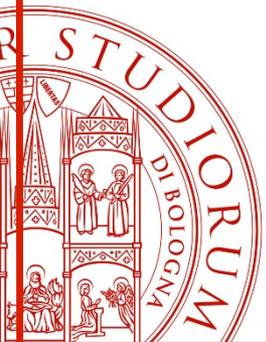


Arte, musei e nuove tecnologie: possibili approcci ludici

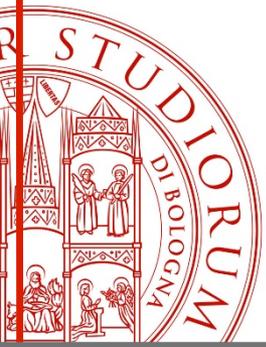
Mestre, 12 novembre 2016





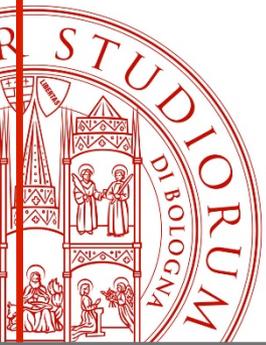
Adulti disorientati?

La grande sfida della nostra contemporaneità è superare “la crisi della capacità educativa della società adulta. Proprio quando c'è esigenza di mediazione mediale, di sentire la presenza di figure adulte di riferimento che siano in grado di accompagnare il bambino in un nuovo mondo delle esperienze, si assiste al disorientamento dell'adulto, troppo cauto o troppo superficiale.” (Sorrentino, 2011, p.97).



Nuovi media

Le tecnologie non sono solo strumenti di informazione, ma sono soprattutto *media*, strumenti di mediazione della conoscenza che passa anche attraverso il gioco, la comunicazione, l'espressione del sé, la produzione culturale, l'intuizione, l'invenzione, la creatività:

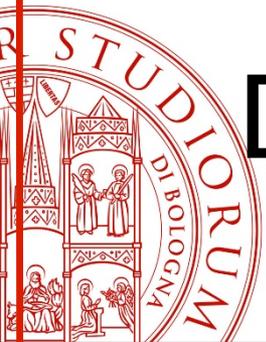


Apprendimento esteso

“Le possibilità di apprendere anche con le tecnologie in questo ambiente di apprendimento che si estende in molteplici direzioni ci devono portare a riflettere su quanto sia sempre più necessaria un'alleanza formativa tra famiglia, scuola ed enti educativi perché queste esperienze non siano solo la somma di tante/poche attività più o meno educative, ma rispondano ai bisogni dei bambini e delle bambine, rispettandone i tempi e offrendo occasioni di conoscenza diversificate.”

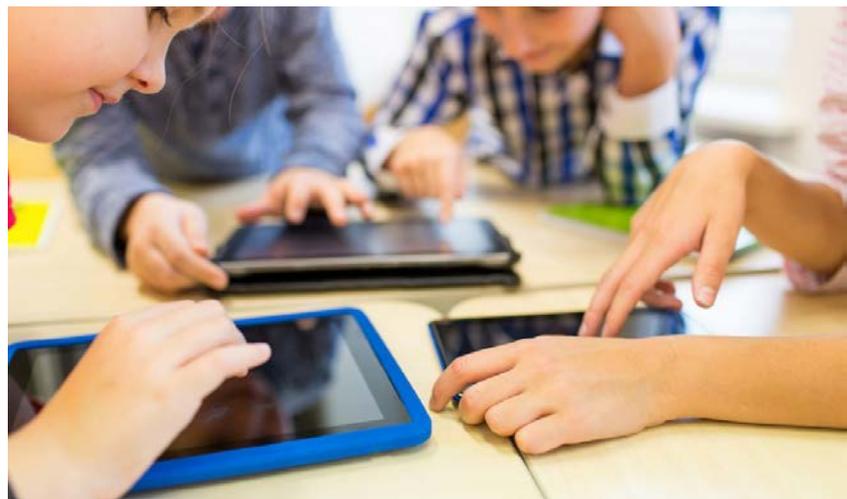
E.Pacetti (2013). Esplorare il museo con le tecnologie: possibili approcci ludici. *Infanzia*, 4/5, pag.247.

