



Laboratorio dei Piccoli

“L'ARTE INCONTRA I CONCETTI TOPOLOGICI”

Colori, creatività, comunicazione

PRESS HERE AND TURN THE PAGE.

PREMESSA

L'**arte** è un linguaggio, comprende ogni attività umana che porta a forme di creatività e di espressione estetica; poggia su tecnicismi, abilità innate o acquisite e norme comportamentali derivanti dallo studio e dall'esperienza.

L'espressione artistica nei bambini è fondamentale proprio poiché permette loro di scoprirsi, esprimere le loro emozioni, potenziare la manualità, sviluppare la fantasia, rafforzare la consapevolezza di sé, aiuta a sviluppare la creatività e la sensibilità non solo importante nel periodo dell'infanzia ma anche per tutta la vita. Pablo Picasso diceva:

“Todo niño es un artista. El problema es cómo seguir siendo artista una vez que crecemos.”

Grazie alla potenza educativa, evocativa ed estetica dell'arte diventa più stimolante e coinvolgente anche la comprensione di quei concetti che riguardano concretamente lo spazio che viviamo, il contesto in cui cresciamo, ovvero: i **“concetti topologici”** (sopra e sotto, destra e sinistra, vicino e lontano, davanti e dietro, a lato e in mezzo, dentro e fuori, ecc.). L'acquisizione di questi è fondamentale per l'apprendimento, poiché permettono la comprensione delle relazioni che intercorrono tra l'uomo e l'ambiente vissuto, ma non solo: migliorano la consapevolezza della posizione che ognuno di noi occupa nello spazio, dei cambiamenti propri e degli altri elementi che ci circondano, sono necessari nel processo di prescrittura e in seguito di scrittura e lettura per collocare le lettere nella giusta direzione e quindi importanti nell'apprendimento dell'alfabetizzazione.

La conoscenza plurisensoriale, l'osservazione delle opere d'arte, la sperimentazione di materiali, strumenti e tecniche, attraverso il gioco e l'apprendimento come scoperta, stimolano la creatività infantile come premessa al conseguimento di una personalità originale ed autonoma.

METODOLOGIA

Hervé Tullet, classe 1958, è uno scrittore e illustratore francese. Ha lavorato nel campo della pubblicità e della comunicazione visuale, occupandosi in seguito di libri. Vincitore di premi tra i più importanti nell'ambito della letteratura per l'infanzia, le sue opere sono considerate innovative in quanto privilegiano il percorso alla narrazione, l'interazione con il lettore e il suo coinvolgimento a discapito della fruizione passiva. È l'autore di ben 70 libri per bambini molto creativi che associano narrazione, arte e gioco. Molti dei suoi libri sono un meraviglioso gioco interattivo.

La scelta di prendere come punto di riferimento Hervé Tullet è data dal fatto che egli è uno degli autori più innovativi in circolazione che, oltre a creare libri spettacolari è riuscito a cambiare l'ottica classica "autore-lettore". Trasforma pertanto il libro che si sta leggendo in uno strumento interattivo che, come dice già la parola, attiva il lettore attraverso i suoi colori, le sue forme, i suoi inviti a "pigiare"; il lettore si trasforma in autore, racconta lui la trama e lo fa a modo suo, uno spazio in cui la creatività diviene protagonista. Tullet mette concretamente e letteralmente nelle mani dei lettori, non solo una storia, ma degli strumenti per sviluppare la creatività. Da qui nasce anche l'interesse al dialogo, alla relazione, alla cooperazione ma non solo; i bambini diventano protagonisti attivi del libro danno "il comando", partecipano in prima persona e sono liberi di viaggiare con la fantasia.

Dalla genialità di Tullet percorreremo un viaggio che ci porterà alla scoperta, conoscenza e comprensione dell'arte, attraverso le opere d'arte di alcuni artisti di fama mondiale (Monet, Mondrian, Van Gogh, Matisse e Rex Ray), ai concetti topologici fino ad arrivare al pensiero computazionale attraverso la **pixel art** e al **Coding**. Così come l'arte anche il *Coding* è un linguaggio; un linguaggio che sta alla base di tutto, che si trasforma velocemente così come la realtà che ci circonda e che guarda verso il futuro. Il *Coding*, mediante il pensiero computazionale, dà ai bambini una forma mentis che permetterà loro di affrontare problemi complessi quando saranno più grandi.

