

ISTITUTO COMPRENSIVO DI VILLONGO

SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO DI FORESTO SPARSO



PROGETTO CONTINUITA'

L'ARTE IN GIOCO

PERCORSI DI EDUCAZIONE ALL'IMMAGINE



di **Ciro Indellicati**

L'ARTE IN GIOCO: PERCORSI DI EDUCAZIONE ALL'IMMAGINE

Progetto di continuità' tra la Scuola Primaria e la Scuola Secondaria di Primo Grado
di Foresto Sparso

Attraverso questo progetto di continuità, iniziato nell'anno scolastico 2001/2002, le insegnanti della scuola primaria e l'insegnante di educazione artistica della scuola secondaria, hanno cercato di guidare i bambini nella scoperta di se stessi, dell'altro e dell'ambiente, a valorizzarne il pensiero e l'immaginario di cui sono portatori, adottando un metodo che favorisse l'ascolto e che, utilizzando il linguaggio visivo, pur nel rispetto della "cifra stilistica" personale, riuscisse a migliorare le capacità tecniche ed espressive di ognuno.

Nello svolgimento di queste attività, si è dato particolare rilievo al valore dell'apprendimento cooperativo, facendo lavorare i bambini in coppia e/o in piccoli gruppi per favorire il riconoscimento dell'altro e la collaborazione.

I bambini, nel corso di questi anni, hanno sempre partecipato al lavoro con molto impegno, attenzione e interesse, ed alla fine di una delle attività, tra l'altro, hanno scritto:

*"Il viaggio... è stato un bel modo per incontrarci e per conoscerci meglio.
Il lavoro ci ha entusiasmato e le nuove esperienze ci hanno arricchito".*

Un ringraziamento particolare va a tutte le insegnanti della scuola "elementare" di Foresto Sparso, che nel corso di questi anni, hanno, con il loro sostegno e la preziosa collaborazione, reso possibile questa stimolante esperienza.

Ciro Indellicati

Percorso 1 SEGNI E DI-SEGNI (I)

1. *Dal gesto al segno*: energia, movimento, emozioni, azioni, diventano visibili
2. *Segni e strumenti*: energia, movimento, emozioni, azioni, lasciano tracce. Le tracce cambiano se cambi strumento; prendono forme diverse.
3. *Strumenti e superfici. I bambini e l'arte*: scegliere alcune opere d'arte moderna e reinterpretarle raccontandole, cambiando anche i titoli.
4. *L'arte dei bambini*: confrontiamo le opere degli artisti con i disegni prodotti dai bambini. Diamo insieme dei titoli.
5. *Mettiamoci in mostra*: rilegare i disegni (alternandoli ad opere d'arte?) in un libro "muto", oppure allestire una piccola esposizione.

Materiali: riproduzioni a colori di opere d'arte, lavagna e gessi, pennarelli, pastelli, tempere, pennelli assortiti, chine, gessi policromi, forbici, nastro adesivo, cartoncini bianchi e colorati 100x70, fogli da imballaggio, nastri, spago, fili di lana, ritagli di carte varie (da regalo, da parati, carta vetrata, ecc.).

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.

** Gli obiettivi specifici di ogni percorso, oltre naturalmente agli obiettivi generali propri dell'Educazione Artistica, saranno definiti in compresenza con gli insegnanti coinvolti nel progetto.*

Percorso 2 SEGNI E DI-SEGNI (II)

1. *In gruppo*: dividere i bambini in gruppetti di quattro o cinque e consegnare loro un foglio molto grande (al centro del quale si possono incollare delle forme geometriche colorate)
2. *Tutti al centro*: s'invitano i bambini a "raggiungere il centro" ognuno con uno strumento e con un segno e con colori propri.
3. *Il titolo*: alla fine assegnare dei nomi ai percorsi, raccontandoli.
4. *Variazioni*: l'attività si può variare disegnando in gruppo "mappe, labirinti, viaggi", ecc.

Materiali: strumenti vari a scelta, cartoncini bianchi e colorati 100x70 o fogli da imballaggio.

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.