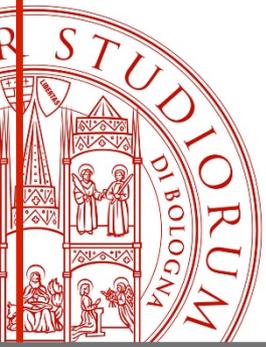




Da consumatori a produttori

Le tecnologie possono sostenere processi di apprendimento creativi, ma a patto che ci siano adulti consapevoli di questi processi e capaci di accompagnare i più piccoli nella scoperta e nell'esplorazione. Insegnanti, genitori, educatori che si trasformano in animatori, in promotori di creatività, capaci di stare con i bambini per aiutarli a sviluppare competenze relazionali, sociali, emotive, conoscitive, per diventare creatori e produttori di valori e di cultura (Rodari, 1973).

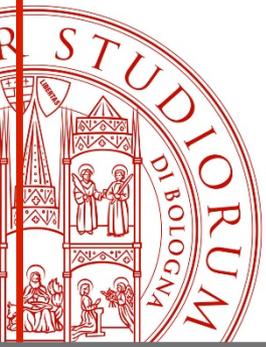




Giocare con l'arte

“Giocare con l'arte, quindi, non per diventare artisti né per scoprire i segreti dei grandi maestri, né per imparare la storia dell'arte; ma soltanto per divertirsi, per dar libero sfogo alla fantasia e alla spontaneità, per imparare ad usare certe tecniche del disegno della pittura o della scultura; e neanche tanto per poter poi guardare l'arte con occhi diversi. Giocare con l'arte per vivere in modo creativo la scoperta delle regole della creatività.” (Munari, 1981).

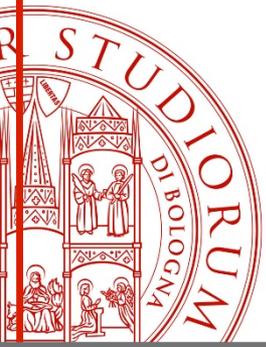




Nuovi musei

Nei musei contemporanei, i visitatori possono sperimentare interazioni lineari e non-lineari, allo scopo di comprendere e vivere l'esperienza del museo in modo semplice e 'naturale'.

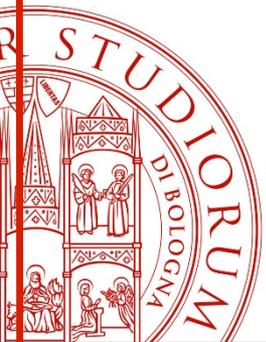
Fondamentali diventano la socializzazione e il coinvolgimento attivo dei visitatori, anche da casa.



Esperienze interattive

“Il museo dovrebbe offrire ai bambini un percorso centrato su un'esperienza interattiva attraverso le emozioni e i sensi piuttosto che sulla mera visione/conoscenza di oggetti, una esperienza di apprendimento ludico che impegni i piccoli, li incuriosisca, li appassioni e li faccia anche collaborare tra loro e con i genitori e gli insegnanti.”

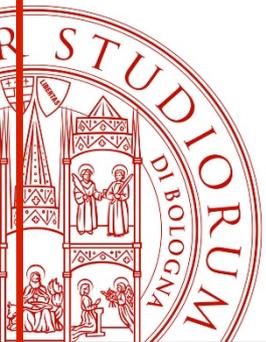
E.Pacetti (2013). Esplorare il museo con le tecnologie: possibili approcci ludici. *Infanzia*, 4/5, pag.248.



Diversi utilizzi

Lo sviluppo di applicazioni e siti per bambini e ragazzi nel campo dei musei e dell'arte ha prodotto e continua a produrre esempi di strumenti ludici da poter utilizzare individualmente, con gli adulti o anche in piccolo gruppo e con varie possibilità di condivisione dei contenuti creati.





