

# Progetti scuola e laboratori

per

**Scuole primarie  
e secondarie,  
Accademie  
e Università.**



# PERCHÉ ARTEBAMBINI?

## PERCHÉ EDUCARE È APPRENDERE DALLE ESPERIENZE

Crescere significa innanzitutto sperimentare, modificare, ripetere, provare, osare, costruire, nessi, riprovare.



## PERCHÉ ARTI, SCIENZE E GIOCO SONO SAPERI ATTIVI

Le arti (scultura, poesia, arte visiva, musica, cinema, fumetto...), le scienze (provare, porsi domande, chiedersi perché...) e il gioco (inventare, diventare, raccontare, immaginare...) sono esperienze allo stato puro che si alimentano di emozioni, bellezza e passioni.

## PERCHÉ IL LABORATORIO È UNA PALESTRA DI RELAZIONI

È un luogo privilegiato per scoperte attive, lo spazio delle infinite relazioni possibili. Si pone criticamente nei confronti di un'educazione che vuole che si apprenda in modo passivo.



## È UN ENTE ACCREDITATO DAL MIUR

È stato riconosciuto e accreditato dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca (MIUR). I suoi docenti seguono un percorso di formazione e aggiornamento permanente, garanzia dell'alta e costante qualità delle iniziative promosse per le scuole.

## È UN FUTURO CHE HA RADICI NEL PASSATO

Artebambini ha come valore la laicità, il rispetto delle idee e delle opinioni e pensa che solo l'educazione possa cambiare il mondo. S'ispira al grande movimento dell'educazione attiva che ha rivoluzionato i metodi educativi negli ultimi secoli. Johann Heinrich Pestalozzi, Friedrich Fröbel, Celestine Freinet, Anna Freud, Maria Montessori, John Dewey, Elinor Goldschmied, Adriano Olivetti, Gregory Bateson, Loris Malaguzzi, Margherita Zoebeli, Bruno Munari, Gianni Rodari, Mario Lodi, Leo Lionni, Piero Bertolini sono solo alcuni dei maestri la cui opera è guida e riferimento costante.

## È EDITORIA ATTIVA

Per Artebambini fare editoria significa frequentare bambini e ragazzi, genitori e insegnanti, per comprendere quali sono i loro bisogni, i loro desideri, le loro esigenze. Da questo confronto nascono le proposte editoriali che diventano albi illustrati, quaderni per crescere, libri-laboratorio, kamishibai, libri gioco.

## È DADA!

Dal 2000 Artebambini edita RivistaDADA rendendo omaggio al dadaismo, uno dei movimenti culturali più significativi del secolo scorso, per i suoi spunti innovativi, la sua generosità, la sua rivoluzionaria reazione nei confronti dell'accademismo e la partecipazione di artisti molto giovani. Tristan Tzara, uno dei fondatori del movimento DADA, aveva 19 anni nel 1916!

Il dadaismo ha superato le frontiere, si è opposto alla guerra e ha unito le arti. RivistaDADA è uno strumento gioioso di crescita anche per genitori, insegnanti e operatori culturali.





# PROGETTI SCUOLA

I **Progetti scuola e i laboratori** si svolgono presso le scuole indicate dai committenti o presso le sedi Artebambini.

Ogni progetto viene adattato all'età dei bambini e alle esigenze dei docenti e si integra al programma curricolare come l'inizio di un percorso di **ricerca-azione** che ogni singola classe potrà autonomamente proseguire.

Progetti scuola e laboratori per costruire, inventare e creare, per trasformare la scuola in **luogo attivo** dove sperimentare linguaggi, espressioni e itinerari didattici inusuali.

Le "materie" scolastiche attraverso il laboratorio diventano occasioni per avvicinarsi ai saperi in maniera **multidisciplinare** e **interdisciplinare**.

## **A chi si rivolgono?**

Ogni progetto viene adattato secondo le attività e le esigenze dei docenti. Progettiamo laboratori per scuole primarie e secondarie, per le accademie e per l'università.

## **Dove si svolgono?**

I laboratori si svolgono presso le sedi indicate dai committenti o presso le sedi Artebambini.

## **Quanto durano?**

I singoli laboratori hanno durata di circa 2 ore. La durata dell'intero progetto può durare più incontri ed è stabilita in accordo con le esigenze dei docenti.

## **A che tematiche fanno riferimento?**

Artebambini ha sviluppato Progetti Scuola corrispondenti a specifiche aree tematiche (lingua, immagine, area scientifica, antropologia, lingue straniere, ambiente...) che integrano narrazione e laboratorio. È possibile anche dotarsi di una piccola biblioteca di classe fornita da Artebambini.



## RICHIESTA DI INFORMAZIONI/PRENOTAZIONE

(da compilare in stampatello o inviare via mail a: [formazione@artebambini.it](mailto:formazione@artebambini.it))

La/il sottoscritta/o .....

mail ..... n° telefonico .....

per conto della scuola .....

indirizzo della scuola .....

per n° ..... classi di (indicare se primaria, secondaria, istituto superiore o altro) .....

