FORMAZIONE, AGGIORNAMENTO E CONSULENZA PEDAGOGICA

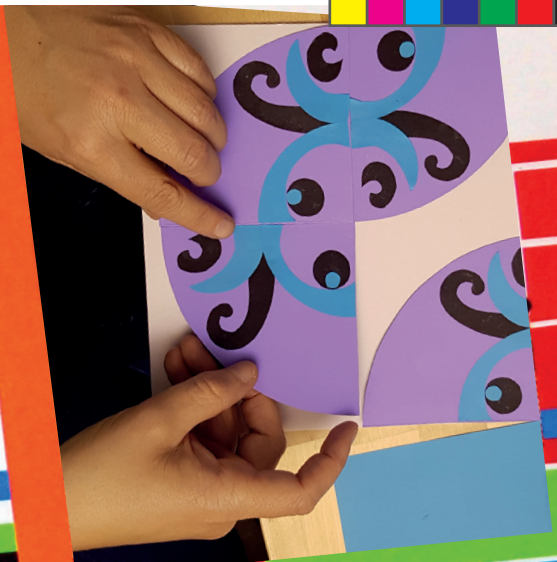
PER INSEGNANTI

EDUCATORI

BIBLIOTECARI

GENITORI

OPERATORI MUSEALI



CORSI RICONOSCIUTI E ACCREDITATI DAL MIUR

Artebambini

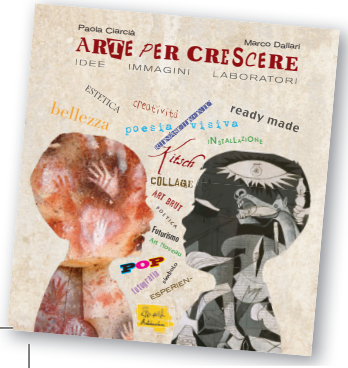
PERCHÉ ARTEBAMBINI?

ARTEBAMBINI = FORMAZIONE PERMANENTE

Centrale è l'intervento di chi educa, la formazione culturale, l'impegno convinto e costante di chi propone esperienze: l'adulto deve recuperare in primo luogo la capacità di andare al di là del già fatto, di vincere la paura della trasformazione, di ritrovare il piacere di stupirsi.

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, Bertrand Russel, Leo Lionni, Piero Bertolini, Edgar Morin 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.





METODI ATTIVI

La formazione Artebambini si fonda su un metodo attivo che permette di progettare, costruire **percorsi laboratoriali**, creare atelier tematici, sperimentare linguaggi, espressioni e itinerari didattici inusuali, documentare e verificare il lavoro pedagogico.
La formazione diventa una grande **enciclopedia delle occasioni** per avvicinarsi ai saperi in maniera multidisciplinare e interdisciplinare e porsi come l'inizio di un percorso di ricerca-azione.

A CHI SI RIVOLGONO?

A insegnanti di ogni ordine e grado, educatori di asilo nido, bibliotecari, operatori museali, librai, operatori sociali...

DOVE SI SVOLGONO?

- nelle scuole di tutta Italia su richiesta
- nei musei
- nelle biblioteche
- nelle librerie
- negli spazi Artebambini

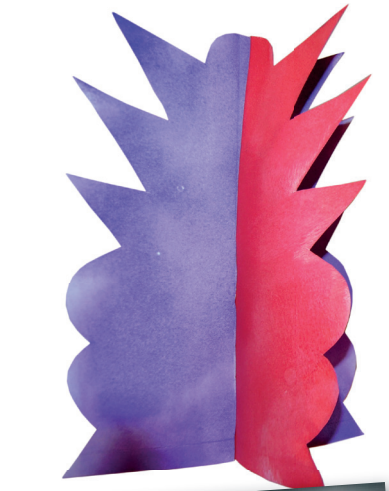
QUANTO DURANO?

I corsi possono avere una durata variabile dalle 4 ore in su ed essere suddivisi in sessioni di lavoro.

A CHE TEMATICHE FANNO RIFERIMENTO?

- Atelier: nella scuola, al museo, in biblioteca
- Didattica dell'arte e della scienza
- Libri, racconti e narrazioni
- L'ambiente e i suoi alfabeti
- Il kamishibai e il teatro minimo
- Intercultura, cibo e alimentazione
- Metodo STEAM
- Spazi verdi e architetture

...e molto altro!







INDICE



NATI PER L'ARTE	8
ATELIERISTA PER LA SCUOLA D'INFANZIA	9
ATELIERISTA A SCUOLA, AL MUSEO, IN BIBLIOTECA	10
AMBIENTE COME ALFABETO	12
OUTDOOR EDUCATION	13
NATURA E PAESAGGI	14
DALLA TERRA AL FUOCO ALCHEMICO	15
ARCHITETT'ARTE	16
EDUCARE ALLA CITTADINANZA	17
INCONTRI DI ARTE, POPOLI E CULTURE	18
TESSITORI DI STORIE	19
SEGNI, ALFABETI E SCRITTURE	20
FANTASTICA... MENTE RODARI, MUNARI E LIONNI	21
LIBRARSI	22
NARRAZIONE E LETTURA ESPRESSIVA	23