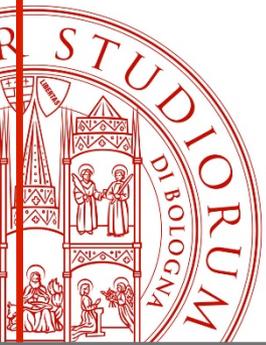
Innovare l'ambiente di apprendimento

“I bambini sanno qualcosa che la maggior parte della gente ha dimenticato. I bambini subiscono una fascinazione per la loro esperienza quotidiana che è molto speciale e che sarebbe di grande aiuto agli adulti se potessero imparare a capirla e a rispettarla.”

Keith Haring



www.freshalive.com

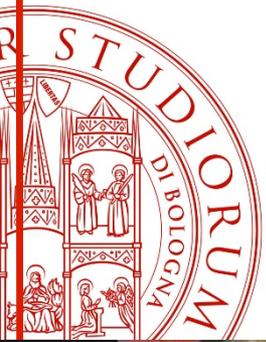


Alcuni siti

<http://kids.tate.org.uk>

<http://www.nga.gov/content/ngaweb/education/kids.html>

<http://www.haringkids.com>



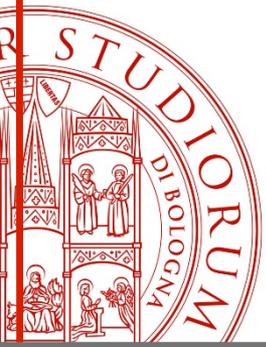
Alcuni esempi di app



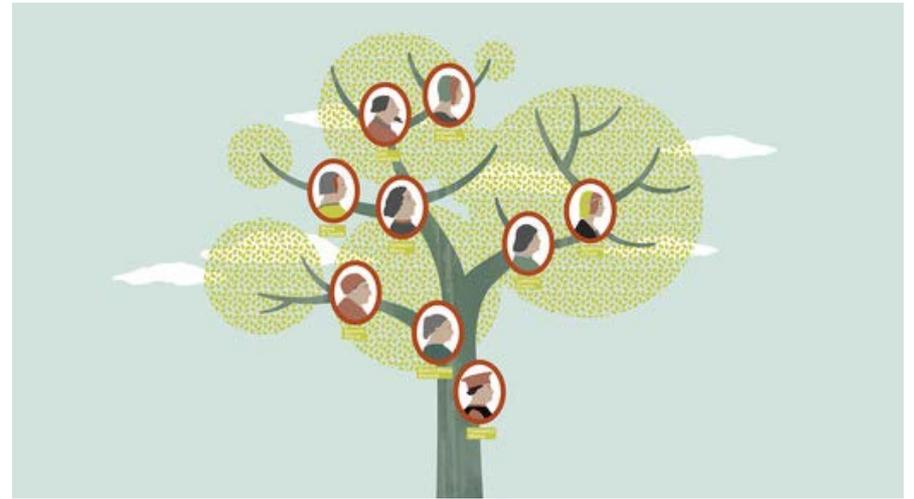
ExplorArt Klee – L'arte di Paul Klee

<https://itunes.apple.com/it/app/explorart-klee-art-paul-klee/id1069919573>

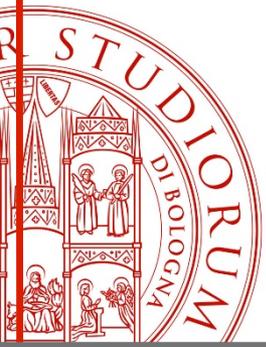
<http://www.lapisly.com/it/> (solo iPad)