### CHIEDE

informazioni specifiche riguardo al progetto/i (indicare il nome del progetto) .....

che desidera vengano svolti presso

la sede (indicare luogo) .....

lo Spazio Artebambini Bologna  lo Spazio Artebambini Lucca

### INFO:

Segreteria nazionale: via del Gandolfo, 5G - 40053 Valsamoggia Loc. Bazzano (BO) - Tel. 051 830990

Sede operativa: Via Polese, 4 E, 40122 Bologna - tel. 051 265861

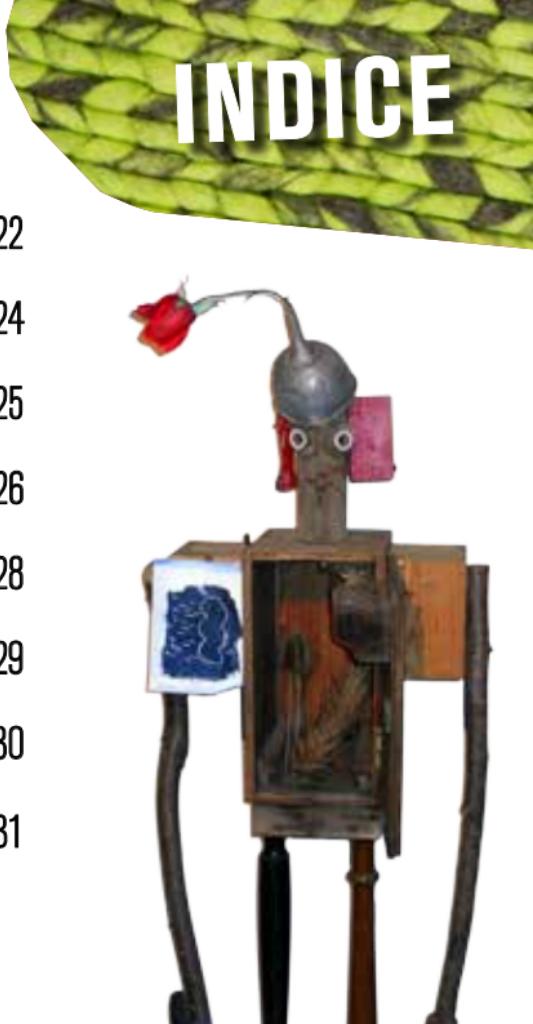
e-mail: [info@artebambini.it](mailto:info@artebambini.it) - [formazione@artebambini.it](mailto:formazione@artebambini.it) - [www.artebambini.it](http://www.artebambini.it)

### INFORMATIVA SUL TRATTAMENTO DEI DATI

In adempienza al Decreto Legislativo 196/2003 e al Regolamento UE 679/2016 sulla tutela dei dati personali informiamo che nei nostri database sono presenti informazioni anagrafiche relative alla Vostra persona e/o società rilevate a fini fiscali e/o amministrativi, nonché nell'ambito della normale attività commerciale; tali informazioni non saranno divulgate a terzi. In ogni momento potrete richiedere la sospensione immediata dell'impiego dei Vostri dati, ad esclusione delle comunicazioni effettuate in esecuzione di obblighi di legge, indirizzando la Vostra richiesta all'indirizzo [info@artebambini.it](mailto:info@artebambini.it). Ulteriori informazioni possono essere reperite nell'apposita sezione della privacy policy sul sito [www.artebambini.it](http://www.artebambini.it)

# INDICE

|   |                                    |    |   |                                    |    |
|---|------------------------------------|----|---|------------------------------------|----|
|  | ALFABETI DELL'AMBIENTE             | 8  |  | INCONTRI DI ARTE, POPOLI E CULTURE | 22 |
|  | ARCHITETT'ARTE                     | 10 |  | LIBRarsi: LIBRI D'ARTE             | 24 |
|  | EMOZION'ARTI: L'ABC DELLE EMOZIONI | 12 |  | LIBRarsi: IMPAGINIAMO LA FANTASIA  | 25 |
|  | SEGANI, ALFABETI E SCRITTURE       | 14 |  | ARTE, SCIENZA E ROBOTICA           | 26 |
|  | IDENTITÀ, ESPRESSIONI E RITRATTI   | 16 |  | FANTASTICA...MENTE                 | 28 |
|  | VIAGGI, SOGNI E DESIDERI           | 18 |  | SCOPRIRE RODARI, MUNARI E LIONNI   | 29 |
|  | SAPERI E SAPORI                    | 19 |  | INVENTARE & DIVENTARE              | 30 |
|  | ARTE E MATEMATICA                  | 20 |  | CINE-MACCHINE E FOTOGRAFIA         | 31 |



# ALFABETI DELL'AMBIENTE

L'ambiente fa "esplodere" conoscenze e fantasia. È forse la sede più adatta in cui sperimentare, pensare, inventare la realtà sociale e naturale. Il connubio di arte, storia, natura e cultura rende ancor più possibile e affascinante costruire percorsi di conoscenza e scoperte.

**GLI ALBERI METROPOLITANI** - Una bottiglia, un piatto, una carta possono diventare parte di una nuova specie di pianta o albero... componendo gli oggetti alla maniera di Tony Cragg.

