



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (<https://gjc.it>)

[Home](#) > 1. L'arte è una cosa bestiale!

Project Location

Country: Italy

City: Roma/Lazio

Organization

Organization Name: Associazione Culturale Resine

Organization Type: Association

Specify: contributo da parte dei genitori

Website

<https://www.facebook.com/pages/Resine/290670177752838>

Privacy Law

Consenso al trattamento dei dati personali

Do you authorize the FMD to the treatment of your personal data?: I do authorize the FMD to the

Project Type

Education up to 15 years

Project Description

Description Frase (max. 500 characters):

I bambini entrano nel mondo dell'arte e fanno un viaggio tra le storie e le tecniche degli artisti, ritornano dal viaggio con la mente più aperta e le mani più abili.

Project Summary (max. 2000 characters):

L'associazione Resine nasce dall'incontro tra esperienze professionali nel campo dell'infanzia, del teatro, dell'audio?visivo, della fotografia e dell'artigianato. La compresenza di

diverse abilità ci permette di operare nell'ambito della formazione su molteplici livelli, proponendo un'offerta innovativa e diversificata. Infatti le rispettive competenze, tecniche e artistiche garantiscono un'apertura multidisciplinare in un contesto di sperimentazione permanente. L'idea di partenza nasce dalla voglia di trasmettere la nostra passione per l'arte ai ragazzi, per fornirgli nuovi strumenti di decodificazione del presente e stimolare la loro creatività e curiosità, attraverso l'utilizzo di nuove tecnologie molto diffuse (come ad esempio smartphone e tablet) che, spesso utilizzate solo come distrazione, possono invece diventare mezzi di produzione "artistica". Il nostro obiettivo è quello di avvicinare all'arte attraverso "il fare", inteso principalmente come utilizzo attivo e creativo di strumenti digitali di uso quotidiano. I ragazzi entrano in relazione con l'opera d'arte attraverso un'osservazione nuova che passa per la sollecitazione dei sensi, la sperimentazione di materiali, strumenti e tecniche. In questo modo, scoprono l'universo artistico come un gioco da fare e condividere con altri ragazzi. Le regole e le tecniche agite dai singoli artisti diventano per i ragazzi uno strumento utile per costruire e inventare nuovi mondi. Giocare con l'arte e la tecnologia come premessa allo sviluppo di una personalità originale ed autonoma. Il progetto è stato realizzato per la scuola elementare Ferraironi di Roma, in un ciclo di 10 incontri di un'ora e trenta ciascuno. Ogni incontro prevede una prima parte dedicata all'osservazione di un'opera e ad un ricco scambio con i bambini e una seconda parte in cui si passa alla pratica con un'attività ludico-teatrale mirata alla rielaborazione originale della tecnica d'artista, per approdare alla fase finale: la realizzazione di un'opera d'arte. Al termine le opere dei bambini vengono esposte in una mostra collettiva multisensoriale .

How long has your project been running?

2014-09-29 22:00:00

Objectives and Innovative Aspects

Uno dei nostri obiettivi è quello di creare un luogo di sperimentazione e scoperta attraverso un apprendimento ludico, dove sviluppare capacità e conoscenze plurisensoriali in una dimensione di condivisione e collaborazione. Tentando di abbattere il divario tra insegnante e alunno, agiamo come accompagnatori all'interno di un percorso che mira all'autonomia intellettuale del singolo, all'interno di un gruppo che condivide un'esperienza. Altro obiettivo è quello di usare l'arte come mezzo di conoscenza di se stessi e degli altri, di lavorare indirettamente sulle emozioni che essa suscita, usandole poi per creare una nuova opera. Sperimentiamo un metodo educativo alternativo in cui non vengano solo trasmesse delle nozioni, ma venga condivisa l'osservazione di un oggetto artistico, ponendoci tutti allo stesso livello, aprendo un reale confronto che coinvolga tutti. Dopodiché cerchiamo di mettere nel corpo quello che abbiamo visto, e così quel quadro, quella fotografia diventano materia malleabile, che possiamo trasformare e usare a nostro piacimento. Pensiamo che l'utilizzo di nuove tecnologie come gli smartphone e i tablet renda ancora più partecipi i ragazzi, che in questo modo realizzano video, registrano e rielaborano suoni, musiche e fotografie, o li usano come elementi d'installazioni multimediali. Con l'ausilio di un pc fisso rielaboriamo il materiale prodotto che confluisce nella realizzazione della mostra finale: un percorso sensoriale.

