



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

Scheda per la presentazione e pubblicazione delle esperienze

Titolo I LINGUAGGI DELL'ARTE

Autore VALERIA BELEMMI

Ente di appartenenza COMUNE DI CATTOLICA

Breve descrizione (min 1.500 - max 1.800 battute)

I LINGUAGGI DELL'ARTE nasce come progetto triennale all'interno del servizio LABORATORIO DI EDUCAZIONE ALL'IMMAGINE del Comune di Cattolica che dal 1986 si occupa di progetti formativi e sperimentazioni didattiche legate al mondo dell'arte, rapportandosi con le scuole del territorio.

I LINGUAGGI DELL'ARTE è un progetto in rete con diversi Comuni del territorio con i quali ha visto crearsi una sinergia operativa e comunicativa tra docenti e famiglie che hanno condiviso obiettivi comuni di lavoro incrementando l'attiva partecipazione alla vita della "comunità di apprendimento" e le attività del Laboratorio

IL Laboratorio promuove attraverso i suoi progetti, "un'educazione all'Arte" vista come ricerca e sperimentazione del processo comunicativo ed espressivo che il linguaggio visivo offre. L'attenzione parte da ciò che il bambino naturalmente fa per apprendere e comunicare: il gioco. L'idea di dare valore a ciò che loro pensano e ciò che fanno di loro iniziativa è la strategia per progettare percorsi di attività manuali legate all'arte. E' importante non porre un obiettivo statico stabilito a priori come ad esempio voler realizzare il tale oggetto o pensare di ottenere risposte di un certo tipo rispetto agli stimoli proposti. Se viene data al bambino l'opportunità di conoscere giochi creativi egli trarrà un grande beneficio in termini di conoscenza di tecniche nuove per avvicinarsi alla comprensione delle regole del linguaggio visivo. In questo modo i bambini imparano ad utilizzare i codici visivi dell'immagine come veicolo per comunicare, esplorare, esprimere. Questo aspetto non fa di certo del bambino un'artista, ma prepara sicuramente l'uomo futuro ad una vita sensibile all'arte e alla sua funzione culturale.

Obiettivi

facilitare nel bambino: la comunicazione, il protagonismo, il piacere del fare e dell'imparare la relazione con i coetanei e con gli adulti

stimolare la curiosità e l'interesse per l'esplorazione

sperimentare la sensorialità

incentivare la potenzialità creativa

introdurre ad un approccio all'opera d'arte attraverso l'esperienza visiva, sonora e tattile

promuovere una cultura dell'arte attraverso l'atto gestuale che traccia colori, e plasma

stimolare un primo approccio alla grammatica del linguaggio artistico, attraverso l'individuazione di relazioni tra l'esperienza pratica nel laboratorio e il proprio vissuto

offrire condizioni di accoglienza positive e magiche al fine di suscitare stupore, attenzione e divertimento

Metodologie

La metodologia di lavoro è costruita su un'idea di sperimentazione diretta e attiva dei linguaggi artistici privilegiando un approccio ludico. Giocare con i codici, i luoghi e i riti dell'arte contemporanea e del passato, è una chiave per affacciarsi sul mondo. Le attività si caratterizzano dall'originalità nell'uso di tecniche artistiche e dalla sperimentazione di materiali, strumenti e luoghi di lavoro. La mediazione dell'arte ha come strumento fruibile l'immagine, attraverso proiezioni di diapositive e video-proiezioni. Gli stimoli sono anche i materiali privilegiando l'utilizzo di materiali di scarto e di recupero. Creare occasioni per stupirsi e divertirsi significa incontrare regole e libertà, vivendo il ritmo vitale dell'esperienza.

Target

Hanno partecipato le scuole dell'infanzia dei Comuni di Cattolica, san Giovanni in Marignano, Morciano e Mondaino per un totale annuale circa di n°726 bambini, n° 60 insegnanti ed educatrici, n°150 genitori

Contesto dell'esperienza e motivazioni del progetto (max 1.000 battute)

Il progetto triennale in rete, ha permesso di promuovere e sviluppare una metodologia collaborativa/cooperativa in grado offrire stimoli e riflessioni per una progettazione "itinerante" ed "aperta". I punti chiave sono stati:

I VARI PARTNER; per un utilizzo integrato di risorse formative e di gestione

PROFESSIONALITA'; atelieristi e docenti con la loro partecipazione al circolo dialogico e alla pratica riflessiva del modello di sperimentazione diretta ed attiva dei linguaggi artistici.

FORMAZIONE CONTINUA; ha permesso la condivisione delle conoscenze e il confronto rafforzando la motivazione e l'efficacia del progetto.

METODOLOGIA e RICERCA; sulle valenze innovative del lavorare in rete e sulla interazione nei processi formativi per i bambini, gli insegnanti e la comunità.

DOCUMENTAZIONE; come ripensamento e riflessione per rievocare, riesaminare, analizzare, ricostruire e socializzare.

Punti di forza dell'esperienza

Il Lavoro in rete, una progettualità mirata e al tempo stesso dinamica, la professionalità degli atelieristi, la formazione

Punti di debolezza

Le risorse economiche e umane limitate

Risultati della valutazione

la migliore valutazione si può testare sui bambini stessi, attraverso conferme date dall'entusiasmo, dall'attenzione e dall'impegno. Al di là del raggiungimento degli obiettivi previsti, ciò che fa la differenza è quando ciò che rimane nella memoria del bambino come esperienza, diventa formazione.

Perché può essere considerata un'esperienza innovativa

innovazione significa sapere comunicare, e progetti come questo dedicati alla fascia 3-6 anni preparano e aiutano il bambino alla conoscenza del mondo. Attraverso il linguaggio visivo si affrontano i temi della diversità, di chi non la pensa come te e di come comunicare le proprie idee. Innovazione significa prima di tutto FARE: ma fare senza comunicare e collaborare resta un bell'esercizio e nulla più.

Quali bisogni formativi ha fatto emergere

Approfondire i temi dell'utilizzo dei media nella scuola e l'importanza del ruolo del linguaggio visivo come possibilità di rielaborare.

Dove trovare la documentazione per approfondire

in preparazione sito del Comune di Cattolica www.cattolica.net