

CATEGORIE LABORATORI

Da intendere come macrocategorie

SUONO musica, canto, composizione, ecc.

IMMAGINE disegno, fotografia, pittura, ecc.

ANIMAZIONE video, cartoon, stopmotion, ecc.

MATERIA costruzione, scultura, plasmare, ecc.

SPAZIO osservazione, territorio, progettare, ecc.

MOVIMENTO animazione, danza, ballo, ecc.

Ogni categoria avrà il suo simbolo (in fase di definizione) presente sulle cartoline di presentazione in modo da individuare al volo la tipologia di laboratorio.



ASISA

Viviamo in questo mondo,
per questo lo amiamo e ci giochiamo.

Ci divertiamo a scoprire scenari inediti
tra le pieghe della contemporaneità.
Immaginiamo mondi paralleli
per capire il nostro.
Sperimentiamo tecniche e tecnologie
per manipolare il territorio contemporaneo.

Andiamo in giro fisicamente e virtualmente
con una grande lente.
Ci piace saltare fuori e dentro al digitale
per capire l'uomo.
Vogliamo trasformare la realtà
guardando ed ascoltando.

L'attività di trasformazione, parte integrante del
processo di lettura, rappresenta l'atto di
appropriazione del contesto osservato, fino alla
più profonda comprensione.

Tecnica e tecnologia sono strumenti per
osservare oltre il livello della percezione e per
trasformare in modo dinamico e reversibile la
realtà.

laboratori creativi

DESCRIZIONE

Il laboratorio è finalizzato alla realizzazione di una storia animata. Durante gli incontri i bambini danno vita ad una propria storia, partendo da racconti accaduti o fantastici, provenienti dalla propria quotidianità e cultura.

Il laboratorio vuole offrire l'occasione per l'integrazione culturale grazie allo scambio di racconti provenienti da paesi diversi.

La tecnica dell'animazione ci aiuta a rappresentare il tempo e lo svolgimento lineare del mondo che ci circonda.

PERCORSO

Presentazione delle finalità del laboratorio e delle tecniche utili alla rappresentazione di un racconto con immagini e suoni.

Esplorazione dei vari elementi che comporranno la scena: fondali, personaggi, effetti sonori.

Elaborazione e stesura di uno storyboard e realizzazione di brevi sequenze animate e montate con l'uso delle nuove tecnologie.

Al termine del laboratorio i partecipanti visioneranno le animazioni prodotte, commentando i progetti, e verrà realizzato un DVD con la storia animata.

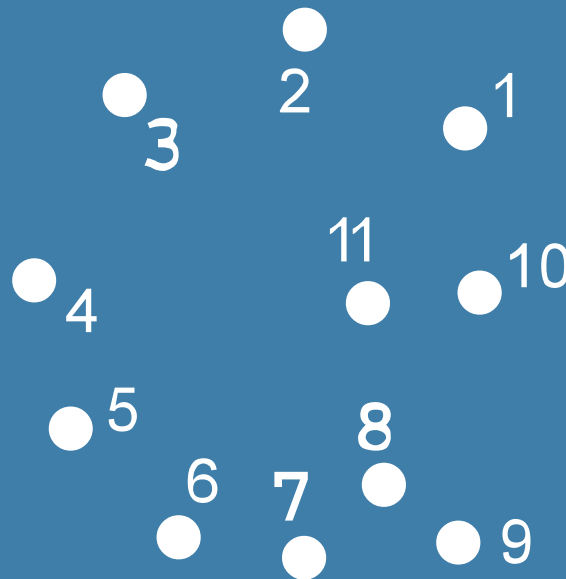
STORIE ANIMATE

LABORATORI CREATIVI

ASISA www.asisa.it

CIPEQUIPE www.cipequipe.com

Nello spazio libero verrà inserita una grafica o fotografia adeguata al laboratorio.



Età 0-3 3-5 6-11 12-16 TUTTI ADULTI

Dove

Quando

Quanto

DESCRIZIONE

Il laboratorio è finalizzato alla realizzazione di un rifugio fantastico, utilizzando unicamente carta, cartone e vinavil.

L'attività del costruire una propria casa stimola ed approfondisce l'utilizzo dello spazio, della materia in rapporto al proprio corpo ed ai sensi percettivi.

Fondamentale sarà il lavoro di gruppo, il gioco è finalizzato ad un progetto comune.

Ogni fase del laboratorio verrà documentata in modo da realizzare, sempre con i bambini, un diario del lavoro in formato digitale o analogico

PERCORSO

Presentazione delle finalità del laboratorio, degli strumenti e dei metodi che verranno utilizzati.

Prove di costruzione di modellini.

Progettazione taglio ed assemblaggio dei materiali.

Progettazione ed assemblaggio delle qualità superficiali. e sonore con utilizzo delle nuove tecnologie.

Al termine del laboratorio i gruppi giocheranno e suoneranno liberamente le loro tane.

TANE DI CARTA

LABORATORI CREATIVI

ASISA www.asisa.it

Nello spazio libero verrà inserita una grafica o fotografia adeguata al laboratorio.



Età 0-3 3-5 6-11 12-16 TUTTI ADULTI

Dove

Quando

Quanto

DESCRIZIONE

Il laboratorio è finalizzato alla realizzazione di piccole installazioni interattive con immagini e suoni originali, avvicinando i bambini all'utilizzo dei mezzi informatici con un approccio creativo e semplice.

I soggetti del laboratorio saranno elementi della quotidianità, catturati con fotografie e rielaborati con l'uso delle tecnologie.

Il laboratorio affronta, in varie fasi di lavoro, le diverse discipline di suono, immagine, elaborazione testuale e manipolazione materica.

