



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Pubblicata su *Global Junior Challenge* (<http://2017.gjc.it>)

[Home](#) > [Giocare con l'ARte](#)

Paese, Città/Regione

Paese:

Italy

Città:

Roma

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione:

Six Memos

Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto:

Other

Sito Web

www.sixmemos.it

Legge sulla privacy

Consenso al trattamento dei dati personali

Acconsenti al trattamento dei dati personali?:

Autorizzo la FMD al trattamento dei miei dati personali.

Tipo di progetto

Educazione fino a 10 anni

Descrizione del progetto

Description Frase (max. 500 characters):

Scritture illeggibili e Qr Code, prelibri e arBook, proiezioni dirette e video mapping, xerografie originali e Sculture aritmiche. Questo è stato in sintesi il progetto ?Giocare con l'ARte ? nato da una ricerca effettuata nel giugno del 2012 in cui è stato ipotizzato di sperimentare il

metodo progettuale di Bruno Munari utilizzando le tecnologie attuali, in particolar modo quelle relative alla realtà aumentata.

Project Summary (max. 2000 characters):

Scritture illeggibili e Qr Code, prelibri e arBook, proiezioni dirette e video mapping, xerografie originali e Sculture aritmiche. Questo è stato in sintesi il progetto "Giocare con l'ARte" nato da una ricerca effettuata nel giugno del 2012 in cui è stato ipotizzato di sperimentare il metodo progettuale di Bruno Munari utilizzando le tecnologie attuali, in particolar modo quelle relative alla realtà.

I laboratori sono stati progettati seguendo delle accortezze metodologiche in cui ai bambini vengono proposte delle attività tramite la sperimentazione di materiali e strumenti ben precisi, ponendo loro delle regole e dei vincoli da rispettare per limitare il campo di sperimentazione per loro e di osservazione per noi.

Dopo una prima fase di "allenamento" in cui hanno acquisito un minimo di competenze, sono passati ad azioni più libere per cercare la propria strada di sperimentazione ed arrivare a risultati personali tutti ugualmente apprezzabili perché espressione dell'unicità del singolo utilizzando materiali analogici e digitali.

I laboratori hanno affrontato diverse tematiche in diversi contesti, dal museo alle piazze.

Qr Code & Scritture illeggibili di popoli sconosciuti ? Museo Explora, Roma

Cosa accade quando sparisce il codice? Può la scrittura essere considerata prima di tutto come segno?

Come immagine? Può un segno apparentemente incomprensibile racchiudere una scrittura esatta?

Codici alla deriva- QrCode Art ? Museo Explora, Roma

Dall'esattezza del Qr Code all'ambiguità del segno portato alla deriva tramite la sperimentazione.

Quale messaggio ci svelerà?

Libri illeggibili e AR Book ? Museo Explora, Roma

Si possono creare storie senza parole e immagini? Un libro può raccontare senza i suoi elementi comunicativi tipici?

Libri pop-up e AR Book ? Sant'Arcangelo di Romagna

Un foglio + una piega + un tablet, possono bastare per raccontare storie a prima vista invisibili?

Dai libri pop up alle storie in augmented reality.

Proiezioni dirette e video mapping ? Casciana Terme

Quella che oggi chiamiamo architectural mapping projections è stata anticipata da Bruno Munari, che nel 1954

proiettò le Munari's Slides sulla facciata del MoMA a New York, realizzando così la pittura polarizzata. Da allora a

oggi è cambiata la tecnologia, perché si è evoluta e raffinata, ma concettualmente l'idea forse è rimasta la stessa.

Maker Faire Rome ? Europe edition - Roma

Sculture Aritmiche; progetto di ricerca con l'utilizzo della scheda Arduino sulle aritmie

meccaniche sperimentate da
Bruno Munari nelle sue meravigliose macchine aritmiche

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2013-02-27 23:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

Gli obiettivi specifici del progetto sono quelli di far vivere delle esperienze laboratoriali in cui il passaggio dal mondo materiale ed analogico a quello digitale e viceversa non venga vissuto in modo discontinuo e separato. Strumenti gratuiti ben utilizzati. Il mezzo per eccellenza per raggiungere i nostri obiettivi è la progettazione delle attività secondo una metodologia rigorosa.

Risultati

Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. (max. 2000 characters):

Ad oggi le attività che abbiamo svolto legate al progetto hanno attivato altri laboratori nei contesti in cui abbiamo operato, stimolando presso le comunità e gli operatori culturali che ci hanno accolto la curiosità per l'utilizzo di tali tecnologie. Questo progetto si rivolge ai bambini ma per il noi coinvolgimento dei loro educatori è essenziale, perché crediamo che essi debbano essere assicurati e formati per acquisire delle competenze che possono poi riutilizzare ed ampliare durante tutto l'anno formativo. Per imparare ci vuole la continuità che solo gli educatori che lavorano tutto l'anno con i ragazzi possono dare.

How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters):

Il progetto si inserisce in progetti estemporanei legati ad eventi particolari, mediamente ha coinvolto ad oggi 500 bambini.

Sostenibilità

What is the full duration of your project (from beginning to end)?:

Da 1 a 3 anni

What is the approximate total budget for your project (in Euro)?:

Meno di 10.000 Euro

What is the source of funding for your project?:

Finanziamenti pubblici o privati

Il progetto è economicamente autosufficiente?:

Sì

Since when?:

2015-08-30 22:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?:

No

What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):

Possono imparare che la tecnologia non è da considerarsi come un'alternativa alle altre attività laboratoriali ma un suo completamento e potenziamento. Quotidianamente siamo abituati a vivere nel mondo analogico e in quello digitale che convivono sempre di più e naturalmente. Perché quando si parla di educazione dobbiamo scindere le due dimensioni? Con le nostre attività la carta convive con il tablet e il legno convive con i circuiti elettrici.

Are you available to help others to start or work on similar projects?:

Sì

Informazioni aggiuntive

Barriers and Solutions (max. 1000 characters):

Gli ostacoli al progetto sono stati progettuali. Il tempo di progettazione di ogni laboratorio richiede molto tempo per la fase di ricerca e test. Il nostro gruppo molto eterogeneo ci permette di avere competenze e punti di vista diversi e complementari. La soluzione è la squadra di progettazione.

Future plans and wish list (max. 750 characters):

Per il futuro stiamo cercando di formalizzare ancora meglio i passaggi dei laboratori per poterli condividere con chi è interessato. Ci stiamo comunque spostando sulla creazione di artefatti cognitivi open source. Il primo è già nato si chiama Brick Opera una macchina per inventare storie in cui regista e attori sono i bambini.

arte digitale [1] esperienza [2] laboratorio [3] interaction [4] processo [5] metodologia [6]

Fondazione Mondo Digitale

Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 - Tutti i diritti riservati.

Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482 del 26/04/2007.

Privacy Policy

URL di origine: <http://2017.gjc.it/it/progetti/giocare-con-larte>

Collegamenti

[1] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/arte-digitale>

[2] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/esperienza>

[3] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/laboratorio>

[4] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/interaction>

[5] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/processo>

[6] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/metodologia>