Results

Describe the results achieved by your project. How do you measure (parameters) these.

(max. 2000 characters) modo slegato dalla realtà, di sentirli più vicini e simili, questo permette ai bambini di approcciarsi all'arte stessa come pratica alla portata di tutti, permettendo di superare timidezza e diffidenza nelle proprie capacità. L'utilizzo di strumenti tecnologici consente di avvicinare i bambini alla cultura in un modo nuovo, dinamico e interattivo, che dà loro gli strumenti per poter sfruttare al meglio oggetti solitamente vissuti in maniera passiva, come lo smartphone o il tablet. I bambini hanno interiorizzato gli spunti di riflessione sugli artisti e sulle loro tecniche, sviluppando una capacità di osservazione che ha permesso loro di riconoscere elementi delle esperienze quotidiane riconducibili a espressioni artistiche (come ad esempio la tassellazione di Escher ritrovata nelle fantasie a bordo piscina...). Gli incontri settimanali con l'arte sono un momento atteso con gioia e curiosità dai bambini, che non vedono l'ora di conoscere il nuovo artista del giorno e scoprirne curiosità, caratteristiche, origini, capire le relazioni e i rapporti tra diversi artisti e mettersi alla prova reinterpretandone lo stile. Per noi questo è un ottimo risultato. Grazie all'entusiasmo dei bambini e all'apprezzamento delle maestre e dei genitori il laboratorio multisensoriale di arte proseguirà i lavori anche per l'anno prossimo 2015-16, con altre classi che si sono aggiunte al progetto.

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

Al progetto
minuti a i
un'aula a
un'altra a
percorso
eterogene
l'utilizzo c

Sustainability

What is the full duration of your project (from beginning to end)?: Less than 1 year

What is the approximate total budget for your project (in Euro)?: Less than 10.000 Euro

What is the source of funding for your project?: Other

Is your project economically self sufficient now?: No

Since when?: 2015-08-30 22:00:00

Transferability

Has your project been replicated/adapted elsewhere?: Yes

Where? By whom?: Il progetto è stato replicato al Monk Club in una versione ridotta all'interno del Monk Club festival family friendly itinerante, durante il quale Resine ha portato la Pop Art le tecniche e i suoi maggiori esponenti, in un laboratorio artistico-creativo della durata di 3 ore, rivolto ai bambini dai 5 ai 12 anni.

What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):

Come figure professionali
ampia, completa, eccen
idea di trasversalità di c
spunti dalle modalità di
lezioni, riproponendo te
piuttosto che nella geom
dell'arte: essere applica

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

Background Information

Barriers and Solutions (max. 1000 characters): Mancanza di coordinazione tra noi, il soggetto proponente il progetto stesso è diretto; mancanza di un soggetto in grado di gestire le risorse economiche, organizzative, logistiche, divulgative con

Future plans and wish list (max. 750 characters): Ci piacerebbe destinare il nostro laboratorio a diversi percorsi formativi per il ciclo della scuola primaria e secondaria e ci servono un soggetto intermediario che ci metta in contatto con le nuove tecnologie.

arte [1] creatività [2] crescita [3] condivisione [4] multidisciplinarietà [5] nuove tecnologie [6] senso pratico [7] autonomia [8]

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

Source URL: <https://gjc.it/en/progetti/1-l%E2%80%99arte-%C3%A8-una-cosa-bestiale>

Links

[1] <https://gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/arte>

[2] <https://gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/creativit%C3%A0>

[3] <https://gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/crescita>

[4] <https://gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/condivisione>

[5] <https://gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/multidisciplinariet%C3%A0>

[6] <https://gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/nuove-tecnologie>

[7] <https://gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/senso-pratico>

[8] <https://gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/autonomia>