

A young girl in a pink dress is looking at a glowing blue sphere held by an adult's hand. The scene is set in a dark environment, possibly a museum or gallery, with a blurred background of colorful lights. The text 'KIDS' HOUSES' is overlaid on the right side of the image.

# KIDS' HOUSES

esperienza di pratica quotidiana dell'arte  
sul tema dell'abitare







«L'arte non risolve i problemi ma ci rende consapevoli della loro esistenza»

Magdalena Abakanowicz (scultrice)

# perchè?



Sono moltissimi gli studi sui benefici derivanti da interventi psicosociali in senso ampio sui minori che vivono in contesti a maggior probabilità di disagio.

Tali benefici impattano sul funzionamento psicologico, sulle strategie di coping, sul senso di "speranza", e sul supporto sociale. Andando oltre le specifiche analisi di fattori quali età, genere, luogo in cui si vive, i bambini che ricevono interventi legati

allo stimolo creativo mostrano una maggiore capacità di reazione alle difficoltà.

*«L'educazione artistica permette ai bambini provenienti da un contesto finanziariamente complesso di ottenere parità di condizioni con i bambini che hanno la possibilità di fare quelle esperienze di arricchimento grazie ai mezzi della propria famiglia»*, dice Eric Cooper, presidente e fondatore della National

Urban Alleanza for Effective Education.

L'arte e la creatività hanno un ruolo importante nell'educazione dei bambini. Aiutano a stimolare il pensiero, a sviluppare le potenzialità, alimentano la crescita intellettuale e la capacità di risolvere problemi in maniera autonoma e innovativa. Durante il processo creativo, infatti, l'arte non è vista come bellezza meramente esteriore ma spirituale, come auto-

scoperta di se stessi e quindi apprendimento. Un modo per imparare e mettersi in gioco. L'arte consente di creare oggetti concreti attraverso i pensieri più celati, più nascosti, quelli che non riescono facilmente a scontrarsi con la realtà.

L'importanza del tema della casa, in tutti gli studi sui bambini, ne fa il luogo simbolico delle sicurezze, della rappresentazione di sé e del proprio contesto











## come?

Un rapporto del 2005 dalla *Rand Corporation about Visual Arts* sostiene che l'arte «può far entrare in contatto le persone a livelli profondi e renderli disposte a sperimentare nuovi modi di vedere le cose».

L'insegnamento della pratica artistica e creativa, soprattutto se alimentata nella quotidianità, è strettamente connesso a ciò che vorremmo per i nostri giovani:

**sviluppo delle facoltà interpersonali ed emotive, maggior rendimento scolastico e impegno civico, sviluppo delle pari opportunità.** Lo hanno dimostrato numerosi studi neuroscientifici e di psicologia cognitiva.

Il contatto con la pratica artistica comporta, fin da bambini, miglioramenti nello sviluppo delle capacità cognitive, del pensiero critico e delle abilità verbali; migliora la motivazione, la concentrazione, la fiducia e influisce positivamente sulla capacità di lavorare in squadra.

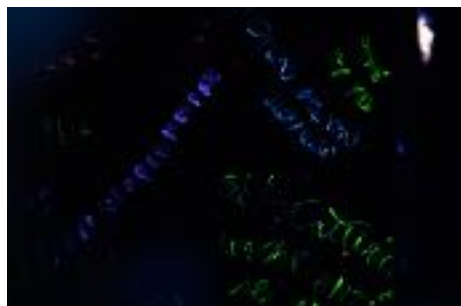
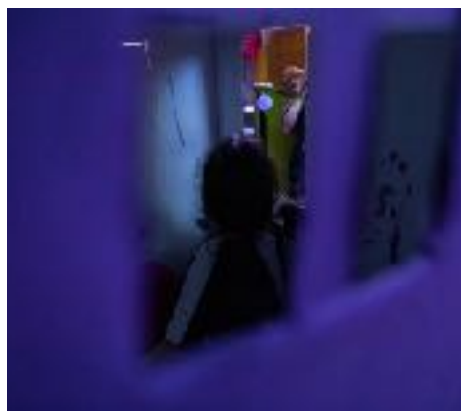


Vogliamo che ogni bambino coinvolto nel progetto, lavorando da solo e in gruppo, possa realizzare il sogno non di una casetta, ma di una casa alta, grande, in cui entrare con gli adulti, e in cui rappresenta la sua identità. Una

casa che poi sviluppi un pensiero urbanistico sulla relazione con le altre case, sui bisogni comuni, su quello che si può fare da soli e su quello che è utile fare insieme.