INDICE

ARTE CHE PASSIONE!	24
MINISEUM: ARTE PER TUTTI	25
DISEGNARE PER CRESCERE	26
EMOZION'ARTI: L'ABC DELLE EMOZIONI	27
I 5 SENSI	28
SAPERI E SAPORI	29
ARTE & RIUSO	30
GIOCO E GIOCATTOLO	31
STEAM	32
ARTE, MATEMATICA E GEOMETRIA	34
OFFICINA DELLA SCIENZA	35
ROBOTICA E NUOVE TECNOLOGIE	36
LE OFFICINE DI LEONARDO	37
KAMISHIBAI: LA VALIGIA DEI RACCONTI	38
KAMISHIBAI: DAL TEATRO AL LIBRO, DAL LIBRO AL TEATRO	39



NATI PER L'ARTE







Nati per l'arte è un progetto Artebambini che intende avvicinare i bambini fin da piccolissimi al mondo dell'arte contemporanea offrendo innumerevoli occasioni di apprendimento e sperimentazione che vanno dalla scoperta dei materiali più disparati al rimescolio tra immagine, oggetti e sensi. Giocare con l'arte, quindi, non per diventare artisti o imparare la storia dell'arte ma per usarla come opportunità di crescita e testo-pretesto per esperienze estetiche-laboratoriali.

Tra le proposte:

- Organizzare gli spazi per un atelier al nido
- Tocco-gioco-scopro
- Giocare con gli oggetti e i materiali
- Arte in movimento e psicomotricità



ATELIERISTA DI SCUOLA D'INFANZIA

Il corso si propone come un'esperienza unica e globale. È aperto a insegnanti, educatori e a chiunque sia interessato a progettare e condurre atelier dell'espressione e della narrazione grafica, pittorica e visuale rivolti a bambini e bambine della scuola d'infanzia. Il corso vedrà alternarsi momenti di teoria e pratica educativa e intende offrire la possibilità di sperimentare, progettare e condurre attività di laboratorio.
Le arti, il linguaggio delle immagini, la narrazione, l'utilizzo di materiali, l'organizzazione degli spazi di laboratorio saranno i temi caratterizzanti il corso.

Tra le proposte delle sessioni formative:

- Gli atelier dei 5 sensi
- Lo scrigno dell'arte (gli albi illustrati per piccoli)
- Piccoli sguardi (pre-libri e pre-testi)
- Bambini estetici
- Arte e narrazione

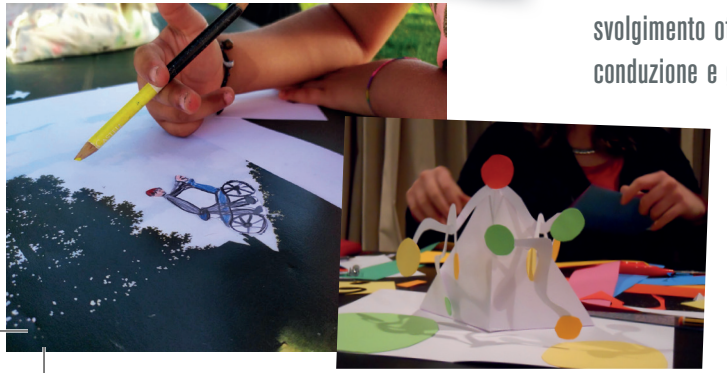




ATELIERISTA A SCUOLA,

Il corso è rivolto chi vuole proporre percorsi d'atelier nelle scuole, nelle biblioteche, nei musei e a chi organizza attività culturali per le famiglie. I temi trattati vanno dalla progettazione di atelier d'arte alla narrazione, all'organizzazione degli spazi e dei materiali, alla costruzione di itinerari operativi che vedono coinvolti i diversi saperi. Le proposte sono aperte anche a chi si avvicina per la prima volta ai temi trattati.

Dal 2023 è attivata una Scuola di ALTA FORMAZIONE: ATELIRISTA E EDITORIA di 160 ore svolgimento ottobre-luglio utile a chi voglia acquisire nuove competenze nella progettazione, conduzione e gestione di attività laboratoriali con un approfondimento specifico nella conduzione di atelier espressivi e della narrazione grafica, pittorica e visuale rivolti a bambini, ragazzi e giovani.





AL MUSEO, IN BIBLIOTECA

Possono essere proposte diverse sessioni di lavoro di durata da concordare, in particolare:

- Pedagogia e arte
- Il laboratorio: uno strumento educativo
- L'arte del gioco
- L'arte d'illustrare
- L'arte di narrare
- La documentazione pedagogica
- Editoria: idea, progetto, realizzazione
- Impresa educativa e impresa culturale
- Esperienze europee









AMBIENTE COME ALFABETO

L'ambiente fa esplodere conoscenze e fantasia, è una grande enciclopedia delle occasioni, è tempo-spazio di ri-creazione, di idee, di sperimentazioni e trasformazioni. La natura può divenire "sussidiario" attivo, abbecedario vivente, laboratorio estetico, galleria d'arte, museo sentimentale, archivio di idee, biblioteca di storie, verde pubblico animato.

