



PERCORSI OPERATIVI
E LABORATORI PER
L'EDUCAZIONE ARTISTICA



di **Ciro Indelicati**

PERCORSI OPERATIVI E LABORATORI PER L'EDUCAZIONE ARTISTICA

Le proposte qui formulate per le attività di laboratorio, che vanno ad integrare quanto contenuto nelle unità didattiche, partono dal principio che non ci sono apprendimenti saldi, se non si parte dalle esigenze vitali del ragazzo e dalla necessità di motivarlo al lavoro, suscitandone così l'interesse e la partecipazione attiva.

Alla piena manifestazione di questo processo, l'Educazione Artistica può offrire particolare contributo se nella progettazione didattica e nella quotidiana attività pratica, tiene in effettivo conto l'unità del sapere e del fare, la centralità del corpo come oggetto - soggetto dell'apprendimento, come condizione della vera conoscenza.

Con questi percorsi operativi, si guarda all'acquisizione delle tecniche non come un fine da raggiungere, ma come uno strumento che permetta ad ogni ragazzo di esprimere pienamente le proprie potenzialità espressive.

1

DECORAZIONE PITTORICA

1. Cosa è la decorazione e quali sono i vari tipi di decorazioni.
2. Scelta dei materiali sui quali si possono realizzare le decorazioni
3. Alla ricerca di immagini, foto, dipinti e altre opere d'arte utili per creare decorazioni.
4. Preparazione dei materiali e degli oggetti scelti.
5. Guardare, copiare, trasformare, inventare, scegliere i soggetti più adatti per creare decorazioni.
6. Dipingere con gli strumenti scelti (tempere acriliche lucide) e con la tecnica più adatta (stesura piana, sfumature o al tratto, ecc.).
7. Valutazione e autovalutazione dei risultati ottenuti e confronto con il gruppo.
8. Esposizione degli elaborati prodotti.

Strumenti e materiali

Libri, fotografie e riproduzioni d'arte, tempere acriliche lucide, pennelli, spugne, pennellesse, matite, puntine da disegno, colla vinilica, gesso in polvere a presa rapida, mattonelle in ceramica, tavolette di compensato e mediodens di varie grandezze e spessore.

Obiettivi intermedi

- Distingue gli elementi di una immagine
- Confronta gli elementi presenti in una immagine
- Definisce e riproduce gli elementi presenti in una immagine
- Rappresenta correttamente gli elementi osservati
- Rappresenta con gli stessi elementi immagini diverse
- Rielabora un messaggio visivo con la tecnica appropriata
- Usa correttamente tecniche di rappresentazione diverse
- Produce messaggi visivi in modo personale

Obiettivi finali

- Capacità di vedere-osservare
- Conoscenza e uso delle tecniche espressive
- Produzione e rielaborazione dei messaggi visivi

2 LA DECORAZIONE: NÉ IN CIELO NÉ IN TERRA

1. Si elencano le creature che popolano gli abissi marini (comprese quelle fantastiche e mitologiche), chi ne conosce di più?
2. Alla ricerca di immagini, foto, dipinti e altre opere d'arte che raffigurino il mare, l'acqua, e il mondo sottomarino.
3. Proviamo a disegnare e dipingere le creature del mare, osservandole, rappresentandole e reinventandole con l'aiuto di foto, dipinti e anche della fantasia.
4. Progettiamo e realizziamo delle decorazioni "marinare" per rallegrare la nostra scuola.
5. Si sistemano nei posti prestabiliti le decorazioni scelte e realizzate durante il lavoro.

Strumenti e materiali

Libri, fotografie e riproduzioni d'arte, tempere, pennelli, spugne, pennellesse, forbici, fogli d'album ruvido, matite, cartoncini bianchi ruvidi 100x70, puntine da disegno, colla vinilica e stick, bottoni, passamanerie, stoffe, carte da parati, da regalo e altri tipi di superfici, ecc.

Obiettivi intermedi

- Distingue gli elementi di una immagine
- Confronta gli elementi presenti in una immagine
- Definisce e riproduce gli elementi presenti in una immagine
- Rappresenta correttamente gli elementi osservati
- Rappresenta con gli stessi elementi immagini diverse
- Rielabora un messaggio visivo con la tecnica appropriata
- Usa correttamente tecniche di rappresentazione diverse
- Produce messaggi visivi in modo personale

Obiettivi finali

- Capacità di vedere-osservare
- Comprensione dei linguaggi visivi specifici
- Conoscenza e uso delle tecniche espressive
- Produzione e rielaborazione dei messaggi visivi

1. Somiglianze e diversità nei diversi tipi di dipinti murali (decorazioni murali, affreschi, murales, wall drawings, graffiti, ecc.)
2. Ricerca di esempi di dipinti murali e altre immagini utili per prendere spunti, capire meglio
3. Come si realizza un disegno murale? Le diverse tecniche pittoriche e le fasi di lavoro
4. Divisione in gruppi di lavoro e assegnazione dei compiti
5. Scelta del soggetto per il dipinto (vedi schema allegato)
6. Individuazione della parete da decorare e misurazione degli spazi prescelti (in mancanza di una parete adatta si potranno usare pannelli in cartongesso...)
7. Schizzi, bozzetti, cartoni per lo spolvero
8. Riporto dei disegni sugli spazi appositi o sui pannelli, del disegno
9. Coloritura con la tecnica scelta
10. Verniciatura finale
11. * Montaggio sulla parete prescelta (se realizzato su pannelli)
12. Presentazione del dipinto murale al pubblico (compagni, insegnanti, genitori e ...)

Strumenti e materiali

Cartoncini ruvidi bianchi e colorati 100x70, carta da imballaggio, nastro adesivo, colla vinilica, terre colorate in polvere (pigmenti) o tempere pronte in flacone, pennelli assortiti, carboncino, lacca per capelli o fissativo spray, vernici finali, ecc.

