

the

WALL

EXHIBITION

HISTORY | ART | MULTIMEDIA

24 NOV
2017

06 MAY
2018

Palazzo Belloni

Via Barberia, 19 | Bologna

PROPOSTE DIDATTICHE DI PALAZZO BELLONI

La mostra **the WALL** propone un viaggio attorno e dentro al muro. Ne ripercorre la storia attraverso il racconto dei muri più importanti realizzati dall'uomo. Presenta opere d'arte ad esso in qualche modo ispirate realizzate da artisti di diverse epoche: da Piranesi a Pomodoro, da Fondana a Christo, dai Pink Floyd alla giovane artista giapponese Hitomi Sato. **the WALL** conduce il visitatore in un percorso esperienziale e multimediale con installazioni interattive appositamente realizzate.

Il muro è un elemento quotidiano, da cui siamo attornati, nelle nostre case, nelle nostre città, nei nostri sguardi. Vi siamo talmente abituati che non ci suscita domande, se non quando sale alla ribalta per qualche suo uso specifico. Ma **il Muro** è denso di storia, di significati; ci accompagna, ci protegge, ci nasconde, ci parla. Ci invita a seguirlo, a sbatterci contro, a superarlo.

Di **Mura** sono fatte le nostre abitazioni, le fortificazioni, i templi, i monumenti, i cimiteri. Sui **Muri** si scrive, si comunica, si fa pubblicità, si realizzano opere d'arte.

Il muro è civiltà. Quando una qualsiasi superficie diventa muro, vuol dire che assume un significato, non è più solo una materia inerte, è diventato un oggetto culturale.

Le proposte didattiche ideate per la mostra, prevedono:

- **visita guidata animata** della durata di **1 ora**,
- **laboratorio** a scelta della durata di **1 ora**.

Ogni attività è adattata e adeguata a seconda dell'età degli studenti.

Costi (audiopenna interattiva inclusa)

• Scuola dell'infanzia

Visita libera: €3 a studente

Visita guidata animata + laboratorio: €9 a studente

• Scuola primaria, scuola secondaria di 1° grado

Visita libera: €8 a studente, classe singola,

€6 a studente, 2 o più classi

Visita guidata animata + laboratorio: €14 a studente, classe singola

€12 a studente, 2 o più classi

Scuole dell'infanzia, scuola primaria 1° ciclo e 2° ciclo, scuola secondaria di 1° grado

• Laboratorio: Tutti sorridono nella stessa lingua

In collaborazione con la Cooperativa Sociale Campi d'Arte. L'attività laboratoriale sarà condotta da persone con disabilità che vestiranno i panni di clown e proporranno agli studenti tecniche teatrali di base, giochi e improvvisazioni finalizzati ad esplorare le possibilità espressive e a far emergere il lato comico e ridicolo di ciascuno. L'obiettivo è quello di creare occasioni di apprendimento attivo sulle tematiche relative alla disabilità ed alla diversità e favorire il superamento dei **muri** del pregiudizio. Attraverso azioni che facciano sperimentare e scoprire "l'altro lato" delle cose e delle persone, si vuole promuovere la diffusione di una cultura di inclusione.



• Laboratorio: Colla, forbici e pop-up

Entrare nel fantastico mondo dei pop-up e dei manufatti di carta. Scoprire i materiali, gli strumenti e gli elementi base delle strutture pop-up con meccanismi in cartoncino, disegni a scomparsa, grafiche e montaggi. Giocare sulla trasformazione dal bidimensionale al tridimensionale. Nello spazio atelier l'animatore coinvolgerà i partecipanti che, con colla e forbici, potranno stimolare la loro fantasia e realizzare un simpatico **libro/muro** pop-up.



• Laboratorio: In soffitta con l'arte

Partendo dal concetto che con l'arte si comunica, gli alunni, singolarmente o in gruppo, daranno forma all'idea di **muro** che vogliono comunicare attraverso il linguaggio artistico. Verranno utilizzati materiali diversi, colori, segni e simboli come espressione soggettiva.



• Laboratorio: Murales

Esprimere la fantasia e la creatività; esternare i sentimenti e gli stati d'animo cercando di dar loro un nome e una forma; trasformare i pensieri in disegni e scritte. Gli studenti, guidati da esperti, potranno realizzare un'opera murale attraverso colori, gessetti, pittura e utilizzando varie tecniche artistiche. Il risultato sarà un **muro** colorato o meglio un'opera di "street art" espressione visiva e culturale del nostro tempo.



• Laboratorio: Gioco-imparo

Il gioco è la via di apprendimento più vicina all'esperienza e l'unica che permette di sbagliare e di inventare. Questo strumento diventa utile anche come metodo educativo e motivazionale: stimola la fantasia e le capacità relazionali, permette agli studenti di interiorizzare le regole e i ruoli incrementando la capacità di controllo del comportamento. L'animatore farà ri-scoprire agli studenti i "giochi di una volta", facendogli apprezzare la bellezza dei rapporti che si possono instaurare con i propri coetanei. Giochi contro il **muro**: esempi di giochi proposti e calibrati in base all'età dei ragazzi che potranno fare un'esperienza di divertimento semplice e spontaneo.



**Per informazioni sulle attività didattiche
e prenotazioni visite/laboratori:**

didattica@palazzobelloni.com

tel. 051 583 439 - cell. 393 815 7828

www.palazzobelloni.com/didattica