

LABORATORIO

FUMETTI ALL'OFFICINA

condotto da Amerigo Pinelli (fumettista professionista)

Il fumetto come mezzo espressivo per raccontare storie è conosciuto dal Bambino come strumento di svago. Il laboratorio ha l'obiettivo di condurre il bambino in un percorso attraverso le tecniche di realizzazione del fumetto in tutte le fasi, dall'idea alla realizzazione finale.

PARTE TECNICA-TEORICA

L'IDEA: che vogliamo raccontare?

Alla base di ogni storia c'è un'idea. È il punto di partenza per sviluppare il racconto.

Creazione PROTAGONISTA: chi è un eroe? Conosci degli eroi?

il bambino inventa un eroe, protagonista del fumetto, attraverso questi passaggi: Scelta del nome; dell'aspetto; della caratterizzazione con abiti, oggetti/armi e gadget; del superpotere nel caso di un supereroe; del carisma nel caso di un eroe tradizionale.

Creazione dell'AMBIENTAZIONE: com'è fatto il tuo mondo? Come ti piacerebbe?

È il mondo nel quale vive le sue avventure l'eroe. Può essere il mondo reale o un mondo fantastico a immaginazione del bambino.

Creazione dell'ANTAGONISTA: chi è il "cattivo"? come mai è cattivo?

Per ogni eroe esiste un antieroe, è il personaggio o l'evento che crea l'intreccio per la storia.

Nel caso di un "nemico" si deve creare il personaggio seguendo i passaggi usati per l'eroe. È importante che le caratterizzazioni del cattivo siano l'opposto(o quasi) di quelle del protagonista es.: se l'eroe ha un cavallo bianco, l'antagonista lo ha nero.

Variante: Al posto dell'antagonista ci può essere un evento che sarà ciò attraverso il quale il protagonista farà l'esperienza che vogliamo raccontare: un viaggio fantastico in un mondo surreale; l'incontro di personaggi leggendari; un sogno bizzarro ecc.

Eventuali SPALLE: chi è che ci fa compagnia? Chi ci tira su il morale?chi ci aiuta?

I protagonisti (positivi e negativi) di una storia possono avere delle spalle più o

meno buffe che ne completano la caratterizzazione. Possono essere umane o animali.

Come si racconta con il FUMETTO.

Per raccontare con il fumetto è necessario capirne il linguaggio.

Il fumetto come "arte sequenziale", ovvero il racconto per vignette. Le azioni e lo scorrere del tempo. Il ritmo.

REGIA.

Il fumetto come il cinema ha bisogno di una regia. Tipi di inquadrature e scelta di sequenze.

Utilizzo dei BALOON e delle ONOMATOPEE. Cosa sono le parole nelle nuvole?

Quanti rumori conosci?

Giocare con i rumori e divertirsi a riprodurli con colori e forme da applicare alle tavole a fumetti.

La tecnica usata dal bambino per realizzare il fumetto è libera: dal pennarello al collage. Ogni strumento è adatto a realizzare un fumetto.

DISEGNO

Schizzi e bozzetti.

La prima fase della creazione di un fumetto è quella degli schizzi a matita. Il bambino disegna liberamente i personaggi le ambientazioni ecc.

A questo punto il bambino disegna la pagina e la **griglia** delle vignette con il pennarello, questo sarà lo scheletro del fumetto che sta creando.

Vengono presentati al bambino i diversi modi di **inchiostrare la tavola**: il bianco e nero (chiaroscuri e tinte piatte) e il colore con ogni tecnica disponibile.

La scelta delle **onomatopee**, come disegnarle e dove applicarle (possono essere disegnate a parte su cartoncino e ritagliate per essere incollate sulla tavola)



SVILUPPO DEL LABORATORIO

Su un supporto di cartoncino di grande formato (minimo 50x70) verrà fatta la griglia del fumetto e i bambini disegneranno su dei cartoncini, o direttamente sul supporto, le singole vignette che verranno poi incollate al paginone.