Percorso 3 TRACCIATI

1. *L'albero ideale*: ogni bambino disegna con la tecnica preferita il suo "albero ideale" (non necessariamente un albero "vero", reale).
2. *Il mio è...*: ognuno racconta il proprio albero, lo spiega agli altri.
3. *Io sono un albero*: ognuno disegna se stesso sotto forma di albero (anche su fogli a grandezza naturale), lo colora e poi si racconta.
4. *Tutti fuori*: si esce e ognuno (con blocco e matita) sceglie un albero e ne riproduce solo le linee essenziali, solo quelle che vede dal suo punto di vista.
5. *In classe*: tornati in aula si ripassano, facendo molta attenzione, con la china nera o il pennarello nero oppure con il carboncino, le trame, gli intrecci, le ramificazioni disegnate fuori. Successivamente si possono rielaborare anche a colori e con tecniche diverse.
6. *Per finire*: alla fine si possono confrontare i disegni prodotti prima e dopo e volendo si possono appendere in aula come una foresta, oppure rilegarli in un "libro".

* Agli alberi si possono aggiungere o sostituire altri soggetti come boschi, paesaggi, fiori, oggetti, ecc.

Materiali: matita morbida, blocco per schizzi e/o album da disegno, pennarelli neri, carboncino, cartoncini bianchi e colorati, ecc.

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.

Percorso 4 IL COLORE DEL CIELO

1. *Cos'è il cielo?*: cosa dice il dizionario? Ipotesi e spiegazioni fornite dai bambini
2. *Il cielo è sempre azzurro?*: riflessioni e osservazioni sul cielo.
3. *Quanto è alto il cielo?*: ognuno ha il suo punto di vista...
4. *Il cielo quando...*: osservazioni sul cielo nelle diverse situazioni (metereologiche, temporali, stagionali, ecc.)
5. *Come si colora il cielo?*: si sperimentano tecniche e materiali per dare effetti diversi a cieli diversi.
6. *Il cielo nell'arte*: alla ricerca di immagini, il cielo nell'arte attraverso i secoli.
7. *Il cielo in una stanza*: decoriamo la classe e al posto delle pareti...

Materiali: pennarelli, pastelli, tempere, acquerelli, chine, gessi policromi, carboncino, pastelli a cera, spruzzatore a bocca, forbici, cartoncini bianchi e colorati, fogli da imballaggio, ecc.

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.

Percorso 5 IL COLORE DEL MARE

1. *Cos'è il mare?*: cosa dice il dizionario? Ipotesi e spiegazioni fornite dai bambini
2. *Il mare è sempre blu?*: riflessioni e osservazioni sul mare.
3. *Il mare quando...*: osservazioni sul mare nelle diverse situazioni (metereologiche, temporali, stagionali, ecc.)
4. *Come si colora il mare?*: si sperimentano tecniche e materiali per dare effetti diversi a mari diversi.
5. *Il mare nell'arte*: a pesca di immagini, il mare nell'arte attraverso i secoli.
6. *Il mare in una stanza*: decoriamo la classe e al posto delle pareti...

*Al cielo e al mare si possono aggiungere o sostituire altri soggetti come il sole, le nuvole, un albero, un fiore, una persona, ecc

Materiali: pennarelli, pastelli, tempere, acquerelli, chine, gessi policromi, carboncino, pastelli a cera, spruzzatore a bocca, forbici, cartoncini bianchi e colorati, fogli da imballaggio, ecc.

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.

Percorso 6 NE' IN CIELO NE' IN TERRA

1. *Indovinello* - per capire quale sarà il tema prescelto, iniziamo con questo indovinello: non è in cielo né in terra, dov'è?
2. *Com'è affollato il mare!* - si elencano le creature che popolano gli abissi (comprese quelle fantastiche e mitologiche), chi ne conosce di più?
3. *A pesca!* - alla ricerca di immagini, foto, dipinti e altre opere d'arte che raffigurino il mare, l'acqua, e il mondo sottomarino.
4. *Guardare, copiare, trasformare, inventare* - proviamo a disegnare e dipingere le creature del mare, osservandole, rappresentandole e reinventandole con l'aiuto anche della fantasia.
5. *La scuola sott'acqua* - progettiamo e realizziamo delle decorazioni "marinare" per rallegrare la nostra scuola.
6. *Tutti scenografi* - si sistemano nei posti prestabiliti le decorazioni scelte e realizzate durante il lavoro.

