



*Hai visto questa
piastrella del pavimento
della nostra classe?*

*Se la tocchi
col piede si muove!
E l'ingresso
segreto per il
mondo sottosopra;
prendi la bussola
che ci andiamo!*

Thomas, 8 anni

Edizione a cura di

Rete territoriale
Ragazzi del Fiume



Direzioni Didattiche
Cervignano, Cividale, Manzano

Istituti Comprensivi
Faedis, Pavia di Udine, Premariacco,
San Pietro al Natisone,
Bilingue San Pietro al Natisone

Scuole Secondarie di Primo Grado
Cividale, Manzano, San Giovanni al Natisone

Con il contributo

 **Banca di Cividale**
Gruppo Banca Popolare di Cividale

con il supporto tecnico
Apple

Finito di stampare nel mese di
agosto 2009

Passaporto per la rete

Arte e Creatività

4

arte e creatività



A cura di
Antonella Brugnoli
Giuliana Fedele

WHAT

Riferimenti

Forte del convincimento che si impara facendo, la rete Ragazzi del Fiume ha da sempre posto un'attenzione particolare alle “tecnologie povere”, al fare, costruire e disfare per un'espressione libera e creativa. Inoltre, la manipolazione, sviluppa la creatività e la voglia di mettersi in gioco in prima persona. In tutti i nostri progetti di rete, proposti fin dall'anno scolastico 2000-01 abbiamo sempre riservato uno spazio temporale importante per immaginare, progettare, “fare con le mani” utilizzando materiali diversi.

Agli alunni viene sempre richiesto di ideare e realizzare prodotti creativi che corrispondano al

“sentire” del gruppo di appartenenza, quali frutto di un lavoro condiviso.

“Il più grande ostacolo alla comprensione di un’opera d’arte è quello di voler capire...” (B. Munari)

Come vede l’arte un bambino?

La vede dal basso, nel senso della comprensione (oltre che della statura...)?

O la vede da un punto di vista privilegiato, quello di chi non ha quasi condizionamenti né pregiudizi di gusto o di qualità?

Da alcuni decenni il bambino sta conquistando un posto nelle sale dei musei del mondo sulla scia di una serie di fenomeni interessanti: la nascita della didattica museale per bambini, strumento privilegiato per gli alunni che vanno al museo; il diffondersi della didattica dell’arte e dei laboratori creativi nelle scuole per l’infanzia e primarie; il proliferare dei Children’s Museum che solo ultimamente stanno sorgendo sul territorio.

Esperienze rilevanti della didattica museale per bambini sono la Galerie des enfants del Centre Pompidou di Parigi, l’Education Department della londinese Tate Modern, il MoMA’s Education Department di New York, il Sackler Center for Arts Education del Guggenheim, sempre a New York, per citarne alcuni. In Italia hanno conquistato una

certa fama internazionale la didattica della GAM di Bologna, quella del Mart di Trento e Rovereto, quella del Castello di Rivoli, Torino; interessanti realtà quelle del Laboratorio d'Arte delle romane Scuderie del Quirinale, del Palazzo delle Papesse a Siena e del Museo Explora di Roma.

Non è un caso si tratti per lo più di musei d'arte contemporanea, strutture quasi sempre nuove sia nel contenitore sia nel contenuto, perciò più facili da vivere per un bambino. Le ragioni sono logistiche (è più semplice pensare a percorsi ludico-creativi all'interno di un luogo apposito, piuttosto che negli spazi a rischio di un edificio antico), ma anche di affinità. Spesso i bambini approcciano in modo più diretto ed intuitivo un'opera d'arte contemporanea rispetto ad un manufatto archeologico o ad un dipinto antico dalle mille declinazioni di senso e di stile. Di solito le proposte di didattica per bambini si rivolgono ai singoli o alle scolaresche. La conoscenza del museo avviene unendo la spiegazione di alcuni aspetti dell'opera, quelli funzionali al raggiungimento di un obiettivo cognitivo o di un risultato creativo, alla pratica laboratoriale, in cui con supporti visivi, tecnologici, materiali da utilizzare il bambino si può cimentare nella pratica dell'arte, sentendosi, si auspica, più vicino all'artista, meno intimidito dall'opera e dal museo che la contiene. E' questo il senso più pro-

fondo della didattica museale per bambini. Non solo formarne la sensibilità, prepararli ad una crescita più consapevole, oltre che ricca, ma anche “svecchiare”, l’immagine diffusa del museo come luogo polveroso, immutabile, silenzioso, spesso noioso.

Tuttora molte persone si stupiscono o si infastidiscono quando vedono gruppi di bambini accendersi davanti ad un dipinto o ad una scultura, oppure lavorare con le mani e con la fantasia davanti ad esse; si potrebbe danneggiare, il rumore disturba chi guarda in silenzio, qualche contatto fisico di troppo poi non ne parliamo... E’ un problema solo adulto: i bambini nella maggior parte dei casi mostrano una naturalezza totale, una spontaneità inaudita ed anche una certa serietà quando gli si chiede di dire la loro, di cogliere un dettaglio, di azzardare un’ipotesi, di fare senza o con le regole qualcosa di ispirato alle nozioni apprese, alle emozioni provate davanti alle opere.

Alcuni esempi per capire: la GAM di Bologna, museo d’arte contemporanea. Qui si pratica la didattica per bambini secondo il metodo di Bruno Munari (1907-1998), designer ed artista, educatore e scrittore, che in Italia ha iniziato per primo a far “giocare con l’arte” i bambini nei musei e nelle scuole. Importante l’esperienza estetica fatta

col pubblico più giovane durante la mostra “In silenzio ad alta voce” (Claudio Parmiggiani, 2003). Il percorso guidato era scandito da rituali, gesti, parole, emozioni, tutto ciò che rende speciale qualunque esperienza, in questo caso quella estetica della mostra. Lo stupore accompagnava ogni fase del percorso; i bambini venivano invitati, entrando, ad indossare le scarpe del silenzio, scarpe leggere che gli avrebbero permesso di entrare in una dimensione altra, un mondo che non fa paura, né annoia, ma incanta, insegnava, comunica, un mondo in cui la bellezza è tale che star zitti ad ascoltare non affatica. In questo modo i bambini non solo si sentivano tutti uniti nell’esperienza estetico-sensoriale che stavano per vivere, ma facevano del silenzio e dell’educazione quasi un gioco, un gesto magico, un trucco segreto per non far rumore, da custodire gelosamente anche in futuro.

