

# OFFICINA D'ARTE: IL PROGETTO DIDATTICO

*Officina d'arte* è un progetto artistico che si articola in cinque libri, destinati alle cinque classi della Scuola Primaria.

Questo percorso, oltre a rappresentare un validissimo strumento per lo sviluppo delle competenze espressive del bambino, si distingue per il carattere assolutamente innovativo che mette insieme la didattica laboratoriale del saper fare e l'acquisizione di competenze nell'ambito della Storia dell'arte trattata in modo trasversale.

## LA STRUTTURA DEL CORSO

Nel **libro 1** si snoda un bellissimo percorso sui colori e sulle emozioni attraverso l'osservazione delle opere d'arte di artisti famosi. Il bambino libera il pensiero e impara a riconoscere e a gestire le proprie emozioni, sviluppando quelle competenze relazionali che sono indispensabili nelle dinamiche del gruppo classe. Così **Van Gogh**, **Munch**, **Bernini** e **Chagall** parlano ai bambini attraverso le loro opere, offrendo innumerevoli spunti di riflessione e di espressione creativa.

Le tante pagine di laboratorio offrono poi agli alunni la possibilità di disegnare, colorare, progettare e costruire in maniera ludica e divertente, seguendo così l'esempio metodologico di **Bruno Munari**. L'artista, infatti, affermava: "Quando un bambino può esprimere liberamente emozioni e sentimenti attraverso il linguaggio dei segni, delle forme e dei colori, quando un bambino può costruire e reinventare il suo mondo, allora sì, è davvero felice".



Nel **libro 2** si inizia a raccontare la storia dell'arte con **Kandinsky** e **Klee**, i quali, attraverso le linee e le forme semplici ed essenziali dell'**astrattismo**, arrivano in maniera immediata all'universo dei più piccoli. I bambini, infatti, nel disegnare il mondo che li circonda, si lasciano guidare prevalentemente dalle emozioni e non dagli stereotipi. Con i loro occhi, privi dei filtri degli adulti, i bambini riescono a leggere nei quadri astratti bellissime storie, dettate solo dalla fantasia e dalla spontaneità.

Dopo **Kandinsky** e **Klee** entra in scena **Seraut**, scelto proprio perché tra tutte le tecniche di colorazione, quella usata dall'artista, il **puntinismo**, è una delle più amate dai più piccoli.

Infine fa il suo ingresso **Gaudi**, il quale, con le sue coloratissime costruzioni dalle forme morbide, parla ai bambini con il linguaggio delle fiabe.



Nel **libro 3** il viaggio nel mondo della Storia dell'arte si compone di tappe ordinate secondo una successione cronologica.

Qui i bambini incontrano **Giotto** che racconta loro dei suoi studi sulla prospettiva, **Botticelli** che li stupisce con i delicatissimi tratti delle sue figure femminili, **Leonardo** che li porta a spasso nel suo universo fatto di mille invenzioni, **Michelangelo** che li sorprende con gli affreschi della Cappella Sistina e **Raffaello** che mostra loro le sue opere, di una bellezza tale da essere ritenute dal mondo intero "divine".

Anche attraverso le pagine del libro 3, i bambini riescono, con i loro occhi curiosi, non solo a "guardare" i grandi capolavori, ma a "vedere" i messaggi in essi contenuti; messaggi liberamente rielaborati attraverso le emozioni e la sensibilità di ognuno di loro.

Nel **libro 4** il percorso diventa avvincente con la romanzesca vita di **Caravaggio**, le tante difficoltà affrontate da **Artemisia Gentileschi**, la perenne competizione tra **Bernini** e **Borromini**, la quotidianità olandese dipinta da **Vermeer**, l'ottimismo di **Renoir** e il grande amore per le ballerine di **Degas**... Tutto raccontato attraverso i fumetti e le meravigliose opere d'arte che riempiono di luce l'intero volume! Qui i bambini imparano anche come disegnare una stanza in prospettiva o come usare sapientemente le ombre per dar corpo e volume alle forme.



