



ARTE ED EDUCAZIONE CIVICA

Percorsi integrati per le classi 4 e 5



Indice

Premessa metodologica	2
Capitolo 1 Costituzione e istituzioni	
Noi come cittadini italiani e dell'Europa	5
La nascita della Repubblica italiana	7
Focus arte - <i>Il simbolo della Repubblica italiana</i>	8
Focus educazione civica - <i>Tra Repubblica italiana e Democrazia</i>	10
Focus arte - <i>La Scuola di Atene e la prospettiva</i>	12
La nostra Costituzione	14
Articoli della Costituzione	15
Articolo 1 • Focus arte - <i>Il popolo e il lavoro</i>	16
Articolo 3 • Focus arte - <i>Keith Haring: l'arte per tutti</i>	20
Articolo 9 • Focus arte - <i>Due mani per il pianeta</i>	24
Articolo 11 • Focus arte - <i>Colorare le rovine della guerra</i>	28
Capitolo 2 Sviluppo sostenibile	
Lotta all'inquinamento: salviamo la biodiversità!	31
Il cambiamento climatico	32
Difesa dell'ambiente	32
Focus arte - <i>La biodiversità nella pittura</i>	34
La nostra città ideale: la sostenibilità ambientale	36
Focus arte - <i>Linee morbide, città ideali</i>	38
La legge delle 4 R: Recupero Riciclo Riutilizzo Riduco e l'economia circolare	42
Focus arte - <i>Quando l'arte incontra i rifiuti</i>	44
Prodotti Km0 e prodotti che arrivano da lontano	47
Focus educazione civica - <i>Rispettare la natura sulle nostre tavole</i>	48
Focus arte - <i>Arte a Km0</i>	49
L'importanza dell'acqua	50
Focus arte - <i>L'arte in tavola</i>	52
Capitolo 3 Cittadinanza digitale	
I cittadini del Web: siamo responsabili delle nostre parole	55
Focus arte - <i>Le parole nell'arte</i>	58
Storie in digitale	60
Focus arte - <i>Arte, manifesti, pubblicità</i>	62
Il podcast per raccontare l'arte	64
Come ottenere il movimento nel digitale	65
Focus arte - <i>Arte e movimento</i>	66
I meme come metodo per valutare	68
Documentare	68

Premessa metodologica

L'educazione civica nella scuola primaria è stata identificata da sempre, fin dai suoi albori nei programmi del 1985, come uno strumento di conoscenza degli organi dello Stato e della Costituzione. Nel D.P.R. 12 febbraio 1985, n. 104 si leggeva che l'educazione alla convivenza democratica (*educazione alla cittadinanza*, come la chiameremmo oggi) «sollecita gli alunni a divenire consapevoli delle proprie idee e responsabili delle proprie azioni», fornendo «gli strumenti per un primo livello di conoscenza dell'organizzazione della nostra società nei suoi aspetti istituzionali e politici, con particolare riferimento alle origini storiche e ideali della Costituzione».

Per lungo tempo, quindi, l'educazione civica è rimasta imbrigliata in questo rapporto diadico, non offrendo altre prospettive se non le conoscenze dell'organizzazione dello Stato e delle principali norme della Costituzione, e fornendo solo uno spunto in chiave morale di ciò che fosse utile attuare o meno, i diritti e i doveri individuali e sociali.

Pur rimanendo, a nostro avviso, un rapporto proficuo e fecondo, desideriamo in questo volume offrire delle nuove prospettive di lavoro nate non solo grazie al recente cambiamento della normativa che se ne occupa (legge 20 agosto 2019, n. 92 attuata in base al D.M. 22 giugno 2020, n. 35), ma anche grazie al desiderio di sviluppare un nuovo modo di vedere l'educazione alla cittadinanza in una dimensione attiva, trasversale e multidisciplinare.

È con questa intenzione che nasce il volume: fra le pagine del libro cercheremo di delineare "l'**educAZIONE civica**", attraverso prospettive di lavoro operative che sviluppino una cittadinanza attiva e consapevole, cogliendo le sfide dell'educazione estetica e dell'arte.

L'**arte**, come linguaggio trasversale, insegna a tutti il gusto del bello e comunica, con un linguaggio forte ed espressivo, contenuti morali e civici importanti.

I capitoli che seguono si concentrano su **tre nuclei tematici** previsti dalla normativa in vigore.

1. Il primo si occuperà dello **studio della Costituzione**, nei suoi articoli principali, **dello Stato e delle sue leggi**, prestando attenzione all'educazione alla legalità.
2. Il secondo affronterà il tema dello **sviluppo sostenibile** e della **consapevolezza ambientale**, con parallelismi con gli obiettivi all'**Agenda 2030** e i comportamenti virtuosi attuabili per combattere il cambiamento climatico e avviare una transizione ecologica significativa.
3. Nell'ultima parte, invece, approfondiremo le tematiche della **cittadinanza digitale attiva** in termini di **Media Education**, ovvero di **conoscenza delle e attraverso le tecnologie digitali** in un'ottica di comunicazione corretta, benessere psico-fisico e implementazione della didattica integrata in maniera multimediale e multimodale.

Questo volume vuole avere un approccio attivo, attraverso il suggerimento di attività didattiche operative, action plan attuabili in classe, classi aperte e suggerimenti artistici ed espressivi originali.