Molto stimolanti sono poi le proposte tecnologiche interattive che molti musei, soprattutto stranieri, fanno ai bambini. Ad esempio il Moma: i bambini possono frequentare il museo da casa in modo divertente, istruttivo, curato nei dettagli con la stessa serietà con cui si trattrebbe il catalogo di una mostra. Preziosa la proposta audiovisiva per “I tre musici” di Picasso e “La notte stellata” di Van Gogh: andando con la freccia sulla superficie del dipinto, si sentono i suoni che fa il quadro,

oltre a vederne i colori e le forme; per i tre musici il fatto è intuitivo, meno per la notte piena di stelle: che rumore fanno le stelle?

Il bambino può sbizzarrirsi ad immaginarlo, lasciandosi cullare da quello che gli viene suggerito: un suono di natura, di vento, ma anche di campane lontane che dal paese innalzano la loro voce fino al cielo; un concerto “sinestetico”, una sinergia magica tra occhi e orecchie, con un pizzico di fantasia. A scuola è possibile riproporre l’esperienza proponendo la realizzazione di quadri che una volta “messi sullo schermo” possono diventare sonori con l’inserimento di suoni e rumori.

Il Metodo Bruno Munari

Il metodo “Giocare con l’arte”, come viene inizialmente chiamato, suscita un enorme interesse, sia in Italia sia all’estero. Bruno Munari, artista e designer, ma anche pedagogo intuitivo, lo definiva un metodo attivo-scientifico, affermando di sentirsi vicino a quello della Montessori. Applica i principi fondamentali della “pedagogia attiva”, come sostiene il figlio Alberto Munari nell’illuminante saggio “Munari, Piaget e Munari”, dove descrive le numerose convergenze di pensiero tra suo padre e Piaget, di cui Alberto fu collaboratore diretto. Entrambi sono contrari all’imposizione, entrambi propongono il fare: sperimentare, cercare e scoprire da soli, in modo autonomo.

Un metodo fatto soprattutto di azioni didattiche ispirate a principi per lo più di origine orientale. Principi espressi con frasi semplici, essenziali, per essere capite bene da tutti. Ma spesso fraintesi. “E’ tutto qui? Facile, troppo facile....”. Semplificare è più difficile che complicare...” soleva ripetere l’artista. Un metodo “in progress”, perchè intende lasciare ampio spazio di azione creativa a chi ad esso si ispira.

I Laboratori Bruno Munari oggi

Il Laboratorio può essere costituito in qualunque museo e in qualunque scuola - diceva Munari dopo la prima esperienza di Brera: “*E chi continuerà questo esperimento potrà fornire dei dati utili al suo perfezionamento*”.

Da allora sono sorti numerosi altri laboratori e molti, tra insegnanti, operatori culturali, animatori in scuole, biblioteche, ludoteche, ecc., si sono ispirati a questo metodo.

La Metodologia Bruno Munari viene adottata anche nei progetti di rete proposti dai Ragazzi del Fiume per l’educazione artistica e lo sviluppo del pensiero progettuale creativo, nella prospettiva di un’educazione utile alla formazione integrale dell’individuo.

L’approccio creativo, la possibilità di fare, creare

ed anche “disfare” per poi ricreare ricalca la strada indicata da Bruno Munari nei suoi laboratori.

“Ciò che distingue questo laboratorio da tutti gli altri laboratori esistenti è il metodo” scrive Bruno Munari nella presentazione del primo laboratorio per bambini alla Pinacoteca di Brera, Milano, 1977. Non un semplice “parcheggio”, dove i bambini possono giocare con pennelli e tempere, “liberi di fare quello che vogliono avendo davanti agli occhi le riproduzioni esposte nel museo... (libertà che è un abbandonarli all’imitazione) e nemmeno soltanto un “raccontare” le opere d’arte ...”

Munari propone di insegnare ai bambini come si guarda un’opera piuttosto che leggerne solo il contenuto o il messaggio. L’arte visiva non va raccontata a parole, va sperimentata: le parole si dimenticano, l’esperienza no. *“Se ascolto dimentico, se vedo ricordo, se faccio capisco, soleva ripetere l’artista, citando un antico proverbio cinese”*.

Nei nostri laboratori creativi sempre collegati ad ogni progetto proposto “si gioca all’arte visiva”, si sperimentano tecniche e regole ricavate dalle opere d’arte di ogni epoca e di ogni luogo, trasformate in giochi. E’ facendo che si scoprono le qua-

lità diverse dei materiali e le caratteristiche degli strumenti. I bambini imparano giocando.

Nei laboratori creativi della rete Ragazzi del Fiume pertanto si intende promuovere la conoscenza e la comprensione delle tecniche dell'espressione e della comunicazione artistica, per provare e sperimentare con maggiore consapevolezza e spirito critico.

Come si fa

“Capire che cos’è l’arte è una preoccupazione (inutile) dell’adulto. Capire come si fa a farla è invece un interesse autentico del bambino”.

In questa riflessione Alberto Munari, docente di psicologia dell’educazione all’Università di Ginevra, indica il principio essenziale del metodo.

Le idee non vengono proposte dagli adulti, nascono dalla sperimentazione, secondo il principio didattico: “Non dire cosa fare ma come”.

