

INSEGNARE ARTE



INSEGNARE ARTE

WEBINAR

CittadinARTE

Relatori: Giusy Mellino, Carla Zaffaroni, Federica Mutti



CittadinArte - Una nuova risorsa per i docenti Deascuola

Redatto da insegnanti per insegnanti, il kit si propone di soddisfare le esigenze generate dall'urgenza di includere le tematiche più rilevanti dell'Educazione Civica nell'insegnamento di Arte e Immagine. Introduce e approfondisce i diciassette obiettivi dell'Agenda 2030 e le questioni ambientali, sociali ed economiche correlate. La peculiarità del kit si situa nel punto di vista adottato: i diciassette obiettivi sono trattati dalla prospettiva dell'arte.

Le difficoltà degli studenti nell'affrontare il proprio personale percorso di vita anche nella prospettiva del confronto e collaborazione con gli altri sono toccate nella parte del kit dedicata all'orientamento.



CittadinArte - La STRUTTURA del kit

Primo fascicolo

È composto da:

- 17 schede per gli studenti, che affrontano uno per volta tutti gli obiettivi dell'Agenda 2030, ne analizzano le tematiche mettendo a confronto un'opera d'arte contemporanea con una del passato. Contengono proposte di ricerca e di produzione grafico-laboratoriale
- una sezione con quattro mappe interdisciplinari, pensate per offrire a studenti e insegnanti spunti per la costruzione dell'elaborato finale, o di percorsi multidisciplinari nell'ambito dell'Educazione Civica.

Secondo fascicolo

È dedicato all'orientamento, condotto attraverso la prospettiva dell'arte, per mezzo di tre laboratori pratici.



Fare ricerca con CittadinArte

Il fine del kit è quello di **stimolare la sensibilità individuale riguardo ai temi dell'Agenda 2030** attraverso una lettura profonda e consapevole delle opere: le richieste incoraggiano l'osservazione, il commento e l'interpretazione personale.

Il kit

- favorisce la **formazione del senso critico** negli studenti.
- promuove un **approccio multidisciplinare alla ricerca**
- guida gli studenti nel **confronto tra epoche, mezzi e linguaggi**

CHE COSA CI DICE L'ARTE DI OGGI

L'OPERA

Artista: Hula

Titolo: **Lau Hala**

Periodo e stile: 2018 – Street Art

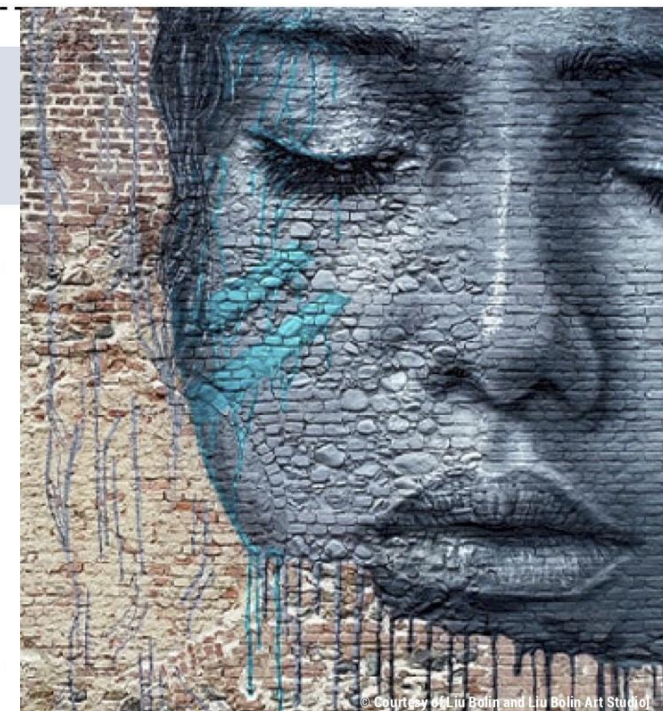
Collocazione: Torino, Orto Botanico

Che cosa raffigura

Sul muro di una casa è dipinto in grigio il volto di una donna, con gli occhi socchiusi e l'aria sofferente; la parte inferiore del viso sembra che si stia sciogliendo, mentre le pietre e i mattoni della parete fanno parere la pelle screpolata. La parte sinistra del volto è rigata da lacrime azzurre, che ricordano l'acqua, mentre le due strisce azzurre sulla guancia sono segni tipici della tradizione polinesiana che simboleggiano il Lauhala, l'albero più importante per le isole del Pacifico, i cui frutti possono essere sia consumati subito sia conservati come scorta alimentare.

Che cosa vuol dire

Il volto sofferente rappresenta la situazione ambientale critica della Terra, in particolare per quanto riguarda l'acqua. Come i frutti del Lauhala, che dà il titolo all'opera, l'acqua è un bene che viene utilizzato nel quotidiano ma che è anche necessario preservare per le generazioni future.



L'artista

Sean Yoro, detto Hula, è uno street artist di origini hawaiane che vive e lavora a New York. È noto per i murali dipinti su edifici

collocati vicino a specchi d'acqua: Hula lavora stando in equilibrio sulla tavola da surf, altra sua grande passione.



Fare esperienze laboratoriali con CittadinArte

Attraverso i suoi suggerimenti di ricerca online, il kit ambisce a favorire un uso più meditativo e profondo del web.

Nelle richieste di produzione pratica invece, consegne concise e chiare propongono la realizzazione di elaborati ispirati alle opere trattate, lasciando spazio all'espressione soggettiva e alla creatività personale di ogni studente.

WEBQUEST

Cerca in rete almeno altre tre opere d'arte legate al tema del lavoro e preparati a presentarle alla classe, motivando la tua scelta. Spiega anche se il tipo di lavoro raffigurato ti sembra dignitoso oppure no.

DISEGNA

In che modo potresti rappresentare il concetto di "lavoro dignitoso"? Prova a preparare una vignetta o un disegno figurativo o simbolico su questo tema e poi illustra il tuo lavoro alla classe.



AGENDA 2030 OBIETTIVO 1 - SCONFIGGERE LA POVERTÀ

PROBLEMI

Ancora oggi milioni di persone vivono in estrema povertà: fame, carenza di istruzione e di altri servizi di base, discriminazione ed esclusione sociale sono i principali problemi.

TRAGUARDI

Eliminare o limitare al massimo il numero di persone che vivono in condizioni di povertà, assicurare che tutti abbiano uguali diritti riguardo alle risorse economiche e ai servizi fondamentali.

AGENDA 2030

1 SCONFIGGERE LA POVERTÀ

Sconfiggere la povertà

OBIETTIVO 1

I PROBLEMI

Ancora oggi milioni di persone vivono in estrema povertà: fame, carenza di istruzione e di altri servizi di base, discriminazione ed esclusione sociale sono i principali problemi.

I TRAGUARDI

Eliminare o limitare al massimo il numero di persone che vivono in condizioni di povertà, assicurare che tutti abbiano uguali diritti riguardo alle risorse economiche e ai servizi fondamentali.

LE PAROLE DELLA POVERTÀ

Aggiungi all'elenco qui sotto altre parole sulla povertà che ti sembrano importanti.
miseria • disoccupazione • bisogno • privazioni • indigenza • disagio sociale • vulnerabilità...

CHE COSA CI DICE L'ARTE DEL PASSATO

L'OPERA

Artista: Luigi Rossi
Titolo: *La scuola del dolore*
Periodo e stile: 1895 - Verismo
Collocazione: Milano, Fondazione Cariplo

CHE COSA RAPPRESENTA

Una giovane madre con i suoi cinque bambini pallidi e mal vestiti incontra una donna anziana seduta su una gradinata, che piange disperatamente tenendosi il volto tra le mani. La drammaticità della scena è messa in risalto dall'ambiente in cui si svolge: la strada di un villaggio, illuminata da un raggio di sole sullo sfondo e poi sempre più cupa.

CHE COSA CI DICE L'ARTE DI OGGI

L'OPERA

Artista: Liu Bolin | Titolo: *Migrants* | Periodo e stile: 2015 - Body Art | Collocazione: fotografia esposta nel 2017 a Palermo, Cantieri Culturali alla Zisa

CHE COSA RAPPRESENTA

Ogni giorno centinaia di migranti rischiano la vita per sfuggire alla povertà e alle persecuzioni. Liu Bolin spiega così la sua opera: «Una ventina di migranti "scompaiono" davanti alle barche ormeggiate... La sparizione dei loro corpi simboleggia come queste persone siano sospese tra la vita e la morte, durante le terribili traversate che devono affrontare; il mio scopo è però privilegiare l'attenzione sulla vita e dare speranza».

L'ARTISTA

Liu Bolin (1973) è un artista cinese che usa la tecnica del *camouflage*: dipinge i soggetti delle sue performance in modo tale da confonderli con l'ambiente circostante. Bolin ha usato questa tecnica per la prima volta a Pechino, quando il villaggio degli artisti indipendenti dove risiedeva fu smantellato: egli si mimetizzò con il villaggio, in segno di protesta.

CONFRONTA

Completa la tabella mettendo a confronto le due opere presentate.

	Migrants	La scuola del dolore
Quale tema affronta l'opera per parlarti della povertà?	Il dramma dei migranti, che rischiano la vita in viaggi pericolosissimi, con la speranza di un futuro migliore.	
Quale stile utilizza l'artista?		Uno stile realistico.
Quale opera secondo te raffigura con più efficacia la povertà? (motiva la risposta nella casella dell'opera scelta)		

WEBQUEST

Cerca in rete almeno altre tre opere d'arte legate al tema della povertà e preparati a presentarle alla classe, motivando la tua scelta.

DISEGNA

Inspirati a Liu Bolin per realizzare un'opera sulla povertà. Lavorate a coppie. Scegliete un soggetto adatto, con una figura in primo piano e uno sfondo (per esempio un palazzo): uno realizzerà lo sfondo, l'altro la figura, che andrà ritagliata e sovrapposta allo sfondo. Fate degli schizzi preparatori e usate i colori in modo che la figura "scompaia" nello sfondo. Date un titolo all'opera.

[arta da Davide va bene!]

Obiettivo 1 - COSA CI DICE L'ARTE DI OGGI

Che cosa raffigura?

Alcuni migranti posano davanti alle navi che li hanno trasportati, ormeggiate nel porto di Catania. I loro corpi sono dipinti in modo che si mimetizzino perfettamente con le imbarcazioni. Liu Bolin ha realizzato quest'opera per Migrants, un progetto sul tema dei profughi allestito in Sicilia nel 2015.



Obiettivo 1 - Video del backstage di Liu Bolin

<https://www.youtube.com/watch?v=h3Wej7V9OC4>



Obiettivo 1 - Cosa ci dice l'arte di oggi

Che cosa vuol dire?

