

HELLO!

allegra agliardi

via venini 57
20127 milano italy
+39 338 2870672

www.helloallegra.it
allegra@helloallegra.it

Laboratorio "Io disegno"

Caratteristiche: ascolto, osservazione, uso dei cinque sensi, immaginazione, libertà d'espressione, sperimentazione, lavoro individuale, a due e di gruppo, spirito critico e divertimento.

Descrizione: Perché si disegna? Perché non si disegna? Cosa serve per disegnare con soddisfazione? Lo sguardo. Le idee. La sintonia col proprio corpo. La mano. Disegnare un soggetto. Sperimentare. Verificare. Divertirsi. Di chi è il disegno? Partendo da una riflessione sul disegno si andranno a visualizzare le parti del corpo coinvolte per prenderne consapevolezza. In seguito, divisi a coppie, i partecipanti verranno guidati a fare il ritratto del proprio compagno, sperimentando l'uso dei pennarelli. Successivamente gli elaborati verranno condivisi, commentati e regalati a vicenda. Se il tempo lo permetterà verrà poi sperimentato anche il lavoro a due mani.

N.B. una variante interessante al ritratto può essere l'autoritratto, ma per fare questo è necessario uno specchio per partecipante o uno specchio a muro (tipo palestra).

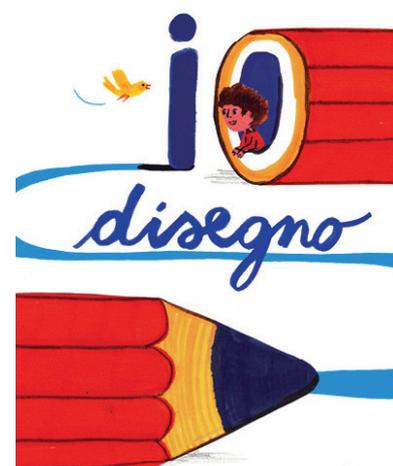
Allegra Agliardi



Partecipanti: 7-11 anni

Durata: 1h 30/ max 2 h

Ambiente e materiale: ambiente chiuso con tavoli e sedie
fogli A4 bianchi in abbondanza (3/4 per partecipante)
foglia A3 bianchi (1 ogni due partecipanti)
pennarelli a punta fine (almeno 1 set di 8/10 pennarelli ogni due partecipanti)
pennarelli a punta grossa (almeno 1 set di 8/10 pennarelli ogni due partecipanti)
1 specchio portatile per partecipante nel caso si scelga di fare l'autoritratto



FeltrinelliKIDS

HELLO!

allegra agliardi

via venini 57
20127 milano italy
+39 338 2870672

www.helloallegra.it
allegra@helloallegra.it

Workshop "lo disegno"

5 incontri

Caratteristiche: ascolto, osservazione, uso dei cinque sensi, immaginazione, libertà d'espressione, sperimentazione, lavoro individuale, a due e di gruppo, spirito critico e divertimento.

Descrizione: Perché si disegna? Perché non si disegna? Cosa serve per disegnare con soddisfazione? Lo sguardo. Le idee. La sintonia col proprio corpo. La mano. Disegnare un soggetto. Sperimentare. Verificare. Divertirsi. Di chi è il disegno?

Incontro 1: Partendo da una riflessione sul disegno si andranno a visualizzare le parti del corpo coinvolte per prenderne consapevolezza. In seguito i partecipanti verranno guidati a fare il proprio ritratto, sperimentando l'uso dei pennarelli. Successivamente gli elaborati verranno condivisi e commentati. Se il tempo lo permetterà verrà poi sperimentato anche il lavoro a due mani. Verrà richiesto di portare il ritratto di un amico o familiare all'incontro successivo.

Incontro 2: Lo sguardo. Che cos'è lo sguardo e quali possono essere i diversi modi di guardare un soggetto. Differenza tra vedere e guardare. Che cos'è la meraviglia? Partendo da un soggetto comune a tutti i partecipanti proveranno a disegnarlo da più punti di vista. Confronto e discussione degli elaborati. La galleria degli orrori: come non prendere troppo sul serio i propri sbagli. Cosa fare con gli scarabocchi e gli errori. Qualche gioco per togliere ogni timore. Verrà richiesto di pensare ad un soggetto da disegnare la volta successiva e di portare la documentazione necessaria per disegnarlo (l'oggetto stesso, libri, fotografie,..), oltre a provare a guardarsi attorno con più attenzione e curiosità.

Incontro 3: Le idee. Come nascono le idee? La ricerca, la fantasia e visualizzazione. Partendo dal soggetto scelto trovare e scrivere almeno tre idee ad esso correlate. In seguito confrontarsi con un compagno e scegliere la migliore idea per poi disegnarla. Dalla mente alla mano. Qualche gioco per allenare la mano da soli o con gli amici. A casa cercare, con l'aiuto dei genitori, quadri e disegni di pittori con soggetto simile e dedurre l'idea e lo sguardo. Se possibile portare all'incontro successivo degli esempi (anche fotocopiati). Procurarsi un soggetto semplice da portare (un piccolo oggetto non troppo complesso e abbastanza geometrico come un portapenne, un bicchiere, uno spazzolino,..).

HELLO!

allegra agliardi

via venini 57
20127 milano italy
+39 338 2870672

www.helloallegra.it
allegra@helloallegra.it

Incontro 4: Dalla tridimensionalità alla bidimensionalità. Come trasformare la realtà in qualcosa di piatto. Percorso visivo nella storia dell'uomo e riflessione sulle possibili risoluzioni al problema. I partecipanti verranno guidati nella realizzazione di più disegni del proprio soggetto. Piccoli trucchi per verificare se il disegno "funziona". Le critiche: come affrontarle. successivamente si sperimenterà la tridimensionalità disegnando palazzi, case, e costruzioni.

A casa scegliere un animale, trovare della documentazione per studiarlo e disegnarlo.

Incontro 5: il disegno come gioco, emozione e divertimento. Il gioco dei colori e dell'emozioni. Sperimentare: cosa vuol dire. Brevi esercizi d'esempio sull'uso dei pennarelli. L'utilizzo del disegno: giochi, cartoline, carte da pacco e molto altro. Condividere: la città delle case diverse (verrà creato un poster con i disegni dell'incontro precedente). In seguito i partecipanti si divideranno a piccoli gruppi per realizzare diversi esperimenti assieme (utilizzando anche l'animale studiato a casa). Il disegno come regalo. Chiusura del corso.

Partecipanti: 7-11 anni

Durata: 1h 30/ max 2 h

Fonte: "Io disegno" di Allegra Agliardi
Feltrinelli Kids 2011

Ambiente e materiale: ambiente chiuso con tavoli e sedie
fogli A4 bianchi in abbondanza (3/4 per partecipante)
foglia A3 bianchi (1 ogni due partecipanti)
pennarelli a punta fine (almeno 1 set di 8/10 pennarelli ogni due partecipanti)
pennarelli a punta grossa (almeno 1 set di 8/10 pennarelli ogni due partecipanti)
1 specchio portatile per partecipante