Nel **libro 5** il racconto della Storia dell'arte inizia con le notti stellate di **Van Gogh** che irrompono sulla tela come fuochi d'artificio, per continuare con le calde atmosfere tahitiane di **Gauguin** che con le tinte vivaci accendono le sue tele, i colli lunghi delle figure di **Modigliani** che sembrano guardare il mondo da una prospettiva privilegiata, l'eleganza e la raffinatezza di **Klimt** che ci abbaglia con l'uso dell'oro e dei preziosi decori, la realtà frammentata di **Picasso** che ci insegna a vedere il mondo da prospettive diverse e l'eccentricità di **Warhol** che ci mostra come trasformare un oggetto comune in capolavoro. Tutti artisti che offrono ai bambini tantissimi spunti per interessanti laboratori che attraverso "il fare" contribuiscono a "fissare" l'apprendimento.

Dopo essersi divertiti a leggere il fumetto, dopo aver recitato le poesie, giocato con i cruciverba e costruito dipinti in 3D, difficilmente i bambini dimenticheranno lo stile di un artista e i suoi dipinti!



## LA STRUTTURA DEI VOLUMI

I volumi sono strutturati in diverse sezioni:

- la vita dell'artista raccontata a **fumetti**;
- l'analisi delle opere d'arte effettuata attraverso originalissime **filastrocche** e **vignette umoristiche**;
- entusiasmanti **laboratori** per mettere in pratica i contenuti appresi;
- interessanti **lezioni di disegno** per superare la rappresentazione degli stereotipi e apprendere i primi elementi del linguaggio visivo;
- originali attività dedicate al **Clii** per veicolare l'apprendimento dell'arte attraverso la lingua inglese;
- pagine estraibili finalizzate alla costruzione di **lapbook d'arte** per imparare facendo;
- divertenti giochi enigmistici per verificare l'efficacia del percorso d'apprendimento.

## I fumetti e l'immediatezza del messaggio

*Officina d'arte* sceglie i **fumetti** per raccontare la vita dei più grandi artisti della Storia dell'arte. Questo perché i fumetti, con la loro grande valenza didattica, riescono a veicolare con una modalità immediata e divertente, messaggi di alto contenuto storico-artistico.

I fumetti di questo corso hanno diverse caratteristiche:

- una lunghezza alla portata delle capacità di lettura dei bambini;
- una forte componente emotiva, data dai tratti e dai colori accattivanti, che cattura facilmente l'attenzione del bambino e ne favorisce il coinvolgimento;
- una grande immediatezza della fruizione del messaggio data dalla sinteticità del linguaggio;
- uno spiccato carattere familiare in funzione della somiglianza con la lingua parlata.

I fumetti di *Officina d'arte* stimolano il piacere della lettura senza far avvertire la fatica. Le storie sono avvincenti e i personaggi si arrabbiano, si innamorano, gioiscono... Insomma, escono dalle pagine del libro e diventano amici e compagni di viaggio del bambino!



## Le filastrocche e la dimensione ludica

Altro grande elemento innovativo di *Officina d'arte* sono le bellissime **filastrocche** che offrono un'**approfondita e simpaticissima analisi dell'opera** scandendo con il loro ritmo il giocoso tempo dell'infanzia.

Attraverso la musicalità, le parole arrivano al bambino in una dimensione ludica, veicolando così il messaggio dell'opera in modo leggero ma efficace.

Le filastrocche, dal ritmo seducente, invitano il bambino a tuffarsi dentro il dipinto con la voglia di esplorarlo e, facendo leva sulla sfera emotiva, arricchiscono la sua struttura linguistica di tanti nuovi vocaboli.

## Le vignette umoristiche e la didattica del sorriso

Le pagine del corso sono arricchite da tante **vignette umoristiche**, che contribuiscono notevolmente a rendere accattivante l'argomento trattato.

Le vignette sono vere e proprie animazioni didattiche che, con i loro risvolti umoristici e a volte comici, consolidano l'apprendimento.

Ridere ha una grande valenza pedagogica e terapeutica. Il sorriso può essere un buon rimedio per abbassare il livello di ansia e per migliorare il clima emotivo della stessa classe, ma è anche dimostrato da studi scientifici che il sorriso incrementa la creatività e sviluppa una personalità positiva. Legare un apprendimento a un contenuto dai risvolti umoristici aiuta a fissarlo nel tempo come un ricordo duraturo.

Anche **Rodari**, nella sua pedagogia **ri-cre-attiva**, unisce educazione e umorismo, intelletto e arte del sorriso, convinto che un bambino allegro è un bambino che apprende di più e meglio.