Ogni giorno centinaia di migranti rischiano la vita per sfuggire alla povertà e alle persecuzioni. Liu Bolin spiega così la sua opera: «Una ventina di migranti “scompaiono” davanti alle barche ormeggiate... La sparizione dei loro corpi simboleggia come queste persone siano sospese tra la vita e la morte, durante le terribili traversate che devono affrontare; il mio scopo è però privilegiare l'attenzione sulla vita e dare speranza».



Obiettivo 1 - Liu Bolin - Nascondere per rivelare

L'artista

Liu Bolin è un artista cinese che usa la tecnica del **camouflage**: rimanendo immobile come una scultura vivente, rende il suo corpo o quello di persone da lui scelte, integrato al contesto, grazie a un accurato body-painting – e infine dopo uno studio attento e un processo che dura anche alcuni giorni scatta la fotografia.

La prima volta che utilizzò questa tecnica, fu per protestare contro lo smantellamento del villaggio degli artisti indipendenti dove viveva. In quella occasione si mimetizzò, per dimostrare la sua profonda appartenenza a quel luogo. Da allora la sua arte è sempre incentrata sulle tematiche sociali.



Obiettivo 1 - Che cosa ci dice l'arte del passato

Una giovane donna attorniata dai suoi cinque bambini mal vestiti e pallidi, incontra una donna anziana accasciata che piange. La vecchia ha il volto tra le mani stretto in un dolore impenetrabile.

La scena prospettica, costruita teatralmente, parte da un viottolo di un villaggio illuminato da un raggio di luce e si arresta sui gradini cupi dove è seduta la poveretta. Anche il titolo non dà la speranza di un riscatto, alla povertà bisogna solo abituarsi andando alla scuola del dolore.

Scopo di questo quadro della fine dell'ottocento è quello di creare empatia e commozione nello spettatore.



Luigi Rossi, *La scuola del dolore*, 1895



Obiettivo 1 - Laboratorio di analisi e di confronto

Parole chiave

LE PAROLE DELLA POVERTÀ

Aggiungi all'elenco qui sotto altre parole sulla povertà che ti sembrano importanti.

miseria • disoccupazione • bisogno • privazioni • indigenza • disagio sociale • vulnerabilità...



Obiettivo 1 - Laboratorio di analisi e confronto - Tabella

CONFRONTA

Completa la tabella mettendo a confronto le due opere presentate.

	<i>Migrants</i>	<i>La scuola del dolore</i>
Quale tema affronta l'opera per parlarci della povertà?	Il dramma dei migranti, che rischiano la vita in viaggi pericolosissimi, con la speranza di un futuro migliore.	
Quale stile utilizza l'artista?		Uno stile realistico.
Quale opera secondo te raffigura con più efficacia la povertà? (motiva la risposta nella casella dell'opera scelta)		



Obiettivo 1 - Laboratorio

Attività creativa

Chi sono i poveri della tua città? Confrontatevi con una discussione poi, in gruppi di lavoro, pensate ad una campagna di sensibilizzazione per dare voce e mettere in luce le condizioni di coloro che normalmente restano invisibili.

Progettate il mezzo, può essere: una persona da rendere invisibile con una fotografia ritoccata, una scritta da porre su un muro, un cartellone, un'installazione, un messaggio per i social, con cui veicolare il vostro pensiero. Definite la location di collocazione perché il vostro proclama raggiunga i destinatari che avete prescelto. Realizzate la vostra opera.



Obiettivo 1 - Sconfiggere la povertà

Attività creativa in digitale

Crea un fotomontaggio nello stile di *Liu Bolin*



Software utilizzato GIMP, scaricabile gratuitamente sul sito ufficiale:

<https://www.gimp.org/>



Obiettivo 1 - Crea un fotomontaggio nello stile di *Liu Bolin*

Step 1 - scelta delle foto



Foto sfondo



Foto da sovrapporre



Obiettivo 1 - Crea un fotomontaggio nello stile di *Liu Bolin*

Step 1 - scelta delle foto

Scontornare foto



È necessario che l'immagine da sovrapporre non abbia lo sfondo e sia in formato PNG.

Procedimento possibile tramite 2 percorsi:

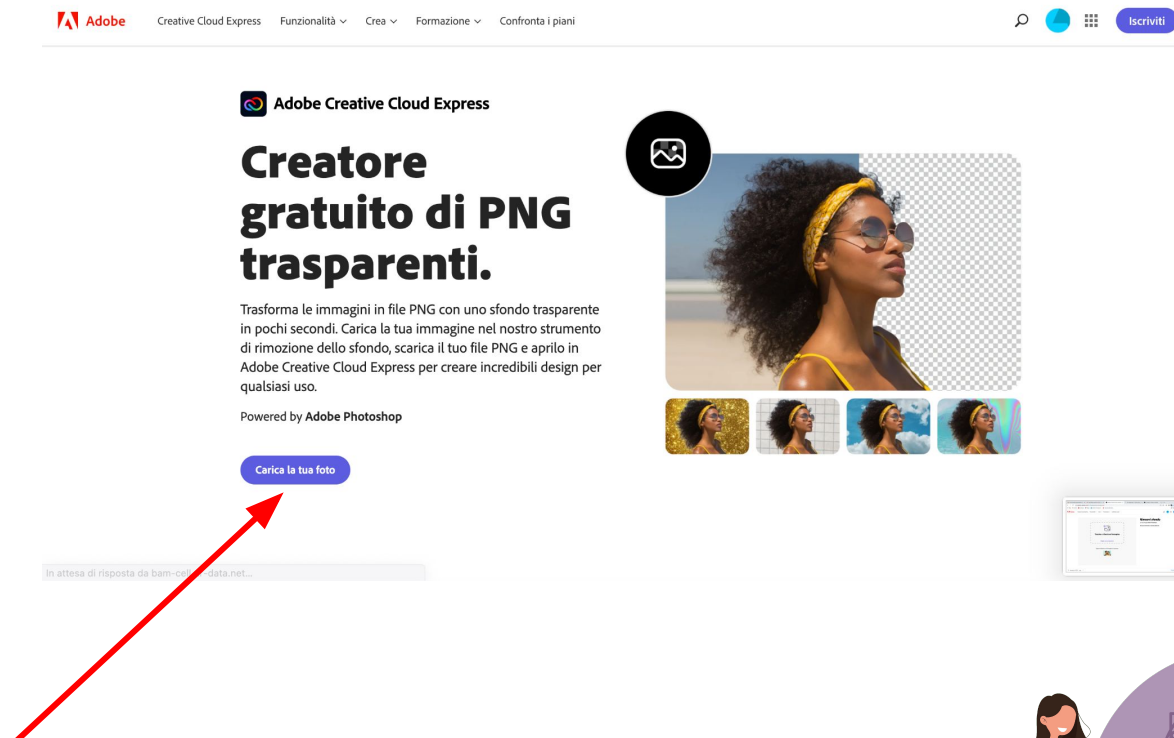
- Scontare foto su GIMP o simili
- Utilizzare applicativi online



Obiettivo 1 - Crea un fotomontaggio nello stile di *Liu Bolin*

Step 2 - Modificare foto tramite applicativo:

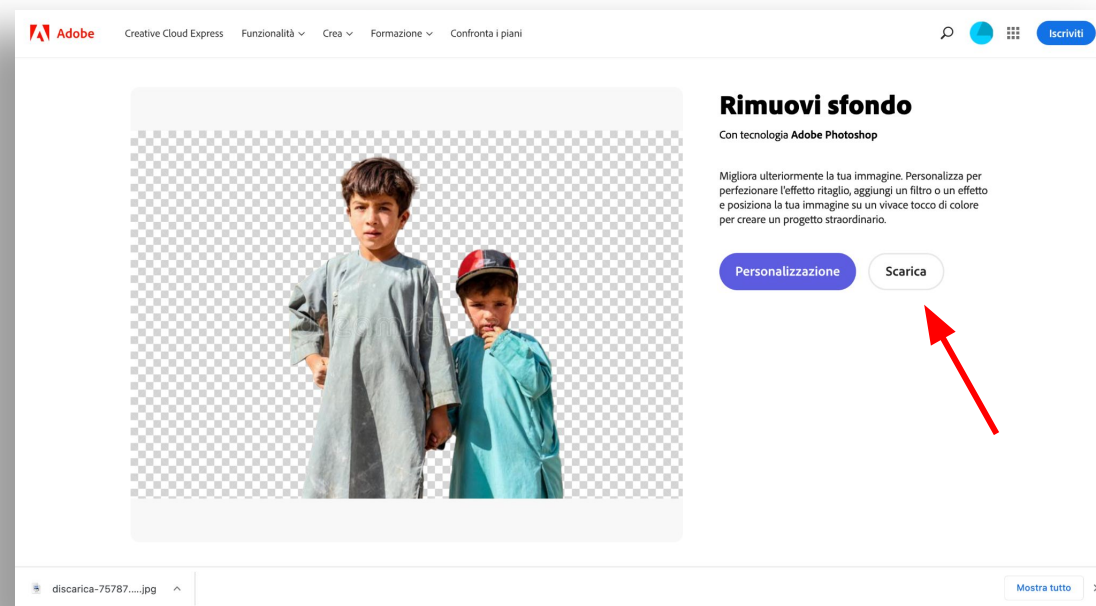
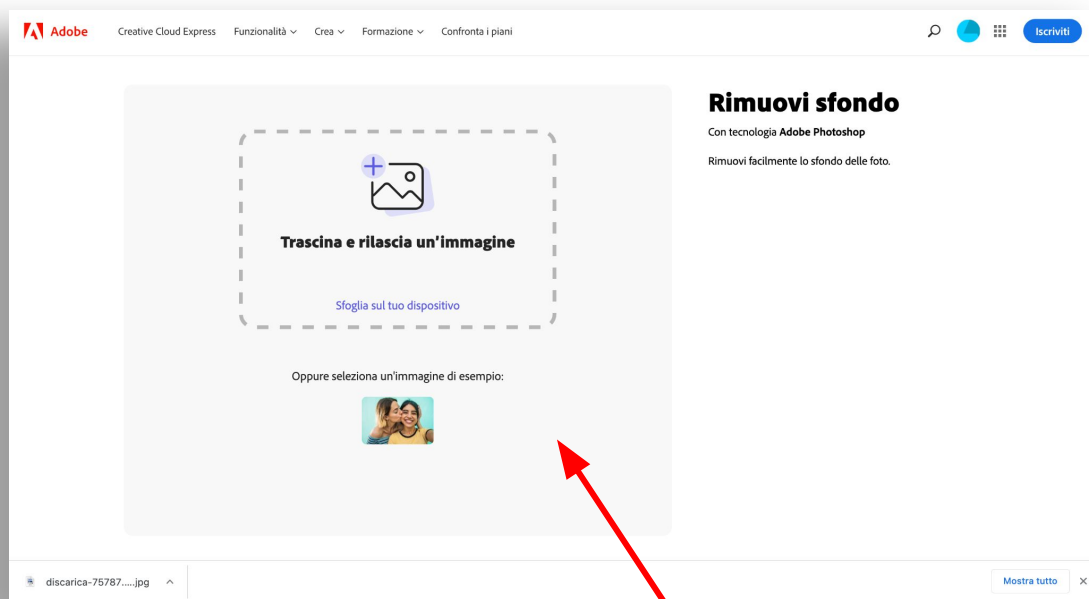
<https://www.adobe.com/it/express/feature/image/png>