Rachele Confalonieri, Alessandra Tiozzo

Capitolo 1

Costituzione e istituzioni

Tabella di programmazione

Contenuti del paragrafo	Obiettivi	Educazione civica	Attività proposte	Arte	Attività proposte
Noi come cittadini italiani e dell'Europa - Educazione alla cittadinanza - Diritti e doveri di un cittadino	- Il senso di comunità e ciò che questo comporta, essere cittadini dello Stato italiano e dell'Unione europea, e soggetti agli organismi internazionali - L'art. 2 della Costituzione	- I diritti e i doveri connessi al concetto di cittadinanza - La festa della Repubblica italiana e lo Schuman Day	Costruzione della carta d'identità come cittadino italiano		La <i>Body Percussion</i> dell'inno d'Italia
La nascita della Repubblica italiana - Il voto del 1946 - La scheda elettorale	- La nascita della Repubblica italiana tra storia e senso civico - Il referendum sulla forma dello Stato il 2 giugno 1946	Repubblica e democrazia: le differenze	Il debate politico tra monarchia e repubblica	Il simbolo della Repubblica	- Il significato degli elementi che compongono il simbolo - Realizzazione del simbolo della Repubblica italiana in 3D
Tra Repubblica italiana e democrazia	Il funzionamento della Repubblica parlamentare italiana	Il Parlamento e il suo potere legislativo. Le due camere parlamentari e la loro costituzione	Gioco di ruolo delle poleis Sparta e Atene	La scuola di Atene e la prospettiva	- L'affresco <i>La scuola di Atene</i> di Raffaello Sanzio - Lavoriamo sulla prospettiva: viste di alberi dal basso

La nostra Costituzione	Conoscenza della Costituzione italiana e dei suoi articoli principali	Lo Statuto Albertino e la Costituzione Il ventennio fascista e l'abolizione di molti diritti individuali e sociali	Riflessione attorno alla storia degli scout e alla figura di Giulio Cesare Uccellini		
Articoli della Costituzione - Articolo 1: le basi dello Stato italiano	Conoscenza dell'art. 1 della Costituzione	I vari tipi di Repubblica	Definizione dei principi su cui si basa la nostra classe	Il popolo e il lavoro	- Analisi dell'opera <i>Il quarto Stato</i> di Giuseppe Pellizza da Volpedo attraverso domande guida - Confronto con <i>Il quinto stato</i> di Hernán Chavar - Il collage di sagome: i nuovi cittadini italiani
- Articolo 3: uguaglianza ed equità	Conoscenza dell'art. 3 della Costituzione	Riflessione sulla differenza tra uguaglianza ed equità	- Gioco "Who is She": le donne che hanno cambiato il mondo - Gioco "Pari o dispari? Il gioco del rispetto"	Keith Haring: l'arte per tutti	- Keith Haring e il murales di Pisa <i>Tuttomondo</i> - Riproduzione su scala reale dell'opera <i>Tuttomondo</i> : sagome in libertà
- Articolo 9: la valorizzazione del territorio	Conoscenza dell'art. 9 della Costituzione e i cambiamenti all'articolo approvati dalla Camera dei deputati	- La salvaguardia dell'ambiente e del paesaggio - Tutela e promozione: una responsabilità sociale di tutti - Esempi di tutela e accrescimento del patrimonio culturale	- Video sulla ricostruzione della Cattedrale di Notre Dame e di Molino Vecchio - Proposte operative di lavoro in classe	Due mani per il pianeta	- <i>Support</i> di Lorenzo Quinn. - Diamo tridimensionalità al ricalco di mani
- Articolo 11: l'iconografia della pace	Conoscenza dell'art. 11 della Costituzione e dell'iconografia di pace	Le controversie nelle nostre classi e il parallelismo con lo sport: le Olimpiadi	Percorsi didattici e informazioni sullo sport e sulle Olimpiadi	Colorare le rovine della guerra	- La storia di Shamsia Hassani: l'arte come iconografia di pace - "Lascia un segno": un murales contro la guerra e la violenza

Noi come cittadini italiani e dell'Europa

Educazione alla cittadinanza

Per avviare il lavoro di educazione alla cittadinanza si propone di introdurre un parallelismo civico importante tra essere cittadini italiani ed essere cittadini europei. Ognuna delle due prospettive comporta, infatti, una serie di diritti e di doveri relativi che, una volta compresi, permetteranno ad alunne e alunni di apprezzare l'appartenenza al nostro Stato e, contemporaneamente, alla **Comunità Europea**.

A Potete partire citando tre date significative: il **17 marzo**, data che celebra la proclamazione del Regno d'Italia nel 1861 a Torino; il **2 giugno 1946**, ricordato ogni anno con la festa della Repubblica italiana; e il **9 maggio 1950**, in cui si celebra lo Europe Day o Schuman Day. Quest'ultima data, ogni anno, ricorda l'anniversario della storica "dichiarazione Schuman", che delineava una nuova forma di cooperazione politica in Europa.

Provate a chiedere ad alunne e alunni se conoscono le ragioni per cui si celebrano queste date; mostrate loro le due bandiere (italiana e europea).

B Potete anche partire da tre immagini significative, che potete reperire in rete, per introdurre le tre date citate sopra e dare al racconto storico una **dimensione più narrativa**:

- *Pietro Tetar van Elven, Inaugurazione del Parlamento a Palazzo Madama il 2 aprile 1860, 1860, Palazzo Reale, Torino.*
- *È nata la Repubblica italiana, fotografia simbolo del giugno 1946, di Federico Patellani.*
- *La dichiarazione di Schuman, fotografia del 9 maggio 1950.*

Analizzando le tre immagini, riflettete con la classe su cosa significhi **essere cittadini**, ovvero membri di una specifica comunità, **a livello nazionale** (uno Stato) o **sovranazionale** (la Comunità Europea). Spiegate che far parte di una comunità permette di non essere soli e di veder rispettati i propri **diritti**, ma, d'altro canto, richiede il rispetto di alcuni **doveri**, fondamentali per il benessere collettivo.