Obiettivi intermedi

- Distingue gli elementi di una immagine
- Usa correttamente le tecniche per realizzare una pittura murale
- Usa correttamente le tecniche in rapporto agli scopi comunicativi
- Usa correttamente gli elementi del linguaggio visivo per produrre un murale
- Sa rappresentare e rielaborare in modo personale i temi ed i soggetti prescelti
- Usa una terminologia specifica adeguata

Obiettivi finali

- Capacità di vedere-osservare e comprensione dei linguaggi visivi specifici
- Conoscenza e uso delle tecniche espressive
- Produzione e rielaborazione dei messaggi visivi

SCHEDA PER LA PROGETTAZIONE DI UN MURALES

CLASSE	GRUPPO n°
COMPONENTI:	
TITOLO	
SIGNIFICATO - MESSAGGIO	
DESCRIZIONE	
SCHIZZO	

1. Ipotesi su cosa sia una maschera
2. Individuazione delle funzioni della maschera
3. Osservazione di diversi tipi di maschere
4. Scelta del modello di maschera da realizzare
5. Rielaborazione del modello prescelto
6. Illustrazione delle fasi operative per la realizzazione della cartapesta
7. Realizzazione della matrice in creta
8. Copertura della matrice con i diversi strati di carta e colla
9. Separazione della maschera dalla matrice
10. Rinforzo interno dei punti deboli e rifinitura
11. Decorazione della maschera con i colori a tempera
12. Verniciatura finale.

Strumenti e materiali

Libri, fotografie e riproduzioni d'arte, argilla, stecche e attrezzi per modellare, segatura, borsette di plastica, colla vinilica, sapone, carta di giornale, colori a tempera, vernice finale (opaca o lucida), ecc.

Obiettivi intermedi

- Distingue gli elementi presenti in un'immagine
- Confronta gli elementi presenti in un'immagine
- Usa correttamente le tecniche per realizzare una maschera in cartapesta in modo creativo e personale
- Individua e classifica diversi tipi di maschere
- Usa una terminologia specifica adeguata

Obiettivi finali

- Capacità di vedere-osservare
- Comprensione dei linguaggi visivi specifici
- Conoscenza e uso delle tecniche espressive
- Produzione e rielaborazione dei messaggi visivi
- Lettura dei messaggi visivi.

5 LE MASCHERE DI CERAMICA

1. Ipotesi su cosa sia una maschera
2. Individuazione delle funzioni della maschera
3. Osservazione di diversi tipi di maschere
4. Scelta del modello di maschera da realizzare
5. Rielaborazione del modello prescelto
6. Illustrazione delle fasi operative per la manipolazione della creta
7. Realizzazione della matrice in creta
8. Eventuale rifinitura allo stato "cuoio"
9. Essiccazione definitiva della maschera
10. Cottura nel forno della scuola
11. Patinatura.

Strumenti e materiali

Libri, fotografie e riproduzioni d'arte, argilla, stecche e attrezzi per modellare, segatura, borsette di plastica, carta di giornale, colori a tempera, vernice finale (opaca o lucida), ecc.

Obiettivi intermedi

- Distingue gli elementi presenti in un'immagine
- Confronta gli elementi presenti in un'immagine
- Usa correttamente le tecniche per realizzare una maschera in modo creativo e personale
- Individua e classifica diversi tipi di maschere
- Usa una terminologia specifica adeguata

Obiettivi finali

- Capacità di vedere-osservare
- Comprensione dei linguaggi visivi specifici
- Conoscenza e uso delle tecniche espressive
- Produzione e rielaborazione dei messaggi visivi
- Lettura dei messaggi visivi.

- Ipotesi su cosa sia una **maschera**
- Individuazione delle funzioni della maschera
- Cenni sulle maschere nel teatro antico
- Osservazione di diversi tipi di maschere
- Scelta del modello di maschera da realizzare
- Rielaborazione del modello prescelto
 - Illustrazione delle fasi operative per la lavorazione con la **creta**
 - Realizzazione della maschera
 - Eventuali rifiniture allo stato “cuoio”
 - Essiccazione
 - Cottura
 - Patinatura
 - Illustrazione delle fasi operative per la realizzazione della **cartapesta**
 - Realizzazione della matrice in creta
 - Copertura della matrice con i diversi strati di carta e colla
 - Separazione della maschera dalla matrice
 - Rinforzo interno dei punti deboli e rifinitura
 - Patinatura e/o decorazione della maschera con i colori
 - Verniciatura finale.

Strumenti e materiali

Argilla, stecche e attrezzi per modellare, segatura, borsette di plastica, colla vinilica, sapone, carta di giornale, colori a tempera, vernice finale (opaca o lucida), ecc.

Obiettivi intermedi

- Distingue gli elementi presenti in un'immagine
- Confronta gli elementi presenti in un'immagine
- Individua e classifica diversi tipi di maschere
- Usa correttamente le tecniche per realizzare una maschera in modo creativo e personale
- Usa una terminologia specifica adeguata

Obiettivi finali

- Capacità di vedere-osservare e comprensione dei linguaggi visivi specifici
- Conoscenza e uso delle tecniche espressive
- Produzione e rielaborazione dei messaggi visivi
- Lettura dei documenti del patrimonio culturale e artistico

7 I BURATTINI

La finalità principale di questa attività, è di favorire l'integrazione del linguaggio specifico dell'educazione artistica con gli altri propri delle discipline coinvolte nel progetto, al fine di rendere effettivo il collegamento trasversale tra le varie materie.

Si vuole inoltre favorire il processo d'interazione tra i ragazzi e tra questi e l'ambiente. Questo presuppone la collaborazione e/o la compresenza di più insegnanti dell'area linguistico - artistico – espressiva.

1. Illustrazione delle caratteristiche principale del teatro dei burattini
2. Individuazione delle fasi di lavoro, divisione in gruppi e assegnazione dei compiti
3. Scelta dei personaggi, della storia e dell'ambientazione
4. Preparazione del canovaccio e del testo
5. Divisione del racconto in sequenze narrative (sceneggiatura)
6. Caratterizzazione dei personaggi (schizzi e appunti)
7. Spiegazione delle tecniche per la realizzazione dei burattini
8. Preparazione delle diverse parti dei burattini
9. Montaggio e collaudo dei personaggi realizzati
10. Scrittura del copione
11. Preparazione del "teatrino"
12. Prove di animazione dei personaggi
13. Scelta delle musiche, dei suoni e dei rumori.
14. Prove generali
15. Rappresentazione finale di fronte ai compagni, insegnanti e genitori

Gli obiettivi trasversali saranno definiti con gli insegnanti coinvolti nel progetto.