Obiettivo 1 - Crea un fotomontaggio nello stile di *Liu Bolin*

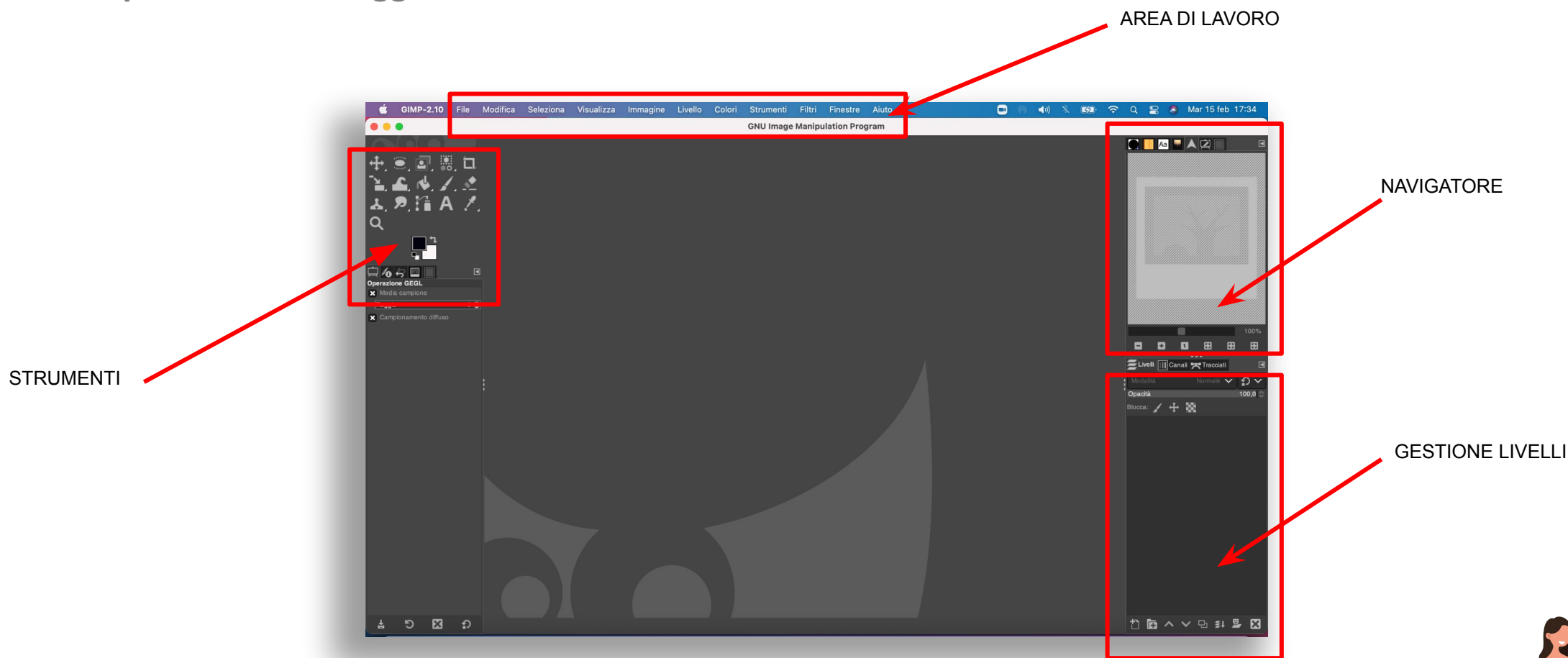
Step 2 - Modificare foto tramite applicativo:

<https://www.adobe.com/it/express/feature/image/png>



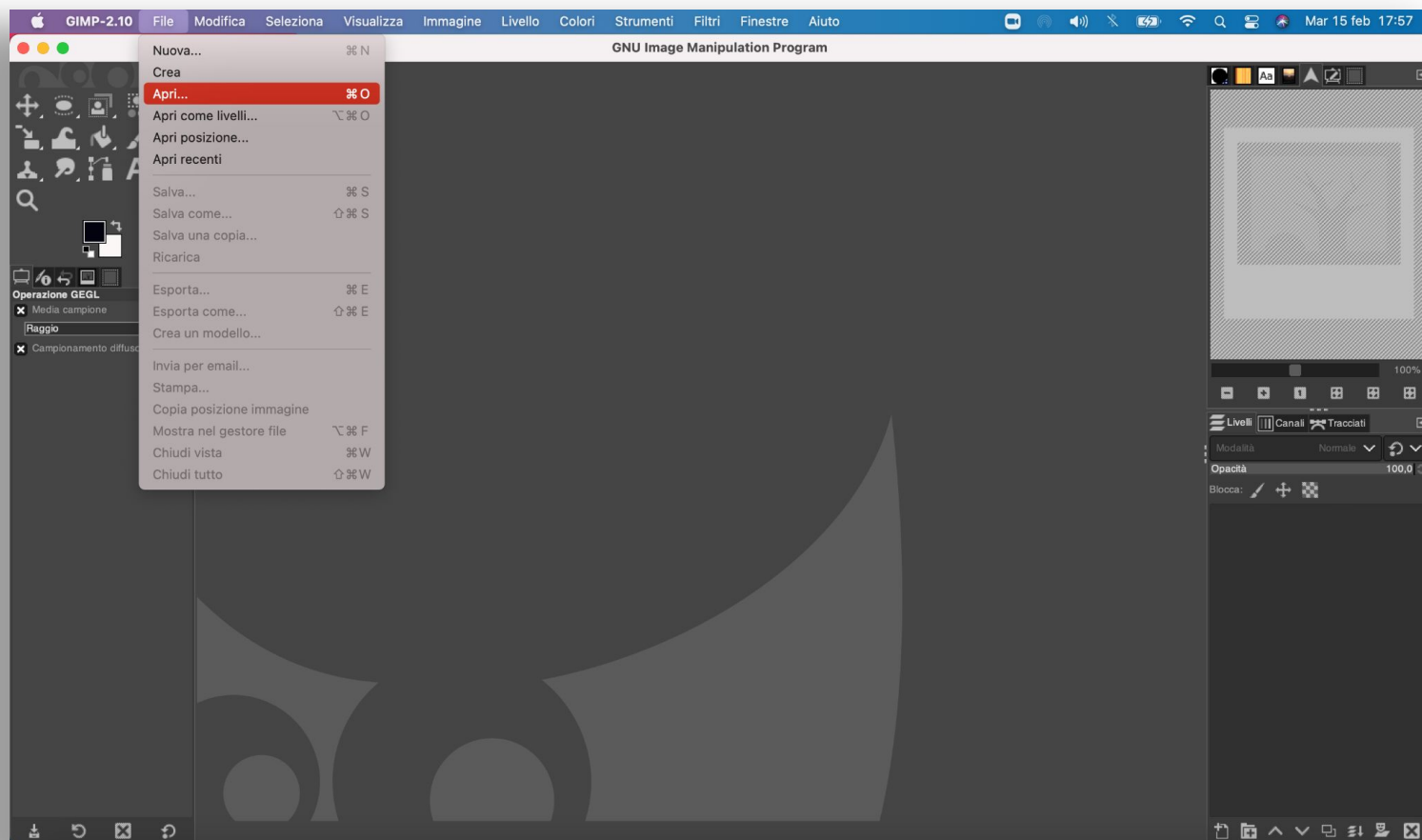
Obiettivo 1 - Crea un fotomontaggio nello stile di *Liu Bolin*

Step 3 - Fotomontaggio su GIMP



Obiettivo 1 - Crea un fotomontaggio nello stile di *Liu Bolin*

Step 3 - Fotomontaggio su GIMP



Obiettivo 1 - Crea un fotomontaggio nello stile di *Liu Bolin*

Step 3 - Fotomontaggio su GIMP



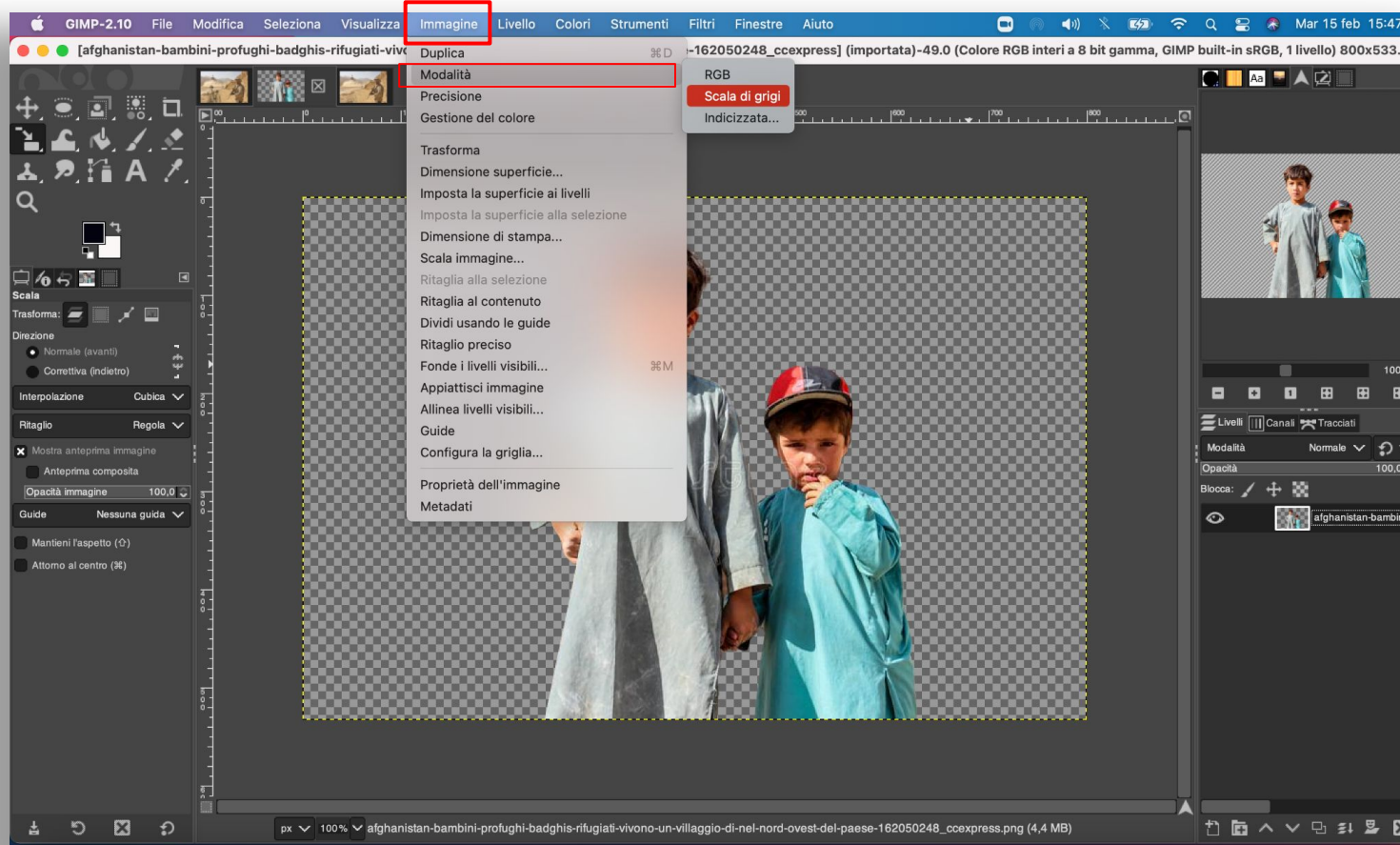
Obiettivo 1 - Crea un fotomontaggio nello stile di *Liu Bolin*

