



**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

<b>TITOLO PROGETTO</b>
------------------------

<b>Comunicazione e immagine contro l'estetica</b>
---

<b>SOGGETTO PROPONENTE</b>
----------------------------

Alessandro Murgia
-------------------

<b>e-mail</b>
---------------

INFO@ALESSANdromurgia.it
--------------------------



**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**

<b>Titolo</b>	Comunicazione e immagine contro l'estetica
<b>Ambito territoriale di riferimento</b>	Laboratorio 3 – Area Arte e Creatività
<b>Grado di scuola a cui è rivolto</b>	secondaria secondo grado
<b>Distretti territoriali</b>	CA
<b>Giorni della settimana di disponibilità</b>	Venerdi;Giovedi;Martedi;Mercoledi
<b>Numero studenti a cui è rivolto (minimo 15)</b>	20
<b>Ore per laboratorio</b>	27

### **Descrizione sintetica Operatore economico**

Nato a Villacidro, studia comunicazione visiva, reportage e fotografia alla John Kaverdash School di Milano. Lavora come fotografo freelance e videomaker e collabora nel tempo con varie agenzie italiane ed europee (Kollo Agency /Berlin, Casavvisual, Riganera, AEIO). Ha lavorato con associazioni culturali (Limes) e ad oggi lavora nel campo dell'immagine commerciale (CLAM Studios).

### **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**

In questo momento storico-sociale assistiamo al culto di un'immagine spesso spogliata di qualsiasi valenza che non sia puramente estetica. Nonostante questo, mai come ora l'immagine è stata così presente nella comunicazione quotidiana, in particolare quella giovanile. I giovani più degli adulti si interfacciano in base ad un codice estetico. Questo codice non esprime sempre quello che i ragazzi sono veramente, ma il più delle volte rappresenta quello che gli altri si aspettano da loro. Il corso è teso a stimolare nei ragazzi una concezione diversa dello strumento che hanno ogni giorno tra le mani, lo smartphone.



**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

Il progetto punta a far sviluppare nei ragazzi un'intima rappresentazione di se stessi che favorisca la consapevolezza di sé: l'autocoscienza.  
La finalità ultima è quella di creare un archivio storico di sé e per se stessi, per ricordare e imparare a raccontare il ricordo, con qualcosa che permette di andare oltre il tempo di una stories.

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

L'obiettivo del progetto è quello di utilizzare un oggetto di uso quotidiano per rappresentare il più complesso ed intimo dei sistemi: se stessi.  
Il corso è teso a stimolare nei ragazzi una concezione diversa dello strumento che hanno ogni giorno tra le mani, lo smartphone.  
Il principale strumento usato sarà lo Smartphone, il quale assumerà una valenza creativa nella rappresentazione di se stessi e non sarà solamente un mezzo di produzione estetica rivolta agli altri.  
Lo smartphone verrà utilizzato per stimolare la creatività e l'espressione intima e personale del ragazzo, abbandonando il linguaggio espressivo dettato dai social.  
I materiali creati con l'utilizzo degli smartphone andranno creati per creare un archivio storico di sé e per se stessi, per ricordare e imparare a raccontare il ricordo, con qualcosa che permette di andare oltre il tempo di una stories.  
Questo materiale verrà utilizzato per la produzione di un libricolo (fanzine, libro, taccuino etc), un supporto stampato che rappresenti nel linguaggio, l'espressività maturata dal ragazzo, tutto con filosofia DIY (Do It Yourself), quindi analizzando e sfruttando tutto ciò che si ha a disposizione sul momento e nella vita di tutti i giorni.

**Articolazione in fasi/attività**

Durante le prime lezioni frontali del corso si procederà con lo stimolare negli studenti la consapevolezza di quale sia il loro concetto di immagine tramite l'analisi e la decifrazione dei vari linguaggi visivi.  
Nella seconda parte del corso i ragazzi avranno il compito di produrre il loro materiale audiovisivo.  
Nelle lezioni successive, con l'analisi delle immagini prodotte, sarà possibile capire insieme ai ragazzi quale rappresentazione di loro stessi trasmettano nelle immagini che creano.  
La discussione aperta in questa fase è estremamente importante ed a questo punto i ragazzi, che avranno acquisito una maggior consapevolezza, produrranno del nuovo materiale viziato dall'esperienza acquisita.



**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

Questo processo di analisi e produzione verrà svolto lezione per lezione sino a che ogni ragazzo avrà abbastanza materiale che lo rappresenti da poter rielaborare al fine di creare un discorso strutturato.

Destrutturare il concetto di creazione.

Ristrutturare le modalità creative.

Questo materiale verrà utilizzato per la produzione di un libricolo (fanzine, libro, taccuino etc), un supporto stampato che rappresenti nel linguaggio, l'espressività maturata dal ragazzo. Ne conseguirà la creazione di qualcosa di intimo ed autorappresentativo.

La coscienza di sé attraverso qualcosa di autoprodotta.

La durata del Progetto sarà di 24 ore divise in:

N° 4 incontri di produzione (durata di 3 ore ciascuno);

N° 3 incontri per creare il supporto visivo (durata di 3 ore ciascuno).

La tipologia dell' incontro conclusivo del progetto sarà concordato e maturata con i ragazzi (Mostra, presentazione, hap- pening, etc, etc). (durata di 3 ore - indicativo).