Il metodo si basa sul fare affinché i bambini possano esprimersi liberamente senza l’interferenza degli adulti, diventando indipendenti e imparando a risolvere i problemi da soli. “Aitami a fare da me” è anche il motto di Maria Montessori

Giocare per imparare

Che il bambino impari di più facendo piuttosto che ascoltando, in libertà piuttosto che in costri-
zione, non è un’idea nuova. L’hanno già detto

in molti: da Dewey alla Montessori, da Freinet a Claparéde fino a Brunner per non citare che i più noti. Scoperta, creatività, gioco, sono concetti strettamente legati, attività connesse, tanto nel bambino quanto nell'adulto. Il gioco stesso ha spazi e tempi propri. Il gioco si attua in quello che Winnicot chiama spazio transizionale, inteso come passaggio, tra ego e non ego; una sorta di terra di frontiera, un intervallo, un limite, come il limite tra lo spazio della creatività e quello dell'arte. Giocare con l'arte diventa allora occasione migliore per vivere un'esperienza creativa, anche casuale. Lo spazio transizionale del gioco deve e può essere libero di valori, ma non di regole. Le regole danno sicurezza al gesto, all'azione, al gioco dell'immaginazione.

*“Un bambino creativo è un bambino felice
(...) la creatività, come uso finalizzato della fantasia e dell'invenzione, si forma e si trasforma continuamente. Essa esige un'intelligenza pronta e vivace, una mente libera da preconcetti, pronta a imparare ciò che gli serve in ogni occasione e a modificare le proprie opinioni, quando occorre. Le tecniche della sperimentazione e della ricerca non finalizzate aiutano lo sviluppo della creatività. Queste due attività vanno svolte in modo sistematico, altrimenti si avranno solo dati parziali. Una persona creativa prende e da continuamente*

cultura alla comunità. La crescita culturale della collettività dipende da noi come individui, noi siamo la collettività. La società del futuro è già tra noi, la possiamo vedere nei bambini, da come crescono e si formano. Perciò dobbiamo sviluppare in ogni bambino la sua personalità perché possa aiutare la crescita collettiva. Quasi tutti i bambini in tutto il mondo disegnano le stesse cose: quello che vedono, quello che sanno già. Un prato con una casetta, le montagne, un lago, il mare, un albero, le nuvole, il sole, cioè gli stereotipi”.

Bruno Munari

Che cos’è il laboratorio

Il laboratorio non rappresenta solo un luogo ma uno spazio di creatività e conoscenza, di sperimentazione, scoperta e autoapprendimento attraverso il gioco: è il tempo privilegiato del fare per capire, dove si fa “ginnastica mentale” e si costruisce il sapere. E’ anche un spazio temporale di incontro educativo, formazione e collaborazione, dove sviluppare la capacità di osservare con gli occhi e con le mani per imparare a guardare la realtà con tutti i sensi e conoscere di più, dove stimolare la creatività e il “pensiero progettuale creativo” fin dall’infanzia.

Nei percorsi progettuali ci piace lasciare un tempo sufficientemente dilatato per provare ad utilizzare

materiali diversi in forma non solo bidimensionale, ma anche tridimensionale dove gli alunni possano concretizzare il lavoro precedente che ha goduto di fasi “virtuali” in qualcosa che viene plasmato e passa attraverso le proprie mani, frutto della creatività e del “fare per provare”.

I bambini sono liberi di scegliere la tecnica che più piace, di sperimentarne anche più di una, e inizialmente non viene dato loro nessun tema da svolgere. La conoscenza attraverso la sperimentazione stimola una progettazione creativa completamente libera.

La sperimentazione di materiali, strumenti e tecniche, l’osservazione della natura e l’allargamento della conoscenza plurisensoriale aiutano i bambini a comunicare meglio utilizzando diversi linguaggi.

Parliamo di laboratori creativi, di materiali disparati, di bi e tridimensionalità, ma anche di suoni, rumori, di fotografie digitali, di riprese video creative...in rete si usa di tutto per esprimere e comunicare.

Un incontro fortunato della rete è stato quello con Giacomo Verde, un artista che ha saputo “sfiorare la nostra anima” con i suoi videofondali e i suoi

teleracconti fatti di piccole, grandi cose.

All'interno della scena interattiva italiana Giacomo Verde è sicuramente una delle figure più sfaccettate per il numero di attività e di campi di interesse. L'interattività è il suo obiettivo fondamentale, perseguito con tenacia e quasi con ostinazione, per lui essa deve restituire l'arte ai consumatori, in modo che non siano più spettatori ma diventino produttori.

Giacomo Verde è videomaker, tecnoartista, mediattivista legato alla sperimentazione delle tecnologie povere con le quali mostra, nelle installazioni e a teatro, come la creatività non dipenda da un forte dispiegamento di mezzi.

Le sue operazioni sono variazioni sul tema della necessità di un uso creativo di oggetti di uso comune e immagini e di una riappropriazione-socializzazione dei saperi tecnologici.

Verde riflette da tempo sulla possibilità di fondere l'esperienza estetica con la pratica comunicativa dell'arte in un'ottica di decentramento produttivo, esplorando anche attraverso i diversi media e il web, nuovi modi di "fare mondo" e "creare comunità" con l'obiettivo di agitare le acque dell'arte con la forza dell'attivismo e di creare eventi

e contesti sempre più “partecipati”: dai laboratori per i bambini ai Giochi di autodifesa televisiva, fino alla creazione di Tv comunitarie interattive come la “Minimal TV”.

La pratica del teatro sperimentale, il legame strettissimo con le tradizioni popolari (Verde è stato suonatore di zampogna e artista di strada) lo hanno condotto “naturalmente” verso l’utilizzo del video in scena.

I video-fondali, live e non, sono realizzati attraverso riprese in macro e l’uso di un computer e le immagini riprodotte su un grande schermo ben si adattano ad accompagnare l’esecuzione di brani musicali o recital di poesia.

I teleracconti rappresentano un format dove la telecamera riprende piccoli oggetti animati dal narratore in tempo reale. Il televisore li ritrasmette in diretta, come se fosse una potente lente di ingrandimento, ingigantendoli fino a dargli un senso estetico e narrativo altrimenti non percepibile: questo è il “Tele-Racconto”.

Per raccontare le fiabe o un racconto è possibile usare le mani e oggetti di uso comune presenti a scuola o in ogni casa. Le scene si sviluppano con il coinvolgimento di tutti, compresi gli spettatori che possono trovare in tasca una mentina, un

temperamatite, e un fiocchetto...tutto quello che serve può stare in una mano.

