

ARTAINMENT@SCHOOL

PROGETTO EDUCATIVO

realizzato da **ARTAINMENT WORLDWIDE SHOWS**
e **FONDAZIONE BRACCO**
d'intesa con l'**USR - Ufficio Scolastico Regionale per il Lazio**
in collaborazione con gli **Uffici Scolastici** di altre Regioni italiane

IL PROGETTO

Artainment@school è un progetto educativo aperto alle scuole di ogni ordine e grado, finalizzato alla diffusione di un nuovo metodo di divulgazione del patrimonio culturale.

Una **metodologia didattica** sviluppata in dialogo con lo spettacolo "Giudizio Universale. Michelangelo e i segreti della Cappella Sistina", che racconta uno dei capolavori dell'arte mondiale attraverso un linguaggio inedito, una sintesi virtuosa di strumenti analogici e digitali.

Lo **scopo** ultimo è che gli studenti diventino essi stessi divulgatori appassionati dell'eccellenza artistica e culturale del nostro paese, sviluppando al contempo *soft skills* utili per il loro futuro.

LE FASI DI LAVORO

Seguendo quattro percorsi didattici multidisciplinari - artistico, storico, sociale e professionale - il progetto si sviluppa in **tre fasi** che accompagnano insegnanti e studenti in un percorso organico, **integrabile con i POF**.

1 • Durante la **fase teorica** il docente può svolgere in classe attività e laboratori avvalendosi di contenuti didattici messi a disposizione sulla piattaforma artainmentatschool.com

2 • La **fase esperenziale**, che non è vincolante per partecipare al progetto, ha luogo all'Auditorium Conciliazione, dove i ragazzi assistono allo spettacolo e al docufilm sulle nuove professioni e partecipano alla Multimedia Experience, un'immersione interattiva che avvicina ai contenuti trattati nello show.

3 • Nella **fase pratica**, studenti e **insegnanti** si mettono alla prova, attraverso la produzione di un elaborato originale tramite l'ArtKit donato da F.I.L.A. - Fabbrica Italiana Lapis ed Affini (**Call to Action**) e l'ideazione di un progetto multidisciplinare con il bando "Al di là del giudizio" di Fondazione Bracco (**Call for Ideas riservata agli Istituti Superiori**). I lavori delle scuole sono valorizzati sulle gallery digitali del sito web e del teatro.

METODOLOGIA

Il progetto è pensato con un approccio **collaborativo e cooperativo**. Dalla prima alla terza fase i ragazzi sono invitati a lavorare insieme, a interagire, a elaborare e inventare guidati dai propri docenti.

Un **criterio inclusivo** grazie al quale ciascuno può partecipare e contribuire secondo il proprio stile cognitivo e i propri bisogni educativi. In quest'ottica anche la piattaforma del progetto è stata sviluppata nel rispetto delle norme di alta leggibilità.

10 BUONI MOTIVI PER PARTECIPARE

artainmentatschool.com

1 • ANALOGICAMENTE DIGITALE

Un progetto di pedagogia innovativa in cui la tecnologia consente un'esperienza didattica, in carne e ossa.

2 • UN ECOSISTEMA DIDATTICO EFFICACE

Tre fasi di lavoro coerenti e integrabili con i POF: non solo teoria, anche esperienza e pratica.

3 • DA FRUITORI A PROTAGONISTI

Un progetto che mette gli studenti al centro e che li rende partecipi con testa, emozioni, mani e tecnologia.

4 • SPAZIO ALLA CREATIVITÀ

Carte, colori, matite, ma anche computer e strumenti tecnologici per dare forma a disegni, progetti video, ricerche e molto altro ancora.

5 • INSIEME È MEGLIO

Interazione tra studenti e docenti grazie alla metodologia di *collaborative cooperative learning*.

6 • MULTIDISCIPLINARITÀ E PERSONALIZZAZIONE DIDATTICA

Contenuti didattici multimediali liberamente fruibili per costruire e personalizzare laboratori digitali e di *web learning* su arte, storia e temi sociali.

7 • PER TUTTE LE SCUOLE, PER TUTTI GLI STUDENTI

Un progetto aperto alle scuole di ogni ordine e grado, con contenuti accessibili e inclusivi attraverso il sito ad alta leggibilità.

8 • ORIENTAMENTO ALLO STUDIO E ALLE NUOVE PROFESSIONI

Dietro le quinte del progetto: un'esplorazione inedita sulle professioni del futuro, per informare, indirizzare e ispirare.

9 • SPAZIO E VISIBILITÀ PER LE SCUOLE

Dare visibilità ai lavori creativi degli studenti attraverso la pubblicazione sul sito e la proiezione a teatro.

10 • EDUTAINMENT

Un esempio virtuoso di come si può imparare divertendosi. Un progetto che parla la lingua dei millenials.