Obiettivi generali

- Realizzare le sceneggiature
- Caratterizzare i personaggi
- Scrivere il copione
- Usare la voce e il corpo per animare i burattini
- Usare strumenti e materiali adatti per la costruzione dei burattini
- Preparare le scene e/o il teatrino
- Usare sussidi per la preparazione del sonoro
- Usa una terminologia adeguata.

Obiettivi finali di educazione artistica

- Comprensione dei linguaggi visivi
- Conoscenza e uso delle tecniche espressive
- Produzione di messaggi visivi
- Lettura di documenti del patrimonio culturale e artistico

8 IL PRESEPE

1. Ipotesi sul tipo di presepe da realizzare (stile, formato, materiali da utilizzare)
2. Individuazione delle posto dove allestire il presepe
3. Illustrazione delle fasi operative
4. Individuazione dei personaggi, degli ambienti e schizzi preparatori
5. Preparazione dei materiali occorrenti
6. Realizzazione dei personaggi con la creta (o altro materiale)
7. Eventuali rifiniture allo stato "cuoio" (se si usa la creta)
8. Essiccazione (se si usa la creta)
9. Cottura (se si usa la creta)
10. Patinatura (se si usa la creta)
11. Allestimento della "scenografia" con i materiali decisi in precedenza
12. Disposizione dei personaggi e degli elementi del paesaggio
13. Sistemazione finale degli "addobbi"
14. Esposizione del presepe

Strumenti e materiali

Argilla e strumenti per modellare (stecche, mirette, spugne, ecc.), o altri strumenti e materiali relativi alle tecniche scelte per la realizzazione dei personaggi e della "scenografia" (p.es.: cartone, gesso da presa, colla vinilica, segatura, muschio, ghiaia, carta da imballaggio, ecc.)

Obiettivi intermedi

- Riconosce, ordina e classifica gli elementi primari del linguaggio visivo
- Usa correttamente tecniche di rappresentazione diverse
- Usa le tecniche in relazione ai codici visivi analizzati
- Usa gli elementi del linguaggio visuale per produrre messaggi visivi
- Usa una terminologia adeguata.

Obiettivi finali

- Capacità di vedere-osservare e comprensione dei linguaggi visivi specifici
- Conoscenza e uso delle tecniche espressive
- Produzione e rielaborazione dei messaggi visivi

9 GLI ANIMALI

1. Ogni alunno disegna il suo animale preferito (non necessariamente un animale "vero", reale).
2. Ognuno racconta il proprio animale, lo spiega agli altri.
3. Si vedono filmati, si cercano fotografie, disegni, quadri, ecc. che rappresentino il maggior numero di animali possibile (animali che corrono, saltano, strisciano, volano, nuotano, mangiano, divorano, che non esistono, "selvatici", animali nei fumetti, animali dalla A alla Z...).
4. Ognuno sceglie un animale e lo rappresenta nel modo desiderato, con la tecnica più appropriata e ne descrive le caratteristiche.
5. Tutti gli alunni della classe insieme costruiscono una grande Arca con tantissimi animali, che si può sistemare in classe o nell'atrio, oppure...

Strumenti e materiali

Filmati e/o CD Rom, fotografie e riproduzioni d'arte di animali, pennarelli, pastelli, tempere, acquerelli, chine, gessi policromi, carboncini, pastelli a cera, pennelli, spruzzatori a bocca, forbici, cartoncini bianchi e colorati, carta da collage, fogli da imballaggio, ecc.

Obiettivi intermedi

- Distingue gli elementi di una immagine.
- Confronta gli elementi presenti in una immagine
- Riconosce e classifica gli elementi presenti in una immagine
- Usa correttamente tecniche di rappresentazione diverse
- Rielabora un messaggio visivo con la tecnica appropriata
- Rappresenta correttamente gli elementi osservati
- Rappresenta con gli stessi elementi immagini diverse
- Produce messaggi visivi in modo personale
- Individua e classifica gli elementi presenti in una immagine
- Individua i significati delle immagini
- Usa una terminologia adeguata

Obiettivi finali

- Capacità di vedere-osservare
- Comprensione dei linguaggi visivi specifici
- Conoscenza e uso delle tecniche espressive
- Produzione e rielaborazione dei messaggi visivi
- Lettura dei messaggi visivi.

APPUNTI INTORNO AL PERCORSO "GLI ANIMALI"

- * Questa attività potrebbe essere facilmente tradotta in attività di drammatizzazione teatrale.
- * Si potrebbero costruire delle grandi sagome in cartone degli animali disegnati o realizzare delle maschere in cartapesta, oppure dei costumi degli:
 - Animali nell'arte attraverso i secoli,
 - Animali riuniti per categorie (i cavalli, i leoni, le pecore, i pesci, gli uccelli...)
 - Animali fantastici
 - Animali "selvatici"
 - Animali nei fumetti
 - Animali visti dai ragazzi
 - Animali dalla A alla Z (foto varie)
 - Animali...

1. La gabbia (l'impostazione della pagina)
2. Il titolo (stile, grandezza, colore...)
3. Il layout (la composizione della pagina)
4. Il lettering (il carattere, lo stile, il corpo delle scritte)
5. L'uso del computer: i comandi principali dei programmi "Microsoft Publisher" o di "Microsoft Word", e di "Adobe Photoshop".
6. Impaginazione e impostazione grafica
7. Produzione del giornalino in collaborazione con la "redazione", a cura dell'insegnante di lettere: trascrizione dei testi, stampa, distribuzione, ecc.

Strumenti e materiali

Libri di testo di educazione artistica, riviste, giornali quotidiani e periodici, fogli A4, pennarelli, forbici, colla, uso del computer con il programma "Microsoft Publisher" o "Microsoft Word" per l'impaginazione e la scrittura e di "Adobe Photoshop" o "Corel Photo Paint" per la rielaborazione grafica.

Obiettivi intermedi

- ❑ Saper impaginare un giornalino di classe
- ❑ Saper scegliere i caratteri e il formato delle scritte
- ❑ Saper usare i programmi:
 - "Microsoft Publisher" o "Microsoft Word" per l'impaginazione e la scrittura
 - "Adobe Photoshop" o "Corel Photo Paint" per la rielaborazione grafica.