**INSETTI BIONICI** - Il futuro potrebbe riservarci una natura irriverente popolata da piccole creature modificate artisticamente fatte con pezzi di riciclo e di scarto.

**SCULTURE VERDI** - Rametti biforcuti, allungati, deformati si muteranno in personaggi inconsueti a cui dare stabilità, da caratterizzare e da rendere espressivi.

**GIARDINO ZEN** - L'elemento naturale in questo laboratorio è protagonista assoluto. Chi allestirà questo particolare giardino dovrà usare cura e calma per impreziosirlo.

**MACRO-MICRO** - Il rapporto tra elementi naturali piccoli e grandi sarà la base per scoprire che una foglia può diventare un albero e una corteccia può diventare una montagna verde.

**NATURA IN FORMA** - Partendo dagli effetti pittorici e grafici che la natura mette a disposizione, la corteccia di un albero, le crepe di un vecchio muro o una parete di roccia potranno dar vita ad elementi figurativi come un viso, un animale o un oggetto.

**PAESAGGI SURREALISTI** - Gli elementi naturali e artificiali del paesaggio, perfettamente integrati, creano effetti giocosi e surreali in cui si può anche stravolgere la scala delle grandezze.

E ancora:

**RITRATTI NATURALI ALL'ARCIMBOLDI** - **ERBARIO FOSSILE** - **PAGINE DI NATURA** - **GLI IKEBANA** - **LE FORME DIFFERENTI NELL'AMBIENTE**

**BURATTINI IN VERDE VEGETALE** - **IL BESTIARIO FANTASTICO** - **ALBERI FUTURISTI** - **FACCE DI BUCCIA** - **LO STAGNO DI MONET**

**PAESAGGI IMPRESSIONISTI** - **LA NATURA NELL'ARTE**





# ARCHITETT'ARTE



La città è un insieme di luoghi, di simboli che ci parlano della società e di chi la popola. Ricostruirla com'era ieri, osservarla oggi e immaginarla domani è un interessante presupposto per capire la realtà dei luoghi urbani, le trasformazioni intervenute, le stratificazioni, realizzando città che non trovano posto in nessun atlante.



**VISIONI DI CITTÀ** - Partendo dalla tecnica delle costruzione di diapositive che utilizza chine, olio, pezzi filiformi di tessuti, sottili trame... si progetteranno scorci di sogno, spazi immaginari, vedute notturne di città fantastiche e impalpabili.

**METROPOLI ALLA MONDRIAN** - Attraverso le geometrie e i colori di Mondrian sarà possibile creare metropoli dalle architetture "astratte".

**CITTÀ DI PAROLE** - Si realizzeranno città la cui struttura urbana avrà spazi colorati riempiti di parole liberamente ispirate alla nostra idea di città.

**LA CITTÀ TATTILE** - Da una prima lista dei bisogni della città ciascuno sceglierà un luogo da rappresentare utilizzando materiale tattile appositamente preparato.

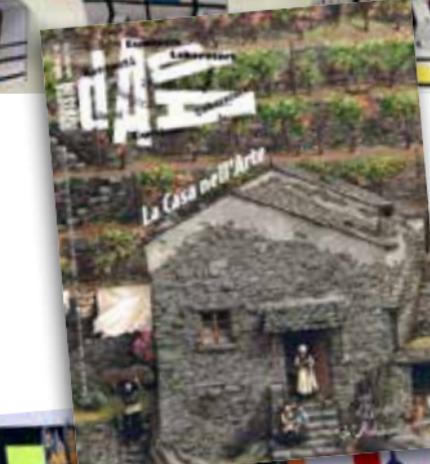
**LE CITTÀ IN SCATOLA** - La città come scenario, costruita ritagliando forme nel cartone. Incisioni e strappi per definire contorni di torri, mura, smerli di città dallo stile fiabesco o reale.

E ancora:

**LE CITTÀ IMMAGINATA - LE CITTÀ DI PAUL KLEE - LA PELLE DEI MURI - CITTÀ DI ACQUA, DI CIELO E DI TERRA**

**CITTÀ DI PAROLE: LA CITTÀ CHE VORREI - CITTÀ INVISIBILI DI CALVINO - DESIGN E ARCHITETTURA**

**LIBRI DI CITTÀ: ARCHITETTURE TRA LE PAGINE**



# EMOZION'ARTI: L'ABC DELLE EMOZIONI



Ogni giorno proviamo emozioni e sentimenti che ci provocano stati d'animo che non sempre riusciamo a cogliere e percepire sino in fondo, presi come siamo dai ritmi che le normali attività ci impongono. Vale la pena invece di trovare il tempo di soffermarsi su quello che succede nel nostro mondo interiore, per capire meglio noi stessi e gli altri, attraverso una lettura, uno sguardo poetico su ciò che ci circonda, al fine di predisporci a un ascolto sensibile dei rapporti interpersonali.

**QUADERNI SENTIMENTALI** - Stimoli letterari, musicali e iconografici per parlare dei sentimenti e delle emozioni, per esprimere, come fanno gli artisti, attraverso segni, forme, colori e materiali.

