Pubblicata su *Global Junior Challenge* (https://gjc.it)

Paese, Città/Regione

Paese: Italy
Città: Roma

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione: Six Memos
Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto: Other

Sito Web

www.sixmemos.it

Legge sulla privacy

Consenso al trattamento dei dati personali
Acconsenti al trattamento dei dati personali?: Autorizzo la FMD al trattamento dei miei dati perso

Tipo di progetto

Educazione fino a 10 anni

Descrizione del progetto

Description Frase (max. 500 characters):

Scritture illeggibili e Qr Code, prelibri e arBook, proiezioni dirette e video mapping, xerografie originali e Sculture aritmiche. Questo è stato in sintesi il progetto “Giocare con l’ARte ” nato da una ricerca effettuata nel giugno del 2012 in cui è stato ipotizzato di sperimentare il metodo progettuale di Bruno Munari utilizzando le tecnologie attuali, in particolar modo quelle relative alla realtà aumentata.

Project Summary (max. 2000 characters):

Scritture illeggibili e Qr Code, prelibri e arBook, proiezioni dirette e video mapping, xerografie originali e Sculture aritmiche. Questo è stato in sintesi il progetto “Giocare con l’ARte ” nato da una ricerca effettuata nel giugno del 2012 in cui è stato ipotizzato di sperimentare il metodo progettuale di Bruno Munari utilizzando le tecnologie attuali, in particolar modo quelle relative alla realtà.

I laboratori sono stati progettati seguendo delle accortezze metodologiche in cui ai bambini vengono proposte delle attività tramite la sperimentazione di materiali e strumenti ben precisi, ponendo loro delle regole e dei vincoli da rispettare per limitare il campo di sperimentazione per loro e di osservazione per noi.
Dopo una prima fase di “allenamento” in cui hanno acquisito un minimo di competenze, sono passati ad azioni più libere per cercare la propria strada di sperimentazione ed arrivare a risultati personali tutti ugualmente apprezzabili perché espressione dell’unicità del singolo utilizzando materiali analogici e digitali.

I laboratori hanno affrontato diverse tematiche in diversi contesti, dal museo alle piazze.

Qr Code & Scritture illeggibili di popoli sconosciuti – Museo Explora, Roma
Cosa accade quando sparisce il codice? Può la scrittura essere considerata prima di tutto come segno?
Come immagine? Può un segno apparentemente incomprensibile racchiudere una scrittura esatta?

Codici alla deriva- QrCode Art – Museo Explora, Roma
Dall’esattezza del Qr Code all’ambiguità del segno portato alla deriva tramite la sperimentazione.
Quale messaggio ci svelerà?

Libri illeggibili e AR Book – Museo Explora, Roma
Si possono creare storie senza parole e immagini? Un libro può raccontare senza i suoi elementi comunicativi tipici?

Libri pop-up e AR Book – Sant’Arcangelo di Romagna
Un foglio + una piega + un tablet, possono bastare per raccontare storie a prima vista invisibili?
Dai libri pop up alle storie in augmented reality.

Proiezioni dirette e video mapping – Casciana Terme
Quella che oggi chiamiamo architectural mapping projections è stata anticipata da Bruno Munari, che nel 1954
proiettò le Munari’s Slides sulla facciata del MoMA a New York, realizzando così la pittura polarizzata. Da allora a
oggi è cambiata la tecnologia, perché si è evoluta e raffinata, ma concettualmente l’idea forse è rimasta la stessa.

Maker Faire Rome – Europe edition - Roma
Sculture Aritmiche; progetto di ricerca con l’utilizzo della scheda Arduino sulle aritmie meccaniche sperimentate da
Bruno Munari nelle sue meravigliose macchine aritmiche

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2013-02-27 23:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

Gli obiettivi specifici del progetto sono quelli di far vivere delle esperienze laboratoriali in cui il passaggio dal mondo materiale ed analogico a quello digitale e viceversa non venga vissuto in modo discontinuo e separato. Strumenti gratuiti ben utilizzati. Il mezzo per eccellenza per raggiungere i nostri obiettivi è la progettazione delle attività secondo una metodologia rigorosa.

Risultati

Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. (max. 2000 characters): Ad oggi l
contesti i
hanno ac
ma per il
debbano
riutilizzar
solo gli e

How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters):

Il progett
coinvolto

Sostenibilità

What is the full duration of your project (from beginning to end)?: Da 1 a 3 anni
What is the approximate total budget for your project (in Euro)?: Meno di 10.000 Euro
What is the source of funding for your project?: Finanziamenti pubblici o privati
Il progetto è economicamente autosufficiente?: Sì
Since when?: 2015-08-30 22:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?: No
What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):

Possono imparare che l
attività laboratoriali ma u
abituati a vivere nel mon
naturalmente. Perchè qu
Con le nostre attività la

Are you available to help others to start or work on similar projects?: Sì

Informazioni aggiuntive

Barriers and Solutions (max. 1000 characters): Gli ostacoli al progetto sono stati progettuali. Il tempo

richiede molto tempo per la fase di ricerca e test. Il nostro gruppo molto eterogeneo ci permette di avere competenze e punti di vista diversi e complementari. La soluzione è la squadra di progettazione.

Future plans and wish list (max. 750 characters): Per il futuro stiamo cercando di formalizzare ancor condividere con chi è interessato. Ci stiamo comun cognitivi open source. Il primo è già nato si chiama storie in cui regista e attori sono i bambini.

arte digitale [1] esperienza [2] laboratorio [3] interaction [4] processo [5] metodologia [6]

Fondazione Mondo Digitale
Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 · Tutti i diritti riservati.
Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482 del 26/04/2007.
Privacy Policy

URL di origine: https://gjc.it/progetti/giocare-con-larte

Collegamenti
[1] https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/arte-digitale
[2] https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/esperienza
[3] https://gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/laboratorio
[4] https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/interaction
[5] https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/processo
[6] https://gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/metodologia