Obiettivi finali

- ❑ Capacità di vedere-osservare
- ❑ Comprensione dei linguaggi visivi specifici
- ❑ Conoscenza e uso delle tecniche espressive
- ❑ Produzione e rielaborazione dei messaggi visivi
- ❑ Lettura dei messaggi visivi.

1. Cos'è la pubblicità?
2. A cosa serve? Come deve essere? Per chi? (immagine e parola, la metafora, il simbolo, il target, la rapidità, l'efficacia, le promesse, i modelli...)
3. Vari tipi di pubblicità (pubblicità commerciale, sociale e politica)
4. Analisi di un'immagine pubblicitaria:
 - Visual (immagine)
 - Headline (slogan o titolo)
 - Body copy (testo secondario)
 - Sottotitolo
 - Logotipo (marchio)
5. Le funzioni dei messaggi visivi (esortativa e informativa, espressiva, estetica, immaginativa)
6. Come si imposta una pubblicità a immagine fissa:
 - Il prodotto o l'argomento (l'emittente)
 - Il target (i destinatari)
 - Il messaggio (cosa si vuole comunicare)
 - Lo slogan (come si vuole comunicare)
 - La funzione prescelta
 - L'immagine che "parla"
 - La composizione (figura e sfondo, configurazione spaziale)
 - Il lettering (le scritte e i caratteri)
 - Il logo (il marchio)
7. Produzione di una pubblicità sociale:
 - scelta dell'argomento
 - progettazione: dal messaggio allo slogan (vedi punto 6)
 - formato (manifesto, locandine, depliant, ecc.) e materiali
 - realizzazione con la tecnica prescelta
 - presentazione ed esposizione dei prototipi prodotti.

Strumenti e materiali

Libri di testo di educazione artistica, riviste, locandine e depliant, forbici, colla, colori a tempera o altre tecniche scelte dai ragazzi (anche multimediali).

Obiettivi finali

- Capacità di vedere-osservare
- Comprensione dei linguaggi visivi specifici
- Conoscenza e uso delle tecniche espressive
- Produzione e rielaborazione dei messaggi visivi
- Lettura dei messaggi visivi.

Obiettivi intermedi

- Conoscere il codice visivo e verbale pubblicitario
- Conoscere le varie funzioni comunicative
- Leggere, descrivere e analizzare una pubblicità
- Produrre una campagna pubblicitaria o manifesto in modo adeguato e con la tecnica adatta.

12 IL FUMETTO

1. Scelta dei personaggi, della storia e dell'ambientazione
2. Individuazione delle fasi di lavoro, divisione in gruppi e assegnazione dei compiti
3. Divisione del racconto in sequenze narrative e inquadrature (sceneggiatura)
4. Scelta delle tecniche per realizzare le illustrazioni
5. Realizzazione delle tavole nel formato e con la tecnica scelta
6. Colorazione o inchiostatura delle tavole
7. Realizzazione della copertina
8. Rilegatura delle immagini

Strumenti e materiali

Ogni gruppo è libero di scegliere le tecniche grafiche o pittoriche e i materiali preferiti per disegnare e colorare le tavole.

Obiettivi intermedi

- Riconosce, ordina e classifica gli elementi primari del linguaggio visivo
- Usa correttamente tecniche di rappresentazione diverse
- Usa le tecniche in relazione ai codici visivi analizzati (fumetto)
- Rielabora un messaggio visivo con la tecnica appropriata
- Usa in modo corretto e personale gli elementi del linguaggio visuale (campi, piani, ecc.) per produrre un fumetto
- Individua e classifica i messaggi visivi (stili e generi del fumetto)
- Usa una terminologia adeguata.

Obiettivi finali

- Comprensione dei linguaggi visivi
- Conoscenza e uso delle tecniche espressive
- Produzione di messaggi visivi
- Lettura di documenti del patrimonio culturale e artistico

13 IL RACCONTO ILLUSTRATO

1. Scelta dei personaggi, della storia e dell'ambientazione
2. Individuazione delle fasi di lavoro, divisione in gruppi e assegnazione dei compiti
3. Divisione in sequenze
4. Scelta delle tecniche per realizzare le illustrazioni
5. Realizzazione delle tavole nel formato e con la tecnica scelta
6. Trasferimento delle immagini su supporto informatico con lo scanner o una fotocamera digitale
7. Colorazione e/o fotoritocco delle tavole
8. Rilegatura e/o montaggio delle immagini con il computer

Strumenti e materiali

Ogni gruppo è libero di scegliere la tecnica e i materiali preferiti per disegnare e colorare le tavole.

Per la parte informatica è necessario l'uso di uno scanner e/o di una fotocamera digitale, e di un programma per creare la presentazione (Power Point o un altro simile).

Obiettivi intermedi

- ❑ Riconosce, ordina e classifica gli elementi primari del linguaggio visivo
- ❑ Usa correttamente tecniche di rappresentazione diverse
- ❑ Usa le tecniche in relazione ai codici visivi analizzati (l'illustrazione)
- ❑ Rielabora un messaggio visivo con la tecnica appropriata
- ❑ Usa in modo corretto e personale gli elementi del linguaggio visuale per produrre le illustrazioni
- ❑ Individua e classifica i messaggi visivi
- ❑ Usa una terminologia adeguata.

Obiettivi finali

- ❑ Comprensione dei linguaggi visivi
- ❑ Conoscenza e uso delle tecniche espressive
- ❑ Produzione di messaggi visivi
- ❑ Lettura di documenti del patrimonio culturale e artistico

Lo scopo dell'attività è di scrivere, sceneggiare, illustrare, ed eventualmente animare con il computer, delle storie (due o più) che abbiano come protagonisti dei bambini "colorati". I colori dei bambini sono determinati dal luogo dove si ambienta la storia (nella neve, nel mare, in una grotta, una capanna di paglia, una casetta rossa, un sotterraneo, un bosco, in un grattacielo di cemento o...)

Questo percorso di educazione all'immagine presuppone la collaborazione e/o la compresenza di più insegnanti (Educazione Artistica, Lettere, Educazione Musicale...) Per quanto riguarda l'Educazione Artistica, quest'attività, oltre che a mettere il ragazzo di fronte a materiali e tecniche nuove, permette di approfondire più aspetti legati all'uso del colore (competenze sintattiche, pragmatiche, tecniche e ideative).

*cfr. programmazione disciplinare di E.A.

