fasi di start up e avvio di progetti scolastici di promozione della lettura più ampi .



#### ***L'ALFABETO DEL LEGGERE***

##### **Corso di aggiornamento sulla letteratura per l'infanzia. Libri, autori, temi emergenti**

Le pratiche di lettura e l'ascolto, favoriscono l'apprendimento delle *skills literacy* e sono trasversali rispetto ai curricoli disciplinari. La lettura può essere utilizzata dagli educatori e insegnanti anche per introdurre argomenti e affrontare insieme ai bambini, le loro paure, i bisogni, le emozioni, propri di ogni età. Promuovere le pratiche di lettura raggiunge quindi contemporaneamente importanti obiettivi didattici e curricolari. Durante il laboratorio che potrà svolgersi in uno o più incontri tematici, verrà approfondito il concetto teorico di Pensiero Narrativo con i suoi meccanismi di funzionamento ed elementi di storia della letteratura per l'infanzia. Il laboratorio pratico prevede di illustrare i temi emergenti della letteratura per l'infanzia contemporanea, con particolare attenzione ad alcuni testi particolarmente suggestivi, illustratori, autori, collane editoriali. Articoli e Bibliografie tematiche saranno distribuite durante l'incontro.

**Destinatari:** educatori, scuole infanzia, insegnanti scuole primarie, genitori.

**Obiettivi :** approfondimenti teorici sul funzionamento del pensiero narrativo; promuovere la attraverso la didattica; aggiornamento professionale riguardanti collane, autori, illustratori, temi, emergenti della letteratura per l'infanzia e adolescenza contemporanea; libri digitali e risorse web.

**Incontri:** 1 o più incontri della durata di 2 ore.

**Esperto:** pedagoga, bibliotecaria, specializzata in linguaggi narrativi e didattica della lettura

## **PAROLE DI CARTA**

### **LABORATORIO DI SCRITTURA CREATIVA**

Si tratta di un laboratorio di scrittura creativa e di giochi linguistici rivolto agli insegnanti delle scuole primarie, con suggerimenti e proposte didattiche per manipolare/creare storie e giocare creativamente con la lingua. Il percorso offre spunti di riflessione teorica e suggerimenti didattici pratici per far sperimentare in aula ai bambini la scrittura creativa e l'invenzione di storie. Propone alcuni strumenti di lavoro e repertori cartacei e on line utili per realizzare didattiche di scrittura creativa. Gli ambiti che saranno approfonditi nel laboratorio riguardano: teorie del gioco, scrittura creativa e invenzione di storie; polisemie, metafore e significati dei giochi linguistici; sonorità, rime, fra immagini e parole, forme della scrittura; giocare con gli errori, il ribaltamento e il rovescio; memoria ed esercizi di scrittura autobiografica.

**Destinatari:** insegnanti scuola primaria.

**Obiettivi :** approfondimenti teorici sulla scrittura creativa; sviluppare competenze di didattica della scrittura creativa; analisi delle criticità e fasce d'età; aggiornamento professionale riguardanti libri, autori, illustratori, da utilizzare per avviare laboratori di scrittura creativa; risorse web per la scrittura creativa; ruolo dell'animatore; dinamiche di lavoro di gruppo.

**Incontri:** 4 o più incontri della durata di 2 ore.

**Esperto:** pedagoga, bibliotecaria, specializzata in linguaggi narrativi e didattica della lettura.



## **MI LEGGI UNA STORIA?**

### **Laboratorio di Lettura ad alta voce**

Il laboratorio pratico, organizzato a gruppi, è finalizzato a offrire spunti di lavoro per la didattica da applicarsi nelle classi, prevede di illustrare i temi emergenti della letteratura per l'infanzia contemporanea, con particolare attenzione ad alcuni testi particolarmente suggestivi, illustratori e autori. Offre strumenti di valutazione e altri sussidi e informazioni utili all'aggiornamento autonomo degli insegnanti, in particolare verso alcune risorse web di qualità per la didattica della lettura.

Dal laboratorio possono anche partire progetti didattici di lettura ad alta voce da portarsi avanti nelle singole classi. Tali percorsi si prestano anche per coinvolgere gruppi di genitori e creare momenti d'incontro scuola-famiglia di lettura ad alta voce coinvolgendo nell'ascolto anche i bambini dei partecipanti.

**Destinatari:** educatori, insegnanti della scuola dell'infanzia, insegnanti scuole primarie, genitori.

**Obiettivi :** approfondimenti teorici sul funzionamento del pensiero narrativo; come utilizzare e proporre la lettura ad alta voce come didattica d'aula; aggiornamento su autori, illustratori, temi, emergenti della letteratura per l'infanzia e adolescenza contemporanea; start up progetti lettura scolastici e gruppi di lettura ad alta voce;

**Incontri:** da un minimo di 4 incontri della durata di 2 ore ciascuno.

**Esperto:** Pedagoga, bibliotecaria, specializzata in linguaggi narrativi e didattica della lettura.

## **IMMAGINI DELLA FANTASIA**

### **Laboratorio di Costruzione del libro**

Il laboratorio offre un aggiornamento su alcune teorie pedagogiche e sulle principali strategie operative di costruzione del libro applicabili in aula. Lo scopo è quello di far scoprire alle insegnanti le reali potenzialità d'uso di tali laboratori integrandoli ad altri aspetti della programmazione didattica: curricoli, uscite sul territorio, studio delle forme, colori, logica, manualità, creatività, o per favorire il lavoro di gruppo (anche per la continuità educativa). Promuove gruppi di lavoro volti a mettere in pratica alcune modalità d'intervento e le tecniche apprese. Propone discussioni circa la possibilità di prevedere possibili criticità che normalmente potrebbero verificarsi durante la realizzazione e la costruzione dei manufatti. Il laboratorio che può dare il via a una serie di progetti di costruzione del libro nelle classi può anche essere finalizzato a realizzare una mostra-evento finale con i lavori fatti dalle insegnanti durante i laboratori e quelli fatti dalle classi.