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 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

Percorso 7 LE INQUADRATURE

1. *Guardare in una cornice*: che cosa è l'inquadratura? Con l'aiuto di una cornice e/o di una fotocamera si scoprono i vari punti di vista
2. *Impariamo dai fumetti*: conoscere vari tipi d'inquadratura (angolazioni, campi e piani)
3. *Verità o interpretazione?*: Esempi di inquadrature (con la fotocamera e/o la cornice e/o la mascherina) per capire i significati delle inquadrature
4. *Caccia alle inquadrature*: trovare nelle immagini (fumetti, dipinti, fotografie...) diversi tipi di inquadrature e commentarle insieme
5. *Caccia al particolare*: si consegna ai bambini il particolare di una immagine e si deve riconoscere il dipinto dal quale proviene
6. *Al lavoro!*: Ognuno deve disegnare e dipingere, con una tecnica concordata con l'insegnante, il dettaglio di un soggetto a scelta e alla fine gli altri indovinano di cosa si tratta.

Materiali: filmati, fotografie, riproduzioni d'arte, fumetti, mascherine in cartoncino, polaroid a sviluppo istantaneo, fotocopie, schede per gli esercizi pennarelli, pastelli, tempere, acquerelli forbici, cartoncini bianchi e colorati, fogli da imballaggio, ecc.

**l'esperienza può essere completata dalla visita in un museo (vedi le proposte didattiche della Pinacoteca "Gianni Bellini" di Sarnico).*

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.

Percorso 8 I BAMBINI E GLI ANIMALI

1. *A caccia grossa*: visione di un filmato con 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 dalla A alla Z...).
2. *Se tu fossi un animale saresti un...?* ogni bambino viene invitato a dire cosa sarebbe se fosse un animale
3. *L'animale ideale*: ogni bambino prima scrive su un foglietto e poi disegna il suo animale preferito (non necessariamente un animale “vero”, reale).
4. *Il mio è...:* ognuno racconta il proprio animale, lo spiega agli altri.
5. *Quanti animali!* Brevi osservazioni e riflessioni sulle differenze, le somiglianze e ...
6. *Fantastici questi animali!* si rappresenta l'animale scelto nel modo desiderato, la tecnica viene concordata con i bambini e le insegnanti.
7. *Come l'arca di Noè*: gli alunni della classe mettono insieme gli animali dipinti su di un “fondale” che si può sistemare in classe o nell'atrio, oppure...

Materiali: filmato VHS, matite, tempere, pennelli, spugne, pennellesse, forbici, cartoncini, carta da imballaggio bianca, colla vinilica, nastro adesivo, 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

- ❑ 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

Percorso 9

GIOCHIAMO AL MUSEO con L'ARTE DELLE CAVERNE

1. *Cosa sono quelle figure?*: visione di immagini dei dipinti preistorici.
2. *Cosa fanno quelle figure?*: ipotesi sulla natura e sulla funzione delle pitture nelle grotte (diamo dei "titoli" ai vari dipinti).
3. *Con che cosa le avranno dipinte?*: ipotesi sulle tecniche di realizzazione utilizzate dagli uomini preistorici.
4. *Come facciamo? Dove dipingiamo? Con che cosa?*: ipotesi sulla realizzazione in classe di dipinti "preistorici".
5. *Tribù*: preparazione dei materiali e divisione in "clan". Ogni gruppo sceglie un soggetto da realizzare, una storia da narrare con le immagini.
6. *Come nelle caverne*: realizzazione dei dipinti preistorici. Alla fine tutte le "tribù" presentano il proprio lavoro agli altri (ogni dipinto è una storia da raccontare).
7. *Gli archeologi*: ogni gruppo collabora all'allestimento del "museo".