Tra le proposte laboratoriali:

- Laboratorio Bateson
- Biblioteca verde: pagine di natura
- Gli alberi nell'arte
- IAM - Insetti artisticamente modificati
- L'ambiente tra arte, scienza e gioco



OUTDOOR EDUCATION



Un giardino o un cortile scolastico rappresenta un'opportunità di conoscenze, una grande aula verde in cui è possibile progettare "atelier" diversi. Le forme della natura suggeriscono alfabeti inconsueti, i colori dell'ambiente spingono a inventare racconti inediti. Fiori, foglie, sassi, sabbia, rami, conchiglie diventano originali protagonisti che predispongono a osservare, a capire e sentire la natura e il mondo che ci circonda con occhi più attenti.

Tra le proposte laboratoriali:

- Land art e attrezzature gioco
- Naturoteca: texture e frottage
- Torte di terra
- Facce d'albero
- Giardini d'artista
- Altalene sentimentali





NATURA E PAESAGGI





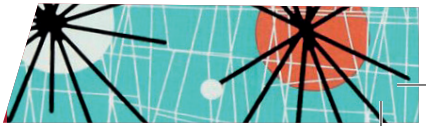




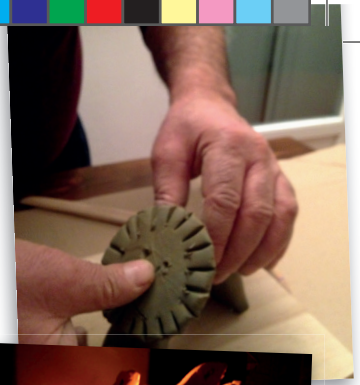
Dolce, idilliaco, arido, rigoglioso, roccioso, impervio, selvaggio, aspro, antropizzato: ognuno di questi aggettivi descrive la geografia di un paesaggio, la natura che lo connota, l'anima che lo abita.
Presente, passato e futuro, il paesaggio è dentro e fuori di noi in ogni momento della vita: quando lo percorriamo per spostarci da un luogo a un altro, quando ne assaporiamo le prelibatezze e l'aria, quando si fa scenario dei momenti memorabili e di quelli meno belli che si vorrebbe dimenticare.

Tra le proposte laboratoriali:

- Scatole paesaggio
- Villaggi in verde vegetale
- Ritratti di paesaggio
- I paesaggi impressionisti
- Villaggi fragili
- Il paesaggio nell'arte



DALLA TERRA AL FUOCO ALCHEMICO



In un pugno di terra c'è tutta la storia dell'uomo. Miti, poemi, leggende parlano di lei e rendono l'impasto primordiale di argilla eterno.
La terra e la ceramica per le sue notevoli implicazioni saranno un'occasione per introdurre percorsi di lavoro multidisciplinare: dall'arte antica di modellare al bisogno irrefrenabile di lasciare segni e tracce, dalla storia delle civiltà allo stretto rapporto tra uomo e ambiente. Modellare, scolpire e poi fissare con la cottura il manufatto darà consistenza all'esperienza creativa.





Tra le proposte laboratoriali:

- Laboratorio di tracce e impronte
- Erbari fossili
- Stampi e bassorilievi
- I libri codice
- Smaltatura e cottura
- La creta a scuola e al museo







ARCHITETT'ARTE





Quanti modi ci sono di guardare una città? Quante architetture esistono? Quanti frammenti e quanti punti di vista? La città con la sua urbanistica e la sua struttura è un insieme di luoghi e di simboli che ci parlano della società e di chi la popola.

La città diventa un'enciclopedia delle occasioni, un pretesto utile per favorire incontri, per costruire percorsi sulle identità e sulle differenze, per capire le trasformazioni intervenute e il susseguirsi delle stratificazioni.

Tra le proposte laboratoriali:

- La città in scatola
- Le scenografie urbane
- Visioni di città
- Città in tasca
- I luoghi dell'abitare
- L'architettura come spazio narrativo
- Le città di ieri, di oggi e le città immaginate
- Avventure urbane: costruire mappe sensoriali
- Architettura e tecnologia: città di luce e videomapping



EDUCARE ALLA CITTADINANZA

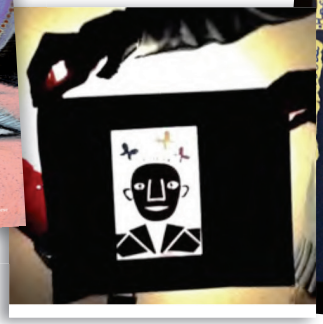
La cittadinanza è l'arte di vivere. Essere cittadini è un'arte che ha bisogno di azioni concrete: partecipare, rispettare, conoscere, agire. Una serie di proposte per valorizzare il nostro patrimonio culturale e per costruire un'identità civica con l'aiuto dell'arte.