Ci è stato facile sposare le proposte di Giacomo che ben si avvicinano al metodo munariano e all'apprendimento cooperativo in rete che caratterizzano i nostri progetti. Attraverso la partecipazione ai suoi laboratori abbiamo sperimentato, appreso e poi proposto il suo metodo creativo di re-inventare le immagini in movimento sullo schermo.

Le esperienze annuali di laboratori creativi proposti agli alunni che aderiscono ai progetti di rete si concludono con una sorta di realizzazione di una Galleria d'Arte e Museo interattivo dove gli alunni sono i protagonisti come autori e friutori delle opere esposte.

Si tratta di gallerie d'arte dove gli alunni sono accolti da altri alunni che fanno da guida. A loro viene data una sola indicazione: *“Per favore, tocicate, annusate, ascoltate, guardate, entrate nelle opere d’arte”*.

La vera festa per gli occhi è vedere i piccoli che assaggiano la collana di caramelle spugnose di una scultura, o che “ficciano la testa” in un buco dal quale riemergono raccontando di aver visto e sentito cose diverse.



WHY

Le nostre motivazioni

“... da queste parti, non ci soffermiamo troppo a guardare indietro. Andiamo sempre avanti per aprire nuove porte e fare cose nuove perché siamo curiosi... e la curiosità continua a spingerci lungo nuovi sentieri”

Walter Elias Disney

Ci piace questa citazione e anche noi vogliamo promuovere quella **scintilla** che accende lo stupore e la percezione della bellezza.

Dalle biografie di illustri personaggi sembra proprio che la scintilla che ha dato una svolta alla loro vita, sia stata la curiosità intellettuale e l'essersi imbattuti più che in soluzioni...in problemi. Lo

stupore e la bellezza vengono percepiti non durante la spiegazione di un fenomeno, ma durante il percorso che porta a cogliere ciò che deve ancora essere compreso e indagato.

Noi sappiamo che in tutti i bambini è presente il desiderio di conoscere, scoprire, sperimentare. Vogliamo, con le nostre proposte, invitarli ad affrontare delle sfide, che pur essendo alla loro portata, li mettano a confronto con la necessità di aguzzare l'ingegno, compiere delle scelte, impegnarsi, prendere atto che spesso una soluzione bella e pronta non c'è.

Siamo convinti che spianare sempre la strada davanti ai bambini, non li aiuti a crescere. Vivere anche il disagio delle cose che non funzionano come si pensava e il confronto con i risultati degli altri, sono processi che fanno maturare.

Ci sono 1000 e una maniera di percepire gli esseri e le cose che ci circondano, ma nessuno ha il diritto di imporre la propria visione del mondo.

Quando si è curiosi, si trovano sempre un mucchio di cose interessanti da fare.

Noi vogliamo promuovere la curiosità e la creatività attraverso proposte progettuali aperte in cui ci siano più modi per fare le cose.

Ma perché sforzarsi a liberare il lato meno razionale che c'è in noi? Perché coltivare la creatività au-

menta la sensibilità ai problemi, ai bisogni e alle capacità di osservare e percepire con attenzione più pronta. Aiuta a vedere le cose da nuove e differenti angolazioni, a costruire un ponte sopra la mera osservazione per raggiungere più profonde introspezioni. Quando si guarda qualcosa da un punto di vista diverso, ci si libera dalle regole di comportamento abituali e si sfugge al circolo vizioso delle idee stantie.

Si abbandonano i vecchi programmi, gli atteggiamenti sorpassati e modi abituali ma non più adeguati di fare le cose. Ci si libera da modi di pensare stereotipati e schematizzati. Si va oltre ciò che è semplice, sicuro, provato e sperimentato. Il campo d'azione della vita si amplia, ci si abitua a trovare alternative e differenti modi più efficaci per risolvere i problemi. Sostanzialmente aumenta la curiosità, l'entusiasmo e la fame di nuove appaganti esperienze. Si è stimolati quindi a proiettare il proprio pensiero nel futuro e riteniamo che i nostri ragazzi, nella realtà e nei valori in cui vivono, ne abbiano un grande bisogno.

Siamo consapevoli dell'importanza della traccia che il nostro lavoro di educatori può lasciare nella mente e nel cuore di chi, piccolo o grande, accompagniamo per un tratto, anche breve, del suo cammino.

Competenze chiave europee per l'apprendimento permanente

- Comunicazione nella madrelingua
- Comunicazione nelle lingue straniere
- Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
- Competenza digitale
- Imparare ad imparare
- Competenze sociali e civiche
- Spirito di iniziativa e imprenditorialità
- Consapevolezza ed espressione culturale

Finalità

- Sviluppare e cogliere i processi e le procedure di rielaborazione della conoscenza
- Sviluppare il desiderio di conoscere, scoprire e sperimentare
- Aprire gli orizzonti mentali al di là delle convenzioni e delle abitudini
- Proiettare il proprio pensiero nel futuro
- Favorire il senso di benessere, l'autostima e la motivazione
- Sviluppare il pensiero divergente
- Favorire la circolazione libera di idee, il confronto e la condivisione
- Sviluppare il pensiero progettuale creativo
- Favorire la comunicazione fra classi lontane e in rete
- Favorire l'approccio corretto nei confronti del

la tecnologia

- Avvicinare alunni e docenti all'uso e alla gestione dei multimedia

Obiettivi

Alcuni obiettivi sviluppati nei nostri percorsi

- Formulare idee diverse di fronte ad uno stimolo dato
- Sperimentare modi diversi per fare le cose
- Acquisire uno sguardo più attento al fine di scoprire come sono fatte le cose
- Inventare nuove possibilità di utilizzo di cose e materiali
- Analizzare e selezionare le idee
- Aggregare idee simili e pervenire ad una generalizzazione
- Valutare quanto le idee siano funzionali al raggiungimento dell'obiettivo o alla soluzione di un problema
- Verificare l'effettiva applicabilità delle idee
- Sviluppare la percezione e la consapevolezza multipercettiva e sensoriale
- Lavorare in gruppo dando il proprio contributo con senso di responsabilità e spirito di condivisione
- Progettare e realizzare materiali con modalità di condivisione in rete
- Produrre testi per una comunicazione efficace
- Utilizzare le tecnologie per scopi progettuali e

funzionali al raggiungimento degli obiettivi

- Utilizzare diversi linguaggi artistici
- Sperimentare tecniche diverse di manipolazione dei materiali
- Sviluppare le tecniche apprese con capacità di codificazione e rielaborazione soggettive
- Scoprire il linguaggio dei segni, delle forme e dei colori, attraverso la sperimentazione di materiali, strumenti e tecniche, e conoscere l’alfabeto visivo per esprimersi in modo personale

