

ESTATE AL MUSEO 2021. I campi estivi dell'Istituzione Bologna Musei (6-11 anni)
UN'ESTATE DA FAVOLA. C'era una volta... il futuro

I campi estivi "Estate al Museo" sono progettati da "Senza titolo" per il Dipartimento educativo MAMbo in continuità con il modello pedagogico che da anni caratterizza la sua proposta educativa. L'arte e i suoi luoghi, la conoscenza del patrimonio, sono pretesto e punto di partenza per una riflessione sul presente e sulla propria identità personale e collettiva. La metodologia utilizzata si basa sul dialogo e l'interazione e prevede la rielaborazione delle informazioni acquisite attraverso la sperimentazione di pratiche performative e attraverso il fare manuale, in laboratorio.

I Campi Estivi dell'Istituzione Bologna Musei, rivolti ai **bambini dai 6 agli 11 anni** e tenuti all'interno della suggestiva cornice verde di **Villa delle Rose**, sono dedicati, come ogni anno, all'esplorazione di un tema generale rivolto ai bambini, declinato in diversi aspetti e sfumature, analizzato attraverso una molteplicità di discipline e linguaggi, in accordo con l'attività di ricerca e sperimentazione che caratterizza l'Istituzione. L'arte, intesa come strumento necessario ai processi educativi e pretesto per indagare il presente, è perno delle esplorazioni settimanali, volte a sviluppare senso critico e ad aprire nuovi orizzonti di progettazione per il futuro.

Per il 2021 il tema è "Un'estate da favola. C'era una volta... il futuro" e fonte di ispirazione saranno alcuni capitoli del celebre testo *Grammatica della fantasia* di Gianni Rodari. Ogni settimana sarà dedicata alla sperimentazione di pratiche e attività "sensibili" per allenare la nostra immaginazione narrativa nell'"**arte di inventare storie**". Insieme scopriremo che la creatività può essere un patrimonio condiviso e mai banale, che ci permette di ampliare le nostre prospettive, nominare le emozioni, tracciare nuove strade per ripensare l'ambiente e abitare lo spazio delle relazioni.

Le attività saranno articolate in un ricco programma che prevede **laboratori dedicati all'arte e al patrimonio culturale, letture animate, proiezioni di film, esplorazioni naturali e gioco libero all'aperto**. Inoltre, ogni settimana prevede uscite per attività in luoghi cittadini di interesse storico e culturale, se la situazione pandemica lo consentirà.

Quando: dal 7 giugno al 30 luglio e dal 30 agosto al 10 settembre 2021 per un totale di 10 settimane.

Orari: dal lunedì al venerdì dalle ore 8.30 alle ore 17.00.

Dove: consegna e ritiro dei bambini presso Villa delle Rose, via Saragozza 228/230.

Età: da 6 a 11 anni (massimo 25 bambini)

Costo: € 180,00 a settimana per partecipante comprensivi di: attività didattiche, materiali di consumo, kit di lavoro, pranzo e merenda pomeridiana. € 148,00 per iscrizione alle settimane successive o secondo figlio iscritto alla stessa settimana.

Iscrizioni: iscrizioni da giovedì 27 maggio 2021 sul portale [Scuole on line del Comune di Bologna](#).

Modalità di pagamento: bonifico anticipato entro il giovedì precedente con contestuale invio della contabile tramite mail. Non è consentito il pagamento in contanti o con carte.

Segreteria: lunedì 14-16 e giovedì 10-12 - 051 / 6496652 (fino al 4 giugno) - 371/4111113 (dal 7 giugno al 30 luglio e dal 30 agosto al 10 settembre) mamboedu@comune.bologna.it

Altre comunicazioni

Eventuali allergie o intolleranze alimentari, diete speciali vanno segnalate al personale del Dipartimento educativo attraverso certificato medico via mail.

Si richiede abbigliamento comodo, due mascherine, un cappellino per il sole, una felpa e un ombrello, la merenda della mattina.

Si richiede la massima puntualità nell'arrivo per consentire un armonioso inizio delle attività.

PROGRAMMA SPECIFICO SETTIMANALE ESTATE AL MUSEO 2021

I campi estivi dell'Istituzione Bologna Musei (6-11 anni)

7-11 GIUGNO

La parola "ciao"

In ogni lingua esistono, parole "gentili" e parole "scortes", parole "leggere" e parole "pesanti".