Tra le proposte laboratoriali:

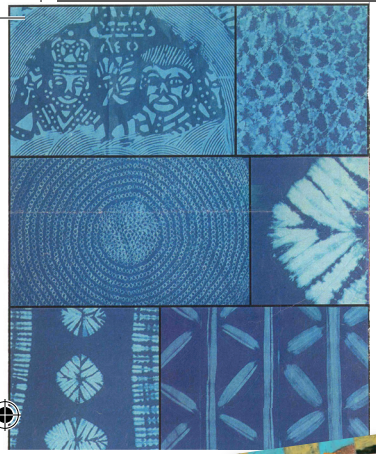
- Finestre sulla bellezza
- Cittadini Arti-visti
- Abi-tanti
- Le città invisibili
- Monumenti in gioco
- Nella testa un sogno











INCONTRI DI ARTI, POPOLI E CULTURE

Invasione, evasione: da sempre le popolazioni si incrociano e si intrecciano, le storie si mescolano, i linguaggi vengono scambiati, le forme corrispondono. I flussi migratori ridisegnano le identità dei popoli e occorre riflettere su parole quali *multiculturalismo, diversità, trasversalità* e ripensare a termini come *confine, contaminazione, incontro.* Il linguaggio artistico ha in sé la rappresentazione dei valori, dei significati e delle aspirazioni dei popoli.



Tra le proposte laboratoriali:

- Il villaggio dei popoli
- Seguendo batéké: sculture e maschere
- I colori dell'Africa: il batik
- I mandala: atelier di scrittura effimera
- Folle, popoli e culture: i cartoritratti
- Il tappeto volante: raccontare i colori del mondo
- Vivere e giocare nel mondo



TESSITORI DI STORIE

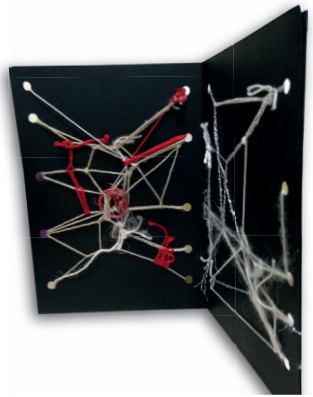


C'era una volta... è l'incipit di ogni storia, sono le magiche parole che ci conducono nel regno dell'immaginario, dove la realtà del quotidiano può essere rivissuta, giocata e interpretata.
Le storie non sono solo nei libri, le ritroviamo nella natura, nelle città, nelle opere d'arte, nelle fotografie, nei visi delle persone, nelle tasche dei bambini.
Essere tessitori di storie vuol dire avere l'abilità di leggere nelle cose gli infiniti racconti che possono nascere, aprire le porte dell'immaginazione, costruire raffinate trame resistenti al tempo e all'incuria dell'indifferenza.



Tra le proposte laboratoriali:

- L'arte di Maria Lai
- Le città invisibili
- Fiber art
- Legami: storie e libri tessuti
- Racconti sulla via della seta
- Tessere fili: la tessitura come antico mestiere, nuova scoperta





SEGNI, ALFABETI E SCRITTURE

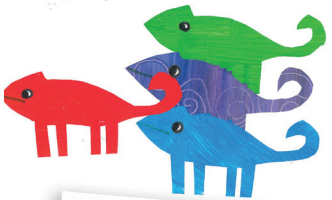


La storia della scrittura ci parla di un nesso inscindibile tra l'uso dei materiali, l'abilità del gesto e la padronanza delle tecniche che consentono all'atto creativo la trasformazione degli alfabeti e l'evoluzione di differenti modi di comunicare. Gli artisti utilizzano diversi segni nati spesso dal risultato di gesti intenzionali, contrassegnati da azioni corporee decise, provocatorie o ludiche. Pensiamo a Keith Haring, Yves Klein, Jackson Pollock o Afro; oppure alle opere di Alighiero Boetti, Alberto Burri e di Lucio Fontana, le cui superfici spesso sono tessute, tagliate, bucate, bruciate, o le tessere da incastro di Dubuffet, ottenute dalle infinite combinazioni di linee nere.

Tra le proposte laboratoriali:

- Trame calligrafiche
- I teatrini di Fontana
- Gli alfabeti di Spatola
- Calligrammi e alfabeti creativi
- Libri pittogrammizzati di El Lissitzky
- Pagine dadaiste di parole e immagini
- Libri codice ispirati alle opere di Boetti
- Grafie metropolitane
- A spasso con una linea
- Gli arazzi di Miró

FANTASTICA...MENTE RODARI, MUNARI E LIONNI



Grammatiche e design, architetture del segno e della parola, forma dei racconti e creazione dell'immagine per scoprire la complementarietà di tre grandi maestri dell'arte e della letteratura. Scoprire Rodari, Munari e Lionni per inventare storie, per esercitare la nostra mente a un pensiero divergente e attivo, per uscire dagli stereotipi e andare oltre il già visto e il già conosciuto, per fare esperienza delle nostre emozioni.

