



REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione
Servizio Politiche Scolastiche

(Si torna) Tutti a iscola 2021-22

Linea Laboratori

Scheda progettuale

TITOLO PROGETTO

START GALLERY - Tour multidisciplinare nel mondo delle arti.

SOGGETTO PROPONENTE

Associazione Academia Terra

e-mail

infoacademiaterre@gmail.com



**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione
Servizio Politiche Scolastiche

CARATTERISTICHE DEL PROGETTO

Titolo	START GALLERY - Tour multidisciplinare nel mondo delle arti.
Ambito territoriale di riferimento	Laboratorio 3 – Area Arte e Creatività
Grado di scuola a cui è rivolto	secondaria secondo grado; primaria; secondaria primo grado
Distretti territoriali	OR; CA; SS; NU
Giorni della settimana di disponibilità	Sabato; Mercoledì; Martedì; Lunedì; Venerdì; Giovedì
Numero studenti a cui è rivolto (minimo 15)	25
Ore per laboratorio	30

Descrizione sintetica Operatore economico

Sin dal primo anno di fondazione l'Assoc. ha svolto come attività principali laboratori, festival ed eventi dedicati all'audiovisivo, alla cultura cinematografica, all'educazione all'immagine, all'arte, alla tecnologia e al territorio, rivolti al pubblico e agli istituti scolastici di ogni ordine e grado. L'obiettivo è quello di promuovere un utilizzo creativo e competente delle nuove tecnologie digitali in ambito audio-video finalizzando le attività alla creazione di contenuti audio-visivi.

Descrizione ambito

Laboratorio 3 – Area Arte e Creatività. Sono previsti laboratori di musica, fotografia, cinema, teatro, danza, storia dell'arte, approfondimenti letterari, poesia e arti visive, pittura, scultura, lettura e scrittura creativa, artigianato tipico e non, sartoria, enogastronomia, falegnameria e meccanica. L'obiettivo è quello di ampliare le conoscenze e le competenze in questo ambito, incoraggiando la creatività, la manualità, il gioco.

Descrizione sintetica del progetto

Start Gallery è un percorso sperimentale attraverso le diverse concezioni di produzione artistica, progettualità e pensiero creativo. Il laboratorio prevede un processo di approfondimento sui temi della produzione artistica, con particolare attenzione ai temi della "new media art", dell'arte contemporanea e dell'arte video-ludica. La classe si converte in un atelier artistico interdisciplinare al cui interno operano varie unità didattiche in parallelo, includendo disegno grafico avanzato, animazione digitale e stop-motion, film making, fotografia, design, recitazione



**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione
Servizio Politiche Scolastiche

e lettura espressiva, scrittura creativa, disegno sonoro, composizione musicale e creative coding.

La produzione converge in una galleria d'arte 2.0 nella quale sarà possibile fruire di contenuti artistici interattivi, come installazioni multimediali, e contenuti ideati per "la meta-fruizione", ossia opere d'arte che rendano lo spettatore protagonista, grazie a specifiche interazioni gestuali, corporee o sensoriali.

Il laboratorio proposto offre agli studenti la possibilità di confrontarsi con un team di giovani professionisti dell'arte, attivi nella Regione Sardegna e all'estero, ognuno dei quali ha compiuto studi specialistici e progetti internazionali, percorsi di produzione e pubblicazione, nei settori della composizione musicale, fotografia, teatro, canto lirico, organizzazione eventi culturali e festival, performance artistiche, teatro e musica dal vivo.

Azioni ed interventi riscontrabili in varie rassegne stampa, articoli sul web, interventi radio, televisivi e su carta stampata.

Il progetto è finalizzato alla creazione di prodotti artistici interdisciplinari (disegno, musica, lettura espressiva, video) in un ambiente didattico innovativo, attraverso un percorso per tappe lungo la scia di diversi saperi. In accordo con il celebre pittore Pablo Picasso "In ogni bambino c'è un artista. Il problema è capire come rimanere artisti diventando grandi."