Sono i doveri, infatti, che ci garantiscono i diritti: essi ci permettono di vivere meglio, tutelano la nostra comunità e di conseguenza noi stessi.

Il **concetto di cittadinanza** è un concetto antico, che arriva dallo sviluppo delle **poleis greche**.

Diritti e doveri di un cittadino

Introducendo l'art. 2 della Costituzione italiana (che analizzerete dettagliatamente con le attività delle pagine seguenti), spiegate come

«La Repubblica riconosce e garantisce i diritti inviolabili dell'uomo e richiede l'adempimento dei doveri inderogabili di solidarietà politica, economica e sociale».

Essere cittadini italiani, quindi, ci permette di prendere **decisioni importanti**, non solo a livello individuale, ma come appartenenti a una comunità, ad esempio votando ed esprimendo le nostre preferenze politiche; ci consente di vivere sul territorio italiano, apprezzandone le bellezze e le risorse. Ci richiede, però, al tempo stesso, una serie di azioni per la **salvaguardia dello Stato** e della **comunità** stessa (pagamento delle tasse, atteggiamenti di tutela della legalità, rispetto delle leggi).



E ora creiamo

Lavoriamo sui diritti e doveri delle comunità di cui fanno parte i bambini (classe, scuola, paese, città, gruppi extrascolastici ecc.), fino ad arrivare alle dimensioni della nazione e della Comunità Europea.

Materiale

- Un grosso cartellone
- Materiali da disegno

Procedimento

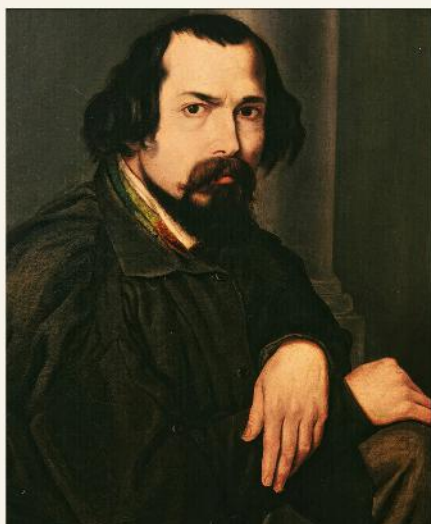
Fate disegnare dei **cerchi concentrici** sul cartellone; alunne e alunni si porranno, con una **rappresentazione di loro stessi**, al centro dei cerchi e dovranno individuare, via via, le **comunità** di cui fanno parte.

Poi in gruppo si individueranno, per ogni cerchio, **diritti e doveri che riguardano quel livello di appartenenza** (ad esempio per la classe dovrebbero essere individuati il diritto a essere istruiti e accolti, ad avere accesso alla cultura ecc., e il dovere di impegnarsi e di rispettare gli altri compagni).

Sempre sul tempo dell'appartenenza, potete accennare anche alla situazione di molti italiani che si sentono tali senza possedere formalmente la cittadinanza italiana. Questo è un argomento piuttosto delicato, che coinvolge molti alunni di origine straniera (probabilmente anche della vostra classe) e, come tale, va affrontato con le giuste parole. Spiegate che l'iter per la **richiesta della cittadinanza** è lungo, e che molti cittadini possono avviarlo solo al raggiungimento del diciottesimo anno d'età, sebbene vivano in Italia da molto tempo e partecipino alla collettività che la vita sociale prevede. Potete spiegare che si sta pensando di introdurre un nuovo principio per la richiesta della cittadinanza chiamato "**ius culturae**", che permetterebbe a molti ragazzi di diventare ufficialmente cittadini italiani grazie alla frequenza tra i banchi di scuola in Italia per almeno cinque anni. In conclusione, potete proporre un'attività motoria: la **Body Percussion dell'inno d'Italia**. L'inno rappresenta un simbolo musicale di appartenenza, che ricorda in sé una storia importante, in cui donne e uomini hanno lottato per la salvaguardia dei loro diritti e del loro senso di appartenenza nazionale.



Curiosità



Goffredo Mameli, colui che scrisse le parole dell'**inno d'Italia** a soli 20 anni, combatté a fianco di **Garibaldi**, conquistato dai suoi ideali patriottici. Il testo originale del *Canto degli italiani* composto da Mameli comprendeva cinque strofe. Solo dopo il 1859 comparve stampata una sesta strofa.

Tuttavia, le sei strofe non vengono quasi mai cantate per intero e ci si limita a eseguire soltanto la prima, assieme al ritornello.

La nascita della Repubblica italiana

Il voto del 1946

Bambine e bambini dovrebbero ricordare, dalla lezione precedente e dalle celebrazioni diffuse, che il 2 giugno è la **Festa della Repubblica**, data che ricorda il **referendum** del 1946 in cui andò a votare **più dell'80%** di chi ne aveva diritto: **cittadine e cittadini italiani** decretarono la fine della monarchia e la **nascita della Repubblica**.

Chiarite che l'Italia è ora uno Stato democratico dove i cittadini affidano, attraverso le elezioni, la gestione della "cosa pubblica", ovvero dello Stato italiano, ai propri rappresentanti politici in Parlamento (**repubblica parlamentare**). Definite come questa sia una forma di democrazia indiretta, scelta resa necessaria dalla numerosità del popolo italiano.

Procedete nella ricostruzione storica ricordando, attraverso le immagini già mostrate precedentemente, che l'Italia era già uno Stato unitario fin dal 1861, ma che un'affluenza così sentita alle urne nel 1946 ci dimostra il desiderio del popolo italiano di partecipare alla vita dello Stato.