**LA POESIA DELLE PICCOLE COSE DI MIRÓ** - Un oggetto, un elemento naturale, una nuvola diventano pretesto per vedere "con gli occhi di Miró" la bellezza e la poesia del mondo.

**MANDALA: EMOZIONI DI SABBIA** - Sulle tracce degli indiani Navajos, degli aborigeni australiani o dei Maya, possiamo scrivere e disegnare opere destinate a durare nel nostro ricordo.

**NEL PAESE DEI CALDOMORBIDI** - Un percorso per scoprire il proprio abecedario emozionale ispirato al libro *La favola dei Caldomorbidi* di Claude Steiner, che porterà alla creazione di "oggetti" che ognuno realizzerà partendo dal proprio vissuto.

**LE SCATOLE DELLA MEMORIA** - Ispirate all'opera di Joseph Cornell, le scatole diventano micromondi, rifugi, nascondigli, contenitori di preziosità.

E ancora:

**MUSEI SENTIMENTALI - LIBRI BLU - LIBRI NERI - IL MIO COLORE - ALFABETI SENTIMENTALI - SAREMO ALBERI**



# SEGANI, ALFABETI E SCRITTURE



La scrittura fatta di segni e simboli, così come le immagini, i gesti e i suoni, nascono dall'irrefrenabile bisogno di comunicare. Nel XX secolo tutte le correnti artistiche si appropriano della scrittura infrangendo le barriere che separano le diverse forme d'arte, rimescolando i rapporti tra parola e immagine.

**CALLIGRAMMI** - Parole in libertà ispirate ai celebri calligrammi di Apollinaire e alle composizioni futuriste per creare sorprendenti collage tipografici, facendo diventare l'immagine testo, inventando nuove ortografie e componimenti poetici.

**ALFABETI CREATIVI** - La A come una scala, la B come gli occhiali... la Z come una strada. Ogni lettera rimanda a un oggetto, a una forma, a un animale. Lettere in libertà per altrettante illustrazioni celate dietro la loro immagine.

**BOETTI IN REBUS** - Ispirati dall'opera dell'artista contemporaneo Alighiero Boetti si giocherà con le lettere, realizzando veri e propri rebus, codici fatti di colore, segno e materia.

**RAYOGRAMMI** - In una stanza completamente oscurata Man Ray posò un oggetto su un foglio di carta fotosensibile e lo espose per pochi secondi alla luce e scoprì per caso i fotogrammi. Sono delle fotografie in bianco e nero, tracce di luce ottenute per fotocontatto.

**POSITIVO-NEGATIVO** - Composizioni modulari che utilizzano solo la sagoma delle lettere, per creare un suggestivo gioco di pieni e di vuoti e contrasti tra la figura e lo sfondo.

**ZEROGLIFICI, ACROBAZIE DELLA LETTERA** - Componimenti di "poesia totale" ispirati ad Adriano Spatola, artista e poeta contemporaneo, dove le lettere "azzerano" il loro significato di simbolo e diventano parte di una composizione visiva.

E ancora:

**LE PAGINE DEGLI OPPosti E CONTRARI - INVENTARE ALFABETI - POSITIVO-NEGATIVO - ALFABETO DI MUNARI - LE SCIARADE: TRA IMMAGINI E PAROLE  
A SCUOLA DI FANTASIA CON RODARI**





# IDENTITÀ, ESPRESSIONI E RITRATTI

C'è il ritratto ideale, quello convenzionale, quello di corte, realista e surrealista... I tanti modi di interpretarlo spingono a giocare con l'identità, con la propria immagine, con gli indizi del proprio viso e di quelli altrui per comunicare gioia, tristezza, rabbia, stupore, potere.

**CARTORITRATTI** - Partendo dall'opera di Tsuneo Taniuchi, maestro dell'espressione, si realizzeranno sculture in carta: facce di popoli e folle originalissime con espressioni ammiccanti e capigliature dadaiste.

**RITRATTI ALLA BAJ** - Ispirandosi ai ritratti di Baj si riuscirà a creare, con tecniche e materiali diversi, una galleria personalissima di personaggi reali o inventati dalle diverse identità ed espressioni.

**FACCIA NELLA FACCIA** - Osservando il proprio o l'altrui volto si realizzeranno ritratti e autoritratti che rappresentano i modi di ognuno per esprimere gioia, tristezza, rabbia, stupore, potere...



**UN VOLTO MILLE FACCE** - Divertirsi a cambiare l'identità giocando con i connotati del viso, incrociando tratti caratteristici delle popolazioni del mondo o variando l'espressione.

**FACCE DI BUCCIA** - Dopo aver sbucciato e mangiato il vostro frutto preferito si utilizzerà il maggior numero di pezzi di buccia per creare una faccia, a prova di assaggio!

**MADAME PICASSETTE** - Sculture per chi vuole avventurarsi in visioni cubiste e scoprire nuovi punti di vista, esplorare l'asimmetria attraverso le diverse gradazioni di una sola nota cromatica o del contrasto squillante di colori.

**RITRATTI DI CARATTERE** - Lettere in libertà ispirate ai celebri calligrammi di Apollinaire e alle composizioni futuriste per creare sorprendenti ritratti fatti di collage tipografici, che descrivono e riscrivono i tratti somatici del nostro volto.

