



SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

SMARTSCHOOLING. Laboratori e percorsi esperienziali tra analogico e digitale

Esperienze formative interattive per sperimentare diversi linguaggi dell'arte, alla scoperta di Arnaldo Pomodoro ma anche un po' di sé stessi... per imparare a riconoscere e condividere abilità e competenze e mettere in pratica le proprie capacità di ascolto, osservazione, comunicazione.

Come lavora Arnaldo Pomodoro? Quali tecniche utilizza? Le sue opere hanno un significato? Possiamo scegliere di entrare nello studio di Arnaldo Pomodoro in vi Vigevano 3 a Milano, il luogo dove progetta e realizza le sue sculture e le sue grafiche; oppure di esplorare il *Labirinto*, una grande scultura percorribile costruita negli spazi sotterranei di via Solari 35 a Milano; o anche di camminare per Milano e visitare importanti musei alla scoperta delle opere del Maestro in città. Possiamo infine venire nelle vostre scuole per un'esperienza di gioco in aula che ci condurrà in un mondo virtuale alla scoperta dell'archivio di Arnaldo Pomodoro.

Ciascuna proposta può essere svolta come un appuntamento singolo o associata ad altre proposte. I contenuti e le modalità di approccio delle attività sono declinati a seconda dell'età dei partecipanti, ma se vuoi adeguarli maggiormente alle esigenze della tua classe, non esitare a contattarci, didattica@fondazionearnaldopomodoro.it.



Esperienza formativa interattiva

MISSIONE PIETRARUBBIA

Mettiamo alla prova le nostre abilità, facciamo squadra per vincere! / gioco in classe

Il gioco collaborativo a squadre è ispirato all'archivio di Arnaldo Pomodoro, ambientato in una galassia immaginaria e in un tempo lontano in cui a classe deve affrontare sfide che richiedono l'uso di logica, intuizione, senso pratico e scambio di saperi. Il gioco, basato su dinamiche di esplorazione e comunicazione proprie dell'*escape game*, si svolge in aula ed è composto da un videogioco e da carte e mappe di grande formato. Ciascun giocatore è chiamato a misurarsi con le proprie abilità, nel rispetto di regole condivise, attraverso capacità di osservazione, ascolto e collaborazione.

Il gioco termina con l'introduzione al concetto di archivio e l'avvio della costruzione di un personale archivio di oggetti, ricordi ed esperienze, in una dinamica di scelte e consapevolezza. L'esperienza è accompagnata dal «diario di bordo», concepito per gli insegnanti come strumento di lavoro propedeutico al gioco e con schede didattiche esperienziali e ispirazionali, da utilizzare durante l'anno scolastico per arrivare a costruire un archivio personale o di classe.

Info e modalità di accesso

Materiali: videoggioco (è necessario che classe sia dotata di LIM o videoproiettore), carte e mappe di grande formato, diario di bordo

Tecnica: gioco collaborativo a squadre

Finalità: rafforzare e riconoscere abilità e competenze personali; introdurre i temi del saper fare gioco di squadra e di poter affermare positivamente le singole individualità all'interno del gruppo nella consapevolezza di sé e della propria identità.

Procedimento: la classe viene divisa in cinque squadre all'interno della propria aula per svolgere il gioco, al termine del quale vengono introdotti i temi trattati attraverso l'esperienza personale.

Durata: 3 ore circa

Costo: 200 €

Dove: nella tua classe

[Per info e prenotazioni scrivi a \[didattica@fondazionearnaldopomodoro.it\]\(mailto:didattica@fondazionearnaldopomodoro.it\)](mailto:didattica@fondazionearnaldopomodoro.it)

Modalità di pagamento:

PayPal al seguente indirizzo info@fondazionearnaldopomodoro.it

oppure

Bonifico bancario IBAN: IT24H0200801604000003593724 Unicredit SpA, ag. 204. Beneficiario: Fondazione Arnaldo Pomodoro (nella causale indicare nome e cognome o nome del gruppo, il nome dell'attività, luogo, giorno e ora, tipo di convenzione).

È richiesto il pagamento anticipato. Inviare ricevuta dell'avvenuto pagamento alla mail: c.montebello@fondazionearnaldopomodoro.it.