Potrete interessarli alla storia delle ultime ore dei seggi, al tentativo disperato del nuovo re Umberto II di mantenere la corona tra le sue mani attraverso il suo proclama. Precisate che queste elezioni erano le prime libere dopo gli anni di regime fascista (le ultime erano state nel 1924) e sottolineate come fossero le prime a **suffragio universale**: per la prima volta nella storia italiana, anche le **cittadine donne** potevano andare a votare.

La scheda elettorale

Mostrate alla classe la scheda elettorale usata per la votazione al referendum del 1946 (immagine in basso), così da spiegare la differenza tra monarchia e repubblica.

Aiutate alunne e alunni a capire che, in quella sede, i cittadini italiani avevano anche il compito di eleggere i padri dell'**Assemblea costituente**, che avrebbero avuto il compito di redigere, poi, la nuova **Carta costituzionale**, tema delle prossime attività.

Interessateli con le vicende della famiglia Savoia e con il racconto del rifiuto del re Umberto II di riconoscere la legittimità della nuova Repubblica italiana.

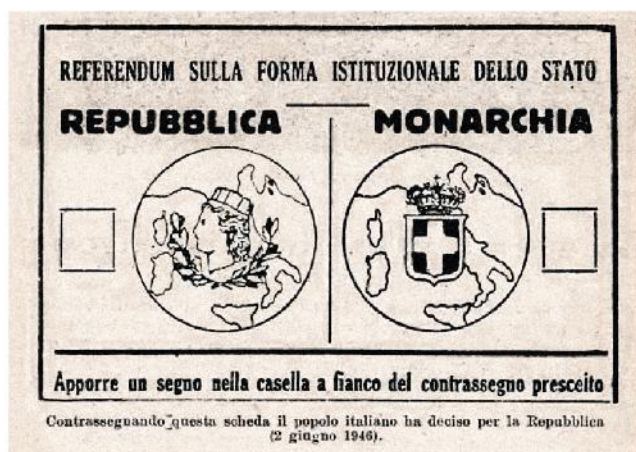
Giocate attivamente in classe a un **debate politico**, dividendo ragazzi e ragazze in due gruppi: un gruppo ha il compito di difendere le ragioni dell'Italia come monarchia, l'altro come repubblica.

Cercate di far sviluppare la **consapevolezza delle due forme politiche**.

Attribuite ad alcuni alunni ruoli particolari, come quello del **re Umberto II**, che dovrebbe cercare di convincere l'assemblea a favore del voto verso la monarchia. Date la parola anche a un possibile **Enrico De Nicola**, futuro primo Presidente della Repubblica, con il compito di spiegare cosa significhi il termine "repubblica".

Per ogni alunno, preparate una piccola descrizione di chi deve rappresentare e fornite qualche esempio di frase da poter pronunciare durante il debate. Il vostro ruolo sarà di mediazione, e dovrete fornire una presentazione iniziale della seduta in tribunale e una sintesi finale degli eventi accaduti e delle posizioni ascoltate.

Il 2 giugno 1946 i cittadini e le cittadine italiane andarono a votare per scegliere tra repubblica e monarchia (qui a fianco la scheda elettorale usata per la votazione).



Il simbolo della Repubblica italiana



LA STELLA, LA RUOTA E L'ULIVO

Nei momenti più delicati della storia dell'uomo, l'arte ha sempre avuto un posto d'onore. Il **simbolo della Repubblica italiana**, rappresentato da una stella bianca a cinque punte circondata da una ruota dentata e rami d'ulivo e di quercia, ha una storia interessante da raccontare.

IL CONCORSO

Nell'ottobre del 1946 il governo italiano istituisce una commissione e indice **uno dei concorsi più importanti e patriottici della storia d'Italia**, rivolto a tutti i cittadini e le cittadine, con l'obiettivo di creare un simbolo che sarebbe diventato emblema dell'Italia intera.

Delle 341 proposte arrivate da tutta l'Italia, nessuna convinse i membri della commissione incaricata della scelta, che decise così di bandire un secondo concorso nel giugno del 1947.

Questa volta arrivarono 197 proposte: fu un pittore piemontese, **Paolo Paschetto**, ad aggiudicarsi il concorso il 31 gennaio 1948. I primi cinque classificati hanno ricevuto un premio di 10.000 lire (l'equivalente, all'incirca, di 500 euro attuali).

IL SIGNIFICATO DEI SIMBOLI

Se guardiamo con attenzione, possiamo notare che il simbolo della Repubblica è **composto da vari elementi**, ciascuno con il suo significato.

Il **ramo d'ulivo** rappresenta la volontà di **pace** dell'Italia. Il **ramo di quercia** rappresenta **la forza e la dignità** del popolo italiano. La **ruota dentata**, che riprende il primo articolo della nostra Costituzione, è il simbolo dell'**attività lavorativa**. Infine, la **stella** è il **simbolo più antico** associato all'Italia.

Riportate nell'immagine in alto il nome dei vari elementi che compongono il simbolo della Repubblica.

METTIAMO IN PRATICA

NOME CLASSE DATA

arte

L'attività proposta prevede di realizzare l'emblema della Repubblica italiana in versione tridimensionale per dare "corpo" a questo simbolo.