Tra le proposte laboratoriali:

- Sciarade, stramberie di parole
- La regola e il caso
- Storie infinite
- Il sasso nello stagno: l'invenzione delle storie
- Pre-libri e libri illeggibili
- Macchine inutili e ABC Dada
- A scuola di Fantastica







LIBRARSI







Librarsi è un progetto articolato che vede protagonisti i libri e le illustrazioni. Un invito alla lettura e nello stesso tempo un'elaborazione originale del libro classicamente inteso. Una serie di proposte che forniranno gli elementi base per impostare laboratori creativi sul libro, sul racconto e sulla narrazione per tutte le fasce d'età.
Un approccio attivo e una rivalutazione dei testi, delle parole, dei significati e dei simboli possono farci sperimentare capovolgimenti positivi delle materie scolastiche, contaminazioni utili a innestare processi creativi e sguardi nuovi sulla realtà e sull'immaginario.

Tra le proposte laboratoriali:

- Piccoli sguardi - Primi passi per leggere
- Bibliotechina creativa
- Arte tra le righe
- Impaginiamo la fantasia





NARRAZIONE E LETTURA ESPRESSIVA



Ogni testo ci propone un mondo che si realizza solo nell'incontro con il lettore, con il suo immaginario e la sua esperienza: leggere ad alta voce è rivelare la scoperta di questo mondo ad altri, è un lavoro sul corpo, sulla voce, è educare alla spontaneità di leggere e trovare infine il proprio stile di lettura, la propria personale voce di lettori.

Sessioni formative:

• **La voce in diretta:** Leggere ad alta voce; Anatomia della voce; Animare il testo; Mettere in scena; Le potenzialità e la bellezza delle parole.

• **Dentro la lettura espressiva:** Prepararsi alla lettura; Il tempo per immaginare; Interpretare il testo; Animare il testo; Mettere in scena.







ARTE CHE PASSIONE!



"Giocare con l'arte... per poter guardare l'arte con occhi diversi e... per vivere in modo creativo la scoperta delle regole della creatività". (Bruno Munari)

Tra le proposte laboratoriali:

- **Futurismi:** tattiloteche, vestitini futuristi, parole in libertà...
- **Dadaismi:** gli oggetti impertinenti, parole e immagini...
- **Surrealismi:** caviardage, nella testa un sogno, paesaggi improbabili...
- **Munari:** libri illeggibili, macchine inutili, sculture da viaggio...
- **Mondrian, Kandinsky e Klee:** città e design, dentro il quadro, paesaggi alla Klee...
- **Boetti, Pollock, Matisse:** libri codice, dripping, arazzi...

MINISEUM: L'ARTE PER TUTTI

Il museo e l'arte a portata di bambini e ragazzi attraverso gli atelier presentati su RivistaDADA: l'esperienza del laboratorio Dada propone idee e materiali per "fare" opere e oggetti che esulano dallo stereotipo per un approccio all'arte come piacere della ricerca e del gioco creativo. I corsi offriranno spunti per riscoprire gli intrecci tra manualità, materiali, colori, ritmi, equilibri.

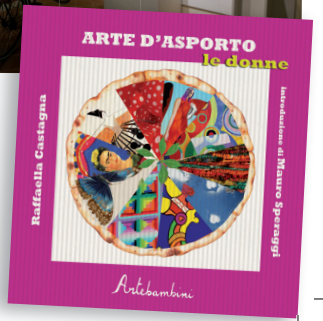
Tra le proposte laboratoriali:

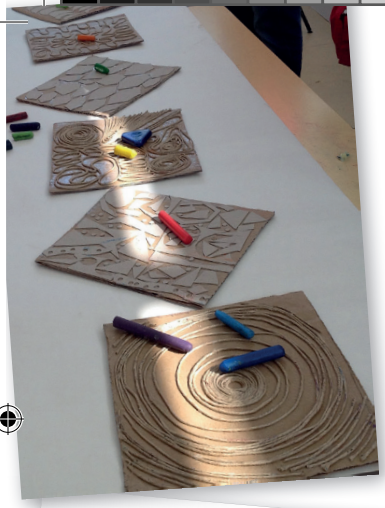
- Come proporre percorsi d'arte attiva
- Arte e narrazione
- Leggere un'opera d'arte
- Scoprimuseo: itinerari laboratoriali tra scuola, museo e territorio
- Storie di oggetti: gli oggetti trasformati, rivisitati, impertinenti, ribelli
- Il kamishibai al museo











DISEGNARE PER CRESCERE

"Disegnare è come andare a spasso con una linea", diceva Paul Klee.
Un invito a percorrere un viaggio nel linguaggio grafico, per chi a un certo punto hanno smesso di disegnare e pensa di non esserne più capace.
Una ricerca attiva con una serie di proposte tra gioco, espressione e riflessione, tra linee, forme e colore.



Tra le proposte laboratoriali:

- Linea, forma e colore
- Approdi su isole deserte
- In-forma nell'arte
- L'alfabeto di un'opera d'arte
- Vortici e mulinelli
- A spasso con una linea... in viaggio verso le forme



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.