Materiali: cartoncini 100x70 o carta da imballaggio, nastro adesivo, "barbotina" (argilla liquida), colla vinilica, terre colorate in polvere (pigmenti), pennelli assortiti, carboncino, lacca per capelli o fissativo spray, 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

- 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

Percorso 10 GIOCHIAMO AL MUSEO con L'ARTE MEDIEVALE

1. *Che cosa sono quelle figure?*: visione di immagini del Battistero di Parma (filmato, fotografie e riproduzioni).
2. *Cosa fanno quelle figure?*: ipotesi sulla natura e sulla funzione delle sculture (diamo dei "titoli").
3. *Con che cosa le avranno realizzate?*: ipotesi e spiegazioni sulle principali tecniche utilizzate nel medioevo (cenni).
4. *Come facciamo? Dove dipingiamo? Con che cosa?*: ipotesi sulla realizzazione degli elaborati, scelta delle tecniche più appropriate, spiegazione sull'uso dei materiali scelti e delle fasi di lavoro.
5. *Le Botteghe*: divisione in gruppi e scelta dei soggetti da realizzare (Ciclo dei mesi e dei mestieri, Bestiario, Storie Sacre...)
6. *Come nel Battistero*: realizzazione dei "dipinti". Alla fine dell'attività, ognuno presenta il proprio lavoro agli altri e si commentano gli elaborati prodotti.
7. *Il Museo*: ogni gruppo collabora all'allestimento del "museo".

Materiali: filmato VHS, fotografie e riproduzioni d'arte, fotocopie, fogli d'album ruvido, matite, cartoncini bianchi ruvidi 100x70 o carta da imballaggio, gessi policromi (pastelli soffici), carboncino, lacca per capelli o fissativo spray, puntine da disegno, 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

- 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

Percorso 11 LE PAURE E I BAMBINI

Dopo aver ascoltato un brano musicale, aver letto una poesia ed una favola si parla della paura, ognuno racconta delle esperienze personali, alla fine si raccolgono le paure di ognuno trascrivendole alla lavagna.

1. *Leggiamo una favola?:* lettura di una o più favole e/o poesie sulla paura (I bambini persi, Giovannino senza paura, Storia di un uomo che andò in cerca della sua paura, Il ragazzo che non aveva paura di nulla, ecc.) con il sottofondo di un brano musicale che susciti sensazioni paurose...
2. *Le paure e i bambini:* brain-storming sulle paure, raccolta e trascrizione delle risposte dei bambini ed elenco di quelle più significative
3. *Le paure raccontate diventano disegni:* ognuno cerca di esprimere, rappresentare, illustrare con un disegno, realizzato con la tecnica prescelta, la propria paura.
4. *Le paure degli artisti:* visione e commento di dipinti di artisti di varie epoche e stili che hanno dipinto le paure; confronto con i disegni prodotti dai bambini (+ favola finale?).
5. *Mostriamoci!:* allestimento di una piccola "galleria" dei disegni prodotti.

Materiali: Libri di favole, fotografie e riproduzioni d'arte, fotocopie, tempere, pennelli, spugne, pennellesse, forbici, fogli d'album ruvido, matite, cartoncini colorati e bianchi ruvidi 100x70 o carta da imballaggio, gessi policromi (pastelli soffici), carboncino, lacca per capelli o fissativo spray, 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

Percorso 12

DOVE CRESCE L'ERBA VOGLIO (i desideri dei bambini)

Quali sono i bisogni, i desideri, le aspirazioni dei nostri bambini?

Prestare loro attenzione, valorizzarne il pensiero, i sogni, i desideri, l'immaginario di cui sono portatori, "adottando un metodo che favorisca l'ascolto, che sappia custodire i segni e le parole raccolte", questo è il nostro sforzo, il nostro intento, forse la nostra ambizione.

1. *Cosa desiderano i bambini?:* Cosa pensi quando guardi una stella nel cielo o quando ne vedi una cadente con la sua piccola scia o quando arriva una cometa con la sua coda luminosa? Hai un desiderio da esprimere? Che faresti se ti ritrovassi tra le mani la lampada di Aladino? O se riuscissi a trovare una bacchetta magica? Oppure un anello fatato? E se in soffitta scopriessi la scatola dei desideri?...
2. *Tu che faresti?:* Prova ad immaginare cosa faresti se tu avessi la possibilità di realizzare questo desiderio - puoi diventare **quello** che vuoi o **chi** vuoi tu.... per fare...
3. *Racconta:* ognuno racconta il proprio desiderio e lo trascrive su un foglietto
4. *Gli illustratori raccontano:* visione e commento di illustrazioni, dipinti di artisti e illustratori di varie epoche e stili (vari modi di esprimersi con il linguaggio delle immagini)
5. *Proviamo a disegnare:* ognuno cerca di rappresentare, illustrare con un disegno (realizzato con la tecnica prescelta) il proprio desiderio.
6. *Mostriamoci!:* allestimento di una piccola "galleria" dei disegni prodotti.