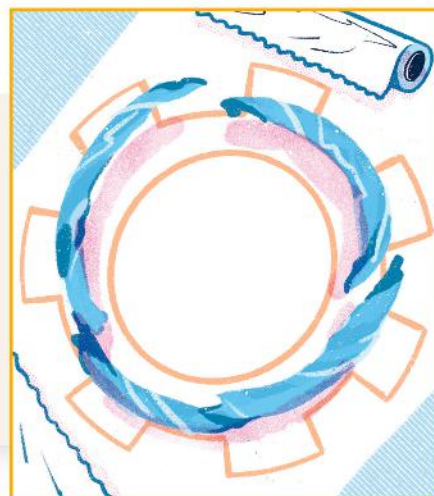
Materiale

- Fogli di alluminio (vanno bene anche quelli da cucina)
- Rametti di quercia e ulivo
- Cartoncino bianco
- Matita
- Forbici con la punta arrotondata



1 Realizzate delle piccole **ghirlande** intrecciando **rametti di quercia e ulivo**.

2 Successivamente, con i fogli di **carta di alluminio**, realizzate delle strisce e poi unitele a cerchio. Una volta chiuso il cerchio, che potete fissare con del nastro adesivo trasparente, collocate, sul bordo esterno, dei piccoli "dentini", sempre realizzati con i fogli di alluminio. Posizionate questa **ruota dentata** sopra la ghirlanda di rametti intrecciati.



3 Ritagliate la sagoma di una **stella a cinque punte** e sovrapponetela alla ruota di alluminio e alla ghirlanda di quercia e ulivo.

Quello che avete realizzato è l'emblema della Repubblica italiana in **versione tridimensionale**, che potrete appendere in classe.

Tra Repubblica italiana e Democrazia

DEMOCRAZIA O REPUBBLICA

Il termine democrazia deriva dal greco *démos* (popolo) e *kràtos* (potere) e indica quindi una forma di governo dove **comanda il popolo**, senza privilegi di sorta. Il termine repubblica, invece, deriva dal latino *res publica* (cioè cosa di tutti) e indica la forma di governo **opposta alla monarchia**: non c'è un re, ma sono i cittadini a eleggere i governanti. L'Italia è una **Repubblica parlamentare** perché la sovranità appartiene al popolo italiano, che elegge i propri **rappresentanti politici** in Parlamento, così che possano occuparsi del **governo del paese** ed esercitare il **potere legislativo**, emanando le leggi che tutti gli italiani devono rispettare.

DALLA CLASSE ALLO STATO

Provate a fare un parallelismo tra i cittadini che eleggono democraticamente i propri rappresentanti al Parlamento e gli studenti che eleggono, anch'essi a maggioranza e liberamente, i **rappresentanti di classe**, e il **preside** che deve gestire, attraverso delle circolari, la scuola in maniera ordinata e regolare. Con il parallelismo appena delineato riguardo al contesto scolastico, alunne e alunni dovrebbero aver compreso che al Parlamento spetta il potere di stesura e revisione delle leggi dello Stato italiano. La libera elezione dei membri del Parlamento è un esempio evidente del processo elettivo democratico, che garantisce il rispetto della libertà individuale dei cittadini.

METTIAMOCI IN GIOCO

Giocate attivamente in classe al **gioco delle poleis Atene e Sparta**.

Preparate due situazioni problematiche che i membri della bulè ateniese e dell'oligarchia spartana dovranno cercare di risolvere. Create una piccola **descrizione dei vari ruoli** da consegnare a ogni alunno: ciascuno, così, avrà bene in mente il suo ruolo all'interno della discussione.

Quelli che seguono sono esempi dei vari ruoli che possono essere interpretati da alunne e alunni.

RUOLI PER ATENE

- Sei appena arrivato ad Atene, **dalla vicina Corinto**. Hai sentito dire che c'è una riunione nella zona dell'agorà per discutere un problema importante che sta vivendo Atene. Prova a recarti là e a dire la tua, dopo esserti informato su cosa sta accadendo di pericoloso.
- Sei appena arrivato ad Atene con una **carovana di schiavi catturati in Egitto**. Hai sentito dire che c'è una riunione nella zona dell'agorà per discutere un problema importante che sta vivendo Atene: c'è scarsità d'acqua e ciò rischia di influire sulla crescita delle piante di olivo. Prova a chiedere se puoi esprimere la tua idea, dopo esserti presentato. Spiega loro come fate voi egiziani a gestire le piene del Nilo e a sfruttare il limo, magari può essere loro d'aiuto. Non puoi votare, essendo cittadino egizio, ma proponi lo stesso le tue idee per la soluzione del problema.
- Sei appena arrivato ad Atene, sei un **filosofo** proveniente dalla lontana Alessandria d'Egitto. Hai sentito dire che c'è una riunione nella zona dell'agorà per discutere un problema importante che sta vivendo Atene. Senti di quale problema si tratta e che si può fare. Prova a dire la tua, ma ricorda che non hai diritto di voto. Magari puoi suggerire di coinvolgere i pensatori e filosofi della scuola del filosofo Socrate, tuo amico.



RISORSE

Griglia di
valutazione

- Sei un **agricoltore** che vive vicino all'agorà di Atene. Recati nell'agorà ed esponi il tuo problema: non riesci più a far crescere le tue piante di olivo per via della siccità e di una mosca che mangia i fiori appena sbocciati. Se le cose andranno avanti così, non ci sarà olio da commerciare il prossimo anno.
- Sei un **commerciante** di Atene. Recati nell'agorà ed esponi il tuo problema: la siccità sta riducendo la produzione di olio e tu non puoi commerciare con le vicine colonie della Magna Grecia. Chiedi aiuto alla bulè. Ti saprà consigliare.
- Sei **uno dei 10 strateghi** che annualmente elegge l'ecclesia. Ricorda ai manifestanti di calmarsi altrimenti sarai costretto ad arrestarli. Suggestisci di ascoltare le proposte della bulè e di protestare in modo pacifico.