In questo percorso i bambini avranno la possibilità di avvicinarsi alla diversità dell'espressione artistica per ragionare sulla spazialità e sulle sue rappresentazioni. Forme, spazi, superfici, estensioni di colore, linee, segni grafici rintracciabili nelle opere di vari autori stimoleranno idee e riflessioni che come sempre sono in continua evoluzione.

CAMPI COINVOLTI: TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE CONOSCENZE

Il sé e l'altro: il bambino prende coscienza della propria identità, scopre le diversità, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, consolida l'autostima e la fiducia in se stesso e negli altri; inoltre si relaziona, si confronta e sostiene le proprie ragioni con adulti e bambini, esprime il proprio punto di vista accettando quello dell'altro, gioca in modo costruttivo, cooperativo e creativo con gli altri anche nella realizzazione di un'opera d'arte.

Linguaggi, creatività, espressione: il bambino ascolta, segue con attenzione e partecipa attivamente alla lettura dei libri proposti, sviluppa interesse per la fruizione di opere d'arte, comprende suoni e rumori, esprime emozioni e pensieri attraverso la voce, il gesto, la manipolazione, le attività artistiche grafico-pittoriche, utilizza il corpo e la voce per imitare, riprodurre suoni, rumori, filastrocche e melodie, inventa storie. Esplora i materiali che ha a disposizione e li utilizza con creatività, si appassiona e sa portare a termine il proprio lavoro.

I discorsi e le parole: il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, concretizza le idee, l'arte e i suoni in parole, comprende parole e discorsi, fa ipotesi su significati, sviluppa un repertorio linguistico adeguato alle esperienze e agli apprendimenti nei diversi campi di esperienza.

Immagini, colori, suoni: il bambino si avvicina all'arte e ai diversi stili rappresentativi, utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive, creative e sonore, si esprime e comunica attraverso il corpo, il movimento, la drammatizzazione; si esprime attraverso il linguaggio grafico-pittorico e altre attività manipolative (disegnare, dipingere, modellare, dare forma e colore all'esperienza, individualmente e in gruppo, con una varietà creativa, di tecniche, strumenti e materiali), utilizza corpo, voce, oggetti per imitare, produrre, inventare suoni, rumori da soli e in gruppo, percepisce alcuni parametri del suono.

La conoscenza del mondo: il bambino si orienta nello spazio e nel tempo, esplora con curiosità e interesse contesti/elementi naturali, materiali, situazioni, colloca correttamente nello spazio se stesso, oggetti, persone secondo le indicazioni e in riferimento ai concetti topologici, partecipa alla costruzione di semplici percorsi motori, viene facilitato nella comprensione del pensiero computazionale, esegue percorsi motori in base a consegne verbali e non, discrimina, ordina e raggruppa in base ai criteri dati (forma, colore, dimensione, posizione), conta oggetti/immagini/persone.

DURATA

Da febbraio 2021 a maggio 2022. La cadenza degli incontri sarà il mercoledì di ogni settimana, per un totale di 15 incontri.

DESTINATARI

Il laboratorio è rivolto ai piccoli; si tratta di un gruppo di 14 bambini.

PRESENTAZIONE DEL PERCORSO

Il percorso sarà suddiviso in cinque parti, ognuna della durata di tre incontri (tre settimane).

Le prime quattro parti saranno introdotte dai più importanti albi illustrati di Hervé Tullet, mentre l'ultima parte, oltre alla ripresa di tutti gli albi analizzati in precedenza, avrà come protagonista il pensiero computazionale: il Coding.

Ogni incontro si aprirà con la lettura degli albi illustrati (Un libro, un gioco, un'idea, Oh! Un libro che fa dei suoni); poi saranno svolte differenti attività tra cui la *pixel art* (con pallini, a staffetta, con i chiodini e le lego), la riproduzione creativa di famose opere d'arte e il *Coding*.

FASI OPERATIVE

1° incontro: Presentazione e lettura del primo albo illustrato di Hervé Tullet: "Un libro". Riflessioni e prime considerazioni.

Per effetto della geniale creatività dell'autore e, del nostro interagire con il libro, come scuotere, soffiare, agitare, premere, battere, ci sembrerà che i pallini rispondano al nostro comando. Nell'albo i pallini non sono solo disegnati, bensì l'entusiasmo e il divertimento sembrerà davvero di muoverli e di giocare con loro.