1. Si divide la classe in gruppi.
2. Ogni gruppo sceglie in quale luogo ambientare la storia e di conseguenza il colore del bambino.
3. Si decidono la trama, i personaggi, i luoghi, ecc. Mentre s'inventa la storia nel gruppo ci si divide il lavoro (chi scrive, chi disegna, chi inventa ...).
4. Divisione della storia in sequenze, dialoghi, suoni e rumori, ecc. (sceneggiatura).
5. Scelta delle tecniche per realizzare le illustrazioni. Realizzazione delle "tavole".
6. Scansione e rielaborazione al computer delle illustrazioni.
7. Realizzazione di un testo multimediale con un programma da definire
8. Le tavole "originali" possono essere rilegate in un album, oppure montate su dei pannelli ed esposte a scuola.

Strumenti e materiali

Ogni gruppo è libero di scegliere la tecnica e i materiali preferiti per disegnare e colorare le tavole. Per la parte informatica è necessario l'uso di uno scanner e/o di una fotocamera digitale.

Gli obiettivi trasversali saranno definiti con gli insegnanti coinvolti nel progetto.

Obiettivi intermedi

- Riconosce, ordina e classifica gli elementi primari del linguaggio visivo
- Usa correttamente tecniche di rappresentazione diverse
- Usa le tecniche in relazione ai codici visivi analizzati (l'illustrazione)
- Rielabora un messaggio visivo con la tecnica appropriata
- Usa in modo corretto e personale gli elementi del linguaggio visuale per produrre le illustrazioni
- Individua e classifica i messaggi visivi
- Usa una terminologia adeguata.

Obiettivi finali

- Comprensione dei linguaggi visivi
- Conoscenza e uso delle tecniche espressive
- Produzione di messaggi visivi
- Lettura di documenti del patrimonio culturale e artistico

15 RACCONTI ILLUSTRATI: STRANI AMICI

L'attività si svolge in parallelo e quando necessario in compresenza tra gli insegnanti coinvolti, che attueranno attività diverse ma coordinate.

Lo scopo dell'attività è di scrivere, sceneggiare ed illustrare, due storie che abbiano come protagonisti degli "strani amici".

PRIMA FASE (a cura dell'insegnante di lettere)

1. Scelta dei personaggi protagonisti della storia e di conseguenza dell'ambientazione dell'avventura
2. Stesura della trama:
descrizione dettagliata dei personaggi
situazione iniziale, svolgimento, conclusione
3. Produzione del racconto
4. Divisione del racconto in sequenze con individuazione di quelle da rappresentare graficamente, e delle didascalie da accostarvi.

SECONDA FASE (a cura dell'insegnante di educazione artistica)

1. individuazione delle fasi di lavoro necessarie ad illustrare un racconto
2. Si visionano dei racconti illustrati da vari autori
3. Divisione in gruppi e assegnazione dei compiti da svolgere
4. Realizzazione story board
5. Scelta delle tecniche per realizzare le illustrazioni.
6. Realizzazione delle tavole nel formato scelto
7. Colorazione delle tavole
8. Rilegatura dei disegni in un album.

Gli obiettivi trasversali saranno definiti con gli insegnanti coinvolti nel progetto.

Strumenti e materiali

Ogni gruppo è libero di scegliere la tecnica e i materiali preferiti per disegnare e colorare le tavole.

Obiettivi intermedi

- Riconosce, ordina e classifica gli elementi primari del linguaggio visivo
- Usa correttamente tecniche di rappresentazione diverse
- Usa le tecniche in relazione ai codici visivi analizzati (l'illustrazione)
- Rielabora un messaggio visivo con la tecnica appropriata
- Usa in modo corretto e personale gli elementi del linguaggio visuale per produrre le illustrazioni
- Individua e classifica i messaggi visivi
- Usa una terminologia adeguata.

Obiettivi finali

- Comprensione dei linguaggi visivi specifici
- Conoscenza e uso delle tecniche espressive
- Produzione e rielaborazione dei messaggi visivi
- Lettura di documenti del patrimonio culturale e artistico

Le relazioni sociali sono decisive per la costruzione dell'immagine di sé, e decisive sono le condizioni ambientali nelle quali queste relazioni si costruiscono. Quindi se non è possibile costruire un IO senza un TU, è altrettanto importante il LUOGO nel quale questa relazione si struttura, perché non c'è individuo "la cui soggettività non sia innestata in quella della comunità cui appartiene".

Per questo parliamo di confini, i confini tra noi e gli altri, i confini tra noi e i luoghi nei quali si svolge la trama delle nostre esistenze, dell'uomo nel suo rapporto con se stesso, con gli altri uomini, con il mondo e con Dio.

1. Brain storming sulla parola CONFINE. Si raccolgono le osservazioni e gli interventi di tutti gli alunni.
2. Ordinando quanto, detto si riflette sulle parole raccolte durante la discussione.
3. I ragazzi sono invitati a costituire dei gruppi di lavoro.
4. Ogni gruppo, con l'aiuto dello schema costruito nella prima fase, decide il tema sul quale realizzare il proprio elaborato.
5. I gruppi, di comune accordo, scelgono materiali, strumenti e tecniche per la realizzazione del lavoro
6. L'insegnante illustra e spiega la tecnica scelta per realizzare il progetto.
7. Si producono gli schizzi preparatori.
8. Individuazione degli spazi e delle dimensioni ove realizzare il progetto
9. Scelta dei bozzetti preparatori.
10. Si riportano i bozzetti sulle superfici definitive
11. Realizzazione dei dipinti con la tecnica prescelta.
12. Presentazione dei lavori realizzati ai compagni agli insegnanti e ai genitori.

Strumenti e materiali

Cartoncini ruvidi bianchi e colorati, carta da imballaggio, nastro adesivo, colla vinilica, tempere, tempere acriliche pronte in flacone, pennelli assortiti, matite, carboncino, gessetti per artisti, lacca per capelli o fissativo spray, vernici finali, ecc.

Obiettivi intermedi

- Produce messaggi visivi in modo personale
- Individua i significati delle immagini
- Produce messaggi visivi in relazione agli scopi comunicativi
- Usa correttamente tecniche di rappresentazione diverse
- Usa le tecniche in relazione ai codici visivi analizzati
- Usa gli elementi del linguaggio visuale per produrre messaggi visivi
- Usa una terminologia adeguata

Obiettivi finali

- Capacità di vedere-osservare
- Comprensione dei linguaggi visivi specifici
- Conoscenza e uso delle tecniche espressive
- Produzione e rielaborazione dei messaggi visivi
- Lettura dei messaggi visivi.