Materiali: libri di favole, 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, 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

Percorso 13 CONTA FINO A DIECI (la gestione dei conflitti)

“Crederci in se stessi significa poter avere fiducia nell’altro, dunque nella possibilità di una relazione”, vuol dire cioè che si è disposti ad ammettere una quota di rischio.

“Agire il conflitto significa essere vivi, non rassegnarsi al silenzio, vuol dire confronto, sano conflitto, una virtuosa contaminazione” tra persone che possono anche imparare a stimarsi, proprio perché diverse.

“Le emozioni sono importantissime nel conflitto, perciò bisogna creare con esse un dialogo continuo, paziente”, in modo che queste non viaggino a ruota libera, non diventino esse stesse un soggetto estraneo dentro uno scenario già molto complesso.

Il passaggio dall’azione possibile ma non auspicabile (litigio, rabbia, fuga...) alla narrazione e alla rappresentazione visiva, rendono lo scontro qualcosa di più facilmente addomesticabile.

“Ogni conflitto ci dà un compito maieutico, e sta a noi scoprirlo, rispettarlo e viverlo come riorganizzazione e come apprendimento”.

“Attraverso la competizione, quindi può avvenire qualcos’altro: il confronto e l’incontro con l’altro da sé”. Infatti, per superare l’avversario, occorre passare da un pensiero di negazione a un pensiero di riconoscimento anche del valore dell’altro.

“Ecco, credo che attraverso questo primo passo, possa iniziare la cooperazione.”

Questo progetto si ispira alle ricerche sviluppate in questi ultimi anni dal Centro Psicopedagogico per la Pace e la gestione dei conflitti (CPP). Sul sito web, all'indirizzo www.cppp.it si possono trovare le informazioni essenziali.

*"Da ciò che è in lotta
nasce la più bella armonia.
Tutto si realizza
Attraverso la discordia"*
Eraclito

1. *L’esplicitazione*: portare alla consapevolezza. Brain-storming su “L’amicizia”
2. *Far emergere la natura profonda del conflitto*: trasformiamo le parole raccolte nel loro contrario. Che succede?
3. *L’altro da sé*: chi è l’altro? Che cosa è un nemico? Chi è il mio nemico? Chi è il diverso?
4. *Rielaborazione simbolica*: raccontare l’altro, raccontare se stessi; esplorare il diverso, esplorare se stessi.
5. *Quando si è diversi*: saper stare insieme anche in disaccordo (autostima e autonomia, riconoscimento e contaminazione)
6. *Rappresentare “la faccia” dell’altro o la nostra*: rappresentare l’altro, il diverso, il nemico, noi stessi, migliorare l’osservazione e l’introspezione (la soluzione non è il compito, il compito è trovare la distanza, evitare il giudizio, sperimentare la critica).
7. *Quante facce!* Alla ricerca di artisti che hanno dipinto “alla faccia nostra”. Per esempio Baj, Munari, Basquiat, Munch, Bacon, ecc.
8. *Una galleria*: allestimento di una galleria dei ritratti immaginari e un po’ strani che si sono realizzati.

Materiali: libri, fotografie e riproduzioni d'arte, gessetti, 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 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 un'immagine
- ❑ Usa tecniche di rappresentazione diverse
- ❑ Usa una terminologia adeguata

Obiettivi relazionali

- Rafforzare la capacità di stare nei conflitti, affrontarli e gestirli
- Trasformare i conflitti in occasione di crescita formativa per tutto il gruppo.
- ...

Percorso 14 LA VALIGIA DEI SOGNI (i bambini e i sogni)

Quali sono i sogni dei nostri bambini?

Guardare al loro immaginario, tentare di svelare il loro mondo e vederli svestiti dai soliti panni di scolari, liberi dal compito di dover imparare. Scoprirli come custodi di un mondo dove tutto è possibile...

