



CAMPANIA MAZE

Prof. Clementina Gily

PA Educazione Estetica all'immagine, Beni Culturali, Università degli Studi di Napoli Federico II

LUPT Via Toledo 402 - Dipartimento di Studi Umanistici Via Porta di Massa 1 80133 NAPOLI

Via Tito Angelini 2 80129 Napoli 3382005597 www.oscom.unina.it 3248146387

gily@unina.it

La Pedagogia della Bellezza

Laboratori "DiversaMente": dal labyrinth al maze



PROGETTO DiversaMente 2014-2015

2014:
MediaMente
Alimentazione
Artinfanzia

MEDIA MENTE 2015
STATUE E RUOLI IN SCENA

GENNAIO FEBBRAIO

Arte di Ragionare: INTRODUZIONE: VIDEOGIOCO SANT'ANIELLO

DOPO il gioco in comune, si parla del bello (libretto) e si avvia il laboratorio di disegno seguito dalla mostra (lo scopo è di lasciare spazio a tutti ma di insegnare a scegliere: anche nel disegnare si disegna solo l'essenziale)

Il giudizio estetico, che divide il bello dal piacevole, che migliora il gusto pensandoci su, è un gioco altamente educativo sul vissuto televisivo e in rete. Ogni mese si sceglie un giorno per conversare su un argomento SCELTO insieme: un videogioco, un programma tv, un cartone, un personaggio (una STATUA, dicono gli esperti della memoria, un qualcosa che sta fermo e si fa guardare da tutte le parti). È richiesto un verbale di una pagina.

MARZO

Visual Thinking: saper vedere – un laboratorio di disegno aiuta a schizzare la sede dell'OZANAM: una visione d'insieme o un particolare – a scelta. Qui come altrove si può inserire il LABFOTO.

La visita a Sant'Aniello a Caponapoli (Piazza CAVOUR) mostra agli alunni il bellissimo restauro ed il bassorilievo che quest'anno proponiamo di studiare.

Una visita a Città della Scienza mostra il processo della stampante 3D.

APRILE

1. la discussione IN CIRCLE TIME sceglie l'argomento cui dedicarsi nel laboratorio di disegno e foto.
2. si naviga in rete alla ricerca di notizie
3. si elabora il testo che accompagni le immagini: può essere informativo o anche può narrare la storia della STATUA, dell'autore ecc., il testo completerà i disegni del libretto che sarà distribuito a tutti e presentato al premio DOCARTE con il backstage del corso
4. la STATUA può anche essere oggetto di osservazioni aritmetiche, geometriche, geografiche, scientifiche – anche questi testi saranno inseriti nel libretto.

Altre possibilità di visite reali o virtuali

Arte di Ragionare

1. Visita di studio: Museo Nazionale. Si visita una statua, scelta prima al computer anche quando si decide la visita di classe. Si costruisce insieme la storia che la riporti al suo ambiente naturale, un tempio, una casa ricca – e capire com'è diverso oggi nel museo! Come doveva apparire ai Romani la statua di un Dio?
2. Visita di studio: La metropolitana. Ecco l'esempio di come l'opera d'arte sta in un ambiente di vita. Gli allievi visitano la fermata di Piazza Garibaldi, dove Pistoletto ha disegnato su uno specchio la folla: siamo proprio noi, la comunità che scende e che sale sulle scale che si intersecano fra di loro.

PRODUZIONE a scuola: si elabora il testo/libretto a computer mettendo le informazioni, i racconti, i disegni, le foto.

La STATUA 2015 in 3D si realizza in presenza degli studenti – reale o virtuale (webcam).

Il progetto, fotografato in ogni fase, si costruisce in una cartella di backstage, **STORIA OZANAM 2015:** è il prodotto da presentare per il premio "DOCARTE GiordanoBruno17febbraio" che si assegnerà nel 2016.

DIDATTICA: Il percorso nelle secondarie interseca le materie di studio articolando gli approfondimenti - vedi *programmazioni interdisciplinari in figura* nel sito www.oscom.unina.it. Per la relazione necessaria per l'attestato accreditato, cfr. nel sito "letture/lezioni".