LA TESTIMONIANZA DELLA TESTIMONIANZA (i ricordi, la memoria)

“Il secolo appena concluso, oltre che per le straordinarie conquiste scientifiche e tecnologiche, passerà alla storia per gli efferati crimini che vi si sono commessi. Dovrà essere ricordato per le deportazioni politiche, per i gulag dell’Unione Sovietica, per le innumerevoli stragi compiute in ogni dove. Ma dovrà essere ricordato soprattutto per la Shoà, lo sterminio degli ebrei d’Europa che, nella sua tragica specificità, non è comparabile agli altri, pur orrendi delitti.” ()*

(*)da “considerazioni di una sopravvissuta” di Gotti Bauer (deportata ad Aushwitz il 16 maggio 1944, liberata a Theresienstadt l’8 maggio 1945)

PRIMA FASE (a cura dell’insegnante di lettere)

- Che cosa è la memoria? Brain storming
- Raccolta e sistemazione
- Sintesi e definizione di MEMORIA
- Vivere senza memoria
 - *un esempio per semplificare: un enorme magazzino nel quale sono conservati con un certo ordine tutti i nostri ricordi, le nostre esperienze, le nostre sensazioni.
 - Si pensi al contrario ad un deposito che contiene queste cose senza alcun criterio, oppure si pensi ad una discarica dei ricordi...Come vivremmo?
- Memoria personale e memoria collettiva
- Che cosa è la SHOAH? Brain storming
- Raccolta e sistemazione
- Sintesi e definizione di SHOAH
- Visita dell’opera di Maurizio Bonfanti “cinque porte in memoria della Shoah”, collocate presso l’Auditorium della Provincia di Bergamo in Via Borgo S. Caterina n. 19 a Bergamo (?).
- L’informazione (la storia: documenti, testimonianze, libri e documentari)
- La rielaborazione (la letteratura, la poesia, l’arte, il cinema, la musica...)

SECONDA FASE (a cura dell’insegnante di educazione artistica)

- Progetto ed elaborazione di una o più “installazioni” in memoria delle vittime del Nazifascismo:
 - Divisione in gruppi che, di comune accordo, scelgono materiali, strumenti e tecniche per la realizzazione del lavoro
 - L’insegnante aiuta i ragazzi nell’uso di tecniche e materiali scelti per realizzare dei progetti.
 - Si producono gli schizzi preparatori.
 - Scelta dei bozzetti preparatori.
 - Realizzazione dei progetti con i materiali e le tecniche scelte.
 - Presentazione delle installazioni realizzate ai compagni agli insegnanti e ai genitori.
- Produzione e raccolta di materiali elaborati dai ragazzi con l’insegnante d’Italiano
- Visita ad un campo di concentramento (?).

Strumenti e materiali

Strumenti e materiali relativi alle tecniche scelte: cartoncini ruvidi bianchi e colorati 100x70, carta da imballaggio, nastro adesivo, colla vinilica, penne biro, pennarelli indelebili, colori acrilici o tempere pronte in flacone, pennelli assortiti, carboncino, fissativo, vernici finali, gesso da presa in polvere, materiali riciclati vari, ecc.

Obiettivi intermedi

- ❑ Produce messaggi visivi in modo personale
- ❑ Individua i significati delle immagini
- ❑ Produce messaggi visivi in relazione agli scopi comunicativi
- ❑ Usa correttamente tecniche di rappresentazione diverse
- ❑ Usa le tecniche in relazione ai codici visivi analizzati
- ❑ Usa gli elementi del linguaggio visuale per produrre messaggi visivi
- ❑ Usa una terminologia adeguata

Obiettivi finali

- ❑ Capacità di vedere-osservare
- ❑ Comprensione dei linguaggi visivi specifici
- ❑ Conoscenza e uso delle tecniche espressive
- ❑ Produzione e rielaborazione dei messaggi visivi
- ❑ Lettura dei messaggi visivi.

Gli obiettivi trasversali saranno definiti dagli insegnanti coinvolti nel progetto.

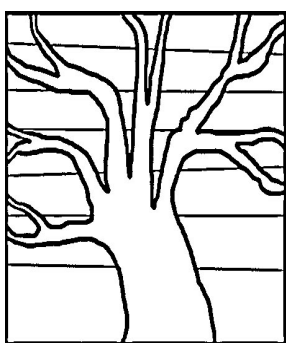
18 L'ALBERO DELLA PACE

La cultura è arte, musica, letteratura, storia, filosofia, infine vita.

All'arte generalmente si attribuisce una funzione positiva. Per questo gli antichi parlavano di purificazione dell'animo umano o catarsi (katharsis).

- ✓ Sperimentiamo quest'esperienza di "rilassamento" immersi nella musica e impegnati in pittura, pur senza dimenticare i grandi problemi sociali che affliggono il nostro pianeta, in particolar modo quello della guerra.
- ✓ L'arte è cultura e vita poiché non si serve solo di immagini estetiche ma anche di altri significati che richiamano altri modi di esprimersi attraverso il linguaggio visivo.

Proviamo quindi a parlare di PACE E DI SPERANZA e poi proviamo a realizzare delle immagini su questo tema:



La bandiera della pace è la metafora della **vita**.

La luce bianca è il risultato della somma di **tutti i colori** dell'iride.

La colomba con il ramo d'olivo in bocca è il simbolo della **speranza**.

ES. 1 – L'ALBERO DELLA VITA

- Colorate a vostro piacere **lo sfondo** utilizzando i colori dell'iride
- Con un colore unico definite **l'albero** in primo piano, usando linee con andamenti diversi.

* Usate questo schema solo come spunto iniziale e lo modificate a vostro piacimento

ES.2 – COLORI E STATI D'ANIMO

- Con **colori vivaci** create una composizione simile alla precedente, nella quale prevalga i concetti di VITA e SPERANZA.
- Con **colori vivaci** create una composizione astratta, nella quale prevalga il concetto di PACE.
- Con **colori freddi e neutri** create una composizione astratta simile alla precedente, nella quale prevalga il concetto di GUERRA.