Attività grafico-pittorica: prendendo spunto dal racconto, riproduciamo su un foglio la linea nera simbolo di Tullet, poi incolliamo secondo una sequenza i pallini (gialli, blu, rossi).

2° incontro: Ripresa della lettura dell'albo illustrato e riflessioni.

Attività: *pixel art* con pallini/tappi (gialli, blu, rossi) di diverse dimensioni. L'obiettivo è quello di realizzare delle sequenze: dal più piccolo al più grande e viceversa, oppure distinzione tra i colori o

in base alla vicinanza e lontananza, formare dei fiori dello stesso colore con pallini di dimensione diverse, incollare nel posto giusto i pallini corrispondenti.

3° incontro: Ripresa della lettura dell'albo illustrato e riflessioni.

Attività: "Noi come Rex Ray". Questa attività ci permette di conoscere: l'arte del pittore americano, le diverse tonalità di verde, la forma geometrica del cerchio e i concetti topologici sopra/sotto, grande/piccolo. Con delle cannuce, dei rotoli di carta igienica di diverse dimensioni e della tempera cercheremo di riprodurre l'opera di Rex Ray.

Saranno stimolati il coordinamento oculo manuale, la motricità fine e il senso estetico.

4° incontro: Presentazione e lettura del secondo albo illustrato di Hervé Tullet: "Un gioco".

Con "Un gioco" l'autore ha trovato un nuovo modo per costruire l'interazione tra il libro e il lettore: qui il pallino diventa un personaggio con sentimenti ed emozioni, che esprime le sue paure e i suoi desideri incoraggiando il bambino a giocare insieme. Il bambino è invitato a seguire la linea nera con il dito per guidare il punto giallo attraverso il libro. Per fare questo si deve rispondere alle domande, giocare a nascondino, ottenere su un giro, passando ostacoli, recitare una formula magica...

Attività: con corde/fili colorati vengono costruiti cerchi, usati come punto di arrivo e di partenza per i percorsi motori; durante lo svolgimento vengono poi modificati, da lineari e dritti a ondulati e a zig zag (proprio come si vede nel libro). Le linee diventano verticali, orizzontali, oblique...

Attraverso questa attività si riprendono i concetti topologici visti in precedenza e si aggiungono: in alto/in basso, vicino/lontano, grande/piccolo, pochi/tanti, destra/sinistra, introducendo anche i ritmi di colore attraverso gli oggetti.

5° incontro: Ripresa della lettura del libro e relative riflessioni.

Attività di drammatizzazione di gruppo: i bambini diventeranno i pallini di Tullet, saranno disposti liberamente nello spazio e a loro verranno date delle indicazioni precise tenendo sempre presenti i concetti topologici affrontati fino a questo momento.

6° incontro: Ripresa della lettura del libro e a seguire le relative considerazioni.

Attività: "Noi come Monet". Uniamo la *pixel art* con la staffetta: i bambini divisi in squadre, con attività di staffetta, dovranno posizionare gli elementi propri del quadro "Ninfee" di Monet, per la realizzazione e rivisitazione dell'opera d'arte. Vince la squadra che riuscirà a completare il quadro seguendo correttamente le indicazioni relative ai concetti topologici di riferimento (grande/piccolo, sopra/sotto ecc.).

7° incontro: Presentazione e lettura del terzo albo illustrato di Hervé Tullet: "Oh! Un libro che fa dei suoni".

Questo libro non è proprio come i precedenti perché si basa quasi esclusivamente sul suono. "*È un gioco d'azzardo, un libro sperimentale*" dice l'artista. I bambini devono mettere il dito sulle forme e ...farle suonare, parlare, dialogare tra loro. Tutto è molto facile, un po' di "Oh", due piccoli "Oh", un "oh" lungo, "oh" forte ... Poi si aggiunge un nuovo colore e un nuovo suono "Ah". Potete immaginare quando si aggiunge "Wow"! La genialità di questo libro sta nel rapporto unico tra le forme, i colori, i suoni e il bambino. Si gioca seguendo le istruzioni divertenti e sorprendenti: "Metti il tuo dito su questo tondo e fai Ah" "E se abbiamo fatto oh! oh! ""Noi rappresentiamo Oh? dillo ad alta voce!"

Attività grafico-pittorica: scriviamo una partitura libera e destrutturata secondo i parametri musicali presenti nel libro e ai concetti topologici imparati negli incontri precedenti.