E ancora:

**FACCE D'ALBERO - IO SONO UN SEGNO, UN COLORE, UNA FORMA**

**RACCONTARSI CON I MATERIALI - RITRATTI ALLA DUBUFFET**





# VIAGGI, SOGNI E DESIDERI

Il viaggio è emozione, scoperta di posti nuovi e culture diverse da conoscere, ma è anche ricordo, rarità da collezionare, scambio di messaggi e di momenti vissuti da portare a casa come souvenir.

**MAIL ART, MESSAGGI DAL MONDO** - I ricordi di un viaggio reale o immaginario si potranno "inviare" utilizzando elementi (naturali e non) da applicare su una cartolina postale.

**SCULTURE TASCABILI** - Perché nessun posto sia lontano si realizzeranno architetture da viaggio che escono dalle pieghe di un libro da portare sempre con sé e da collezionare!

**PAESAGGIO IN 3 D** - Un delicato gioco di tridimensionalità in cui linee, colori, geometrie si uniranno per creare vedute scenografiche "disegnate con le forbici".

**NELLA TESTA UN SOGNO** - Osservando il proprio volto e ascoltando i propri pensieri si realizzeranno pagine in cui descrivere il sogno più desiderato.

E ancora:

**SCULTURE DA VIAGGIO: CALDER - TIPI STRAVAGANTI - FANTASTICHE PAGINE ALLA CHAGALL - LA CROCE MESSICANA**



# SAPERI E SAPORI

Il cibo è un tema che ci appartiene profondamente, da sempre ci racconta di culture e del mondo. Segna frontiere, stili di vita, incuriosisce artisti, è soggetto di intere campagne pubblicitarie, colora e definisce paesaggi, ispira capolavori letterari.

**A TAVOLA CON SPOERRI** - Avreste mai pensato di appendere al muro una tavola imbandita? Fermare l'istante in cui si condivide il piacere di stare a tavola è ciò che fa l'artista Daniel Spoerri.

**FACCE DI BUCCIA** - Molti artisti dell'Art Brut hanno creato con gli "scarti" mirabili opere d'arte.

**PAESAGGI ALIMENTARI** - Ispirato all'artista della pop-art Gudmundur Errò, il laboratorio prende in considerazione gli alimenti - o meglio, la loro immagine - come elementi che, sapientemente assemblati, possono costituire variopinti paesaggi.

E ancora:

**STUZZICHINI DI PAROLE - DISEGNARE E DIPINGERE CON GLI ALIMENTI - IMBALLAGGIO PERSONAGGIO**





# ARTE E MATEMATICA

Due mondi apparentemente agli antipodi, l'arte e la matematica, vengono mostrati invece per quel che sono in realtà: temi, sogni, idee, personaggi e storie che si rincorrono e s'intrecciano, collaborando così a mostrare come l'idea delle cosiddette "due culture" sia tramontata.

**MONDRIAN: QUADRATI E RETTANGOLI IN 3 D** - Pagine tridimensionali, architetture tascabili, in cui linee, colori e geometrie serviranno da pretesto per trovare equilibrio e armonia nello spazio.

**PROSPETTIVE: FRONTE-RETRO** - Avanti/dietro, sopra/sotto, giorno/notte, prima/dopo: gli opposti potranno essere sperimentati in questo laboratorio giocando con le forme, creando immagini e piccole "equazioni" narrative.

**IN FORMA DI NUMERO** - Ogni numero, se pensato come segno grafico, può assumere infinite sembianze. Montandolo e smontandolo nasceranno sorprendenti illustrazioni che allestiranno le pagine di un insolito libro-gioco.

**L'ARTE SI VESTE DI GEOMETRIE** - Giocare con la geometria vuol dire sperimentare tanti alfabeti nel mondo dei segni. Soffermarsi sulla linea o partire da una figura geometrica semplice per scoprire l'arte da Giotto a Klee.

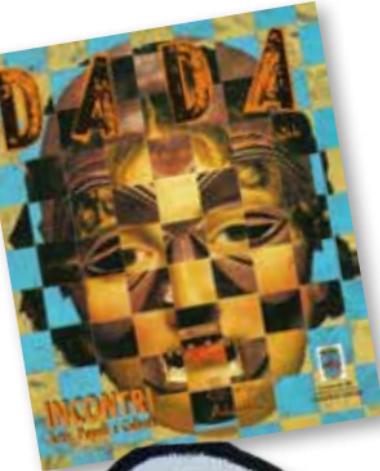
**VORTICI E MULINELLI: L'ARTE DI SOL LEWITT** - Colori primari e secondari in un continuo movimento e di cerchi grandi e piccoli per allestire variopinte geometrie nello spazio.

**MOSAICI MATEMATICI** - Ispiriamoci all'arte islamica e ai lavori di Escher per comporre mosaici in cui gli elementi decorativi nascono dall'intersezione di forme geometriche.