In ogni incontro verrà fatta una spiegazione teorica e il bambino metterà in pratica le varie fasi di realizzazione del fumetto.

Alla fine dei 10 incontri avrà una tavola (o più) completamente ideata e disegnata.

1. approccio con il fumetto. Dall'idea alla storia.
2. ideazione dei personaggi (protagonista) con schizzi a matita e inchiostrazione a pennarello (e colore eventuale)
1. personaggi comprimari (antagonista) con schizzi a matita e inchiostrazione a pennarello (e colore eventuale)
1. ambientazioni.
2. studio di sequenze
3. disegno di strisce a fumetti. In questa fase il bambino realizza le matite della sua storia.
1. scelta delle inquadrature
2. disegno a pennarello, bianco e nero e chiaroscuro
3. colore baloon e onomatopée
4. baloon e onomatopée.

IL LABORATORIO è RIVOLTO A BAMBINI dagli 8 ai 12 anni

LABORATORIO

LA VITA NELL'ACQUA

a cura di Emanuela Fiadone (Biologa ed Informatrice scientifica)

L'acqua è il principale costituente del nostro corpo, inoltre noi beviamo molta acqua. L'acqua è quindi importantissima. La vita inoltre nasce nell'acqua.

Scopo dell'attività laboratoriale è quello di permettere ai bambini la conoscenza di un mondo sconosciuto ai nostri occhi e di rendergli noto l'esistenza di un intero mondo che vive nell'acqua.

Il nostro laboratorio porterà a conoscere organismi vegetali ed animali che vivono nell'acqua partendo da ambienti più piccoli come stagni, laghi e fiumi fino ad arrivare ai mari ed agli oceani.

La vita nasce nell'acqua quindi verranno trattati anche i primi organismi che si sono formati fino ad arrivare all'epoca dei dinosauri e poi all'uomo.

Noi beviamo molta acqua e ci nutriamo dei pesci che vivono nell'acqua, quindi verrà affrontato l'argomento anche da un punto di vista ecologico. L'acqua è un bene prezioso!

Tutto questo verrà trattato con tecniche artistiche come: matita nera, matite colorate, acquerelli, tempere, mosaico, bricolage, decoupage. Sono previsti l'uso di materiali come: carte di giornali, carta lucida, carta crespata, riviste, carta colorata.

Produrremo insieme ai bambini striscioni e veri e propri libri con vari tipi di carte ed avrà sempre come tema principale la vita nell'acqua.

Elemento importante è il riciclo e con l'uso di cartone e bottiglie di plastica verranno creati i vari organismi che vivono nell'acqua.

Sono previste visite guidate all'Acquario di Napoli ed al Tarta Point.

Verrà stimolato il pensiero creativo dei bambini, i quali potranno esprimersi creando storie, pensieri, emozioni e riflessioni su quadri di pittori famosi.

Ci saranno attività cucina prevede invece la creazione di un impasto per pizza e dolce a raffigurare organismi che popolano gli ambienti acquatici.

Obiettivo dell'attività laboratoriale è l'acquisizione delle varie tecniche artistiche, lo sviluppo della creatività insita in ogni individuo ed il miglioramento della capacità di relazionarsi e di socializzare all'interno di un gruppo.

IL LABORATORIO è RIVOLTO A BAMBINI DAI 4 AI 6 ANNI

LABORATORIO

EVOLUZIONE DELLA CASA NELLA STORIA E TRA I POPOLI

Scopo dell'attività laboratoriale è quello di permettere ai bambini di conoscere la necessità che spinse l'uomo a trovare rifugio e riparo costruendo un'abitazione da poter condividere con i suoi simili e cari in relazione alle varie epoche soffermandoci sul continente Europeo e dando un ampio sguardo alle abitazioni dei vari popoli che vivono con noi sul pianeta Terra.