8° incontro: Ripresa della lettura del libro e riflessioni.

Attività: "Disegna con Tullet". Ai bambini viene dato un foglio grande e dei pennarelli/matite gialli, rossi e blu con l'obiettivo di disegnare con Tullet; verranno fornite delle indicazioni precise, per esempio: disegna dei pallini in ordine, come vuoi, minuscolo, magnifico, dentro, attorno.

9° incontro: Ripresa della lettura del libro e riflessioni.

Attività 1: *pixel art* con i chiodini divisi in piccoli gruppi.

Attività 2: "Noi come Van Gogh". Verranno utilizzati rotoli di cartone di diverse dimensioni, cotton fioc, tappi di sughero e fili di lana (per dare dinamicità al quadro) per riprodurre l'opera d'arte di Van Gogh e per imparare differenti tecniche artistiche. L'obiettivo è cooperare e socializzare nella realizzazione del dipinto dando valore sia alle capacità individuali che a quelle collettive.

10° incontro: Presentazione e lettura del quarto albo illustrato di Hervé Tullet: "Un'idea".

La ricerca di Tullet di aprire la mente dei bambini con la semplicità disarmante dell'uso dei 3 colori primari e di linee nere per dare forma figure appena accennate risulta essere una conferma della bravura dell'autore nell'avvicinarsi ai piccoli lettori quasi interrogandoli e provocandoli. Tullet dice che l'idea è come un seme che spinge, spinge, spinge... Le idee come schegge impazzite fremono, ma perché un'idea sia davvero buona bisogna mettere ordine, catalogare, organizzarle, provarle, magari sbagliando, ma riprovando. Non arrendersi fino a quando, finalmente, dopo aver lavorato tanto, ecco che nasce una buona idea. E perché una idea possa considerarsi buona deve necessariamente avere un pizzico di follia.

Attività: inventiamo una storia, decidiamo dove ambientarla, stabiliamo chi è il protagonista e chi sono i personaggi. I concetti topologici saranno il nostro filo conduttore, tutto il resto sarà merito della fantasia e della creatività.

11° incontro: Ripresa del libro e della storia inventata.

Attività: "Disegna con Tullet". Ai bambini viene dato un foglio grande e dei pennarelli/matite gialli, rossi e blu con l'obiettivo di disegnare con Tullet; verranno fornite delle indicazioni precise, per esempio: disegna delle linee spezzate, una spirale, dei fiori, la pioggia, scarabocchi e riccioli.

12° incontro: Ripresa del libro e della storia inventata.

Attività: pixel art con le costruzioni lego divisi in piccoli gruppi e poi a staffetta.

13° incontro: Riguardiamo insieme i quattro albi illustrati e ripensiamo alle attività svolte fino a questo momento. Dopodiché iniziamo ad approcciarci al *Coding* attraverso l'ideazione di una storia; successivamente verrà costruito il materiale (maschera/travestimento del protagonista e ostacoli che incontra durante il suo percorso).

14° incontro: Dopo aver costruito quanto necessario i bambini lavorano sulla lateralità con i braccialetti e i cerchi e colorano le carte delle frecce (avanti - verde, destra-rosso, sinistra-giallo). Posizioniamo per terra un tappeto/lenzuolo dove è stata creata una griglia che viene usata per far percorrere ed organizzare lo spazio attraverso esperienze sensoriali, motorie, topologiche e costruttive. I bambini scelgono il punto di partenza del percorso, posizionano gli ostacoli e il punto di arrivo. La posizione dei punti varia ogni volta che si ricomincia il gioco in modo che il percorso sia sempre diverso.

Un bambino, a turno, indossa la maschera creata e sul tappeto prova ad effettuare il percorso seguendo le istruzioni date da un compagno-guida. Il compito della guida è condurre la maschera al punto di arrivo, con l'ausilio delle frecce, evitando gli ostacoli.

15° incontro: Ripresa dell'incontro precedente.

MATERIALI

Scatoloni, Carta, cartoncini, Bicchieri/ bottiglie di plastica riciclate, Carta igienica, Tappi, Corde/fili
Cerchi, Pennarelli, Tempere, Acquerelli, Fogli bianchi/colorati, Colla, Forbici, Costruzioni Lego, Puzzle, Chiodini, Giochi, Elementi naturali (sassi, foglie...), Stoffe/telo, Scotch.