Aree disciplinari interessate

Se intendiamo l’educazione all’arte come sviluppo del pensiero progettuale creativo, nella prospettiva di un’educazione utile alla formazione integrale dell’individuo, allora le aree disciplinari possono essere tutte coinvolte.

Quando si crea e si progetta, si deve poter spaziare liberamente in tutti i campi e spesso i risultati sono così inaspettati da richiedere competenze trasversali, strumenti, persone non preventivate in partenza.

Nei nostri progetti si usano e si manipolano materiali diversi in mille forme diverse, si coinvolgono persone e personaggi incontrati lungo il percorso che aggiungono valori nuovi e mettono in gioco le loro competenze e i loro saperi; si scrivono testi a più mani; si sviluppano schede di progetto

condivise; si utilizzano tutti i linguaggi visivi e sonori; si utilizzano le tecnologie e soprattutto ci si confronta.

Il confronto è per noi stimolo al perfezionamento continuo delle competenze, per questo promuoviamo incontri di formazione e verifica durante il procedere dei progetti e per lo stesso motivo stimoliamo il confronto fra le classi che lavorano in team nella rete, sostenendoci l'un l'altro nella ricerca e nell'autoformazione.

Crediamo nel rispetto delle idee, delle professionalità, delle persone e dell'ambiente e coinvolgiamo tutta la comunità anche quella allargata sul web pronta a condividere le nostre scelte etiche.





HOW

Metodologia in classe

Principalmente desideriamo sollecitare l'espressività attraverso "il fare" con un approccio multidisciplinare che utilizzi i diversi linguaggi artistici. Il metodo laboratoriale fa vivere al bambino, singolo o in gruppo, un'esperienza che permette, attraverso il vissuto diretto, una memoria dell'evento.

Preferiamo far poco ricorso alla "lezione frontale" e usiamo invece stimolazioni multiple che consentano agli alunni di capire i vari livelli di lettura dell'opera artistica, dal visivo, al tattile, agli altri livelli sensoriali, passando per il gioco, l'esercizio del gusto, la pratica della fantasia, l'interazione

positiva con il manufatto d’arte.

Le idee non vengono proposte dagli adulti, nascono dalla sperimentazione, secondo quanto indica Munari: “Non dire cosa fare ma come”. Stimoliamo così i bambini all’indipendenza e a risolvere i problemi da soli.

Il contesto è labororiale, creiamo situazioni privilegiate per sviluppare creatività e conoscenza, sperimentazione, scoperta e autoapprendimento attraverso il gioco, “luogo” privilegiato del fare per capire, dove si fa “ginnastica mentale” e si costruisce il sapere.

Intendiamo la classe come luogo di incontro educativo, formazione e collaborazione.

Uno spazio dove sviluppare la capacità di osservare con gli occhi e con le mani per imparare a guardare la realtà con tutti i sensi e conoscere di più, dove stimolare la creatività e il “pensiero progettuale creativo”.

Privilegiamo la metodologia dell’apprendimento cooperativo e utilizziamo tecniche come il Brainstorming. Anche se la creatività è uno dei fenomeni più soggettivi e sregolati che esistano, ci sono delle tecniche che possono facilitare l’espressione creativa.

La “tempesta di cervelli” viene efficacemente

impiegata nella fase iniziale di un progetto, per evitare di perderne il filo conduttore, per evitare i conflitti, per risolvere eventuali problemi. Consente l'espressione senza vincoli del maggior numero di idee.

Proponiamo stimoli e attività che favoriscano lo sviluppo del pensiero laterale. Non amiamo il pensiero "monocromatico" e come insegna Edward De Bono, alleniamo i nostri alunni ad affrontare un problema da varie angolazioni e la pluralità dei soggetti coinvolti con il lavoro creativo ci permette una tavolozza infinita.

Privilegiamo i materiali non strutturati e di riciclo. Il bambino viene stimolato a riutilizzare, attraverso la propria inventiva, materiali in apparenza inerti e insignificanti: tappi di bottiglie, contenitori di vario tipo, ritagli di stoffe, vecchi orologi, bottoni, componenti di vecchie cose rotte, etc. per costruire nuovi oggetti di alto valore simbolico.

Questo tipo di proposta ha il vantaggio di stimolare l'intelligenza e la sensorialità del bambino consentendogli di esprimersi con maggiore libertà rispetto ai giocattoli già costruiti peraltro utili anch'essi a stimolare l'intelligenza e il senso estetico.

L'uso del materiale di riciclo, ha diversi vantaggi:

il bambino non tende a riprodurre cose già viste.

Spesso i risultati sono inaspettati e strabilianti; l'assemblaggio dei pezzi avviene attraverso l'esplorazione delle loro qualità sensoriali; le realizzazioni mettono in evidenza i precisi stati d'animo dei bambini e i loro bisogni; sviluppano la presa di coscienza di come sia possibile, con la fantasia, trasformare un oggetto in qualcosa di completamente diverso, assecondando i propri bisogni e le proprie intenzioni; stimolano la riflessione, su come il gioco, contenga in sé il germe dell'arte e su come sia l'inventare e il creare, più che il possedere un giocattolo costoso, a dare soddisfazione e piacere.