Obiettivi, risultati attesi, numero e tipo di prodotti da realizzare, strumenti utilizzati

Il percorso didattico è finalizzato alla creazione di prodotti artistici che si avvalgano di tecniche e tecnologie interdisciplinari, come l'interaction design, la programmazione audiovisiva, il pensiero parametrico e l'immaginazione computazionale applicati alla pittura, al design, alla recitazione, alla scrittura creativa e alla musica.

La tipologia di prodotti realizzabili abbraccia un ventaglio ampio nella sfera artistica e verrà definita e declinata in base alle diverse tipologie di utenze.

Il minimo comune denominatore di ogni percorso consisterà nella realizzazione di un video divulgativo del progetto, nell'allestimento di una esposizione artistica e nell'organizzazione di un evento pubblico conclusivo presso l'istituto o in spazi espositivi convenzionati.

Si realizzeranno, a titolo esemplificativo e non esaustivo: video e animazioni digitali, installazioni artistiche, opere pittoriche, musicali, testuali, e interattive da esporre in una mostra temporanea di "New Media Art".

Altri fondamentali obiettivi del progetto sono:

- fornire le tecniche necessarie per "gettare un ponte tra un'idea e la sua realizzazione";
- educare i partecipanti ad un apprendimento cooperativo; introdurre metodologie trasversali come la peer education in cui gli studenti più ricettivi possano eseguire azioni di tutoring e mentoring sui loro compagni;



REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione
Servizio Politiche Scolastiche

- stimolare reazioni di problem solving meta-cognitivo abituando i partecipanti a focalizzare, analizzare e risolvere i problemi in tempo reale;
- utilizzare il role playing per consolidare le competenze in maniera ludica;
- attuare iniziative didattiche che diano l'opportunità ad ogni partecipante di manipolare e programmare in maniera autonoma e consapevole tutti i materiali pittorici, gli strumenti musicali e le tecnologie proposte e messe a disposizione dall'operatore economico e i tutors;
- incentivare una creatività consapevole che cerca di avvalersi della tecnica e dimostra un sufficiente "know how" nella sperimentazione artistica;
- mostrare nuove chiavi di lettura e più punti di vista su ogni argomento, così come tante sono le tecniche pittoriche e gli stili che si possono adottare nella comunicazione visiva e nella musica;
- incentivare l'attività progettuale di gruppo dando spazio ad ogni individuo;
- potenziare l'interesse nel programma didattico curricolare grazie a una nuova prospettiva artistica sullo stesso;
- stimolare gli alunni a coltivare i propri talenti e competenze pregresse, ma anche conferire nuove abilità e spunti di riflessione;
- insegnare a valorizzare le differenze tra le forme e i colori della realtà, anche da un punto di vista etnico e socio culturale;
- mettere in luce gli aspetti positivi e terapeutici dell'arte;
- sviluppare un senso critico nei confronti dell'arte libero dai concetti fini a se stessi di "successo", "moda", "tendenza" liberando così gli studenti dall'ansia di prestazione nei confronti del contesto esterno e del "feedback" negativo, cercando e creando l'atmosfera in cui ognuno dei partecipanti possa esprimersi liberamente almeno in una delle discipline proposte, in base anche alle attitudini proprie e alle manifestazioni di interesse o curiosità;
- mettere in discussione il concetto che la competenza sia solo una somma di parti e che quindi ponga ad oggetto di cura semplicemente i vari frammenti e non il tutto;
- aiutare le nuove generazioni a riappropriarsi del gusto del "bello";
- valorizzare gli alunni per i risultati ottenuti, gratificando gli stessi e dimostrando loro che l'impegno paga;
- comunicare l'importanza del mantenimento di uno standard qualitativo alto durante gli impegni presi in carico dimostrando affidabilità ed equilibrio come individui;
- aiutare gli studenti a eseguire con successo un programma operativo stabilito a priori in comune accordo con i propri compagni limitando e combattendo le defezioni e gli scontri; aiutare gli studenti a sviluppare la capacità di immaginare e comunicare, svincolando l'arte dal concetto di consumo commerciale e industriale.