RUOLI PER SPARTA

- Sei un **membro dell'oligarchia** di Sparta. Il problema da risolvere è il seguente: a seguito di un piccolo terremoto avvenuto lo scorso anno, il teatro della polis è pericolante; occorre capire come aggiustarlo e dove trovare i fondi economici per iniziare i lavori. Organizza un incontro nell'agorà per discutere la problematica con i cittadini. Ricorda però che Sparta è un'oligarchia e solo i membri dell'apella possono votare.
- Sei un **membro dell'oligarchia**. Sai che bisogna risolvere un problema che la città sta vivendo ultimamente. A seguito di un piccolo terremoto avvenuto lo scorso anno, il teatro della polis è pericolante e bisogna capire come aggiustarlo e dove trovare i fondi economici per iniziare i lavori. Non hai molte idee su come risolvere questo problema, ascolta i suggerimenti che vengono dagli altri oligarchi.
- Sei un **sacerdote** e hai appena avuto una visione del dio Dionisio, dio del teatro, che ti avvisa che il teatro della tua polis va ricostruito a seguito del terremoto. Prova a parlarne nell'agorà e vedere cosa ne pensano gli oligarchi. Ricorda di andare a fare un'offerta votiva al tempio, ma sappi che non puoi votare.
- Sei un **attore** della lontana polis di Micene. Stai cercando lavoro ma hai sentito che il teatro di Sparta è chiuso. Recati nell'agorà e prova a capire che sta succedendo.
- Sei un **ricco commerciante** della città di Alessandria d'Egitto. Ti sei fermato a Sparta per un impegno di lavoro. Hai sentito che stanno cercando fondi per la ricostruzione del teatro. Tu hai molto denaro: magari, pur non potendo votare, ascolteranno la tua idea. Prova a recarti nell'agorà e a dire la tua.
- Sei un **insegnante di teatro**, l'arte del dio Dioniso, e lavori al ginnasio della città. Hai sentito che oggi discuteranno della ricostruzione del teatro crollato per il terremoto. Vai a vedere che succede nell'agorà e prova a risolvere il problema, spiegando l'importanza del teatro nella formazione del cittadino spartano.

Al termine, cercate di attualizzare la drammatizzazione svolta e spiegate che ora il corrispettivo della **bulè ateniese** è il **Parlamento**, ovvero l'organo costituzionale che ha il **potere legislativo**, e dal **Governo**, composto dal Presidente del Consiglio e dai ministri, a cui compete il **potere esecutivo**.

Potete fare anche riferimento alle **due camere del Parlamento**, la **Camera dei deputati**, ospitata a Palazzo Montecitorio, e quella del **Senato**, che ha sede a Palazzo Madama. Ragionate su quanto anche la struttura dell'emiciclo, ovvero il **teatro semicircolare** in cui avvengono le sedute parlamentari, ha una precisa origine storica, che deriva dalle antiche architetture romane, costruite per favorire la visione da tutti i punti della struttura e quindi di ausilio alla discussione.

La Scuola di Atene e la prospettiva



Raffaello Sanzio, *La scuola di Atene*, 1509-1511.

DOVE SI TROVA

All'interno dei **Musei Vaticani, a Roma**, si trova **uno dei più grandi affreschi della storia dell'arte italiana**: *La scuola di Atene* di Raffaello Sanzio. In questo capolavoro sono rappresentati ben 58 personaggi. Alcuni di essi sono isolati e impegnati a scrivere, altri sono intenti a dialogare e confrontarsi fra loro.

I PERSONAGGI

Sono i più grandi **filosofi, matematici, astronomi e pensatori** del tempo. Osservate insieme l'immagine. Portate l'attenzione di bambine e bambini sulla gestualità dei personaggi e fate divertire la classe a individuare i vari strumenti che molti personaggi maneggiano. Sarà interessante provare ad abbinare gli strumenti all'ambito di ricerca dei vari soggetti.

DUE FILOSOFI SPECIALI

Poi rivolgete l'attenzione alle due persone al centro: **Aristotele e Platone**. Raffaello, attraverso il semplice **movimento delle loro mani**, ha saputo riassumere il loro **pensiero filosofico**. A sinistra Platone ha il braccio destro alzato e con l'indice indica il cielo. È chiaro il suo riferimento al **mondo delle idee e del pensiero**, che sono stati oggetto del suo studio. A fianco c'è Aristotele, il cui braccio destro è alzato di fronte a sé con **il palmo della mano rivolto verso il basso**. Con questo gesto il pittore ci indica chiaramente l'interesse di Aristotele per **l'esperienza e la natura**.

L'affresco della *Scuola di Atene* viene dipinto in un periodo storico chiamato **Rinascimento**, che si colloca storicamente fra il Quattrocento e il Cinquecento e ha le sue origini in Italia, che a quell'epoca diventa la **culla di tutte le arti**. L'uomo e la natura ritornano al centro delle ricerche e degli studi. Nell'arte iniziano le sperimentazioni: la **profondità degli spazi** viene dipinta con l'**utilizzo della prospettiva**, che gli artisti avevano iniziato a studiare. Le **figure umane**, grazie agli studi dell'anatomia, assumono volumi e resa simili al vero.