HOW

Metodologia in rete

In particolare nel mondo dell'arte e della creatività, la diversità e la pluralità sono i serbatoi da cui attingere a piene mani. Le nuove tecnologie ci permettono nuovi modi per osservare e interagire con la realtà e ci permettono aperture a una comunità più vasta.

I blog dedicati alle classi che condividono un progetto, stimolano forme di comunicazione on-line ricche e complesse.

Offrono la possibilità di moltiplicare i partecipanti e di costruire in tempo reale micro-gruppi di comunicazione, molte classi fissano un'ora stabilita in cui trovarsi in rete per comunicare.

Ma spesso ci si incontra anche nelle scuole o si organizzano uscite insieme e attività ludiche o laboratoriali finalizzate al proseguo del progetto.

Condividere il lavoro in rete favorisce poi la partecipazione delle famiglie che sempre più spesso intervengono nei forum e nei blog o visitano il sito per “sbirciare” fra l’inteso scambio di comunicazioni.

Sul sito sono poi disponibili tutti i materiali inerenti i momenti di formazione per gli insegnanti, diari di bordo sulle esperienze svolte e un tutoraggio continuo da parte degli insegnanti coordinatori nei forum dedicati ai singoli progetti.

Esiste anche un archivio dei progetti precedenti ed un allestitore virtuale dove vengono esposti i lavori che man mano i ragazzi producono.



HOW

Da un diario di bordo

Non è importante il prodotto finale, ma il processo che i bambini fanno per arrivare alla realizzazione. Di seguito alcuni appunti di un'attività realizzata con i piccoli della scuola dell'infanzia. L'attività si sviluppa all'interno del progetto “Animali e personaggi del mondo sottosopra”.

Il personaggio guida, Alice, all'inizio del progetto, cade in un buco buio e profondo, finisce nelle gallerie colorate del mondo Sottosopra e chiede aiuto ai bambini.

Le classi gemellate in rete, comunicano su un blog loro dedicato e cercano di risolvere i problemi e

gli ostacoli che Alice incontra nel suo viaggio.

I piccoli ascoltano i messaggi in formato podcast, che Alice invia loro.

E' un momento dedicato all'intimità dell'ascolto. I bambini ascoltano la voce, i suoni, i rumori e immaginano, si identificano, partecipano emotivamente...

Si propone ai bimbi di provare l'esperienza di Alice: tutti in palestra a sperimentare la sensazione della caduta nel buco. I bambini allestiscono l'ambiente usando i materiali a disposizione per creare il percorso e i luoghi immaginati e viverli in prima persona.

I piccoli lavorano usando il blog chiamato galleria Arancio e l'attività successiva è tutta centrata su esperienze plurisensoriali su questo colore.

Vengono invitati a toccare, annusare, gustare, spremere, tagliare frutta e ortaggi dal colore arancione. L'arancione può avere davvero tanti toni diversi, e le texture sono altrettanto diverse!

Ma ora è il momento di creare! Si assemblano, incastrano, compongono e scompongono i vari elementi per inventare frutta, fiori, ortaggi che in natura non esistono!

Allora bisogna dare loro un nome!

Poi si fotografano le creazioni e si videoproiettano.

Sullo schermo, ingigantite, compaiono le “bioopere d’arte” per essere commentate e riguardate, condivise con il gruppo.

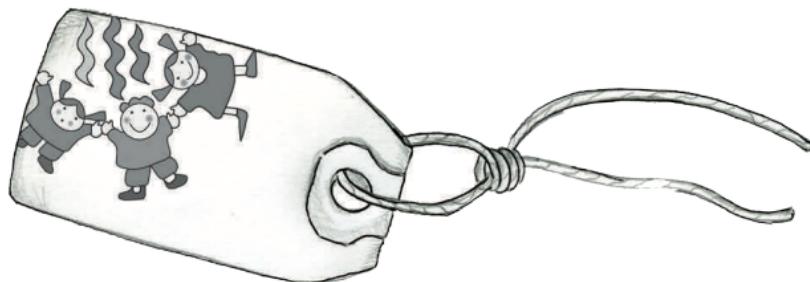
Le immagini vengono condivise in rete con una piccola narrazione dell’esperienza.

E ora la musica.

Come sarà la musica arancione?

Ascolto di diversi brani musicali e scelta condivisa della **MUSICA ARANCIONE!**

Poi tutti ci si muove e si balla la musica arancione!





WHO

Attività diverse per livelli diversi per età

Ogni progetto di rete proposto agli alunni contiene un “compito” finale da svolgere. A questa attività sono legati momenti di sperimentazione creativa individuale e di gruppo.

Le proposte sono legate all’età dei partecipanti e alle competenze degli insegnanti. Non sempre quest’ultimi conoscono a fondo le metodologie e le modalità d’intervento del progetto scelto. Per questo motivo, in itinere, vengono proposti momenti di formazione e tutoraggio che supportano i docenti nelle attività in sezione o classe.

Ci piace inviare a scuola un pacco contenente parte del materiale da utilizzare: una sagoma di legno, una piccola cassetteria con tanti cassetti da

montare, uno scatolone grande grande...

Dopo un anno trascorso a discutere e confrontarsi in rete, l'arrivo concreto di un pacco da scartate, l'emozione della lettera del personaggio guida che l'accompagna, fanno crescere la voglia di provare a “far entrare” la storia nella cassetta, a far uscire un personaggio dal legno della sagoma, a tagliare e riassemblare il cartone per realizzare l'animale incontrato nelle gallerie.

Anche per i videofondali o per i teleracconti o ancora per i video creativi la ricerca dei materiali impegna i piccoli protagonisti che da un fiore ricereranno una pastorella, da parti di un cavolfiore, le sue pecorelle.

Ordini di scuole coinvolti

In questi anni le scuole coinvolte sono state in particolare le scuole dell’infanzia e le prime classi della scuola primaria. Hanno partecipato anche scuole che hanno comunicato in rete utilizzando lingue minoritarie e comunitarie e che hanno utilizzato i progetti per condividere un percorso fra realtà geograficamente e culturalmente diverse; i progetti CRE.A.RE, Crescere e Apprendere in Rete, sviluppano infatti la comunicazione nella costruzione dei processi di apprendimento e sono tra i pochi progetti scolastici in cui la rete non è utilizzata per pubblicare lavori finiti, ma è lo spazio di lavoro collettivo fra classi lontane.