1. *Nel mondo dei sogni:* quanti tipi di sogni conosci? Ci sono i sogni belli e quelli brutti, quelli ad occhi aperti, poi ci sono i sogni proibiti e ...
2. *Nella valigia dei sogni:* i se tu avessi una valigia speciale, capace di contenere e conservare i sogni, quali ci metteresti?
3. *Il tuo sogno più grande:* ma qual è il tuo sogno più grande? E dove vorresti conservarlo? Ognuno racconta il proprio sogno e lo trascrive su un foglietto
4. *Proviamo a disegnare:* ognuno cerca d'illustrare con un disegno il proprio sogno (l'insegnante mostra la corretta postura per un uso adeguato degli strumenti).
5. *Sogni d'artisti:* visione e commento di dipinti d'artisti e illustratori di varie epoche e stili che hanno rappresentato il mondo dei sogni.
6. *Sogni a colori:* coloriamo i disegni con le tempere o altri materiali (l'insegnante mostra diversi metodi per utilizzare in modo corretto le tempere e i pennelli e gli altri mezzi).
7. *I have a dream:* lettura di una sintesi del discorso di *Martin Luther King*, del 28 agosto 1963 (vedi allegato).
8. *Un mondo di sogni:* allestimento di una piccola mostra dei disegni prodotti.

*“Povero io sono
e solo i miei sogni possiedo.
Cammina in punta di piedi
perché cammini sui miei sogni”
W. B. Yeats*

Materiali: fotografie e riproduzioni d'arte, gessetti, tempere, pennelli, spugne, pennellesse, forbici, fogli d'album ruvido, matite, cartoncini bianchi ruvidi 100x70, 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

Percorso 15 IN VIAGGIO PER ITACA (la gestione dei conflitti 2)

Le *relazioni* umane portano sempre ad un *confronto*, ossia al *conflitto*, allo *scambio*, alla *divergenza* e all'*opposizione* d'idee.

Attraverso la narrazione e la rappresentazione, pure in un rapporto conflittuale, occorre passare da un pensiero di negazione ad un pensiero di riconoscimento dell'altro, quindi anche del suo valore.

La parola isola rimanda al verbo isolare, ma l'immagine dell'isola evoca un'infinità di luoghi, di viaggi e di sogni. Spesso ricordano la separazione o l'abbandono ma sono anche immagine di incontri e di misteri da scoprire come nei viaggi di Odisseo.

Abbiamo chiesto ai nostri bambini di immaginarsi novelli Ulisse e immaginare i propri compagni come isole caratterizzate da una particolare conformazione o popolate da ...

1. *Il viaggio di Odisseo*: ascoltiamo insieme il racconto di Ulisse e descriviamo le nostre emozioni...
 - Lettura di alcuni brani adattati dell'"Odissea". A conclusione della breve lettura commento e discussione con i bambini.
2. *Quando ti metterai in viaggio*: proviamo anche noi a partire per Itaca, incontreremo strane terre e isole molto speciali...
 - Si aggiungono al viaggio di Ulisse nuove avventure. Ogni bambino (a turno) sarà invitato a scegliere (o gli sarà assegnato) un compagno. Questo, visto come un'isola, diventerà una nuova tappa nel viaggio verso Itaca.
3. *Siamo tutti isole*: prendi una posizione sul grande foglio di carta e diventa tu l'isola.