Partendo da una necessità di sopravvivenza si arriva alla nostra attuale abitazione oggi sinonimo per lo più di un caloroso e accogliente ambiente dove tutti noi ci relazioniamo con le persone a noi più care e dove i nostri sentimenti, emozioni vengono fuori e dove si costituiscono le fondamenta stesse della vita psichica di un individuo.

Il progetto parte così dalla preistoria dove l'uomo trovava rifugio inizialmente tra ripari naturali che gli servivano come abitazione, cioè cespugli, alberi cavi, buche nel suolo e principalmente le caverne, che gli davano riparo anche dal vento e dalla pioggia. In seguito, data la vita nomade dell'uomo, nacque la necessità di un'abitazione che potesse essere smontata e trasportata facilmente e soprattutto costruita semplicemente con gli strumenti rudimentali ed i materiali di cui disponeva.

Nacque così la Capanna Preistorica che è il primo esempio di abitazione.

Si passa poi attraverso le palafitte, le tende, le case in legno, pietra che formeranno i primi villaggi guardando il continente europeo e poi i vari e principali popoli che vivono sul pianeta, fino ad arrivare alle nostre attuali abitazioni.

Tutto questo verrà trattato con tecniche artistiche come: matita nera, matite colorate, acquerelli, tempere, mosaico, bricolage, decoupage. Sono previsti l'uso di materiali come: carte di giornali, carta lucida, carta crespata, riviste, carta colorata.

Verranno poi create opere sotto forma di striscioni e veri e propri libri sia con vari tipi di carte che con uno stesso tipo di carta che avrà sempre come tema principale la casa.

Altro laboratorio sarà quello del riciclo dove con l'uso di cartone e bottiglie di plastica verranno create vari modelli di case.

Sono previste visite guidate alla reggia di Capodimonte.

Verrà effettuato anche il laboratorio del pensiero creativo dove i bambini potranno esprimersi creando storie, pensieri, emozioni e riflessioni su quadri di pittori famosi aventi come tema la casa.

Il laboratorio di cucina prevede invece la creazione di un impasto per pizza e dolce a raffigurare la casa.

Come tema ultimo ogni bambino creerà la propria casa così come la vede.

Obiettivo dell'attività laboratoriale è l'acquisizione delle varie tecniche artistiche, lo sviluppo della creatività insita in ogni individuo ed il miglioramento della capacità di relazionarsi e di socializzare all'interno di un gruppo.

IL LABORATORIO È RIVOLTO A BAMBINI DA 2 A 5 ANNI

LABORATORIO

LA DANZA EDUCATIVA

a cura di Paola Panzuto (Insegnante del metodo)

La danza educativa è una metodologia di apprendimento e di educazione al movimento che si occupa principalmente degli aspetti espressivi e comunicativi del corpo. Si rifà ad una forma naturale di movimento, non stilisticamente codicizzato, e cerca d'integrare spontaneità e organizzazione attraverso un modo diverso di "fare, osservare e inventare" la danza.

Non esistono movimenti giusti o sbagliati!

È un educare attraverso il movimento danzato, ossia contribuire allo sviluppo fisico, psicologico e relazionale del bambino, in quanto persona capace di esprimere, creare, comunicare il proprio mondo interiore.

A tal proposito l'insegnante di danza educativa cerca di raggiungere quella parte dell'individuo che lo vede creatore piuttosto che esecutore, e il movimento diventa, così, manifestazione individuale ed artistica.

Da qui LA DANZA COME EDUCAZIONE.

La lezione inizia con il riscaldamento, in cui i bambini imparano in modo naturale a conoscere il proprio corpo, a esplorare lo spazio, a scoprire il mondo sonoro e musicale. Nella seconda parte, più espressiva e creativa, vengono trasmessi alcuni principi basilari della danza (concetto di peso, energia, spazio, tempo) in forma semplice e con l'uso di storie, immagini fantastiche, oggetti concreti.