WHO

Collaborazione con il territorio

Il nostro legame con il territorio trova forme di espressione creativa, di pratica vissuta nei luoghi studiati, nelle interviste ai personaggi studiati nelle fotografie analizzate a scuola.

Anche i materiali utilizzati creativamente provengono dal tessuto produttivo ed artigianale del territorio. Sassi del fiume, legni semlavorati delle fabbriche, imballi dismessi e tutto quello che la nostra zona ci offre legando così le attività creative con il territorio.

Ogni manufatto porta ha il profumo del nostro territorio.

Collaborazioni con altri soggetti

Il personaggio guida, ideato dal gruppo docente, rappresenta nei progetti di rete la vera chiave alla motivazione.

In questi dici anni di rete gli alunni hanno conosciuto:

- Il dottor Spatachicchio
- La signorina Sbadella, dell'agenzia di viaggi più pasticciona del mondo
- Anna Pasticci, la bibliotecaria smemorata che per due anni consecutivi ripropone i suoi sogni
- La Fata Maldestra, che con un incantesimo trasforma la corte del re in sagome di legno
- Isolde e Rosa, due anziane sorelle, abitanti di una antica dimora piena di vecchi quadri
- Il Professor Antonius, studioso di vecchie immagini fotografiche
- Dijmitri il russo che cerca radiodramma per gli abitanti del suo paese
- Francois il Pirata Gentiluomo che segue gli alunni per tre anni
- Alice che incontra animali e personaggi fantastici

Interagire online con lui o lei, leggere o ascoltare i messaggi lanciati in rete, rispondere alle sue

domande, lasciarsi coinvolgere in un progetto di lavoro ambizioso quale scrivere una storia a più mani che poi sta dentro una cassetiera di legno, estrapolare l'essenza di un personaggio intrappolato in una sagoma di legno, leggere una mappa pirata per raggiungere un tesoro e raccontare il tutto in un video è stata una pratica assolutamente stimolante tanto da usare i blog anche in ore e momenti non scolastici.

Al termine di ogni anno scolastico i personaggi guida hanno sempre incontrato fisicamente gli alunni in una grande festa svoltasi in un teatro gremito, hanno potuto vederli ed abbracciarli dando concretezza a tutto il percorso progettuale.



WHEN

Durata e scansione temporale

Alla parte creativa dei progetti di rete viene destinato un tempo variabile. In genere i materiali arrivano in sezione o classe verso il mese di febbraio e la consegna è prevista per la seconda settimana di maggio.

Queste attività prevedono una forma di percorso laboratoriale con confronto in presenza ed online dei partecipanti.

A seconda delle scelte degli insegnanti l'attività può essere svolta in una due settimane o durare alcuni mesi lasciando che gli alunni provino e sperimentino per trovare infine la strada della rea-

lizzazione finale frutto di un lavoro di confronto e cooperazione..

Si può fare anche

Come abbiamo detto all'inizio è possibile stimolare gli alunni alla ricerca personale realizzando modellini o prodotti individuali per presentare concretamente agli altri le proprie idee e suggerimenti.

Questa strada, anche se più lunga, porta ad una sperimentazione più completa, ad un coinvolgimento maggiore di ogni partecipante.

Abbiamo "letto" attraverso questi percorsi una crescita individuale ed un senso della comunità più ampio e significativo.



WHERE

Classe, laboratorio, territorio

Ogni luogo va bene per creare un laboratorio anche sporadico. In ogni classe si possono creare angoli di sperimentazione con materiali e strumenti disponibili da utilizzare in momenti diversi.

La non sporadicità dell'evento laboratoriale a favore di una disponibilità metodologica costante porta gli alunni a mettersi in gioco, a raccogliere e classificare materiali, a progettare in forma consapevole considerando questa una delle tante attività scolastiche.

Dal punto di vista della gestione organizzativo-didattica è certamente più facile lasciare che la partecipazione avvenga per piccoli gruppi in ma-

niera quasi costante utilizzando ad esempio anche i momenti della ricreazione piuttosto che vissuta come una “festa caotica” proposta a tutti una volta al mese.

Strumenti

I materiali sono in genere materiali di riciclaggio che suddividiamo per colore o per tipologie materiche.

Per realizzare video creativi servono attrezzature “minime”.

Noi usiamo: un computer portatile Apple che ha già un microfono e una web cam incorporata e un programma gratuito per la registrazione di tracce audio, vocali, musicali ed uno per il montaggio video.

Se serve usiamo anche una videocamera digitale ed un treppiede.

Usiamo programmi semplici di facile approccio, proprio perché riteniamo sia fondamentale usare le tecnologie per la mediazione didattica quando queste migliorano il nostro lavoro e non vogliamo diventare “esperti informatici”, bensì esperti utilizzatori di tutte le tecnologie che abbiamo a disposizione.

WWW

La voce ai protagonisti

2 Febbraio 2009

La vostra amica ALICE

AVETE GIA' INCONTRATO QUALCUNO
NELLA GALLERIA?

Ciao cari amici aiutanti della Galleria Arancio!

Sono io, la vostra amica Alice! Avete già fatto incontri nella vostra bella galleria?

Io c'ho dato una sbirciatina e ho visto zampette correre...ali sbattere...

Fatemi sapere presto se le avete viste anche voi!

La vostra cara amica ALICE

10 Febbraio 2009

Ciao!...

...Oggi da noi è venuto Achille e con lui abbiamo seminato i piselli, le fave e le carote. lo sapete che i semini delle carote sono piccoli piccoli? le carote sono di colore arancio come la nostra galleria, il succo di carota a noi non piace brr.....quello dell'arancia invece si.