**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione
Servizio Politiche Scolastiche

Articolazione in fasi/attività

Fase 1 - Pre-produzione (8 ore):

caratterizzata da un test ludico (Kahoot) per sondare le conoscenze di base del gruppo classe in campo tecnico-artistico.

Grazie alle tecnologie messe a disposizione dal team di esperti si allestiscono i diversi corner didattici tematici, che prevedono:

"VISUAL LAB", corner dedicato alla grafica, alla fotografia, al Cinema, al montaggio video, all'animazione, alla pittura, al design e al creative coding.

"AUDIO LAB", verranno installate attrezzature analogiche e digitali dedicate al sound design e sound recording, si affrontano concetti base di acustica, composizione musicale, registrazione ed edizione dell'audio, utilizzo di microfonia professionali, schede audio, superfici controller MIDI, strumenti musicali a corda e percussioni, mixer e diffusori, creazione di librerie musicali e basi ritmiche.

"CONCEPT LAB" è il terzo spazio che fungerà da zona redazione, nella quale si effettuano ricerche di approfondimento, si produce materiale testuale, e si opera ai fini della concettualità artistica e progettuale e ai fini della comunicazione esterna del progetto.

Tramite brainstorming si individua il "fil rouge" della produzione artistica, gli alunni dovranno contestualizzare e approfondire gli argomenti selezionati, mettendo in luce le discrepanze tra le opinioni, ma anche sottolineando gli elementi corali, fino a raggiungere la sintesi che getterà le basi di tutta la produzione artistica.

Si selezioneranno quindi i brani testuali considerati rappresentativi degli argomenti presi in esame (es. poesie, estratti di trattati, biografie, articoli di giornale, missive, etc) destinati alle letture espressive. In tutta questa prima fase gli studenti nel gruppo vengono incoraggiati e aiutati a sviluppare la fiducia nelle proprie capacità, la leadership, la comunicazione, il prendere delle decisioni e il difenderle, la gestione dei conflitti nei rapporti interpersonali.

E' necessario infatti che i componenti il gruppo lavorino in modo interattivo, verificando gli uni con gli altri la catena del ragionamento, le conclusioni, le difficoltà e fornendosi il feedback.

Fase 2 - Produzione (16 ore):

Realizzazione di minimo numero 3 installazioni artistiche con tecniche grafico-pittoriche, audiovisive, di design e di programmazione miste, che prevedano l'utilizzo di almeno 2 sensi durante la fruizione, ad esempio nel caso della vista e l'udito, si potrà realizzare un'installazione di arte visiva e sonora, come una stanza immersiva che lavora con diffusione audio e proiezione video, oppure come una collezione di opere pittoriche che rechino in esposizione un paesaggio sonoro abbinato tematicamente al concept della mostra, anche esso realizzato dai



REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione
Servizio Politiche Scolastiche

partecipanti. Si condurrà inoltre la progettazione e costruzione dei supporti fisici destinati allo spazio espositivo designato, realizzazione info-grafiche e stampa dei QR-Codes, realizzazione pagine logo, press-kit e pagine social dell'iniziativa. Infine viene effettuato il montaggio video del documento multimediale conclusivo.

I membri raggruppati in diverse squadre di lavoro fanno affidamento gli uni sugli altri per raggiungere lo scopo. Se qualcuno nel gruppo non fa la propria parte, anche gli altri ne subiscono le conseguenze.

Gli studenti si devono sentire responsabili del loro personale apprendimento e dell'apprendimento degli altri membri del gruppo.

Fase 3 - Post-produzione e Pubblicazione (6 ore):

nella fase finale la classe si accinge a presentare al pubblico i risultati prodotti tramite piattaforme online, una gallery allestita nel perimetro scolastico e un evento pubblico conclusivo che possa spiegare ai potenziali fruitori delle opere il funzionamento di Start Gallery, galleria d'arte 2.0.