E ancora:

**LA MATEMATICA DELLA NATURA** - **PERLUSTRAZIONI NELLO SPAZIO: TRA OPPosti E CONTRARI** - **Uno/tanti: GEOMETRIE IN ESPANSIONE** - **TRASPARENZE TRA PIÙ E MENO**  
**GEOMETRIE IN EXPAND** - **Gioco di Hex**





# INCONTRI DI ARTE, POPOLI E CULTURE

In una società sempre più multiculturale, partire dall'idea che la diversità sia arricchimento e non un ostacolo o una minaccia diventa una necessità educativa. Fare intercultura a scuola significa ri-assumere l'incontro tra culture, conoscere la società che cambia, far vivere e convivere, senza snaturare, i processi d'identità culturale, instaurare atteggiamenti di disponibilità, di apertura, di dialogo e di confronto.



**VIVERE E GIOCARE NEL MONDO** - Il gioco è forse il principale strumento di comunicazione interculturale. Si costruiranno giochi di altri popoli, giocattoli di culture africane, esquimesi, della lontana Asia, del Giappone e della moderna America (bolas, tangram, bilbouquet).

**SEGUENDO BATÉKÉ: SCULTURE O MASCHERE?** - Presso le culture africane e dell'America Latina le maschere servono per comunicare con gli spiriti della terra, con le forze della natura. Ispirandosi a racconti e leggende si realizzeranno maschere con colori e materiali naturali.

**I COLORI DELL'AFRICA: IL BATIK** - Una vecchia leggenda africana dice che lo spirito che creò la stoffa mise, dentro la stoffa stessa, anche la parola. E ancora oggi, la tecnica del batik di tingere ed ornare gli abiti con disegni tipici è basata sugli stessi antichissimi principi.



**MANDALA: ATELIER DI SCRITTURA EFFIMERA** - Sulle tracce degli indiani Navajos, degli aborigeni australiani o dei Maya possiamo scrivere e disegnare con le terre colorate. I mandala, oltre ad essere un antico rituale propiziatorio, sono una significativa occasione per dialogare con il colore, con le forme e con gli altri.

**SULLE VIE DELLA SETA** - C'era una volta... è l'incipit di ogni storia, sono le magiche parole che ci conducono nel regno dell'immaginario, dove la realtà del quotidiano può essere rivissuta, giocata e interpretata. In particolare:

- **TESSITORI DI STORIE** - Le storie non sono solo nei libri, le ritroviamo nella natura, nelle città, nelle opere d'arte, nelle fotografie, nei visi delle persone e nelle tasche dei bambini.
- **LE CITTÀ INVISIBILI** - Ispirate al capolavoro di Italo Calvino, il laboratorio prevede un viaggio immaginario e sensoriale nelle città con gli occhi dell'arte moderna e contemporanea.
- **TEATRO D'OMBRE** - Per rivivere questa antica arte di corte, nata ai tempi dell'imperatore Wu-Di, si creeranno ombre fatte di immagini che si vedono in trasparenza e che per effetto ottico diventano piccolissime o grandissime.



# LIBRARSI: LIBRI D'ARTE



Ispirandosi alle correnti artistiche del Novecento si sperimenterà la costruzione di libri d'artista fatti nei modi e nei materiali più disparati, in un rimescolio di rapporti tra immagine e parola.

**PAGINE METROPOLITANE: KEITH HARING** - Una lunga striscia bianca di carta che si espande come fosse un muro appena imbiancato, un'irrefrenabile voglia di comunicare che si dipana in un vortice d'immagini in vero stile "writers".

**LIBRI ALLA CHAGALL** - Dedicato all'opera e al mondo immaginario di Marc Chagall, un libro in cui un'immagine diventa parte di un'altra in un susseguirsi di inaspettate e suggestive trasformazioni.

**LIBRI BLU DI MIRÓ** - Per Miró il blu è il colore dei sogni ed è per questo che, partendo dalle tante tonalità di blu, si creerà un libro a leporello in cui forme, segni e colore si mescolano.

**BIBLIOTECA DADAISTA** - Ispirati al più irriverente dei movimenti artistici del '900, questi libri sono un vero e proprio incastro di giochi di parole e rimandi di significato fra oggetti, materiali e associazioni visive.

**UN MODÌ TRA LE PAGINE** - Giocheremo a dare la terza dimensione ai ritratti di Modigliani, immaginandoli come sculture di carta che stanno in una pagina.

# LIBRarsi: impaginiamo la fantasia

Il libro non è solo un "contenitore di parole", è anche immagine, oggetto, scultura... Le pagine possono allora essere scenografiche, piene di paesaggi, sensoriali, "meccaniche" con leve che daranno profondità e movimento alle immagini.

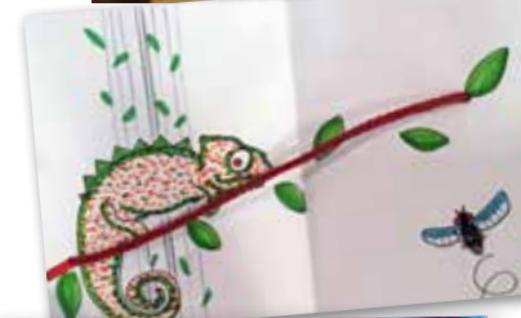
**SCULTURE PORTATILI** - Piccole scenografie da tavolo portatili utilizzando carta e cartoncino. Pagine che nascondono semplici meccanismi per animare ambienti e personaggi.