Step 3 - Fotomontaggio su GIMP



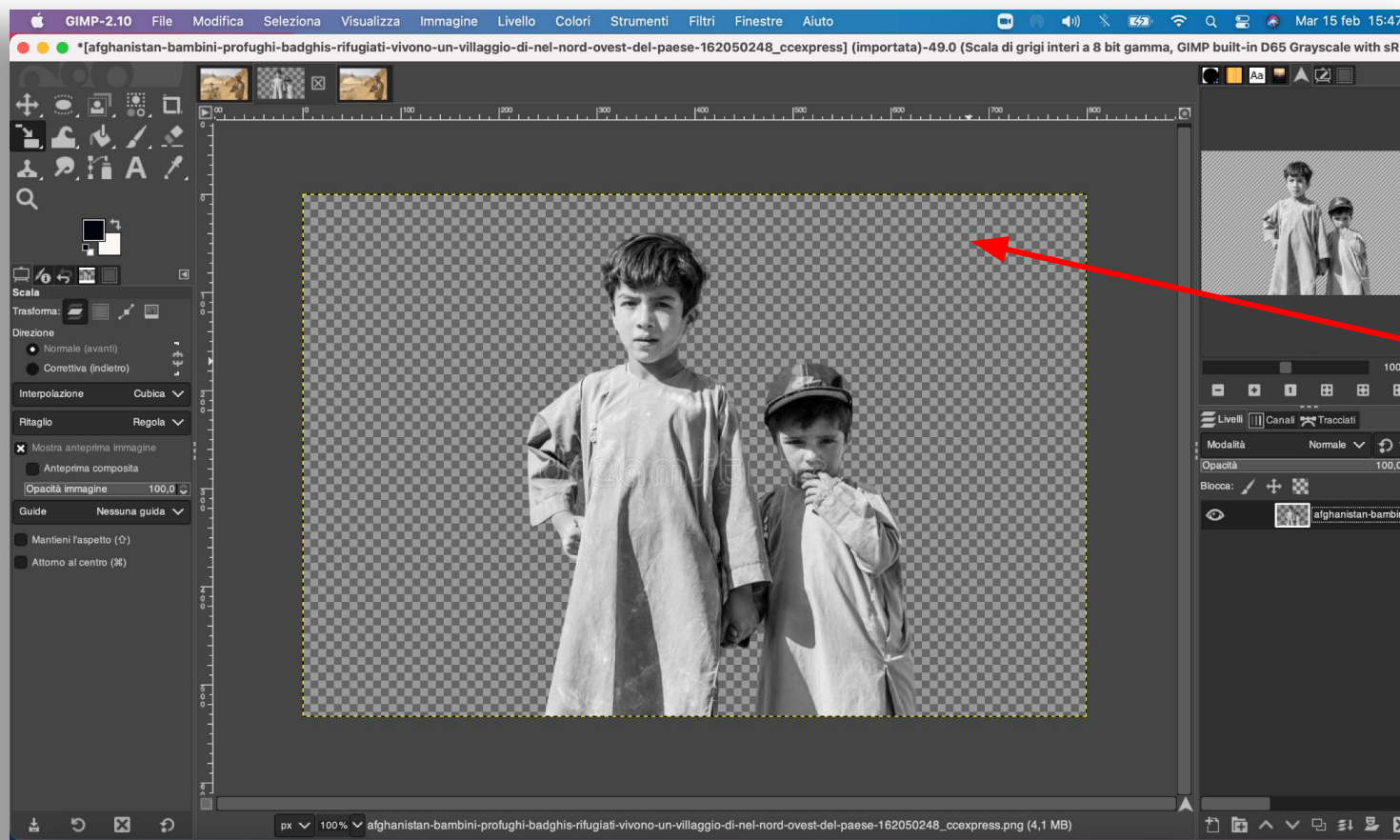
Obiettivo 1 - Crea un fotomontaggio nello stile di *Liu Bolin*

Step 3 - Fotomontaggio su GIMP



Obiettivo 1 - Crea un fotomontaggio nello stile di *Liu Bolin*

Step 3 - Fotomontaggio su GIMP



DOPO AVER MODIFICATO
L'IMMAGINE, LA SI
INCOLLA SULL'IMMAGINE
DI SFONDO



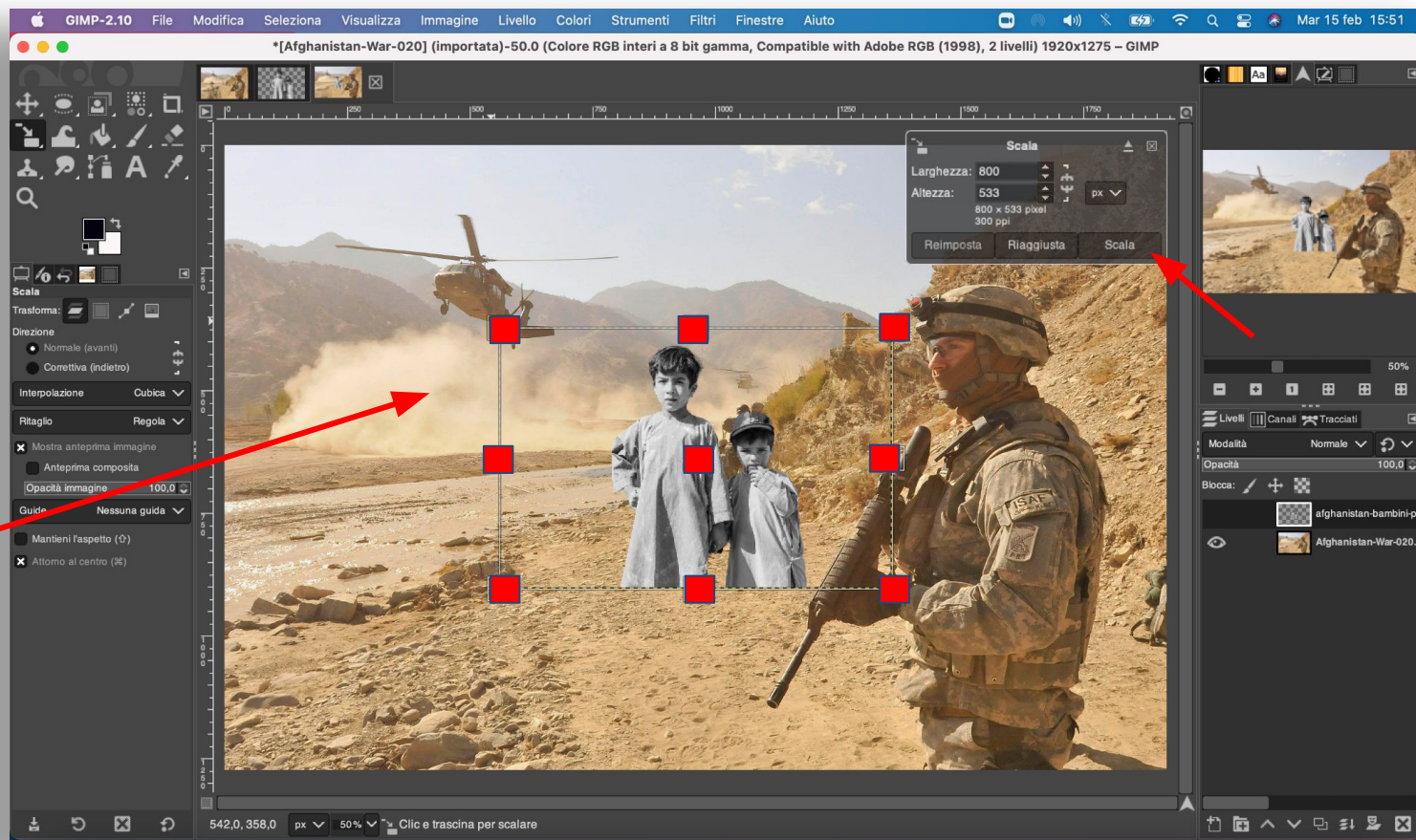
Obiettivo 1 - Crea un fotomontaggio nello stile di *Liu Bolin*