**Destinatari:** educatori, insegnanti scuola dell'infanzia, insegnanti scuola primaria, genitori.

**Obiettivi :** conoscenza delle fasi di progettazione e costruzione del libro; tecniche di costruzione del libro: Soggetto e scrittura creativa; formato; aspetti grafici; immagini; rilegatura; realizzare elementi pop-up; elementi di istruzione bibliografica.

**Incontri:** da un minimo di 6 della durata di 2 ore ciascuno.

**Esperto:** pedagoga, bibliotecaria, specializzata in linguaggi narrativi e didattica della lettura



## **IL GIARDINO INCANTATO.**

### **IMMAGINI, SIMBOLI E SOCIETA' NELLA FIABA**

L'isola misteriosa, la strega e il giardino segreto. Sono tutti miti e simboli d'infanzia presenti nella fiaba e nell'illustrazione d'autore. Conoscere questi ed altri aspetti della Fiaba, alla luce delle più recenti ricerche pedagogiche di letteratura per l'infanzia, significa comprendere meglio i legami che tali simboli hanno con il vissuto infantile e la società, e che spiegano come mai le fiabe sono ancora oggi *senza tempo* e molto amate e così importanti per lo sviluppo del pensiero narrativo del bambino e per la comprensione dei meccanismi socio culturali che regolano ogni società umana. La figura della strega, dell'orco, del giardino, dell'isola che ricorrono spesso nelle fiabe, assolvono a funzioni e hanno significati più profondi di quello che pensiamo, che trovano radici negli archetipi sociali più lontani e sono legati, in modo diverso, alle culture di appartenenza. Un viaggio nel mondo della fiaba che approfondisce questi aspetti mettendoli in relazione con la psicologia dell'età evolutiva e offre strumenti pratici di lavoro sulle fiabe da fare insieme ai bambini, come la costruzione delle carte da fiaba.

**Destinatari:** educatori, insegnanti della scuola dell'infanzia, insegnanti scuola primaria, genitori.

**Obiettivi :** Conoscenza degli elementi narrativi, simbolici, psicologici delle fiabe; conoscenza dei meccanismi di funzionamento del pensiero narrativo; elementi didattici utili alla educazione interculturale e per il riconoscimento dei vissuti emotivi.

**Incontri:** 1 o 2 incontri della durata di 2 ore.

**Esperto:** pedagoga, bibliotecaria, specializzata in linguaggi narrativi e didattica della lettura

## **ALTRI SERVIZI PER LE SCUOLE**

Progetti di valorizzazione, recupero e catalogazione documentaria di Biblioteche Scolastiche.

Attività di video-documentazione, montaggio e produzione di materiali audiovisivi a seguito di eventi scolastici o laboratori didattici, creazione di cortometraggi e video spot pubblicitari.

Consulenza per la formazione insegnanti e lo start up di progetti d'istituto più ampi dedicati alla promozione della lettura

Organizzazione di visite guidate e percorsi didattici sulle fonti documentarie con organizzazione di visite classi nei diversi enti culturali del territorio: come biblioteche, musei, archivi

Organizzazione di eventi, laboratori tematici per giornate dedicate alla lettura, come maratone e gare di lettura

Noleggio sala cinematografica del Cinema La Perla per eventi scolastici.

### **Modalità di adesione, prenotazioni e informazioni**

Per prenotare e aderire alle attività proposte, per maggiori dettagli sugli incontri, costi dei laboratori, servizi e per tutti i tipi di informazione, rivolgersi scrivendo a [segreteria@promocultura.it](mailto:segreteria@promocultura.it), oppure telefonando al numero di segreteria **366-9591951** oppure **328-3741564**.

L'elenco completo e aggiornato dei percorsi della Scuola della Creatività di Promocultura aggiornato è pubblicato on line, nell'area dedicata, all'interno del sito internet di PromoCultura [www.promocultura.it](http://www.promocultura.it)

Il costo dei laboratori parte da 60 euro. Sconti speciali sono riservati alle scuole che aderiscono a percorsi più lunghi o che aderiscono a più moduli e alle scuole che abbinano un laboratorio della Scuola della creatività ad una proiezione al Cinema La Perla.

Per conoscere maggiori dettagli dei laboratori legati al linguaggio audiovisivo e cinematografico e l'elenco completo e aggiornato dei film proposti, si veda il sito internet del Cinema La Perla di Promocultura, [www.laperlaempoli.it](http://www.laperlaempoli.it)

### **Coordinamento didattico**

Dott.ssa Cristina Bartoli, pedagoga specializzata in letteratura per l'infanzia e l'adolescenza

Dott.ssa Ivana Bonomonte, storica dell'arte arte terapeuta

Dott.ssa Claudia Ciolli, educatrice specializzata in letteratura per l'infanzia e l'adolescenza