Una settimana dedicata a una delle prime parole che impariamo a dire: "ciao", semplice e profonda allo stesso tempo. Insieme conosceremo artisti e letterati di tutti i tempi che nelle loro opere hanno affrontato questo termine come prima forma di comunicazione e di relazione con l'altro.

14-18 GIUGNO

Il binomio fantastico

Cosa ci fanno un gatto e un aeroplano nella stessa frase? E un elefante e una teiera? A volte accostamenti di parole che sembrano incompatibili possono diventare il punto di partenza per raccontare favole surreali e inaspettate. Una settimana alla scoperta di scrittori e artisti che hanno creato binomi fantastici capaci di aprire le porte della fantasia e dell'immaginazione.

21-25 GIUGNO

L'errore creativo

A volte li vediamo, sui compiti in classe, quei segni rossi fatti dalla biro dell'insegnante: gli errori! E se li guardassimo da un'altra prospettiva? Forse scarabocchi e parole sbagliate potrebbero essere lo spunto per nuove storie e per idee sorprendenti. Una settimana per sovvertire l'idea stessa che sta dietro all'errore e conoscere scienziati, artisti, letterati e inventori che hanno fatto dello sbaglio il loro punto di forza.

28 GIUGNO - 2 LUGLIO

Vecchi giochi

Gioco della campana, gioco dell'oca, gioco della cavallina, gioco della strega comanda colori. Giochi antichi che diventano nuovi modi per vivere il presente e ritrovare la bellezza nella relazione. Una settimana dedicata ai più bei giochi di tutti i tempi e di tutte le culture, per conoscere artisti e storici del '900 che, quasi come i bambini, hanno trovato nuovi modi per "giocare con l'arte".

5-9 LUGLIO

Le fiabe a rovescio

Prendiamo una fiaba qualunque e capovolgiamola: Cenerentola, ad esempio, diventerebbe una ragazza capricciosa e dispettosa che fa disperare la paziente matrigna e le due povere sorellastre. Ribaltare le cose ci allena a guardare la realtà e le persone da nuovi punti di vista: i buoni diventano cattivi e tutto cambia. Una settimana per rovesciare le nostre certezze e comprendere prospettive diverse e insolite.

12-16 LUGLIO

Insalata di favole

Cosa accadrebbe se Cappuccetto Rosso si trasferisse dentro la casetta dei 7 nani? E se la Regina di Cuori diventasse in braccio destro di Malefica? Le fiabe che conosciamo assumerebbero una dimensione inaspettata e nulla sarebbe più come ce lo aspettiamo. Una settimana dedicata agli assemblaggi e ai ribaltamenti più famosi della storia e dell'arte, di ieri e di oggi, per sperimentare la creatività come inesauribile atto compositivo.

19-23 LUGLIO

Le carte in favole

A volte per raccontare una favola basta iniziare da un elemento semplice. Un colore, un oggetto, un odore possono far scaturire creature misteriose e luoghi immaginari. Una settimana dedicata alla creatività che nasce dall'osservazione delle piccole cose. Grazie a scienziati e artisti visionari capiremo che non c'è niente di più misterioso di una piccola cosa comune.

26-30 LUGLIO

Viaggio intorno a casa mia

Esistono molti modi per viaggiare: si può andare in aereo, in treno o prendere la macchina. Si può navigare o si possono fare viaggi lenti, a piedi o in bicicletta. Possiamo anche viaggiare con la fantasia, e visitare mondi immaginari dove tutto è inaspettato. Una settimana che ci permetterà di conoscere i grandi esploratori di tutti i tempi e scoprire gli infiniti modi di spostarsi, a volte senza bisogno di andare troppo lontano da casa.

30 AGOSTO - 3 SETTEMBRE

La matematica delle storie

C'è un legame tra matematica e fantasia? E tra matematica e creatività? Si potrebbe pensare che non esista una relazione tra questi temi, eppure, pensandoci bene, matematica e arte sono un po' come due sorelle gemelle. Una settimana per conoscere chi, tra artisti, studiosi e musicisti, con uno sguardo analitico, ha osservato e raccontato il mondo uscendo fuori da ogni logica.

6-10 SETTEMBRE

Giochi in pineta

"Facciamo finta che..." Una sorta di formula magica che dà inizio alla realtà fantastica del giocare insieme. All'interno di questa finzione tutto è possibile: le scatole possono diventare razzi spaziali, le scope abili destrieri e un'ora dura un anno intero. Un'ultima settimana per sperimentare insieme le favolose finzioni di artisti e teatranti di tutti i tempi e scoprire che non c'è nulla di più vero di un gioco, individuale e collettivo.