Step 3 - Fotomontaggio su GIMP



Obiettivo 1 - Crea un fotomontaggio nello stile di *Liu Bolin*

Step 3 - Fotomontaggio su GIMP

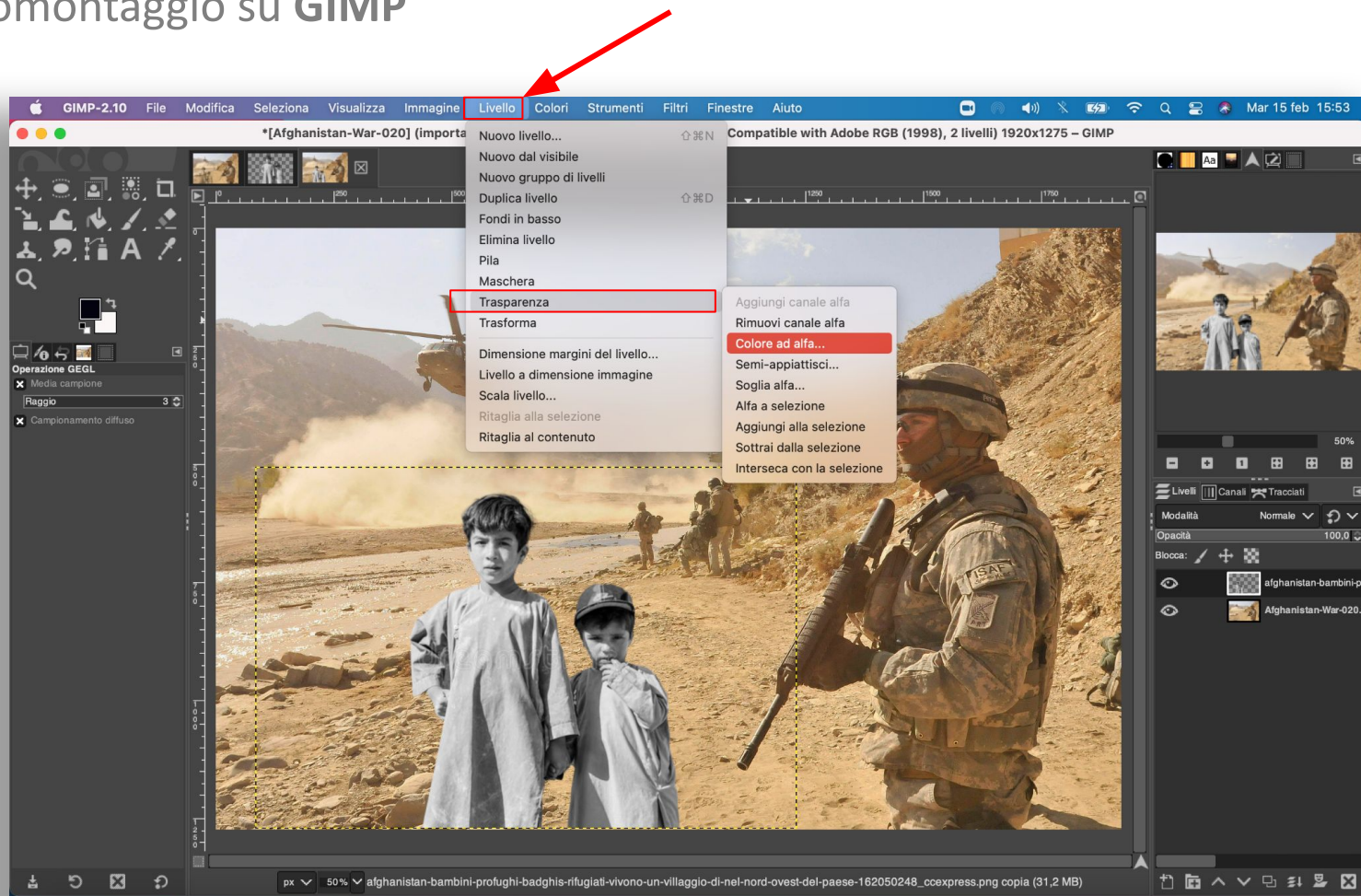


RIDIMENSIONARE IMMAGINE



Obiettivo 1 - Crea un fotomontaggio nello stile di *Liu Bolin*

Step 3 - Fotomontaggio su GIMP



Obiettivo 1 - Crea un fotomontaggio nello stile di *Liu Bolin*

Risultato finale



AGENDA 2030 OBIETTIVO 2 - SCONFIGGERE LA FAME

AGENDA 2030

2 SCONFIGGERE LA FAME

Sconfiggere la fame

OBIETTIVO 2

I PROBLEMI
Circa un decimo della popolazione mondiale è denutrita e il problema della fame, che colpisce soprattutto Asia e Africa, si è aggravato a causa della pandemia di Covid-19.

I TRAGUARDI
Raddoppiare la produttività agricola nei Paesi in via di sviluppo, garantire metodi di produzione alimentare sostenibili e in grado di resistere ai cambiamenti climatici.

LE PAROLE DELLA FAME

Aggiungi all'elenco qui sotto altre parole sulla fame che ti sembrano importanti.
denutrizione • sicurezza alimentare • agricoltura sostenibile • produttività • nutriente ...

CHE COSA CI DICE L'ARTE DI OGGI

L'OPERA
Artista: Agnes Denes
Titolo: *Wheatfield*
Periodo e stile: 2015 – Land Art
Collocazione: Milano, quartiere Porta Nuova

Che cosa raffigura
Nel quartiere milanese di Porta Nuova, oggetto di un lungo intervento di riqualificazione, l'artista americana Agnes Denes ha creato nel 2015 un'installazione ambientale che ha momentaneamente trasformato un'area di cinque ettari ancora occupata dal cantiere in un fertile campo di grano.

Che cosa vuol dire
Con l'installazione *Wheatfield*, realizzata durante l'Expo Milano 2015, Agnes Denes ha voluto sollecitare la riflessione sulle sfide per garantire un'alimentazione sana, sicura e sufficiente alla popolazione del pianeta. Piantare il grano nel cuore di una città per produrre la farina, uno degli elementi fondamentali per sconfiggere la fame, è un messaggio dal forte valore simbolico. Al momento della mietitura l'artista ha regalato ai cittadini e ai turisti le spighe raccolte con l'invito di ripiantarne i semi pensando alle generazioni future, alle quali è necessario trasmettere i valori di condivisione e solidarietà.

L'artista
Nata a Budapest (Ungheria) nel 1931, Agnes Denes ama sperimentare diversi materiali. È stata un'esponente dell'Arte Concettuale, un movimento che privilegia la fase progettuale dell'opera.



CHE COSA CI DICE L'ARTE DEL PASSATO

L'OPERA
Artista: Vincent Van Gogh (1853-1890)
Titolo: *I mangiatori di patate*
Periodo e stile: 1885 - Post-impressionismo
Collocazione: Amsterdam, Van Gogh Museum

Che cosa rappresenta
È lo stesso Van Gogh, in una lettera scritta al fratello Theo, a spiegare la scelta del soggetto di quest'opera: l'artista afferma di aver voluto ritrarre una famiglia di contadini, modesti ma dignitosi nella loro povertà, che si raduna per cenare. Sulla loro tavola vi è un unico piatto, con delle patate. Le mani callose e deformate dal lavoro nei campi assomigliano al frutto del loro raccolto, che diventa cibo quotidiano. Una donna sulla destra versa per tutti una bevanda fumante. I colori scuri e terrosi richiamano simbolicamente la tinta delle patate, mentre la debole luce che proviene da una lampada a petrolio al centro della stanza crea un'atmosfera calda.



CONFRONTA

Completa la tabella mettendo a confronto le due opere presentate.

	<i>Wheatfield</i>	<i>I mangiatori di patate</i>
Come è trattato il tema della condivisione e della solidarietà nell'opera?	L'artista invita a ripiantare i semi delle spighe raccolte, pensando alle generazioni future.	
In che modo si parla di fame e nutrizione nell'opera?		Attraverso la raffigurazione di una povera cena a base di patate.
A quale corrente artistica appartiene l'opera?		Post-impressionismo.

WEBQUEST

Cerca in rete almeno altre tre opere d'arte legate al tema della fame e preparati a presentarle alla classe, motivando la tua scelta.

DISEGNA

Progetta un'installazione o un cartellone che metta in evidenza il contrasto fra lo spreco alimentare presente nei Paesi ricchi e la mancanza di cibo che caratterizza i Paesi poveri.



AGENDA 2030 OBIETTIVO 2 - SCONFIGGERE LA FAME

WEBQUEST

Cerca in rete almeno altre tre opere d'arte legate al tema della fame e preparati a presentarle alla classe, motivando la tua scelta.

Navigare alla ricerca di opere che ci parlano della fame



AGENDA 2030 OBIETTIVO 2 - SCONFIGGERE LA FAME

Webquest

Hungry Planet: cosa mangia il mondo: alimentazione e costi familiari di Peter Menzel e Faith D'Aluisio.



USA (North Carolina) \$346.00



Ecuador \$31.55



AGENDA 2030 OBIETTIVO 2 - SCONFIGGERE LA FAME

Webquest

Scegliete due opere fotografiche del fotografo Peter J. Menzel e della moglie, la scrittrice Faith D'Aluisio, che potete trovare in internet o nel video <https://www.youtube.com/watch?v=osSpWbmEYF4> e scrivete delle considerazioni confrontando:

- il cibo mostrato dalle famiglie;
- il contesto (luogo) in cui è mostrato
- il numero di componenti della famiglia.



Ciad \$1.62



Giappone \$ 361



AGENDA 2030 OBIETTIVO 2 - SCONFIGGERE LA FAME

Fotografia

Fotografa gli alimenti e le bevande che la tua famiglia consuma in una settimana, crea cioè un ritratto sul tema Noi e il nostro cibo secondo lo stile del fotografo Peter Menzel. In alternativa descrivi con un testo scritto di almeno 350 battute il consumo alimentare settimanale della tua famiglia.



Il consumo alimentare della famiglia di Riccardo



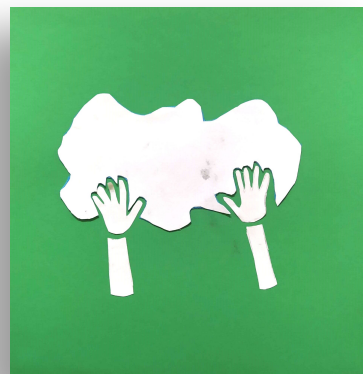
consumo alimentare della famiglia di Viola



AGENDA 2030 OBIETTIVO 2 - SCONFIGGERE LA FAME

Creare

Crea un'icona per raffigurare una delle tappe del procedimento per ottenere il pane



AGENDA 2030 OBIETTIVO 2 - SCONFIGGERE LA FAME

Creare

Esempio di lavoro svolto



Verso l'esame di terza media: quattro percorsi interdisciplinari

Il primo fascicolo del kit si conclude con quattro schemi di percorsi interdisciplinari pensati come guide per l'elaborato dell'esame finale. Gli itinerari possono essere sfruttati anche per la costruzione di attività multidisciplinari per l'insegnamento di Educazione Civica.

Le quattro mappe raggruppano per aree tematiche i diciassette obiettivi e propongono uno o più collegamenti per ciascuna materia della scuola secondaria di primo grado. Sono inoltre inclusi suggerimenti letterari e cinematografici.

Ogni mappa è infine corredata di un'attività laboratoriale legata al tema analizzato: attività molto semplici, che richiedono materiali di cui in genere gli studenti sono già in possesso.



VERSO L'ESAME DI TERZA MEDIA

PERCORSO 1 interdisciplinare

Se cerchiamo la parola **"benessere"** sul vocabolario, vedremo che il suo significato riguarda diversi campi: fisico, mentale, emotivo.