- I bambini, invitati a “sentirsi isole”, a coppie prendono la posizione preferita sui fogli di carta da imballaggio mentre il compagno ne ripassa i contorni con una matita o un pennarello.
4. *Io ti vedo così*: scrivi su di un biglietto quello che pensi del carattere del tuo compagno...
 - Ognuno scriverà delle note sul carattere del compagno prescelto (o assegnato), poi consegna il biglietto agli insegnanti.
 5. *I Ciclopi o la furia di Nettuno non temere*: quali avventure, che incontri, quali sorprese ti aspettano allo sbarco?
 - I modi di essere dell'altro prendono forma di animali, di luoghi o di altri esseri, di nuove avventure. I bambini cominciano a disegnare la mappa della nuova isola. Si possono mostrare ai bambini immagini con i vari modi di rappresentare mappe o cartine (carte nautiche, carte tematiche, carte geografiche, mappe antiche e fantastiche, cartine turistiche illustrate, etc.)
 6. *Visioni a colori*: prendi pennelli e tempere e dai colore alle tue invenzioni...
 - Si colorano i disegni con le tempere e/o i gessi policromi (l'insegnante mostra diversi metodi per utilizzare in modo corretto le tempere, i pennelli e gli altri mezzi).
 7. *Vi racconto la mia “isola”*: sulla mia isola ho incontrato...
 - Tutti i bambini, a turno, spiegano come e perché hanno scelto di rappresentare così il proprio compagno.
 8. *Viaggiare alla grande*: disegniamo e coloriamo una mappa del viaggio di Ulisse con tutte le nuove tappe.
 - Si realizza, aiutati dagli insegnanti, una carta geografica (ingrandita il più possibile) con i luoghi visitati da Ulisse, sulla quale verranno posizionate le fotografie digitali delle “isole” disegnate dai bambini.
 9. *Dai mostriamoci!* allestimento di una mostra con i lavori realizzati da tutti gli alunni.

*“Quando ti metterai in viaggio per Itaca
 devi augurarti che la strada sia lunga
 fertile in avventure e in esperienze
 I Lestrigoni e i Ciclopi
 O la furia di Nettuno non temere,
 non sarà questo il genere d'incontri
 se il pensiero resta alto e un sentimento
 fermo guida il tuo spirito e il tuo corpo
 in Ciclopi e Lestrigoni, no certo
 né nell'irato Nettuno incapperai
 se non li porti dentro
 se l'anima non te li mette contro”.*

C. Kavafis

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

Percorso 16 OLTRE IL CONFINE

“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 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 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. *Il confine*: 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. *L'immagine*: proviamo a trasformare le suggestioni emerse in possibili immagini, in luoghi fantastici e immaginari...
3. *A caccia di immagini*: con i bambini si guardano quadri, fotografie e illustrazioni di luoghi ai confini della immaginazione.
4. *Oltre il confine...*: scegli la meta del tuo viaggio ai confini di... I bambini sono invitati a scegliere un luogo immaginario dentro di sé o verso qualcuno o qualcosa.
5. *Io lo vedo così* : si disegna il luogo "oltre" che si è scelto...
6. *Magiche visioni colorate*: 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. *Dai mostriamoci!* 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

Percorso 17 IL MIO NOME E'...

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

Adesso proviamo a usare il nostro nome, la nostra firma come un segno distintivo, anzi un vero e proprio disegno.

Prendi carta e penna, anzi cartoncino e pennello e ...insomma usa tutto quello che la fantasia ti suggerisce e trasforma la tua 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 bambino, 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. proviamo ad ingrandire la firma e a colorarla con diversi materiali e colori: si mettono a disposizione dei bambini 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. si compongono insieme tutti i disegni dei bambini della classe, formando una catena di nomi da appendere in classe o nei corridoi della scuola.
18. è possibile anche realizzare un libretto con le firme personalizzate e le risposte date da ognuno.

“IL BRUCO E ALICE si fissarono per qualche minuto in silenzio; poi lui tolse di bocca il narghilè e le chiese con una voce languida e sonnacchiosa:

- Chi sei tu?”

Lewis Carroll

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

Percorso 18 LEI NON SA CHI SONO IO...

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 bambini un percorso sull’autoritratto, che contribuisca anche a far capire e apprezzare se stessi, guidandoli alla consapevolezza del proprio corpo, per aiutarli alla costruzione della propria individualità in un rapporto di relazione positiva con coetanei e adulti

“La figura disegnata da un bambino non è uno “schema” più di quanto non lo sia una di Rubens; è soltanto meno differenziata”

Rudolf Arnheim

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
3. Si procede a disegnare tutto l’ovale e a completare il viso, anche attraverso l’uso del collage dei particolari prima disegnati, si osservano i risultati ottenuti e si commentano insieme
4. 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
5. 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
6. Terminato il disegno si procede alla colorazione delle figure con la tecnica concordata con l’insegnante
7. Alla fine si espongono insieme, in aula o nei corridoi della scuola, tutti i disegni realizzati dalla classe, formando così una sfilata di ritratti.
8. Si può completare la sfilata con l’aggiunta di commenti scritti dentro nuvolette come nei fumetti

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, colla 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