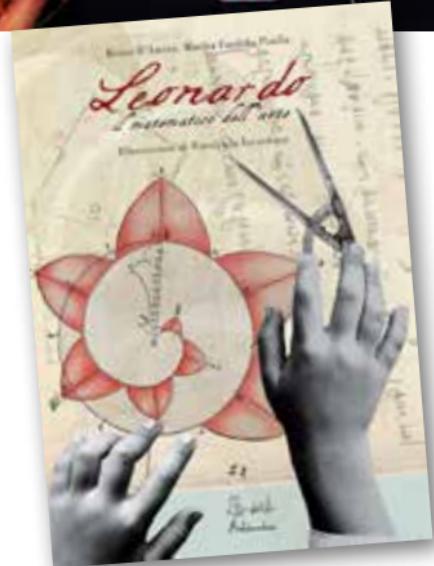
**FILo ROSSo** - Orizzontale, verticale, obliquo... Anche un filo che si srotola può diventare un pretesto per un libro e una nuova storia.

**CAVIARDAGE** - Cancellare le parole di un testo con la pratica del "caviardage", cioè della censura, per dar vita a un nuovo testo e a illustrazioni che coprono le parole.

**LIBRI ILLEGGIBILI TRA FORME, COLORI E IMMAGINI** - Libri oggetto, fatti di colori, forme, tagli, buchi e fogli di grammature diverse per letture "multiple".

**LIBRI FATTI A MANO** - Libri sorpresa, tridimensionali, libri con i fori, libri teatro e a fisarmonica, libri opplà...





# ARTE, SCIENZA E ROBOTICA

Partendo da materiali semplici e destrutturati ci si addentrerà nel mondo delle scoperte e dei perché attraverso semplici prototipi scientifici per avvicinarci al concetto di “esperimento”, di prova e di verifica delle ipotesi. Dalla costruzione di mongolfiere alla progettazione di fontane e depuratori, fino alla progettazione di automi, di robot e uso del linguaggio coding.

## L'OFFICINA DI LEONARDO

Un avventuroso viaggio tra scienza, arte ed esperienze emozionanti, per scoprire che l'indagine scientifica è anche occasione di arte, gioco e narrazione.

- L'ascensore di Leonardo
- Le catapulte
- I corpi nel cerchio
- I bestiari fantastici
- Il ponte di Leonardo

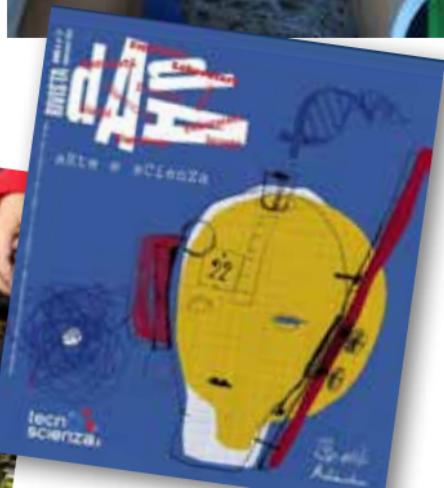


**FALEGNAMERIA ASTRONOMICA: L'OROLOGIO SOLARE** - Strumento pre-galileiano interessante per le numerose deduzioni possibili sul moto apparente del sole, sull'inclinazione dei raggi, sui periodi astronomici terrestri.

**Di-VENTO IN-VENTO** - Prototipi fantasiosi e originali per scoprire proprietà e utilizzi dell'elemento invisibile.

**ACCADUEO** - Scoprire il significato di parole come liquido, pressione, trasparenza e densità. Progettare depuratori, fontane, oggetti galleggianti per addentrarsi nei segreti dell'elemento acqua.

**ARTE, ROBOTICA E NARRAZIONE** - Tinkering, assemblaggi creativi, usare il linguaggio coding per leggere i libri, creare mappe e labirinti narrativi.





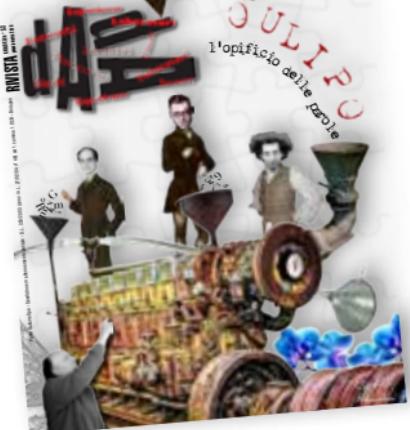
# FANTASTICA... MENTE



Grammatiche e design, architetture del segno e della parola, forma dei racconti e creazione dell'immagine per scoprire la complementarietà di Rodari, Munari e Lionni, tre grandi maestri dell'arte e della letteratura.

**STORIE INFINITE** - Un incastro dopo l'altro per comporre una storia infinita con sequenze da scambiare e ricombinare.

Paesaggi, personaggi e oggetti diventeranno elementi fondamentali di un racconto, vere e proprie tessere di un mosaico narrativo dagli innumerevoli risvolti.