Come tutti i beni materiali e immateriali, però, anche il benessere non è equamente distribuito sul nostro pianeta. **L'Agenda 2030** si propone di eliminare o ridurre questa disuguaglianza attraverso i seguenti Obiettivi:

- **L'Obiettivo 2** intende **porre fine alla fame** e migliorare la nutrizione, promuovendo lo sviluppo di un'agricoltura sostenibile;
- **L'Obiettivo 3** mira ad **assicurare la salute** per tutti e a tutte le età, garantendo l'accesso alle cure mediche e ai servizi di assistenza;
- **L'Obiettivo 4** reclama un'istruzione di qualità, equa e inclusiva, che permetta a tutti l'accesso al sapere e alla conoscenza, poiché il benessere non riguarda solo l'aspetto fisico delle persone ma anche quello mentale e spirituale;
- **L'Obiettivo 6** vuole garantire a tutti l'accesso all'**acqua potabile** e ai **servizi igienico-sanitari**.

LABORATORIO

LA MIA PIRAMIDE (DA) ALIMENTARE

Materiali occorrenti Fogli per schizzi, foglio F4 da disegno, matita, pastelli.

Indicazioni Cerca su Internet il dipinto **Monumento ai giocattoli** (1930) di **Alberto Savinio** (1891-1952), che raffigura una gran quantità di giocattoli accatastati sopra una cresta rocciosa.

Prendi ispirazione dal quadro e **crea un monumento al tuo nutrimento personale**, in senso sia fisico sia mentale: "accatasta" i cibi che caratterizzano la tua dieta ma anche le cose che nutrono il tuo spirito e che possono essere legate alle tue occupazioni scolastiche, ai tuoi hobby, alle amicizie e a tutto ciò che riempie la tua vita.

Dopo aver fatto alcuni schizzi preparatori, disegna a matita sul foglio F4 la versione definitiva del tuo monumento e poi coloralo con i pastelli, facendo attenzione a luci e ombre.

Ricorda: in una piramide alimentare i cibi più sani si trovano alla base, mentre al vertice ci sono quelli da consumare "a piccole dosi".

ARTE E IMMAGINE

La vita umile e agreste raccontata da Giovanni Verga (vedi "Italiano") viene tradotta in arte con solennità e dignità dal pittore **Jean-François Millet** (1814-1875), tra i massimi esponenti del **Realismo**, in opere come *Le spigolatrici* (1857) e *L'Angelus* (1858-1859). Per un ritratto della fame simile a quello che trovi nel *Malavoglia* di Verga, fai un viaggio a ritroso nella storia dell'arte fino al 1584-1585, epoca in cui **Annibale Carracci** dipinse *Il Mangiafagiolo*. Analizza il quadro e confrontalo con le descrizioni di Verga.

MATEMATICA

La matematica ti fornisce le competenze necessarie per **organizzare dati** e **presentarli graficamente** con diagrammi cartesiani, areogrammi, istogrammi ecc. Prova a raccogliere, analizzare e rappresentare dati relativi a temi come la **malnutrizione**, la **sovrabbondanza** e lo **spreco alimentare**, la **sicurezza** e la **piovosità**, l'**accesso alle cure** e ai **servizi igienico-sanitari** ecc. Per la raccolta dei dati usa fonti attendibili: siti istituzionali, pubblicazioni scientifiche e indagini statistiche ufficiali.

LINGUA INGLESE

Guarda in **inglese** (usa i sottotitoli, per facilitarti) il film *Oliver Twist* di Roman Polański (2005), tratto dall'omonimo romanzo di **Charles Dickens** (1812-1870). Nella scena in cui Mr Fang chiede a Oliver il suo nome, il ragazzo, assetato, domanda dell'acqua (*some water*) e viene perciò identificato come "Sam Waters". Spiega questo *misunderstanding*, poi approfondisci la trama del libro e soffermati sull'attenzione che Dickens rivolge alle condizioni di vita degli umili nella Londra del suo tempo.

MUSICA

Varie ricerche sostengono che la **musica** favorisca il **benessere psico-fisico**. Una delle teorie più curiose è quella dell'**"effetto Mozart"**, proposta nel 1993 dai fisici Frances Rauscher e Gordon Shaw: l'ascolto della *Sonata in Re maggiore per due pianoforti* (KV 448) di **Wolfgang Amadeus Mozart** (1756-1791) aumenterebbe la capacità di ragionamento. Fai un esperimento: ascolta la *Sonata KV 448* o un altro brano di Mozart ed elabora una riflessione sugli effetti della musica sul tuo corpo e la tua mente.

La formula per il benessere universale



ITALIANO

Lo scrittore **Giovanni Verga** (1840-1922) è tra i maggiori esponenti del **Verismo**, corrente letteraria nata nella seconda metà dell'Ottocento che indaga con attenzione le condizioni di vita degli umili. Nel romanzo *Malavoglia* (1881), capolavoro di Verga, la **fame** è descritta attraverso la **povera dieta** a base di fave, cipolle e pane nero, alimenti principali dei protagonisti. Leggi il testo integrale del *Malavoglia* o alcuni estratti suggeriti dall'insegnante e rifletti su questo particolare aspetto.

SCIENZE

Le scienze studiano il corpo umano e gli elementi che garantiscono la sua buona salute (come il sistema immunitario). Un ruolo fondamentale è svolto dall'**alimentazione**, che fornisce l'energia necessaria per vivere. Studia il **percorso del cibo** nel nostro corpo, a partire dall'**apparato digerente**. Approfondisci l'importanza di una **dieta equilibrata**, che rispetti la **piramide alimentare**. Analizza gli **effetti negativi** che hanno sul corpo umano la fame, una cattiva alimentazione e la disidratazione.

LINGUA FRANCESE

«S'ils n'ont plus de pain, qu'ils mangent de la brioche» («Se non hanno più pane, che mangino brioches») è una celebre citazione in lingua francese attribuita alla regina **Maria Antonietta** (1755-1793), che l'avrebbe pronunciata riferendosi al popolo in rivolta per la mancanza di pane. In realtà una frase molto simile era già apparsa nel Libro VI delle *Confessioni* di **Jean-Jacques Rousseau** (1712-1778). Fai una ricerca su Internet e scrivi un breve testo in francese sulla storia di questa citazione.

RELIGIONE

Nel libro *Fame. Una conversazione con Papa Francesco* (2020), il giornalista Gianni Garrauci parte da un dialogo con il pontefice e dai dati ufficiali della FAO per riflettere sulla **fame nel mondo**. Un altro spunto di ricerca è il **legame tra religione e cibo**, da sempre molto stretto in tutte le culture: ricette e tradizioni si intrecciano con precetti e norme religiose. Anche il rapporto con il **digiuno** e la **rinuncia** tocca le grandi religioni del mondo. Prova ad analizzarne le forme e i significati.

STORIA

Le disuguaglianze nel mondo in tema di **salute** e **nutrizione** attraversano tutta la storia dell'uomo. Lo **sviluppo di organizzazioni internazionali** che cercano di porvi rimedio si intreccia con periodi, fatti e personaggi storici di grande importanza. Approfondisci la storia di organismi come la **FAO** (Organizzazione delle Nazioni Unite per l'Alimentazione e l'Agricoltura) e l'**OMS** (Organizzazione Mondiale della Sanità). Indaga i loro obiettivi e il modo in cui si relazionano con quelli dell'Agenda 2030.

TECNOLOGIA

Il programma di tecnologia si sofferma sui temi della **produzione** e della **conservazione degli alimenti**, analizzando il funzionamento della **filiera agro-alimentare** e il sistema di **distribuzione dei cibi** prodotti nelle diverse aree del pianeta. Puoi approfondire l'**agricoltura**, con le sue tecniche e le sue funzioni, soffermandoti sulle nuove prospettive per un'**agricoltura sostenibile**. Anche l'**allevamento** e la **pesca** sono un interessante campo di analisi, per via dei loro risvolti etici e ambientali.

LINGUA TEDESCA

È affascinante scoprire la cucina tradizionale di ogni cultura e Paese ed è molto utile, soprattutto per i viaggiatori più curiosi e affamati, sapere come si chiamano i cibi in altre lingue.

Fai una ricerca sui **nomi degli alimenti** in **tedesco** e prepara un breve discorso in cui parli della **distinzione tra cibi sani e cibi spazzatura**. Sempre in tedesco, racconta qualcosa di personale: quali sono i **tui piatti preferiti**? Quali invece quelli che non ti piacciono? La tua dieta è sana ed equilibrata?

EDUCAZIONE FISICA

Le ore di scuola dedicate all'educazione fisica danno un importante contributo per la crescita sana dei ragazzi. L'**OMS** fornisce al riguardo precise **linee guida** basate sugli **effetti benefici** - scientificamente provati - che **sport** e **attività fisica** hanno sulla salute umana a tutte le età. Prova a fare un'indagine sulle linee guida indicate dall'OMS consultando il sito (in inglese) o, in alternativa, focalizzati su uno sport che ti appassiona, per analizzarne i suoi effetti positivi sul tuo benessere e la tua salute.

GEOGRAFIA

Le caratteristiche geografiche di una determinata area influenzano notevolmente le abitudini alimentari dei suoi abitanti. Le differenze tra le **zone climatiche**, per esempio, influiscono sulla **produttività dei terreni**, che possono essere più o meno fertili. Altrettanto diversificata è la **fauna** che popola tali zone.

Studia la distribuzione delle varie forme di **agricoltura** e **allevamento** nel mondo, e le abitudini alimentari che ne derivano. Puoi anche focalizzarti su un **Paese** o su un'**area** specifici.

EDUCAZIONE CIVICA

L'educazione civica è in parte dedicata all'analisi della **Costituzione italiana**, che tutela e supporta nel nostro Paese l'**istruzione** come diritto fondamentale.

Analizza l'**Art. 34**: «La scuola è aperta a tutti. L'istruzione inferiore, impartita per almeno otto anni, è obbligatoria e gratuita. I capaci e meritevoli, anche se privi di mezzi, hanno diritto di raggiungere i gradi più alti degli studi. La Repubblica rende effettivo questo diritto con borse di studio, assegni alle famiglie ed altre provvidenze, che devono essere attribuite per concorso».

LINGUA SPAGNOLA

Al 1989 risale la **Convenzione dell'ONU sui diritti dell'infanzia**. Nella versione in **spagnolo** del sito dell'**UNICEF** (Fondo delle Nazioni Unite per l'Infanzia) trovi la **Convenção sobre los derechos de los niños** ("Convenzione sui diritti dei bambini").

Soffermati sui diritti evidenziati anche dagli Obiettivi dell'Agenda 2030, in particolare quelli **a la salud** ("alla salute", Art. 24) e **a la educación** ("all'educazione", Art. 28). Approfondisci uno di questi temi e formula una breve riflessione in lingua spagnola.