METTIAMO IN PRATICA

NOME CLASSE DATA

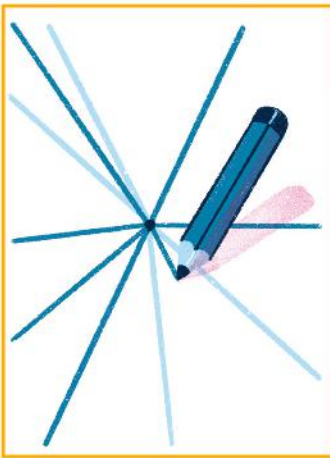
arte

La **prospettiva** è il modo in cui vediamo qualcosa. Disegnare con questa tecnica non è per niente facile soprattutto quando i punti di prospettiva sono più di uno.

L'attività proposta prevede la creazione di una serie di **alberi visti dal basso**: il risultato finale ci trasmetterà la sensazione di stare nella foresta e di guardare la cima degli alberi sdraiati a terra.

Materiali

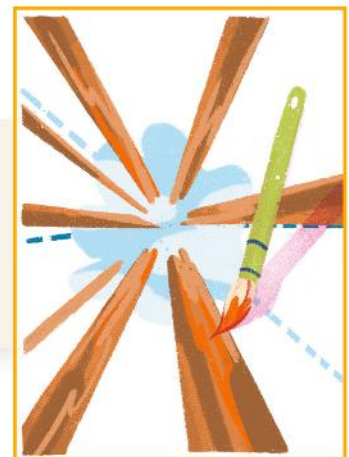
- Foglio di carta
- Matita
- Righello
- Acquerelli



- 1 Posizionate un foglio da disegno in verticale e disegnate un punto più o meno **al centro del foglio**. Dal punto individuato tracciate delle **linee** verso il bordo del foglio (si può usare anche il righello). Necessario, poi, disegnare una seconda linea vicina alla prima per creare il tronco dell'albero.

- 2 Poi iniziate a far **colorare tronco e cielo**.

Un consiglio: l'**acquerello** è molto adatto come tecnica per rendere il cielo e il fogliame dell'albero da questa prospettiva.



- 3 Non è necessario essere troppo precisi nel definire i contorni, ma si possono utilizzare **diverse tonalità** di verde. Usate, per esempio, un cotton fioc per le foglie tamponandoli sul foglio. Ricordate che i puntini devono essere più grandi verso il bordo del foglio e diventeranno via via più piccoli procedendo verso il centro per rendere il concetto di prospettiva.

La nostra Costituzione

Riportate alla mente degli alunni quanto visto e spiegato riguardo al referendum popolare del 2 giugno 1946 con la fotografia di Federico Patellani. Ricordate loro che durante quel referendum agli italiani era stato chiesto di eleggere anche l'**Assemblea costituente**, ovvero i deputati e le deputate che avrebbero avuto il compito di **progettare e scrivere la legge fondamentale** della nuova Repubblica italiana (**i padri della Costituzione**).

Nell'Ottocento, vi era già stata l'introduzione di una sorta di carta costituzionale: si tratta dello **Statuto albertino**, approvato nel 1848 e divenuto, dopo il 1861, la carta fondamentale del Regno d'Italia. Questo testo, però, durante il periodo fascista si era rivelato troppo facile da modificare e così molti diritti individuali e sociali erano stati aboliti.

Spiegate in classe che proprio per evitare il ritorno della dittatura o la cancellazione dei diritti dei cittadini **la nostra Costituzione è difficilmente modificabile**: essa stabilisce l'ordinamento dello Stato italiano, i valori democratici su cui si basa la Repubblica e i diritti inviolabili dei cittadini.

Ricordate che, dei 556 deputati eletti, **21 furono donne**. Questo fu un gran successo se consideriamo che il suffragio universale in Italia era stato contemporaneo all'elezione dell'Assemblea costituente. Le deputate lottarono per veder riconosciuta la **parità di genere**, tema che purtroppo ancora ai giorni nostri crea forte dibattito nell'opinione pubblica e sui media.

La Costituzione è composta da **139 articoli**: all'inizio ci sono i **12 Principi fondamentali**, che sono alla base di tutte le regole successive e della vita di tutti i cittadini. Gli articoli successivi illustrano il funzionamento dello Stato e i compiti dei vari organi, come il Parlamento, il governo e la magistratura.



Curiosità

Tra i vari diritti aboliti dal regime fascista vi fu il diritto di aggregazione, ossia la possibilità per i cittadini di riunirsi e associarsi liberamente. Questa proibizione colpì anche lo **scautismo italiano**. Una legge del 1928, infatti, sciolse tutti i reparti scout. Alcuni di loro, però, usando messaggi cifrati, continuarono a ritrovarsi segretamente. Uno dei leader dello scautismo milanese, Giulio Cesare **Uccellini**, fonderà, con il gruppo Milano 6, le **Aquile randagie**, un gruppo che non si piegherà al diktat fascista, ma seguirà i nobili valori dello scautismo. Per approfondire si consiglia il film di Gianni Aureli del 2019 *Aquile randagie*, che racconta proprio del gruppo di scout di Milano e Monza che svolgeva attività segretamente, quando lo scautismo fu soppresso dal fascismo.



Articoli della Costituzione

I prossimi paragrafi sono dedicati alla spiegazione di **alcuni articoli della prima parte della Costituzione**. Si farà un costante parallelismo con quadri e attività artistiche, che faciliteranno la comprensione da parte di bambine e bambini, nell'intento di sviluppare un progetto sulla persona umana attraverso il binomio tra la Costituzione e l'arte.

Abbinare agli articoli un'opera d'arte, in linea con il **significato veicolato dall'articolo** stesso, rende a nostro parere più vive le parole della legge, grazie alla **potenza delle immagini**.