Tra le proposte laboratoriali:

- La poesia delle piccole cose di Miró
- Ritratti alla Dubuffet
- Saremo Alberi
- Piccoli musei sentimentali
- Mandala: emozioni di sabbia
- Le scatole della memoria
- Il mio colore
- Nel paese dei Caldomorbidi





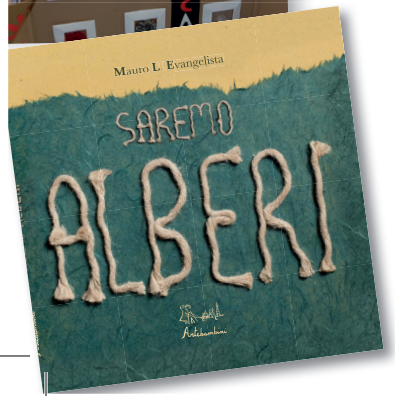












I 5 SENSI
ESPLORAZIONI NARRATIVE SENSORIALI

I cinque sensi ci fanno vivere, sentire e vibrare. Se uno viene a mancare, un altro ne prende il posto, per poi moltiplicarsi ed essere anche più di cinque. Sono determinanti per comunicare elementi e informazioni basilari su ciò che ci circonda e che predispone alla conoscenza. Un universo sensibile è il mondo educativo, un mondo fatto di piccoli incontri, dove si coltiva lo stupore e la meraviglia, dove si apprendono i sentimenti. Questo percorso formativo permette di progettare atelier e laboratori fatti di "relazioni", di sinestesie, di esperienze toccate, sentite, narrate e vissute.

Tra le proposte laboratoriali:

- Lasciare segno del proprio passaggio: impronte e tracce
- Nel cuore del suono
- Universo gustoso
- Nel paese dei caldomorbidi
- Altalene sentimentali
- Tattiloteche, sensoroteche, sussurroteche
- Gli angoli dei 5 sensi



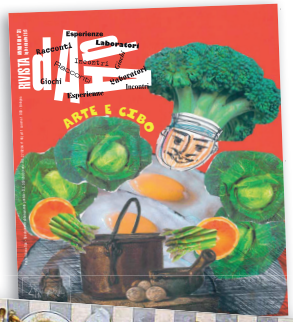
SAPERI E SAPORI

Gli alimenti e la loro trasformazione sono un grande laboratorio di esperienze tattili, olfattive, sonore, cromatiche. 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. I nostri sensi lo assaporano e moltiplicano i tanti modi di gustarlo!



Tra le proposte laboratoriali:

- Disegnare e dipingere col cibo
- Facce di buccia
- Ricette per cuochi in erba
- Villaggio-imballaggio
- Spoerri: tavola o tavolozza?
- Architetti con "gusto"





ARTE & RIUSO





Cos'è il riuso? È uno stile di vita, un atteggiamento mentale e culturale, che ci induce a prestare attenzione ad ogni singolo oggetto. Diversi oggetti e materiali si prestano a nuove funzioni; è necessario formare la coscienza e la convinzione che con creatività e fantasia si possa fornire un più alto ordine di complessità, di utilità e di vitalità giocando con l'impertinenza e la trasformazione di significato.

Tra le proposte laboratoriali:

- Oggetti dadaisti impertinenti
- Gli scaffali del colore
- Ritratti alla Baj
- Le collezioni di Arman
- Collane futuriste
- Progettare un centro REMIDA



GIOCO E GIOCATTOLO

Il gioco e il giocattolo entrano impetuosamente nella dimensione interculturale, interdisciplinare e intergenerazionale.
Il gioco e i giocattoli hanno un'anima fatta di tradizioni, di racconto, di favola, di memoria, di gestualità, di storie di vita e di natura.
Giocare permette di entrare in confidenza con la scienza, con l'arte, con l'ambiente, con il riuso creativo.

Tra le proposte laboratoriali:

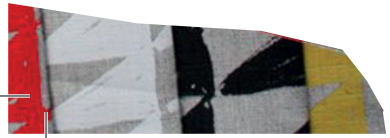
- I giocattoli e i materiali: giocattoli in legno, stoffa, cartone, carta, lana
- Giochi e giocattoli di arredo
- Giocattoli verdi, ecogiochi e giocattoli della tradizione
- Giocattoli e arte: le sculture di Roure e di Tinguely, giochi d'aria di Calder e Munari
- Giocare per ascoltare: giochi di ascolto, musicali e ritmici
- Visto e giocato: giochi ottici, di illusione e di osservazione
- Giochi di gruppo, gruppo di giochi

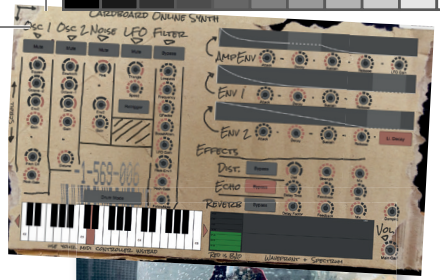
















STEAM

Georgette Yakman, ricercatrice, filosofa e scienziata statunitense, introdusse nel 2007 la A nelle discipline **STEM** con il fine di promuovere e integrare le Arti, intese nel senso più ampio, 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.
Scienze umane, etica, estetica ed espressione artistica favoriscono l'apprendimento cooperativo, la libertà di scelta e l'interazione tra i saperi e i campi di esperienza.