CONSIGLI DI VISIONE

Nel film-documentario *Vado a scuola di Pascal Plisson* (2013) il regista ci ricorda che il **diritto all'istruzione** in alcune parti del mondo è ancora un **privilegio di pochi**. Quattro bambini nati in ambienti difficili dal punto di vista socio-economico - Zahira in Marocco, Jackson in Kenya, Carlito in Argentina e Samuel in India - affrontano ogni giorno un lungo cammino per recarsi a scuola e sopportano fame, fatica e pericoli pur di **migliorare le loro condizioni di vita** per mezzo dell'istruzione.



Perché creare un fascicolo di arte per l'orientamento

I laboratori proposti rispondono oltre che al compito di **insegnare ad apprendere** anche a quello di **insegnare a essere**.

- Forniscono occasioni per capire sé stessi.
- Aiutano i ragazzi a prendere consapevolezza delle proprie potenzialità e risorse.
- Attraverso le proposte operative gli studenti possono vivere percorsi esperienziali per confrontarsi con sé stessi e con gli altri.



Orientamento - Laboratorio 1 - Mi presento

Pensato per essere attuato nel primo quadrimestre della classe prima, propone di realizzare una propria carta d'identità per immagini, per avviare un processo di conoscenza reciproca tra i ragazzi che provengono da scuole primarie differenti e i nuovi insegnanti.

LABORATORIO

1

Mi presento

TRAGUARDI DELLE COMPETENZE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Osservare e leggere le immagini

- Riconosco i codici e le regole compositive delle immagini.
- Individuo la funzione simbolica, espressiva e comunicativa dei disegni.

Esprimersi e comunicare

- Utilizzo gli strumenti, le tecniche grafiche e le regole della rappresentazione visiva per una produzione creativa che rispecchi le mie preferenze personali.

Finalità educative

- Imparo a conoscermi, individuo ed esplicito alcuni aspetti di me stesso.
- Ascolto e comunico con i compagni utilizzando anche il linguaggio delle immagini.

STRUMENTI E MATERIALI

- Foglio da disegno.
- Foglio di carta da lucido.
- Matite e pennarelli.

TEMPO

2 ore in classe, più il lavoro a casa.

Raffigurarsi è un bisogno innato nell'uomo; già da piccoli tracciamo cerchi per rappresentare il nostro volto e linee tremolanti, con incerte proporzioni, per braccia, busto e gambe... Ora che il tuo tratto è certo più spigliato e sicuro, ti proponiamo di presentarti ai compagni con un disegno: rifletti sui tuoi pregi e difetti, le tue passioni, gli sport che ami, gli hobby a cui preferisci dedicarti. Poi inventa una carta d'identità fatta di immagini: sarà un modo divertente per conoscersi meglio!

Rubando un prezioso foglio di lavoro del pittore, su cui era stato schizzato un occhio di profilo, questo bambino ha disegnato se stesso con tratti insicuri. L'artista lo sorprende e decide di ritrarlo, con il volto contento di chi ha svolto un compito riservato ai grandi: è fiero del suo lavoro di artista, anche lui si è rappresentato.

Giovanni Francesco Caroto (1480 circa-1550 circa), *Giovane con un disegno infantile*.

LA NOSTRA ESPERIENZA

1 Penso a me

La mia immagine

Rifletti sugli aspetti fisici che ti caratterizzano: a questo scopo puoi osservarti direttamente allo specchio o passare in rassegna immagini che ti raffigurano. Potrebbero restituirti istantaneamente i tuoi atteggiamenti fisici e sul tuo modo di muoverti nello spazio.

Il mio carattere

Sul retro del foglio da disegno che userai per raffigurarti, traccia due colonne e scrivi da una parte tutto ciò che ami fare, dall'altra tutto ciò che proprio non ti piace. Preferisci il mare o la montagna? Ti piace immergerti nella natura? Qual è il tuo animale preferito, lo sport che pratichi più volentieri, il modo con cui abitualmente passi il tempo libero, la musica che ascolti...? Ora rifletti sugli aspetti peculiari del tuo carattere: sei timido/a, estroverso/a, disordinato/a, chiacchieroso/a, fantasioso/a? Annota anche queste caratteristiche positive o negative nelle due colonne.

MAPPA DEL PERCORSO

LA NOSTRA ESPERIENZA

1 Penso a me
Rifletto e prendo appunti sulle mie caratteristiche apparenti e nascoste.

2 Dalle parole alle immagini
Analizzo dei pittogrammi e degli ideogrammi.

3 Mi rappresento
Mi disegno sul foglio bianco.

4 Confrontiamoci
Utilizzo il mio disegno per presentarmi ai compagni.

MI PIACE

☺

Navigare in Internet

I film di fantascienza

Il cioccolato

Il rap

Andare in bicicletta

Coccolare il mio gatto

Chiacchierare con mio fratello

Il mare

NON MI PIACE

☹

Mettermi in maschera

Prendere l'autobus

Andare dal dentista

Mettere in ordine la scrivania

Svegliarmi presto

La verdura

Il lago

Andare al supermercato

Rosalba Carriera, *Autoritratto col ritratto della sorella*, 1709, Galleria degli Uffizi, Firenze.



Orientamento - Laboratorio 2 - Guardo con gli occhi

Si presta a essere attivato con la **classe terza**. La classe sarà condotta a elaborare:

- fotografie del territorio;
- “falsi d'autore”;
- dipinti alla maniera di alcuni artisti del XIX e XX secolo.

Infine la classe si farà promotrice dell'allestimento di una mostra; dunque, anche in questo caso, i ragazzi e le ragazze saranno loro stessi promotori di cultura.

LABORATORIO

2

Guardo con gli occhi

TRAGUARDI DELLE COMPETENZE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Osservare e leggere le immagini

- Leggo e interpreto opere d'arte per comprenderne il significato e cogliere le scelte dell'autore.

Comprendere e apprezzare le opere d'arte

- Commento criticamente le opere d'arte collegandole al contesto culturale a cui appartengono.
- Riconosco gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del mio territorio.

Esprimersi e comunicare

- Invento e progetto elaborati ricercando soluzioni creative originali, ispirate allo studio delle opere d'arte.
- Utilizzo la macchina fotografica, le tecniche figurative pittoriche e le regole della rappresentazione visiva per realizzare degli elaborati.

Finalità educative

- Riconosco l'arte come strumento di osservazione e interpretazione della realtà.
- Sono promotore di cultura con l'organizzazione e la partecipazione a mostre.

STRUMENTI E MATERIALI

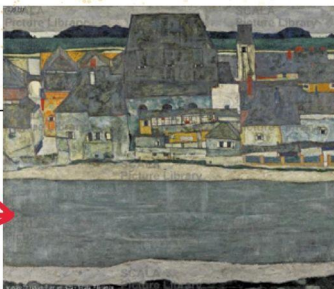
- Fogli da disegno cm 24x33.
- Macchina fotografica digitale.
- Matita o carboncino, tempere, pennelli o pastelli a olio.

TEMPO

6 ore più il lavoro fotografico sul territorio.

Per realizzare questo progetto osserverai il luogo in cui vivi, con occhi attenti e curiosi da vero fotografo, e realizzerai scatti fotografici delle opere che a tuo parere meritano di essere dipinte. Analizzerai lo stile pittorico di alcuni artisti dell'Ottocento e del Novecento e proverai a dipingere alla loro maniera. Poi apprenderai come uno stesso soggetto possa essere rappresentato da diversi punti di vista e generare emozioni differenti.

Egon Schiele, *Casa sul fiume*, 1914, Museo Nacional Thyssen-Bornemisza, Madrid.



LA NOSTRA ESPERIENZA

1 Fotografiamo il nostro territorio

Realizziamo un reportage fotografico sulla località in cui viviamo.

INDAGINE E RICERCA

2 Lo sguardo degli artisti

Osserviamo e analizziamo i quadri di alcuni artisti che hanno indagato il tema del paesaggio urbano.

ATELIER

3 Da fotografi a pittori

Creiamo il nostro quadro.

4 Falsi d'autore

Riproduciamo e reinterpretiamo un'opera famosa.

>>> LA NOSTRA ESPERIENZA

1 Fotografiamo il nostro territorio

Procurati una macchina fotografica digitale e in un pomeriggio di sole, come un vero reporter, insieme ai tuoi compagni visita la località in cui vivete. Osservatela con lo sguardo di un turista che ci arrivi per la prima volta: monumenti architettonici, piazze, sculture, angoli caratteristici di cui l'Italia è ricca saranno i soggetti dei vostri scatti.

A casa, scarica le immagini sul computer e seleziona le migliori. Scarta quelle mosse, quelle buie e quelle che non hanno una bella inquadratura. Carica le immagini scelte (non più di una mezza dozzina) su una chiavetta USB e portale a scuola per mostrarle.

I TRUCCHI DEL MESTIERE

Ricordati di non posizionarti contro luce (cioè con il sole in faccia), altrimenti i soggetti potrebbero risultare scuri, e di tenere ben ferma la camera al momento dello scatto. Decidi bene l'inquadratura con cui riprendere il soggetto: trattandosi di un soggetto statico, avrai tutto il tempo per individuare il punto di vista più interessante.

Fontana di Trevi (particolare), 1732-1762, Roma.

Castello di San Michele, 1385, Ferrara.

Tempio di Nettuno, V secolo a.C., Paestum.





Orientamento - Laboratorio 3 - Libro d'artista

Il laboratorio ha lo scopo di guidare gli allievi a:

- riflettere sul valore dell'oggetto libro come **unicum**, fatto a mano;
- osservare la ricerca creativa di alcuni artisti sul tema del **libro come oggetto d'arte**..

È possibile proporre questo laboratorio in tutte le classi, ma ha un buon esito nelle **classi seconde**, per il **collegamento con l'arte medioevale** (osservazione dei codici miniati).

LABORATORIO

3

Libro d'artista

TRAGUARDI DELLE COMPETENZE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Osservare e leggere le immagini

- Leggo e interpreto opere d'arte per comprendere le scelte creative e stilistiche dell'autore.

Comprendere e apprezzare le opere d'arte

- Conosco le tipologie del patrimonio storico-artistico sapendone leggere i significati e i valori estetici.

Esprimersi e comunicare

- Invento e progetto elaborati con soluzioni creative originali, ispirate allo studio delle opere d'arte.
- Utilizzo gli strumenti, le tecniche pittoriche e grafiche e le regole della rappresentazione visiva, per realizzare degli elaborati.
- Rielaboro creativamente materiali comuni, immagini, scritte e icone per creare nuove immagini.
- Scelgo tecniche e linguaggi adeguati per realizzare il mio libro con precise finalità operative o comunicative, anche a più codici (poesia o prosa).

Finalità educativa

- Elaboro e realizzo un progetto utilizzando le conoscenze apprese, rispettando vincoli, definendo strategie di azione e verificando risultati.