PERCORSO

Esplorazione del mondo circostante, raccolta di materiali con fotografie digitali e registrazione di suoni scelta dei personaggi ed elaborazione delle immagini con semplici software.

Scrittura di brevi testi che raccontino il personaggio inventato.

Progettazione di modalità interattive, usando oggetti comuni ed interfacce semplici e creazione di una scenografia con suoni ed oggetti che contenga le installazioni interattive.

La conclusione del laboratorio è la presentazione dei personaggi creati, attraverso piccole installazioni interattive, attivate dallo spettatore con gesti semplici come parlare, muoversi, battere i piedi.

CREAMONDO LABORATORI CREATIVI

ASISA www.asisa.it

CIPEQUIPE www.cipequipe.com

Nello spazio libero verrà inserita una grafica o fotografia adeguata al laboratorio.



Età 0-3 3-5 6-11 12-16 TUTTI ADULTI

Dove

Quando

Quanto

DESCRIZIONE

Il laboratorio vuole indagare il rapporto tra gestualità e suono; sperimentare quanto il movimento contribuisca all'appropriazione conoscitiva di un ambiente sonoro e quanto, un ascolto consapevole ed attento, si rifletta sul corpo.

Il laboratorio indaga, attraverso giochi ed esperienze, le “qualità” del suono e del movimento, soffermandosi su coppie di qualità, come “leggero pesante”, “lento veloce”, “forte piano” ecc. che inducono a fasi di tensione e rilassamento.

PERCORSO

Esplorazione delle caratteristiche del suono e del movimento.

Utilizzo del computer e di semplici interfacce per generare interazioni tra suoni e movimenti.

Elaborazione di piccoli percorsi narrativi basati sui suoni e sul corpo.

Utilizzo del proprio movimento per gestire ed interagire con i diversi media.

Il laboratorio si concluderà con la teatralizzazione di una piccola storia elaborata dai partecipanti.

SUONI MOSSI LABORATORI CREATIVI

ASISA www.asisa.it

CIPEQUIPE www.cipequipe.com

Nello spazio libero verrà inserita una grafica o fotografia adeguata al laboratorio.



Woshhh

WOSH HH

Età 0-3 3-5 6-11 12-16 TUTTI ADULTI

Dove

Quando

Quanto

DESCRIZIONE

Il mondo si comincia a conoscere con le orecchie, prima ancora che con gli occhi.

Finalità del laboratorio è l'educazione all'ascolto e l'avvicinamento dei bambini all'utilizzo dei mezzi informatici con un approccio creativo.

Il laboratorio vuole indagare, attraverso vari giochi ed esperienze, le “qualità” del suono, le sue principali caratteristiche: intensità, durata, altezza e timbro.

Con l'utilizzo di videocamere, microfoni e sensori, i suoni possono essere trasformati in immagini dinamiche, che contribuiscono alla comprensione ed alla consapevolezza dell'ascolto.

PERCORSO

Esplorazione delle principali caratteristiche del suono e sperimentazione di elaborazione dei suoni in tempo reale con l'uso di semplici interfacce.

Educazione all'ascolto e scoperta del mondo sonoro che ci circonda.

Raccolta e catalogazione dei suoni attraverso la registrazione.

Elaborazione dei suoni e creazione di paesaggi sonori personalizzati.

La conclusione del laboratorio è la presentazione di paesaggi sonori interattivi realizzati con i materiali esplorati.

ASCOLTANDO

LABORATORI CREATIVI

ASISA www.asisa.it

CIPEQUIPE www.cipequipe.com

Nello spazio libero verrà inserita una grafica o fotografia adeguata al laboratorio.



Età 0-3 3-5 6-11 12-16 TUTTI ADULTI

Dove

Quando

Quanto

DESCRIZIONE

Finalità del laboratorio è la scoperta e sensibilizzazione del territorio ed il suo modificarsi nel tempo.

Verranno realizzate piccole installazioni interattive in cui, con il proprio movimento catturato da una videocamera, lo spettatore scopre due immagini di un identico soggetto: una vecchia fotografia in bianco e nero sovrapposta ad una fotografia rifatta oggi dalla stessa prospettiva.

Attraverso un semplice gesto, si cancella una fotografia e si fa apparire l'altra, compiendo una sorta di viaggio nel tempo.

PERCORSO

Esplorazione del territorio.

Ricerca di materiale fotografico storico e rifacimento di fotografie cercando gli stessi angoli prospettici.

Elaborazione del materiale fotografico.

Invenzione della modalità interattiva utilizzando interfacce semplici ed oggetti quotidiani.

La conclusione del laboratorio è la presentazione delle installazioni realizzate.

POLVERE DEL TEMPO

LABORATORI CREATIVI

ASISA www.asisa.it

CIPEQUIPE www.cipequipe.com

Nello spazio libero verrà inserita una grafica o fotografia adeguata al laboratorio.



Età 0-3 3-5 6-11 12-16 TUTTI ADULTI

Dove

Quando

Quanto

GUARDA

Momento artistico, che può essere la lettura di una storia, una breve animazione, giochi con suoni e attività musicali o corali.

MANGIA

Assaggia tutti i nostri manicaretti e non dimenticare di leccarti le dita.

GIOCA

Piccolo laboratorio di disegno, manipolazione materica o altro, che riprende i temi trattati nel primo momento.

Prendete questa scheda come spunto d'ispirazione per le giornate evento, cineforum, incontri, ecc.

PANE ARTE MARMELLATA

LABORATORI CREATIVI

ASISA www.asisa.it

CIPEQUIPE www.cipequipe.com

Nello spazio libero verrà inserita una grafica o fotografia adeguata al laboratorio.



Età 0-3 3-5 6-11 12-16 TUTTI ADULTI

Dove

Quando

Quanto