Tra le proposte laboratoriali:

- **ITM:** insetti tecnologicamente modificati
- Come suonano le piante?
- Giardini in movimento
- I rotorelief di Duchamp e i giracolore
- Quadri musicali e gli acquerelli sonori
- I robot grafici

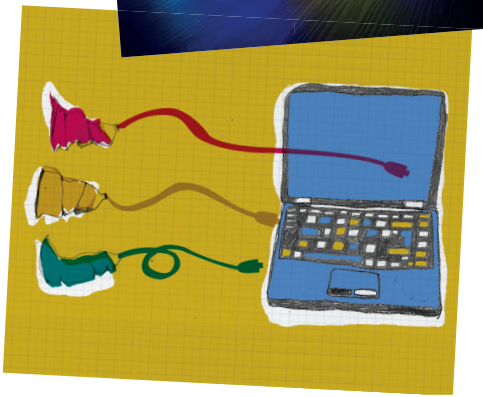
STEAM©

I laboratori STEAM sono progetti articolati in più incontri e in Unità Didattiche. Le arti, in questo contesto, si riferiscono non solo alle arti visive o estetiche, ma anche ai nuovi linguaggi, alla narrazione, alla musica, alla poesia...
Riconciliare arte e scienza, teoria e pratica, utile e bello per scoprire il mondo con i sensi, per cercare, esplorare, vedere, toccare, confrontare, ripetere, immaginare e raccontare.

Tra le proposte di sessioni formative:

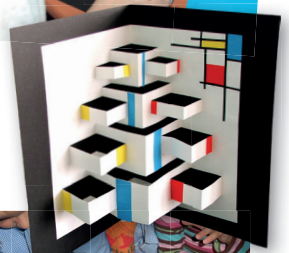
- Didattica STEAM e atelier creativi
- Arte e tecnologia
- Conoscenza dei supporti hardware e programmi software: Bee bot, Touchme, Playtron, Ableton, Mapmap

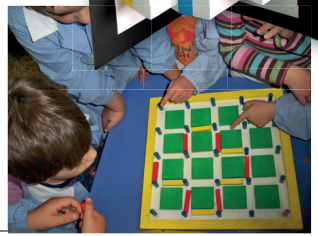












ARTE, MATEMATICA E GEOMETRIA

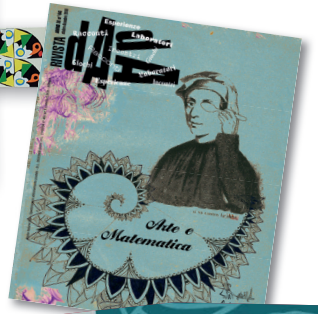
STEAM

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.

Tra le proposte laboratoriali:

- Mondrian: quadrati e rettangoli in 3 D
- Prospettive: fronte-retro
- In forma di numero
- L'arte si veste di geometrie
- Vortici e mulinelli: l'arte di Sol Lewitt
- Mosaici matematici
- La matematica della natura
- Perlustrazioni nello spazio: tra opposti e contrari
- Trasparenze tra più e meno
- Geometrie in expand



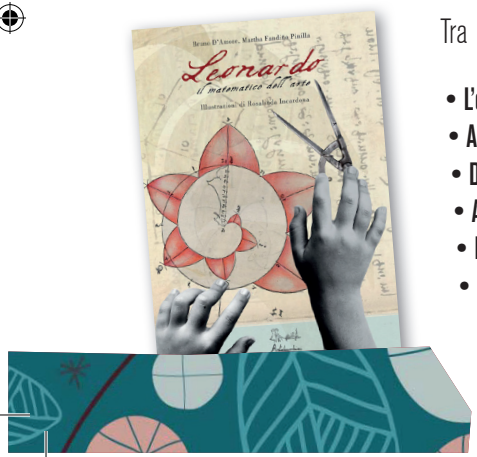




OFFICINA DELLA SCIENZA

STEAM

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



Tra le proposte laboratoriali:

- **L'Officina di Leonardo:** catapulte, ponti, bestiari fantastici, corpi nel cerchio...
- **Astrolab:** visore di costellazioni, orologi solari, astrolabi...
- **Di-vento in-vento:** l'aria e le sue leggi
- **Accadueo:** fontane, depuratori, esperimenti di galleggiamento...
- **L'Ingegner Calder:** equilibri, forze e baricentri
- **E luce fu!**: dalle trottole scientifiche ai fonovisori



ROBOTICA E NUOVE TECNOLOGIE

STEAM



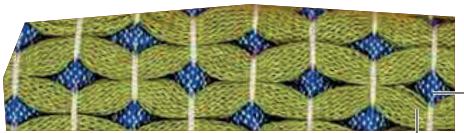
La robotica educativa è un mezzo e non un fine, e il suo impiego è volto a sviluppare le competenze di base e a realizzare quei laboratori di sperimentazione che sono necessari per una reale innovazione della scuola: i robot didattici sono dei mediatori di conoscenze, di relazioni e di scambi. Punto di forza della robotica educativa è la trasversalità, è l'"imparare facendo", è il pensiero computazionale applicato a differenti contesti didattici.