Art Stories Milano: il Castello Sforzesco



<https://itunes.apple.com/it/app/art-stories-milano-castello/id875247239?mt=8>



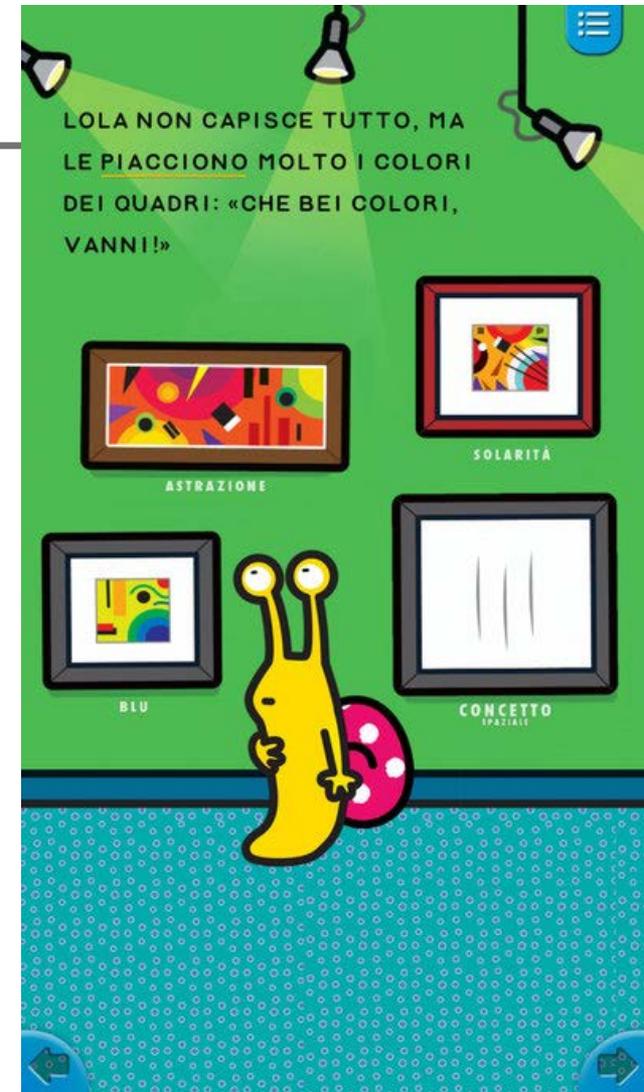
Lola Slug alla mostra

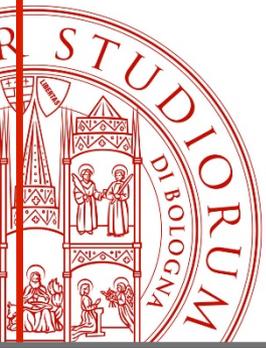
<http://www.lolaslug.com/?lang=it>

"Lola è molto contenta, si prepara per andare alla mostra del suo amico Vanni Scoiattolo.

Nello zaino mette l'invito, un biglietto dell'autobus e una cartina geografica.

...Sarà un'avventura divertente, piena di lunghi viaggi, strani quadri e deliziose tartine!"



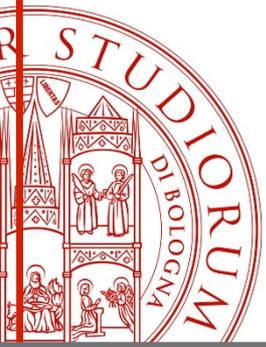


MoMA Art Lab

[https://www.youtube.com/
watch?
v=FM4P42ChR2o](https://www.youtube.com/watch?v=FM4P42ChR2o)

[https://www.moma.org/
explore/mobile/
artlabapp](https://www.moma.org/explore/mobile/artlabapp) (solo iPad)