STRUMENTI E MATERIALI

- Carte, cartoncini, cartoline, biglietti d'auguri, pezzetti di stoffa, riviste.
- Tempera, acquerelli, pennarelli, china, matite colorate.
- Pennello tondo, pennino, filo e ago, perforatrice, cordini, elastici, bottoni o bulloni.

TEMPO

2 ore.

Non passeranno molti anni e di libri se ne vedranno sempre meno, soppiantati da tablet e da altri strumenti digitali più sofisticati. Sopravviveranno i libri di valore non solo per il contenuto, ma per i materiali e per il modo con cui sono realizzati, piacevoli da tenere fra le mani e da sfogliare: un libro è magico proprio perché a ogni pagina può offrirti nuove prospettive e aprirti un mondo diverso. Ti proponiamo di fabbricarne uno tutto tuo, dando pieno spazio alla tua creatività e alla tua capacità manuale.

Anastasia Colombo,
I nastri raccontano,
intrecci di gros-grain, cm 54 x 38



LA NOSTRA ESPERIENZA

1 **Libri ispiratori**
Portiamo a scuola i nostri libri preferiti e analizziamoli.

INDAGINE E RICERCA

2 **Lo sguardo degli artisti**
Scopriamo come sono stati prodotti alcuni libri d'artista.

ATELIER

3 **Il libro autoprodotta**
Realizziamo il nostro libro d'artista.

MAPPA DEL PERCORSO

18

LABORATORIO

3

Libro d'artista

TRAGUARDI DELLE COMPETENZE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Osservare e leggere le immagini

- Leggo e interpreto opere d'arte per comprendere le scelte creative e stilistiche dell'autore.

Comprendere e apprezzare le opere d'arte

- Conosco le tipologie del patrimonio storico-artistico sapendone leggere i significati e i valori estetici.

Esprimersi e comunicare

- Invento e progetto elaborati con soluzioni creative originali, ispirate allo studio delle opere d'arte.
- Utilizzo gli strumenti, le tecniche pittoriche e grafiche e le regole della rappresentazione visiva, per realizzare degli elaborati.
- Rielaboro creativamente materiali comuni, immagini, scritte e icone per creare nuove immagini.
- Scelgo tecniche e linguaggi adeguati per realizzare il mio libro con precise finalità operative o comunicative, anche a più codici (poesia o prosa).

Finalità educativa

- Elaboro e realizzo un progetto utilizzando le conoscenze apprese, rispettando vincoli, definendo strategie di azione e verificando risultati.

STRUMENTI E MATERIALI

- Carte, cartoncini, cartoline, biglietti d'auguri, pezzetti di stoffa, riviste.
- Tempera, acquerelli, pennarelli, china, matite colorate.
- Pennello tondo, pennino, filo e ago, perforatrice, cordini, elastici, bottoni o bulloni.

TEMPO

2 ore.

Non passeranno molti anni e di libri se ne vedranno sempre meno, soppiantati da tablet e da altri strumenti digitali più sofisticati. Sopravviveranno i libri di valore non solo per il contenuto, ma per i materiali e per il modo con cui sono realizzati, piacevoli da tenere fra le mani e da sfogliare: un libro è magico proprio perché a ogni pagina può offrirti nuove prospettive e aprirti un mondo diverso. Ti proponiamo di fabbricarne uno tutto tuo, dando pieno spazio alla tua creatività e alla tua capacità manuale.

Anastasia Colombo,
I nastri raccontano,
intrecci di gros-grain, cm 54 x 38



LA NOSTRA ESPERIENZA

1 **Libri ispiratori**
Portiamo a scuola i nostri libri preferiti e analizziamoli.

INDAGINE E RICERCA

2 **Lo sguardo degli artisti**
Scopriamo come sono stati prodotti alcuni libri d'artista.

ATELIER

3 **Il libro autoprodotta**
Realizziamo il nostro libro d'artista.

MAPPA DEL PERCORSO

>>> LA NOSTRA ESPERIENZA

1 Libri ispiratori

Ti sei mai cimentato nella realizzazione di un libro d'artista? In fondo, chi scrive frasi e aforismi sul suo diario o ritaglia e attacca immagini per lui importanti, crea delle pagine artistiche. Manca però la realizzazione del supporto, che in questo caso non è autoprodotta, e non tutte le pagine sono forse curate come in un libro d'artista...



Per ispirarci ai grafici professionisti e apprendere da loro i trucchi del mestiere, ti chiediamo di portare a scuola tre dei tuoi libri preferiti, meglio se sono quelli di quando eri più piccolo perché, oltre ad avere un testo accattivante, spesso sono corredati di bei disegni, hanno forme particolari o offrono la possibilità di essere "interattivi". In



alcuni, infatti, si possono aprire finestre o creare pop up che danno l'illusione della tridimensionalità, altri sono prodotti con materiali differenti dalla carta o "animati" da file audio. Questi lavori potranno essere una fonte d'ispirazione per la progettazione del nostro libro d'artista.

Scheda di analisi dei libri

Titolo			
Forma			
Aspetto della copertina			
Contenuti: disegni, immagini, testi			
Tipo di materiale			
Animazione (pop up, finestre, altro)			
Genere			

La struttura dei laboratori

Laboratorio si suddivide in **tre fasi di lavoro:**

- presentazione del tema e attivazione dell'esperienza personale,

>>> LA NOSTRA
ESPERIENZA

- raccolta dei materiali e delle informazioni relative,

>>> INDAGINE
E RICERCA

- produzione artistica (**Atelier**).

>>> ATELIER



Gli strumenti didattici dei laboratori

In ogni laboratorio sono evidenziati

- i **traguardi delle competenze** che si intendono raggiungere attraverso gli **obiettivi di apprendimento**,
- gli **strumenti e i materiali** necessari
- una indicazione di **tempo**

TRAGUARDI DELLE COMPETENZE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Osservare e leggere le immagini

- ⊕ Leggo e interpreto opere d'arte per comprendere le scelte creative e stilistiche dell'autore.

Comprendere e apprezzare le opere d'arte

- ⊕ Conosco le tipologie del patrimonio storico-artistico sapendone leggere i significati e i valori estetici.

Esprimersi e comunicare

- ⊕ Invento e progetto elaborati con soluzioni creative originali, ispirate allo studio delle opere d'arte.
- ⊕ Utilizzo gli strumenti, le tecniche pittoriche e grafiche e le regole della rappresentazione visiva, per realizzare degli elaborati.
 - ⊕ Rielaboro creativamente materiali comuni, immagini, scritte e icone per creare nuove immagini.
- ⊕ Scelgo tecniche e linguaggi adeguati per realizzare il mio libro con precise finalità operative o comunicative, anche a più codici (poesia o prosa).

Finalità educative

- ⊕ Elaboro e realizzo un progetto utilizzando le conoscenze apprese, rispettando vincoli, definendo strategie di azione e verificando risultati.

STRUMENTI E MATERIALI

- ⊕ Carte, cartoncini, cartoline, biglietti d'auguri, pezzetti di stoffa, riviste.
- ⊕ Tempere, acquerelli, pennarelli, china, matite colorate.
- ⊕ Pennello tondo, pennino, filo e ago, perforatrice, cordini, elastici, bottoni o bulloni.

TEMPO

2 ore.

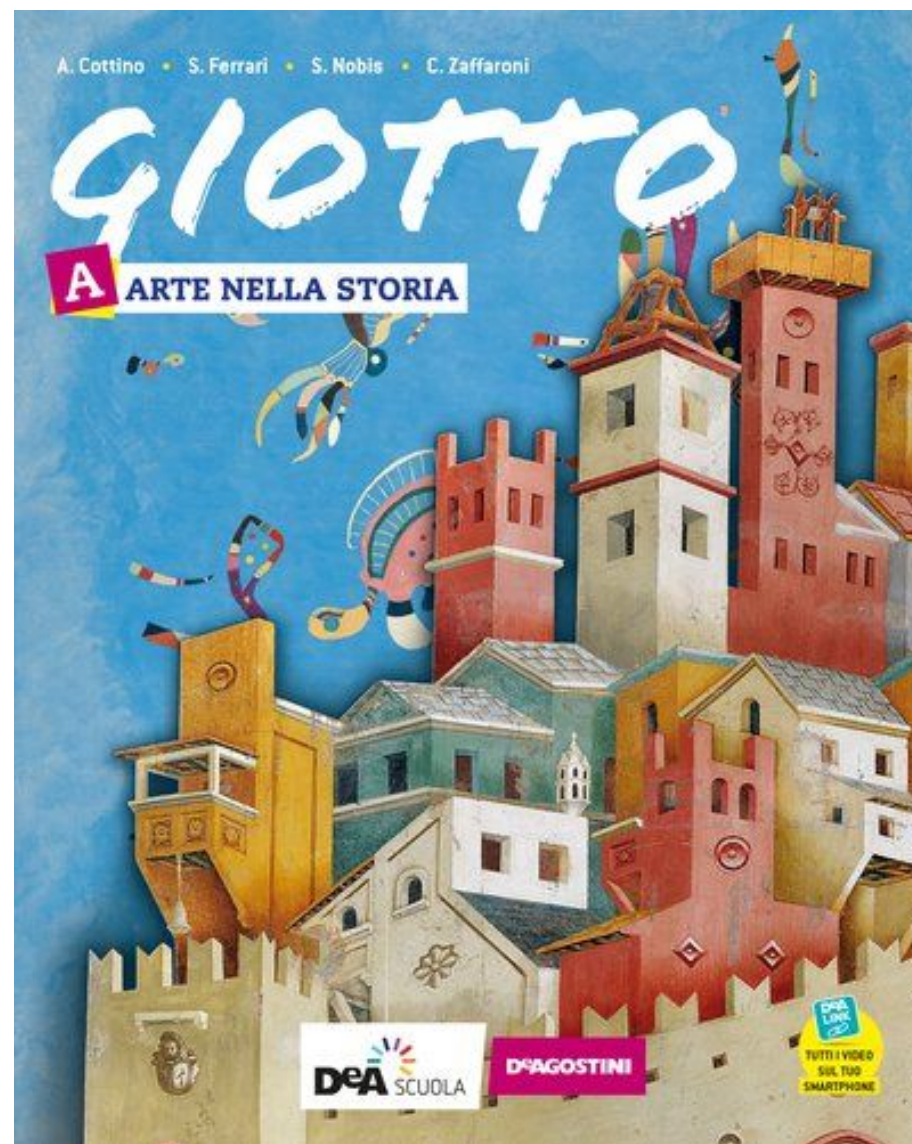


GIOTTO

[Scheda del libro](#)

[Videopresentazione](#)

Per maggiori informazioni
contatta il tuo responsabile
di zona, [clicca qui](#)



EMOZIONI VISIVE

[Scheda del libro](#)

Per maggiori informazioni
contatta il tuo responsabile
di zona, [clicca qui](#)



Grazie