**NASCONDIGLI TRA LE PAGINE E LIBRI ILLEGGIBILI** - Libri-gioco che hanno buchi grandi e piccoli, porticine, finestrelle, per scovarvi sotto divertenti sorprese e insolite trasformazioni.

**FRONTE-RETRO: DENTRO L'IMMAGINE** - Avanti/dietro, sopra/sotto, giorno/notte e altre corrispondenze che potranno essere sperimentate ispirati dal lavoro del graphic-designer Komagata.

# SCOPRIRE RODARI, MUNARI E LIONNI

**SBAGLIANDO S'IMPARA** - Giochi di parole, sciarade, indovinelli per un laboratorio di Grammatica della fantasia.

**INCIPIT ALLA LETTERA** - Composizione di una lettera dell'alfabeto attraverso l'utilizzo di svariate tecniche: dal ritaglio all'inchiostro, dal timbro tipografico al frottage, per scoprire le differenti vesti di una stessa forma.

E ancora:

**LE MACCHINE INUTILI** - **UN COLORE TUTTO MIO!** - **FIABE IN RESTYLING**

**UN VOLTO, 1000 FACCE** - **ARCHEOLOGIA DEL 3000**





# INVENTARE & DIVENTARE

Narrare, raccontare, rappresentare, comunicare, immaginare, sono gli elementi comuni del teatro del libro che ne fanno degli insostituibili strumenti educativi al servizio della scuola e non solo.

**BURATTINI, MARIONETTE E PUPAZZI** - Il loro uso può intrecciarsi con le attività plástico-pittoriche, musicali, ritmiche, logico-matematiche e di apprendimento linguistico...

**TEATRO DELLE OMBRE** - Per addentrarsi nei segreti della scenografia, nei misteri delle apparenze, nello stupore dei colori e degli effetti luminosi.

**KAMISHIBAI: LA VALIGIA DEI RACCONTI** - Il Kamishibai è un teatro d'immagini di origine giapponese, un originalissimo contenitore di storie che offre la possibilità di proporre una serie di attività legate al racconto e all'immagine. Un teatro che non sale in cattedra ma la usa come luogo scenico creando un forte coinvolgimento tra attori e pubblico.

E ancora:

**LIBRI TEATRO - TEATRI PORTATILI - GLI INVENTA-STORIE**



# CINE-MACCHINE E FOTOGRAFIA

Ripercorrere le principali tappe storiche del cinema prima dei Lumière dai primi strumenti di animazione dell'immagine alla costruzione di semplici cinemacchine (fenachistoscopio, stroboscopio, zootropio....).

Una serie di attività per comprendere il mondo dell'immagine fotografica e cinematografica e per scoprire come le immagini si formano.

Tra le proposte:

**LE TROTTOLE SCIENTIFICHE**

**FENACHISTOSCPIO**

**ZOTROPIO**

**LIBRO ANIMATO**

**CAMERA OSCURA DI LEONARDO**

**FOTOCONTATTI**





ENTE RICONOSCIUTO E ACCREDITATO DAL 

Edizioni Artebambini da oltre 30 anni opera nel settore della formazione e dell'educazione, promuove ed organizza in Italia e all'estero corsi di formazione, seminari, incontri e mostre d'arte, master e convegni internazionali rivolti agli adulti con esperti sia appartenenti al mondo artistico che al mondo accademico. Con i suoi docenti e operatori è presente in modo capillare nelle scuole di ogni ordine e grado, nei musei, nelle biblioteche attraverso i suoi strumenti educativi rivolti a bambini e ragazzi.

Segreteria nazionale: via del Gandolfo, 5G - 40053 Valsamoggia Loc. Bazzano (BO) - Tel. 051 830990

Sede operativa: Via Polesi, 4 E, 40122 Bologna - Tel. 051 265861

e-mail: [info@artebambini.it](mailto:info@artebambini.it) - [formazione@artebambini.it](mailto:formazione@artebambini.it) - [www.artebambini.it](http://www.artebambini.it)



Artebambini



@EdizArtebambini



@artebambini\_dada

ARTEBAMBINI è anche in:

TRENTINO ALTO-ADIGE  
[artebambini.trentino@gmail.com](mailto:artebambini.trentino@gmail.com)

LOMBARDIA  
[artebambini.lombardia@gmail.com](mailto:artebambini.lombardia@gmail.com)

TOSCANA  
[artebambini.toscana@gmail.com](mailto:artebambini.toscana@gmail.com)

EMILIA ROMAGNA E MARCHE  
[info@artebambini.it](mailto:info@artebambini.it)

ABRUZZO  
[artebambini.abruzzo@gmail.com](mailto:artebambini.abruzzo@gmail.com)

ROMA E LAZIO  
[artebambini.lazio@gmail.com](mailto:artebambini.lazio@gmail.com)

PUGLIA  
[artebambini.puglia@gmail.com](mailto:artebambini.puglia@gmail.com)

LUCCA  
[loplop.artebambini@gmail.com](mailto:loplop.artebambini@gmail.com)