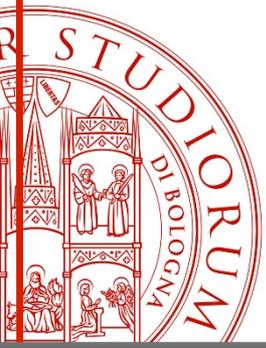


PompidouKids

http://www.dailymotion.com/video/xujvwr_pompidou-kids_creation

<https://itunes.apple.com/us/app/pompidoukids/id561657056?mt=8>





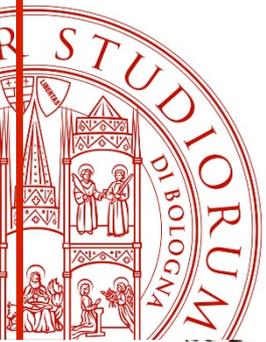
App Larixpress

<http://larixpress.com/it/>

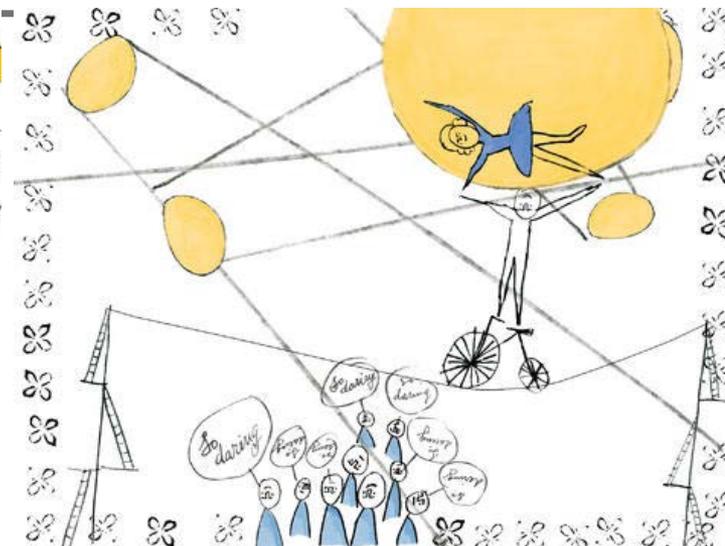
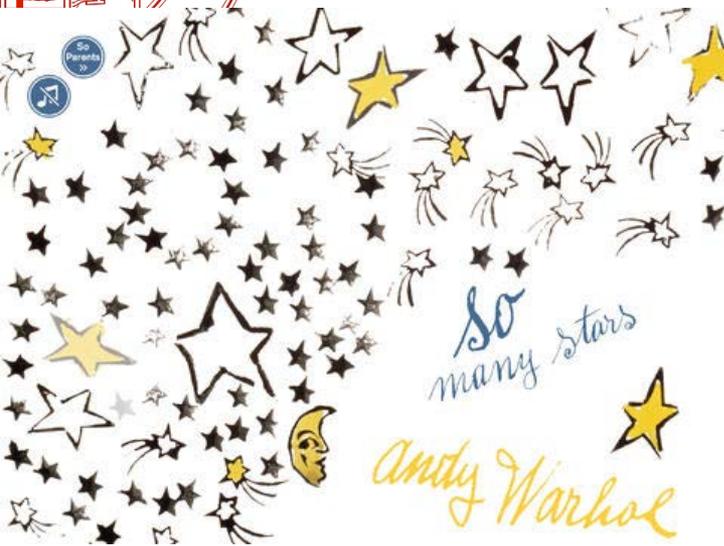
Tino il triangolino (3-4 anni)

Re Laurino e le sue ros(solo iPad)





So Many Stars – Andy Warhol



<https://itunes.apple.com/it/app/so-many-stars-andy-warhol/id723659356?mt=8>

<https://www.youtube.com/watch?v=Ampil3ZaFVE> (solo iPad)

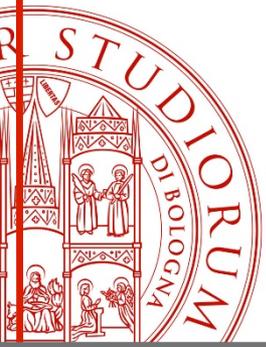


PlayART



<http://www.tapook.com/slides/playart/>

<https://vimeo.com/44647892> (solo iPad)



“non perché tutti siano artisti, ma perché nessuno sia schiavo”.

Gianni Rodari, 1973



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

Elena Pacetti

Dipartimento di Scienze dell'Educazione "Giovanni Maria Bertin"
CeMET Centro di ricerca su Educazione, Media e Tecnologie

<http://cemet.edu.unibo.it>