

STEAM[®]

PROGETTI SCUOLA E CORSI DI AGGIORNAMENTO

Per scoprire, conoscere e sperimentare le scienze, le geometrie, le tecnologie, le arti e i nuovi linguaggi



è un ente accreditato e riconosciuto dal



MIM
Ministero dell'Istruzione
e delle Università

Georgette Yakman, filosofa e scienziata statunitense, introdusse nel 2007 la A nelle discipline STEM con il fine di promuovere e integrare le Arti con le materie scientifiche e tecniche.

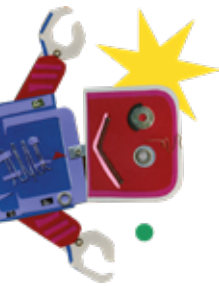
La "A" di Arti è il collante tra il mondo umanistico e quello scientifico: è creatività e pensiero critico, inter- e trans-disciplinarietà, contaminazione e scoperta.

L'approccio STEAM favorisce l'apprendimento cooperativo, la progettualità, l'interazione tra i saperi e i campi di esperienza.



PROGETTI PER SCUOLE D'INFANZIA E 1° CICLO PRIMARIE

Esperienze ludiche e creative, pensate per i più piccoli, dove Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Arte e Matematica s'incontrano in attività coinvolgenti e interattive. Ogni laboratorio è progettato per incoraggiare il pensiero critico, la collaborazione, l'immaginazione offrendo un primo approccio al mondo della scoperta e dell'innovazione a misura di bambino e bambina.



SUONI D'ACQUA E SUONI DI OGGETTI

Sensorialità, arte, colori, musica

Palestre sonore, stagno di Monet, giochi sonori, cassette dei suoni

IL CIELO TRA ARTE E SCIENZA

Astronomia, luce, osservazione

Acchiappanuvole, visori di costellazioni, equilibristi del cielo

KAMISHIBAI E VISUAL STORYTELLING

Coding, robotica, bee bot

Illustrare una storia, il kamishibai, le sequenze e i robot

UNIVERSI DI LUCE

Fisica, colori, sensorialità

Trottole scientifiche, gioco con le ombre, diapositive creative

ECOSISTEMI: IL MONDO DELLE API

Ecologia, matematica, robotica

Api, numeri e geometria, tassellazioni e orientamento



BTM: BESTIARIO TECNOLOGICAMENTE MODIFICATO

Biologia, immaginazione, illustrazione scientifica

Tinkering, multimaterialità, arredo del giardino scolastico

PER FARE UN ALBERO

Matematica, ambiente, sensorialità

Alberi e identità, gli alberi in movimento, geometria e botanica

ARCHITETT'ARTE

Geometria, studio delle forme, architettura

Le forme e i volumi, progettare una città, le città sonore

I laboratori si svolgono presso le sedi delle scuole, biblioteche, musei. Possono essere concordati uno o più incontri sui temi prescelti.

Per informazioni e prenotazioni:
EDIZIONI ARTEBAMBINI
www.artebambini.it
- info@artebambini.it
tel. 051.830990 - 265861

PROGETTI PER SCUOLE PRIMARIE E SECONDARIE

Progetti articolati in Unità Didattiche di più incontri dove le arti visive, la narrazione, la musica, la poesia non si riferiscono solo all'ambito estetico ma trovano applicazione nell'utilizzo dei nuovi linguaggi. Riconciliare arte e scienza, espressività e tecnologia, immaginazione e sensorialità, astratto e concreto per scoprire il piacere di saper progettare e apprendere.



BOTANICA VERDE E IMMAGINARIA

- Flora futurista: arte e geometrie
- Giardini in movimento
- Come suonano le piante?
- ITM: insetti tecnologicamente modificati

KAMISHIBAI E VISUAL STORYTELLING

- Menabò di una storia illustrata
- Le mappe narrative e le sequenze
- Storytelling con i bee bot

ARCHITETT'ARTE

- Dalla superficie piana al volume
- Giochi con materiali solidi (tubi, costruzioni)
- Architettura e arte: Paul Klee e Mondrian
- Architettura e tecnologia: città di luce e videomapping

LUCE, FORME E COLORI

- Trottole e illusioni ottiche
- Fluorescenze e trasparenze
- I Rotorelief di Duchamp e i giracolori
- I robot grafici



L'OFFICINA DEI SUONI E DEI COLORI

- Uso della tecnologia Touchme
- Che suono fanno i colori?
- Quadri musicali e acquarelli sonori
- Disegno e sonorità

LE OFFICINE DI LEONARDO

- L'ascensore di Leonardo
- I bestiari fantastici
- I corpi nel cerchio
- Marchingegni robotici

FORMAZIONE STEAM

CORSO DI AGGIORNAMENTO RICONOSCIUTO MINISTERIALMENTE
attivabile in moduli dalle 8 alle 25 ore (online e presenza)

- Didattica e laboratori STEAM
- Conoscenza dei supporti hardware e programmi software: Bee bot, Touchme, Playtron, Mapmap, Ableton
- Didattica STEAM e atelier creativi
- Tecnologia e arte
- Narrazione, kamishibai e nuove tecnologie