ES.2 – COLLAGE SURREALISTI *

- Utilizzando le immagini ritagliate dalle riviste, create dei collage fotografici "surrealisti" sui temi della **pace** e della **guerra**

* L'arte surrealista è caratterizzata dall'associazione di oggetti e di immagini verosimili, in situazioni e contesti imprevedibili.

Il nostro nome ci accompagna fin dalla nascita, ci distingue da tutti gli altri, permette di farci riconoscere, distingue l'appartenenza alla nostra famiglia.

Proviamo a usare il nostro nome, la nostra firma come un segno distintivo, anzi un vero e proprio disegno, insomma usiamo tutto quello che la fantasia ci suggerisce e trasformiamo la nostra firma in una "firma d'autore"!

1. Lettura di un breve passo del capitolo V (consigli di un bruco) del libro "Alice nel paese delle meraviglie" di L. Carroll
2. Chi sei tu? (si comincia a chiedere il nome ad ogni ragazzo e poi si prosegue con altre domande)
3. Che cosa è il nome?
4. A che serve?
5. E il cognome?
6. Chi ha scelto il tuo nome?
7. Perché hanno /ha scelto quel nome?
8. Sai qual è il significato del tuo nome?
9. Quando si festeggia il tuo onomastico?
10. E il tuo compleanno?
11. Ti piacerebbe avere un nome diverso?
12. Si distribuisce ad ognuno carta e penna e si continua il giro
13. Descrivi il tuo carattere con tre aggettivi
14. Scrivi sul foglio la tua firma
15. Scrivi il tuo nome in tre modi diversi
16. Ingrandisci la firma e colorarala con diversi materiali e tinte: si mettono a disposizione degli alunni materiali diversi (si può seguire un ordine prestabilito, per esempio prima con dei fili di lana sul cartoncino colorato e poi con altri materiali).
17. Alla fine si compongono insieme tutti i disegni realizzati dalla classe, formando una catena di nomi da appendere in aula o nei corridoi della scuola.

Materiali: gomitoli di lana colorata, pennarelli, matite colorate, gessetti policromi d'arte, tempere, pennelli, spugne, pennellesse, forbici, fogli d'album, matite, cartoncini colorati rettangolari e sagomati, puntine da disegno, colla per stoffa, vinilica e stick, ecc.

Finalità

Sviluppo del pensiero logico (analisi, sintesi, coordinamento logico, pensiero creativo)

Introspezione nella sfera emotiva

Conoscenza di sé e degli altri

Obiettivi finali

- Capacità di vedere-osservare
- Comprensione dei linguaggi visivi specifici
- Conoscenza e uso delle tecniche espressive
- Produzione e rielaborazione dei messaggi visivi
- Lettura dei messaggi visivi.

Obiettivi intermedi

- Confronta gli elementi presenti in una immagine
- Usa correttamente le tecniche in rapporto agli scopi comunicativi

- ❑ Rielabora un messaggio visivo con la tecnica appropriata
- ❑ Rappresenta con gli stessi elementi immagini diverse
- ❑ Comprende il significato di un messaggio visivo ed esprime un parere motivato

"Oltre il confine": un viaggio dentro di noi, verso gli altri, verso altri luoghi, attraverso isole, arcipelaghi o continenti, incontro ad una meta, verso l'infinito, magia, metafisica, trascendente, un progetto, una speranza, un sogno...

Le relazioni sociali sono decisive per la costruzione dell'immagine di sè, e decisive sono le condizioni ambientali nelle quali queste relazioni si costruiscono. Quindi se non è possibile costruire un IO senza un TU, è altrettanto importante il LUOGO nel quale questa relazione si struttura, perché non c'è individuo "la cui soggettività non sia innestata in quella della comunità a cui appartiene".

Per questo parliamo di confini, i confini tra noi e gli altri, i confini tra noi e i luoghi nei quali si svolge la trama delle nostre esistenze, dell'uomo nel suo rapporto con se stesso, con gli altri uomini, con il mondo e con Dio.

1. Brain storming sulla parola CONFINE/CONFINI, si raccolgono le osservazioni e gli interventi di tutti gli alunni. Poi ordinando quanto detto si riflette sulle parole raccolte durante la discussione
2. Proviamo a trasformare le suggestioni emerse in possibili immagini, in luoghi fantastici e immaginari...
3. Con i ragazzi si guardano quadri (Goya, i pittori visionari, metafisica e surrealisti, espressionisti, Haring, ecc.), film, fotografie, illustrazioni di luoghi ai confini della immaginazione.
4. Gli alunni sono invitati a scegliere un luogo immaginario dentro di sè o verso qualcuno o qualcosa.
5. Si disegna il luogo "oltre" che si è scelto...
6. L'insegnante propone alcune tecniche pittoriche o grafiche e le spiega ai bambini e si concorda la tecnica con la quale realizzare i disegni.
7. Allestimento di una mostra con i lavori realizzati da tutti gli alunni.

Materiali: fotografie, riproduzioni d'arte e immagini varie, pennarelli, matite colorate, gessetti policromi d'arte, tempere, pennelli, spugne, pennellesse, forbici, fogli d'album, matite, fogli grandi di carta da imballaggio bianca, puntine da disegno, colla vinilica e stick, ecc.

Obiettivi finali

- Capacità di vedere-osservare
- Comprensione dei linguaggi visivi specifici
- Conoscenza e uso delle tecniche espressive
- Produzione e rielaborazione dei messaggi visivi
- Lettura dei messaggi visivi.

Obiettivi intermedi

- Produce messaggi visivi in modo personale
- Individua i significati delle immagini
- Produce messaggi visivi in relazione agli scopi comunicativi
- Distingue e confronta gli elementi presenti in una immagine
- Usa tecniche di rappresentazione diverse
- Usa una terminologia adeguata

La teoria secondo la quale “Bambini, pittori neolitici, indiani d’America e uomini delle tribù africane” e i pittori contemporanei delle correnti espressioniste o non figurative, avrebbero rappresentato la realtà “basandosi su astrazioni intellettuali”, mentre gli uomini del paleolitico, dell’antichità classica, gli artisti durante e dopo il Rinascimento “avrebbero rappresentato ciò che vedevano con i loro occhi”, è ormai definitivamente superata. “L’osservazione percettiva – infatti – contribuisce anche alle opere più altamente stilizzate” Basandoci su questo assunto, proponiamo ai ragazzi un percorso sull’autoritratto, che contribuisca anche a far conoscere ed apprezzare se stessi, diventando più consapevoli del proprio corpo, in una fase cruciale per lo sviluppo e per la costruzione della propria identità.