## Il progetto "I quadri prendono vita" e l'arte in "immersione"

All'interno dei cinque volumi si trovano delle pagine dedicate al progetto scolastico "I quadri prendono vita", un progetto di educazione all'arte attuato dall'autrice nella scuola dove insegna (I.I.C. Piazza Capri di Roma) e culminato nel 2015 nelle splendide mostre a Palazzo Braschi (sede del Museo di Roma) e all'ex Tribunale di Viterbo con un grandissimo successo di pubblico e di consensi.

Il progetto, premiato anche dal Senato della Repubblica, vede i bambini tuffarsi dentro il mondo dei dipinti famosi, vestendo i panni dei personaggi e calandosi nell'atmosfera dell'opera precedentemente studiata in classe attraverso l'ausilio di una didattica attiva e per competenze.

Attraverso questo progetto i bambini, non solo vengono educati al bello sviluppando il loro senso estetico, ma imparano ad amare i grandi capolavori dell'arte e dell'architettura, soprattutto italiani, accrescendo il loro senso di appartenenza al territorio.

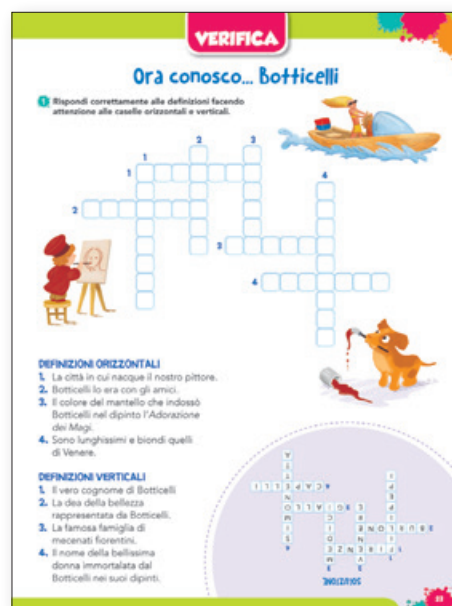
Arte e cittadinanza attiva, dunque, sono i cardini di questo progetto che ogni anno ricorda ai nostri bambini che vivere in una nazione come la nostra, ricca di un immenso patrimonio artistico, è un grande privilegio.

## I giochi enigmistici e la verifica degli apprendimenti

Anche per verificare gli apprendimenti, *Officina d'arte* sceglie di adottare la dimensione ludica proponendo incroci di parole e cruciverba.

Con l'**enigmistica** il pensiero gioca con le parole nella ricerca di una soluzione. Così il bambino osserva, ragiona, ricorda, collega, indaga, esplora e fa delle ipotesi, stimolando la concentrazione e divertendosi.

Quale migliore esercizio per una verifica?



## I lapbook e l'apprendimento del fare

Ogni volume di *Officina d'arte* è corredato da un **lapbook** tutto da costruire.

Il lapbook è uno strumento didattico estremamente coinvolgente e interattivo. È una mappa concettuale dinamica che aiuta il bambino ad apprendere facendo.

Apprendere con il lapbook, oltre a essere molto divertente, è anche molto utile ed efficace perché aiuta il bambino a progettare, a sintetizzare e a operare delle scelte che favoriscono la sua autonomia.

Ritagliando e assemblando le varie parti, il bambino potrà ricostruire la storia artistica del personaggio trattato ripercorrendone le tappe più salienti ed effettuando, contestualmente, una verifica del suo apprendimento.

## I MATERIALI A CORREDO

Alle due Guide per l'insegnante (o per il genitore) sono abbinati due **DVD** con attività supplementari e interessanti, oltre che divertenti, percorsi ludici.



Dalla seconda alla quinta, il progetto *Officina d'arte* è poi completato da alcuni cartoni animati della serie coprodotta da **Achtoons** e **RAI Fiction** "L'arte di Mati e Dadà". Si tratta di un viaggio dentro i quadri alla scoperta degli artisti più famosi: Leonardo, Caravaggio, Kandinskij, Van Gogh... Un percorso di scoperta e gioco per amare l'arte in compagnia di Dadà, fantasioso e imprevedibile "personaggio" dadaista, e Mati, bambina sveglia e razionale, volitiva e tenace.

