

PROGETTO "P 01"

ISTITUTO COMPRENSIVO VERDELLIO
SCUOLA PRIMARIA

Scheda di PRESENTAZIONE PROGETTO a.s. 2008 / 2009

Sezione 1 – Descrittiva



1.1 Denominazione Progetto

Indicare denominazione del Progetto

Arte & cibo

OGGETTI CIBI e TAVOLE DI LUCE

"Con una mela voglio stupire Parigi" (Paul Cézanne)

1.2 Responsabile Progetto e Destinatari

Indicare il responsabile del progetto e i destinatari

Docenti: CALCHI FAUSTO, SAMELE VINCENZA, UBIALI MANUELA, VACCARONE FRANCESCA.

Classi/Sezioni – Alunni/e: **CLASSI QUARTE**

1.3 Ambiti disciplinari interessati – Obiettivi - Contenuti

Descrivere gli obiettivi misurabili che si intendono perseguire, le finalità e le metodologie utilizzate. Illustrare eventuali rapporti con altre istituzioni.

MOTIVAZIONI

Anche nella vita quotidiana possiamo trovare quello che gli artisti chiamano "il bello". Gli oggetti e le persone entrano nel mondo dell'arte nei modi più diversi; un modo per scoprirlo passa per la ricerca della messa in scena e dell'inquadratura.

Un percorso tra cibi e tavole imbandite che passando dalla canestra di frutta di **Caravaggio** fino alle piccole fruttivendole di **Murillo** – dalle tavolate di **Bruegel** e **Veronese** ai paradossi di **Magritte** – ci mostrerà la vita quotidiana, gli antichi mestieri e le **abitudini alimentari** antiche e moderne.

Esploreremo quel genere inaugurato da Caravaggio - le "**nature morte**" – avvicinandoci alle rappresentazioni simboliche di oggetti cose e cibi, dai **5 sensi** alle "**vanitas**", dall'interpretazione poetica e "silenziosa" delle cose, alla rivelazione di storie e sentimenti. Un genere reso celebre dai maestri fiammingo olandesi - alla fine del Cinquecento – prima appannaggio di pochi raffinati e aristocratici cultori, ma che subito si espanse fino alle case borghesi, e divenne poi uno dei soggetti più diffusi anche nelle dimore comuni. Un viaggio minimo nelle cose della vita quotidiana per scoprire i segreti della "natura morta" e, come nel moderno "**still life**", riportarla alla vita ...

I ragazzi attraverso i giochi scoprono nei quadri gli indizi di gusti, paure, desideri, la vita e le abitudini delle persone che utilizzavano oggetti, cibi, fiori, utensili, tavole imbandite. Un viaggio fatto anche di "**Tableaux vivants**", di giochi di quadro inquadratura e di ricostruzioni di mini-set di luci e ombre, dove elaborare spazi ed equilibri in miniatura.

OBIETTIVI

1. Avvicinare i ragazzi alle opere d'arte dei grandi maestri e al patrimonio artistico in modo ludico e suggestivo.
2. Confrontarsi con l'immaginario figurativo dell'arte antica.
3. Leggere in maniera denotativa e connotativa un'opera d'arte.
4. Esplorare attivamente gli strumenti, i materiali, i procedimenti e le modalità per arrivare alla definizione di un'opera pittorica.
5. Privilegiare un approccio puramente visivo piuttosto che spaziale o concettuale.

1.4 Durata

Descrivere l'arco temporale nel quale il progetto si attua, illustrare le fasi operative individuando le attività da svolgere in un anno finanziario separatamente da quello da svolgere in un altro.

- N. **3 incontri** di **2 ore** ciascuno per n. **4 gruppi-classe**
- PERIODO: mese di **MARZO**. Segue la calendarizzazione degli incontri

MESE DI MARZO						
GIORNI		ORARIO	CLASSE	TEMA	N. OPERATORI	
4	MER	10.30 -12.30	Gruppo A - C	Le cose della vita quotidiana "Arte e cibo"	1 incontro	2 operatori
		14.00 -16.00	Gruppo B - D		1 incontro	
11	MER	10.30 -12.30	Gruppo A - C	Le cose della vita quotidiana "Arte e cibo"	1 incontro	2 operatori
		14.00 -16.00	Gruppo B - D		1 incontro	
18	MER	10.30 -12.30	Gruppo A - C	Le cose della vita quotidiana "Arte e cibo"	1 incontro	2 operatori
		14.00 -16.00	Gruppo B - D		1 incontro	

1.5 Risorse umane

Indicare i profili di riferimento dei docenti, dei non docenti e dei collaboratori esterni che si prevede di utilizzare. Indicare i nominativi delle persone che ricopriranno ruoli rilevanti. Separare le utilizzazioni per anno finanziario.

- Docente di classe: Calchi Fausto (4^D), Samele Vincenza (4^A), Ubiali Manuela (4^B), Vaccarone Francesca (4^C)
- N. 2 animatori – operatori: Marco Manini e Claudio Vigoni - BRERAGIOCA

1.6 Materiali richiesti, beni e servizi

Indicare le risorse logistiche ed organizzative che si prevede di utilizzare per la realizzazione. Separare gli acquisti da effettuare per anno finanziario.

- Materiale necessario:
- Spazi Utilizzati: n. 2 AULE
- Costo Progetto:
 - Il costo di ogni percorso per gruppo-classe è di € 415,00 + iva 20 % (€ 498,00 iva compresa). **FINANZIAMENTO L. 440 /98**
- Il costo, oltre all'intervento degli esperti a Scuola, comprende:
 - L'utilizzo delle risorse strumentali originali a supporto dei percorsi educativi sull'arte strutture di gioco disegnate e realizzate da Clac per il progetto "BreraGioca" tra cui: scatole interattive, giochi percettivi e manipolativi, teatrini scenografici e mini-set di luci, sculture da comporre, grandi puzzle di quadri comprensivo della progettazione, del ridisegno e dell'aggiornamento delle suddette strutture di gioco ed educazione alla visione.
 - L'utilizzo di materiali audiovisivi: videocamere con monitor a circuito chiuso, fotocamere digitali e fari teatrali 500w e 1000w.
 - I costi vivi dei materiali di consumo: videocassette HI8 e minidv, CD, Dvd, fotocopie, schede visita in pinacoteca, riproduzioni a colori A3 e A4, ...)

Note

A fine percorso verrà consegnata alla scuola, a titolo di documentazione, una videocassetta HI8 o un CD-Dvd che illustra il lavoro dei ragazzi, in particolare nei momenti d'animazione teatrale e nei "Tableaux Vivants".

Data 30 settembre '08

I RESPONSABILI DEL PROGETTO