1. Si chiede ai ragazzi di disegnare a matita un autoritratto “a memoria”. Si osservano e si commentano insieme somiglianze e differenze
2. Dopo aver eseguito l’autoritratto a memoria, si fornisce uno specchietto ad ognuno e si invitano i ragazzi a disegnare alcuni particolari del proprio viso: gli occhi (prima uno, poi l’altro), la bocca, il naso e infine l’ovale
3. Si procede a disegnare tutto il volto, utilizzando lo specchio e aiutandosi con i particolari realizzati in precedenza
4. Dopo aver realizzato il proprio autoritratto si passa alla copia della propria mano in due posizioni diverse
5. Una volta terminata questa fase, si appendono ai muri della classe dei grandi fogli, tanti quanti sono gli alunni (la carta da pacco può andare benissimo), sui quali ognuno con l’aiuto di un compagno, a turno traccia i contorni della figura dell’intero corpo nella posizione desiderata, purché frontale
6. Si passa al disegno di tutti i particolari, da quelli anatomici all’abbigliamento. In questa fase è importante disegnare nel modo più preciso possibile ogni dettaglio
7. Terminato il disegno si procede alla colorazione delle figure con la tecnica concordata con l’insegnante
8. Alla fine si espongono insieme, in aula o nei corridoi della scuola, tutti i disegni realizzati dalla classe, formando così una sfilata di ritratti.

Materiali: specchietti, fogli d’album, matite, cartoncini, matite colorate, pastelli a cera o ad olio, gessetti policromi d’arte, tempere, pennelli, spugne, pennellesse, forbici, puntine da disegno, nastro adesivo, nastro da pacco e di carta, ecc.

Finalità

Sviluppo del pensiero logico (analisi, sintesi, coordinamento logico, pensiero creativo)
Introspezione nella sfera emotiva
Conoscenza di sé e degli altri

Obiettivi finali

- ❑ Capacità di vedere-osservare
- ❑ Comprensione dei linguaggi visivi specifici
- ❑ Conoscenza e uso delle tecniche espressive
- ❑ Produzione e rielaborazione dei messaggi visivi
- ❑ Lettura dei messaggi visivi.

Obiettivi intermedi

- ❑ Confronta gli elementi presenti in una immagine
- ❑ Usa correttamente le tecniche in rapporto agli scopi comunicativi
- ❑ Rielabora un messaggio visivo con la tecnica appropriata
- ❑ Rappresenta con gli stessi elementi immagini diverse
- ❑ Comprende il significato di un messaggio visivo ed esprime un parere motivato

Disegnare un albero è apparentemente una operazione abbastanza semplice. Ma a ben osservare emergono tutti gli stereotipi figurativi e la difficoltà a misurarsi con un modello reale molto complesso.

L'albero, inoltre ha una notevole somiglianza con il corpo umano e forti connessioni con i tratti caratteristici della nostra personalità.

Per guidare i ragazzi alla scoperta di questo soggetto così affascinante e complesso si parte dal disegno spontaneo per arrivare, attraverso l'immedesimazione, la memoria e l'osservazione analitica, al disegno di alberi non più espressione di uno stereotipo ma alla rappresentazione di un soggetto ricco di infinite possibilità, di variazioni formali, tecniche ed espressive.

1. **Un albero** - Si chiede ai ragazzi di disegnare a matita un albero "a memoria". Si osservano e si commentano insieme somiglianze e differenze e si riflette sulle parti che formano un albero.
2. **Immagina di ...** - Dopo aver eseguito il disegno a memoria, si invitano i ragazzi a disporsi in cerchio, a chiudere gli occhi e immaginare di essere un albero. L'insegnante con la voce guida i ragazzi per facilitare l'immedesimazione.
3. **Io sono un albero** – Utilizzando fogli di grande o medio formato (35x50 o 50x70) con il carboncino si disegna l'albero nel quale ci si è identificati.
4. **All'aperto** - Una volta terminata questa fase, si esce all'aperto e si invitano i ragazzi ad osservare con attenzione diversi alberi e tutte le diverse parti di ogni albero, riflettere sulle funzioni di ogni parte e a coglierne identità e differenze.
5. **Il nostro albero** – Dopo aver rivisto e commentato gli aspetti formali e tecnici dei disegni realizzati, si passa al disegno di successivo da realizzare **in coppia** su foglio grande (100x70) con carboncino, grafite e crete (sanguigna, ocra o terra di siena).
6. **Il mio albero** – ogni ragazzo è invitato a trovare l'immagine di un albero (fotografia, fotocopia, o ...) poi si realizza su un formato a scelta e con tecnica libera, il disegno dell'albero scelto nel modo più fedele possibile.
7. **Un bosco** - Alla fine si espongono insieme, in aula o nei corridoi della scuola, tutti i disegni realizzati dalla classe, formando così un piccolo bosco virtuale.

Materiali: fogli d'album, cartoncini, carboncini, grafite, crete colorate, matite colorate, pastelli a cera o ad olio, gessetti policromi d'arte, tempere, pennelli, puntine da disegno, ecc.

Finalità

Sviluppo del pensiero logico (analisi, sintesi, coordinamento logico, pensiero creativo)
Introspezione nella sfera emotiva, memorizzazione, osservazione analitica, conoscenza di sé e degli altri.

Obiettivi finali

- ❑ Capacità di vedere-osservare
- ❑ Comprensione dei linguaggi visivi specifici
- ❑ Conoscenza e uso delle tecniche espressive
- ❑ Produzione e rielaborazione dei messaggi visivi
- ❑ Lettura dei messaggi visivi.

Obiettivi intermedi

- ❑ Confronta gli elementi presenti in una immagine
- ❑ Usa correttamente le tecniche in rapporto agli scopi comunicativi
- ❑ Rielabora un messaggio visivo con la tecnica appropriata
- ❑ Rappresenta con gli stessi elementi immagini diverse
- ❑ Comprende il significato di un messaggio visivo ed esprime un parere motivato