Forse Alice nella galleria ha visto un uccello, un'aquila, un uccello bianco, un lupo con le orecchie lunghe lunghe e la coda lunga lunga, una mucca con le ali, un gabbiano che vola, un cavallo bianco con le ali, no, no... non ha le ali il cavallo.....il cavallo vero non ha le ali.

nel mondo sottosopra di Alice però....forse si

.....

ciao amici

22 Febbraio 2009

piccoli Scuola: infanzia
il vostro lupo com'è?

Ciao bambini piccoli di Pradamano, abbiamo letto il vostro messaggio, siamo contenti che anche a voi piace giocare con la cucinetta e le macchinine e il camion.

Che ridere , quello che avete visto nella galleria, ci avete fatto ridere tanto. Dopo noi siamo andati in palestra e abbiamo costruito con i cuscinoni una lunga galleria e siamo entrati , dopo abbiamo raccontato quello che abbiamo visto.Siamo entrati due volte, la prima volta ogni bambino ha

visto personaggi diversi ma che si assomigliavao in qualche cosa. Daniele ha visto un personaggio speciale che ci è piaciuto tanto...volete sapere ?

” Un lupo grosso un po' nero, con le orecchie bruciate era grande così e bruciava tutto col fuoco e il vulcano soffiava la neve sul fuoco.” troppo bello! Così la seconda volta in galleria abbiamo visto tutti un lupo, chissà come sarà il vostro lupo , ora vi raccontiamo il nostro...

- un lupo che sputava fuoco e il vulcano ghiaccio e sono andati alla caccia del tesoro e trovare uno piccolo
- piccolo lupo è diventato rosso marrone e camminava piano
- era piccolo piccolo verde camminava piano
- lupo rosa che giocava con i cuscinoni e rompeva la galleria
- lupo piccolo, era molto carino , camminava piano piano sui rami degli alberi e c'era il vento che muoveva gli alberi
- un non lupo, una radio, musica e suona trin trin trin... era come un elefante durissimo e un pezzo morbido colore rosa, e blu nel duro
- un lupo che cadeva, aveva le ali e sentiva la musica

Ora vi mandiamo un bacio ciao mandi...

22 Aprile 2009

Bambini gialli » Scuola: infanzia

scusate il ritardo!!!!
ciao bambini finalmente abbiamo deciso su come
sarà il nostro lupo...
intanto è un lupo buonissimo!
ha le orecchie lunghe lunghe
i dentini piccoli perchè a lui piacciono solo le ver-
durine i gelati il latte e le caramelle, ma qualche
volta mangia anche la pizza...
poi ha gli occhiali la camicia a fiori i pantaloni a
righe e le scarpe
il nostro lupo è amico di tutti i bambini e gioca
sempre con noi a nascondino e noi non riusciamo
mai a trovarlo!!!!!!
siamo quasi sicuri che qualche volta diventa invi-
sibile e ci fa gli scherzetti....
ancora il nome non lo abbiamo deciso...
ne abbiamo in mente tanti!!!!
ciao i bambini gialli

1 Maggio 2009
EMIL » da casa »

Ciao

Ciao maestra Raffaella sono Emil e ti scrivo dal
computer di zia Katiuscia. Abbiamo appena visto
insieme le foto di noi piccoli all' asilo e ascoltato
le voci... Che bello!!! Però adesso basta perchè
dobbiamo guardare le macchine di rally "che si
capotin". Ciao a lunedì.

WHERE

Bibliositografia

Bibliografia

A.A.V.V., "Accostarsi al quotidiano. Organizzazione del giornale e analisi sociologica, semiologica e psicosociale del messaggio stampato", RAI.

"Agenda del Giornalista", Edizioni CDG.

Agostini L., Creare Paesaggi sonori, Lulu.com.2007

Adorni G. Cocco M. Suozzo P. Realizzazione di podcast per la didattica, in Andronico A. Rosselli T. Rossano V. Didamatica 2008 informatica per la didattica, Taranto 2008

Boiano S. e Gaia G., Il tuo podcast, Edizioni Fag, Milano 2006

Brugnolo S.; Mozzi G., Ricettario di Scrittura Creativa, Zanichelli

Burroughs William, Scrittura creativa, Milano, Sugarco, 1994, Tasco

Calvino Italo, Lezioni americane, Milano, Mondadori, 2000, Oscar opere di Italo Calvino

De Bono E., sei cappelli per pensare, Rizzoli

Della Casa M., Scrivere testi. Il processo, i problemi educativi, le tecniche, Firenze, La Nuova Italia, 1996, Biblioteca di italiano e oltre

Demichelis O. e Manfredi, Psicologia della radio, Effatà Editrice, Torino 2003

Di Renzo Giorgio, Guida alla scrittura. Vademedum per aspiranti scrittori, Milano, Bompiani, 2001, Saggi tascabili

Emanuelli M. "50 anni. Storia della televisione attraverso la stampa settimanale", Greco e Greco

Flilippo N., A cinque seondi dal via, I cronisti del giornale radio. RAI

Forster Edward Morgan, Aspetti del romanzo, Garzanti, 2000, Gli elefanti saggi

Garcia Marquez Gabriel, Come si scrive un racconto, Giunti, 1997, Laboratorio di cinema

Gotham Writers' Workshop, Lezioni di scrittura creativa.

Lo Vetere M., "13 giornalisti, la professione raccontata da chi la fa", Edizione AeB.

Mantovani S. - Ferri P., Digital kids. Come i bambini usano il computer e come potrebbero usarlo genitori e insegnanti

Pian A., Didattica con il podcasting, Editori Laterza 2009

Sitografia

www.rivistadada.it rivista d'arte per bambini

www.rai.it

www.mediamente.rai.it

www.rossocomeilcielo.it

www.circolopalomar.it/rosso_comme_il_cielo.htm

<http://radiok2.wordpress.com/> il sito del podcast didattico radio K2

www.educational.rai.it

www.gold.indire.it

www.ragazzidelfiume.it

www.scritturacreativa.com/

www.cisi.unito.it/marconi

www.radio1000voci.org

<http://web.mac.com/arakhne/Convegno/Home.html>