

Laboratori, imparare... *giocando*



teatro di figura

Arte



Scrittura



PROGETTI
DIGITALI

SPETTACOLI



Lettura

LIBRI



Giocare con ... l'Arte

Scuola
dell'Infanzia,
Primaria e
Secondaria di I°

•Battista, cuoco e artista

Un estroso cuoco ci condurrà alla scoperta delle opere di Arcimboldo, Matisse, Klee, Botero, Wharol e ci aiuterà preparare una **mostra da gustare con tutti i sensi ...**

•Riciclati ad arte

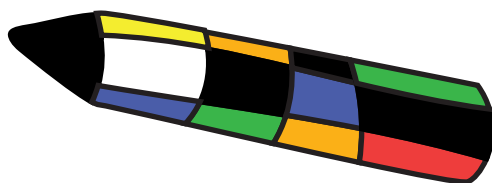
Il ready-made è l'arte di far diventare un rifiuto o un oggetto di uso comune, un'opera d'arte. Spalleggiati da artisti come Duchamp, Spoerri, e Cragg sfideremo i pregiudizi e le categorie convenzionali di gusto e bellezza per avvicinare i bambini all'**arte contemporanea**.

•Illustrissimi Illustratori

Da Nicoletta Costa a Leo Lionni, da Sendak a Munari, un viaggio alla scoperta del mondo delle **illustrazioni** e degli albi illustrati, vere gallerie d'arte a portata di mano.

•Attacchi d'arte!

Parole d'ordine: sperimentazione! Tante **tecniche artistiche** e tanti materiali inusuali per creare originali manufatti, dove l'attenzione è spostata sul fare e non sul portare a casa l'ennesimo famigerato lavoretto!



Giocare con ... i Libri, le Storie, le Parole ed il Teatro

Scuola
dell'Infanzia,
Primaria e
Secondaria di I°

•Baracca&Burattini

Nessun linguaggio teatrale riesce ad essere congeniale ai bambini come il teatro dei burattini. Un modo per ri-scoprire un'arte antica ma sempre nuova e animare la classe con ironia e vivacità.

•Eco-Ombre

Riutilizzando i materiali di scarto, giocheremo con le ombre per realizzare uno spettacolo sul tema dell'ecologia.

•Storie dal Mondo

Con un pizzico di fantasia, viaggeremo intorno al mondo per scoprire le storie, l'arte, la musica, i monumenti, i cibi e le curiosità di popoli lontani. Un progetto di educazione interculturale per educare alla pace e alla valorizzare delle diversità.





•A spasso con la macchina del tempo

E se in classe trovassimo una strana astronave pronta a portarci avanti o indietro nel tempo? Sono sicuro che nessuno si lascerebbe sfuggire l'occasione di far diventare lo studio della storia una grande avventura!

•Viaggio nell'Italia delle fiabe

Le Fiabe Italiane di I. Calvino diventano la guida turistica per attraversare la nostra penisola in lungo e in largo. Il souvenir che porteremo a casa sarà rigorosamente hand-made: un quadro che raffigura una cartina geografica ma che è anche un puzzle e un gioco.

•Il giornalino di classe

Dopo aver imparato le regole basilari della scrittura giornalistica, la classe si trasforma in una redazione e non vede l'ora di urlare a squarciagola "Edizione straordinariaaaaaaaaaa"!

•Collabor-Azioni Poetiche

Il rap, le canzoni, i versi liberi, gli sms poetici, le poesie dorsali, le rime, le filastrocche, le fotografie, gli elenchi e tanti altri giochi di scrittura per ri-scoprire la poesia e divertirsi con le parole.

•Il tesoro del Sig. Propp

Un pirata e la sua ciurma hanno appena trovato un tesoro: un mazzo di carte con le quali poter inventare mille e più storie nuove di zecca! "Corpo di mille balene, sentirete che storie"!

Giocare con ... il Futuro

Scuola
Primaria
e Secondaria
di I grado

•APP ...untamento con le storie!

Laboratorio di educazione digitale rivolto ai bambini e ai ragazzi per orientarsi nell'universo complesso dei nuovi media e delle applicazioni per smartphome e tablet.

•Fotoromanziamoci

Surreale e dall'innegabile fascino vintage, il linguaggio dei Fotoromanzi può diventare uno strumento interessante per raccontare storie o per lanciare una campagna pubblicitaria e giocare con la fotografia.

•Libro-game multimediale

Una lavagna LIM, un PC e i testi scritti dai ragazzi daranno vita ad un libro-game multimediale, una storia ad albero con tanti rami, tanti frutti e tantissimi finali diversi.

•Stop-motion

Con la tecnica dello "stop-motion", i ragazzi parteciperanno attivamente a tutte le fasi della realizzazione di un cortometraggio animato.