## cosa?

Arte e creatività sono fondamentali nello sviluppo e nella quotidianità del bambino perché aumentano la capacità di creare concetti propri, di risolvere problemi in maniera diversa e innovativa, di apprendere ed entrare in contatto con gli altri.

La durata ideale dell'esperienza è di un mese, focalizzata attorno al lavoro distribuito in 3 fine settimana con 10 ore ciascuno per un complessivo di 30 ore di lavoro. Durante questi incontri i bambini e ragazzi potranno creare le basi per una pratica di invenzione che vorremmo fosse quotidiana anche oltre i giorni di laboratorio.

L'invenzione è proprio basata sul concetto di ritrovamento. Ecco che dunque l'attività, basata su teorie semiotiche della contemporaneità, cercherà di fornire elementi per costruire una pratica artistica basata su quello che è possibile trovare nel quotidiano. Semplici oggetti, voci, suoni, esperienze, cui i bambini impareranno a dare una dignità astratta, artistica, riconoscendo il valore emozionale della loro creazione.

La pratica per i ragazzi adolescenti potrà comprendere anche l'uso di piccole tecnologie, per avvicinarli a un utilizzo consapevole e creativo delle stesse, e non stereotipato e dipendente.



Aiuteremo quindi i bambini a realizzare il loro villaggio di case di cartone grandi, cassette "serie", non improvvisate, cassette ben fatte e costruite in base ai loro progetti, curate, capaci di ospitare alcuni bambini ma anche un adulto, magari con qualche magia digitale pensata e fatta insieme a loro, con il loro concetto di domotica del futuro. Scopriremo cose che noi adulti magari non arriviamo ancora a pensare, ma che i bambini ci racconteranno quando ci porteranno in giro nel loro villaggio

Il risultato di questa pratica si condenserà in una installazione visitabile da un pubblico e ideata dagli stessi ragazzi, raccontando 4 settimane di incontro con la poetica del quotidiano.





VORREI UNA CASA A 3 PIANI CON  
TRE MEGA BALLONI UNA FISCIMA  
3 BAGNI E IL TETTO CON SORRA  
UNA ALTRA BALLONE. LA  
CASA DI COLORE GIALLLO





# chi?

Il team di lavoro si basa sull'esperienza di tre figure di rilievo dell'arte performativa e digitale in Italia



## **Renzo Francabandera**

Laurea, Master e Phd in discipline sociali e Master biennale in Arte e Letteratura dell'Era digitale con l'Universidad de Barcelona- IL3 (ESP). Dal 2016 docente a contratto di Estetica del Movimento presso l'Università di Torino. La Biennale di Venezia, il PAN e il Maschio Angioino di Napoli, il Palazzo dei Priori di Volterra, il Piccolo Teatro e le Officine Ansaldo di Milano, la galleria Hart di Vimercate, SmArt City-Festival delle Periferie sono alcune fra le tante sedi in Italia che hanno ospitato sue personali.

## **Michele Cremaschi**

Laurea in Scienze dell'Informazione presso la Statale di Milano. La sua ricerca lo porta a dirigere produzioni teatrali nell'ambito dell'innovazione dei linguaggi sostenuti da reti di progettazione Europei (MiSet, 2015; Platform Shift+, 2016); e replicati a Santarcangelo 2004, Edinburgh Fringe Festival (2006 e 2008), Big Break Festival (Russia, 2010 e 2011), Macao International Festival of Arts (2012) National Art Festival (Southafrica, 2012) e QuestFest (USA, 2014). Nel 2017 è artista residente presso il centro di ricerca teatrale Le Granit di Belfort (Francia) nell'ambito del progetto L-EST sulla comunicazione transmediale.

## **Michela Mastroianni**

Esperta di linguaggi, teoria dell'apprendimento e sviluppo della testualità multimediale nel contemporaneo, è insegnante di lingue e letterature classiche. Master in "Ingegneria dei sistemi multimodali per la valorizzazione e la fruizione dei beni culturali" e in "Tecnologie per la Didattica" del Politecnico di Milano, dove collabora a gruppi di lavoro sull'uso degli strumenti del web 2.0 nel settore dell'istruzione, dell'informazione e della cultura nella prospettiva del Lifelong Learning e del Social Learning.



GUARDA IL VIDEO REPORTAGE

✉ [alcuniracconti@gmail.com](mailto:alcuniracconti@gmail.com)

☎ +39 320 2992681

☎ +39 338 3192674



<http://bit.ly/khouses>