Tra le proposte laboratoriali:

- Robotica creativa tra riciclo e consumo consapevole
- Laboratorio Tinkering
- Automi e robot d'arte
- Arte, robotica e narrazione
- Il linguaggio coding per creare mappe e labirinti narrativi
- Robotica e geometria



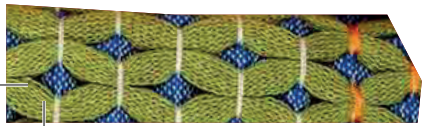
LE OFFICINE DI LEONARDO

STEAM

Non c'è un solo campo del sapere a cui non abbia applicato la sua attenzione e il suo genio!
La sua ricerca, piena di curiosità e di originalità, ci spinge ad una indagine scientifica che è insieme anche occasione di arte, gioco e narrazione. Laboratori alla scoperta di Leonardo per un avventuroso viaggio tra scienza, arte e invenzioni.

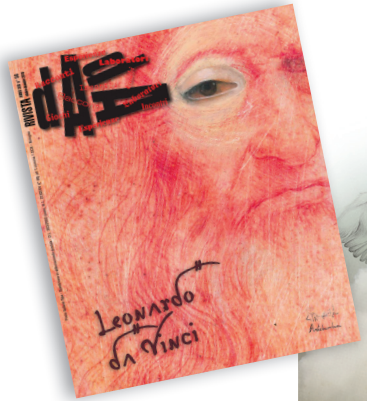
Tra le proposte laboratoriali:

- L'ascensore di Leonardo
- I bestiari fantastici e gli animatti
- I corpi nel cerchio
- Marchingegni robotici
- Le catapulte











KAMISHIBAI: LA VALIGIA DEI RACCONTI



Artebambini e il kamishibai

Proposto in Italia da Paola Ciarcià e Mauro Speraggi nel 2004, è un teatro d'immagini di origine giapponese utilizzato dai cantastorie all'inizio del secolo scorso, un originale ed efficace strumento per l'animazione alla lettura. Rimette al centro il racconto ad alta voce, dà dignità al modo delle figure, ripristina un legame stretto tra narratore/trice e pubblico, potenzia la dimensione dell'ascolto, dell'attesa, dell'attenzione.



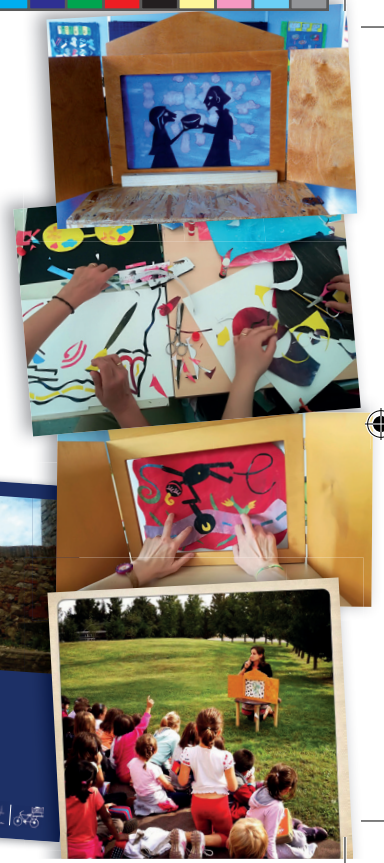


KAMISHIBAI
DAL LIBRO AL TEATRO, DAL TEATRO AL LIBRO

Espressione corporea, marionette, burattini, teatro minimo e delle ombre, teatri portatili e kamishibai possono intrecciarsi con le attività plastico-pittoriche, musicali, ritmiche, logico-matematiche e di apprendimento linguistico. Il kamishibai, teatro d'immagini di origine giapponese, offre la possibilità di proporre una serie di attività legate al racconto e alla realizzazione di sequenze illustrate. È un invito a raccontare e fare teatro, a scuola, a casa.

Sessioni di lavoro per il kamishibai:

- La sequenza narrativa, il menabò, la storia e le immagini
- Progettare le tavole illustrate per kamishibai
- Saper narrare: la voce, la musica e i suoni
- Il Kamishibai come strumento per trasformare una lezione scolastica in racconto
- Libri-teatro
- Burattini, pupazzi e marionette
- Teatro portatile delle ombre
- Visual storytelling con i bee boot (STEAM)



ENTE RICONOSCIUTO E ACCREDITATO DAL MIUR

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.

Edizioni Artebambini
Segreteria nazionale: Via Provinciale Est 1, Loc. Bazzano - 40053 Valsamoggia Bo - Tel. 051 830990
Sede operativa: Via Polese, 4 E, 40122 Bologna - Tel. 051 265861 e-mail: info@artebambini.it - artebambini2013@gmail.com
www.artebambini.it

Artebambini artebambini_dada Edizioni Artebambini

ARTEBAMBINI è anche in:

TRENTINO ALTO-ADIGE
artebambini.trentino@gmail.com

LOMBARDIA
artebambini.lombardia@gmail.com

TOSCANA
artebambini.toscana@gmail.com

EMILIA ROMAGNA E MARCHE
info@artebambini.it

ROMA E LAZIO
artebambini.lazio@gmail.com

PUGLIA
artebambini.puglia@gmail.com

I.P. RIVISTADADA