La Costituzione è frutto anche del contesto storico e il nostro intento è quello di renderla viva agli occhi di studenti e studentesse; abbiamo voluto cercare e mostrare loro esempi, immagini reali che possano aiutarli a trasferire nella realtà e nella quotidianità il significato più profondo dei singoli articoli.

Suggeriamo anche di proporre, per ogni articolo, un parallelismo con la vita di comunità: alla fine avrete la **Costituzione della vostra classe**, che potrà essere firmata e rispettata da tutti gli alunni e le alunne.

Articolo 1: le basi dello Stato italiano

L'Italia è una Repubblica democratica, fondata sul lavoro.

La sovranità appartiene al popolo, che la esercita nelle forme e nei limiti della Costituzione.

Le attività proposte nelle pagine precedenti dovrebbero aver già chiarito agli alunni il concetto di Italia come Repubblica democratica. È interessante, ora, definire il **principio** che i padri costituenti hanno posto **alla base dello Stato italiano**, ovvero il **diritto di lavorare**. Il lavoro è fondamentale per la vita della persona come "diritto/dovere", così come lo studio. I lavoratori vanno sempre rispettati, anche e soprattutto quelli apparentemente considerati più "umili".

Nella seconda parte dell'articolo viene nominato **il popolo, a cui appartiene la sovranità**, che eserciterà secondo le forme e nei limiti della Costituzione.

Chiarite, inoltre, che **esistono altri tipi di repubblica**, differenti dalla nostra, che è parlamentare. Offrite l'esempio di quella **presidenziale americana**, dove gli elettori eleggono direttamente sia il presidente sia il parlamento.



La Costituzione in classe

Proponete, quindi, un'attività in cui l'articolo 1 può essere tradotto per la realtà della classe. Chiedete di definire quali sono i principi su cui si basano le relazioni in classe: "La nostra classe è fondata su...".

Potete creare una raccolta di idee attraverso un brainstorming e decidere insieme ad alunne e alunni come scegliere quella fondante.

Infine prendete in esame il dipinto proposto alla pagina successiva, *Il Quarto Stato*, realizzato agli inizi del Novecento dal pittore italiano Pellizza da Volpedo.

Il popolo e il lavoro



Giuseppe Pellizza da Volpedo, *Il Quarto Stato*, 1901.

CAMBIAMENTO PER IL POPOLO

Il pittore che meglio ha saputo esprimere la richiesta popolare di cambiamento, che l'Italia cercava dalla fine dell'Ottocento, è il piemontese **Giuseppe Pellizza da Volpedo**, da sempre vicino alle sofferenze e alle vicissitudini dei lavoratori. Egli, tra fine Ottocento e inizio Novecento, dipinse *Il Quarto Stato*, un grande "manifesto" in cui rappresenta la fatica dei contadini e degli operai, stanchi di essere sfruttati.

ANALISI DEL DIPINTO

Iniziate l'analisi del dipinto con una serie di domande, che vi permetteranno di costruire un **contesto storico** all'interno del quale collocare i fatti:

- Guarda l'immagine dell'opera, cosa vedi?
- Queste persone sembrano avere un'espressione particolare: di cosa si tratta secondo te?
- È capitato anche a te di camminare o muoverti insieme a un gruppo di persone, condividendo un sentimento o un'espressione comune? Prova a raccontarlo.
- Secondo te cosa stanno facendo queste persone?
- Quante file di persone vedi? Guardano tutti nella stessa direzione? Come sono i loro abiti?.

Attraverso le risposte di bambine e bambini arriverete a condividere concetti e idee che, senza una condivisione di gruppo, non sarebbero stati espressi.

METTIAMO IN PRATICA

NOME CLASSE DATA

arte

Nel 2018, l'artista argentino **Hernàn Chavar** ha realizzato un'illustrazione che ricorda molto il *Quarto Stato*, intitolata **Il Quinto Stato**. Chavar ha voluto dimostrare come è cambiata la società odierna e come si è trasformato il lavoro. Anziché operai e contadini, nel suo disegno si vedono rider, studenti, lavoratori dei call center, donne impegnate nei lavori di cura e altri ancora.

Provate quindi a chiedervi: chi sono i **nuovi cittadini italiani**? Collegatevi a quanto spiegato sullo *ius culturae* a pagina 6 e provate a capire i cambiamenti che la nostra società sta attraversando. Poi, seguendo le indicazioni fornite qui sotto, provate a realizzare un collage corale che rappresenti i nuovi cittadini italiani e la società attuale.



- 1 Prendendo spunto da queste sagome, fate realizzare ai bambini delle **nuove sagome**, magari ricalcando anche il contorno di figure trovate in libri e giornali.
- 2 Chiedete poi di ritagliare, da giornali e riviste, le **immagini di persone vere**, persone di ogni giorno, i **nuovi cittadini italiani** (stranieri, lavoratori e lavoratrici, studenti ecc.).
- 3 Prendete dei fogli di cartoncino bianco, disponeteli in orizzontale, e invitate i bambini a **incollarvi le sagome dei nuovi cittadini**, alternando le sagome colorate e i ritagli di giornale, così da realizzare un'immagine della composizione della società odierna.

Articolo 3: uguaglianza ed equità

Tutti i cittadini hanno pari dignità sociale e sono eguali davanti alla legge, senza distinzione di sesso, di razza, di lingua, di religione, di opinioni politiche, di condizioni personali e sociali.

È compito della Repubblica rimuovere gli ostacoli di ordine economico e sociale, che, limitando di fatto la libertà e l'eguaglianza dei cittadini, impediscono il pieno sviluppo della persona umana e l'effettiva partecipazione di tutti i lavoratori all'organizzazione politica, economica e sociale del Paese.

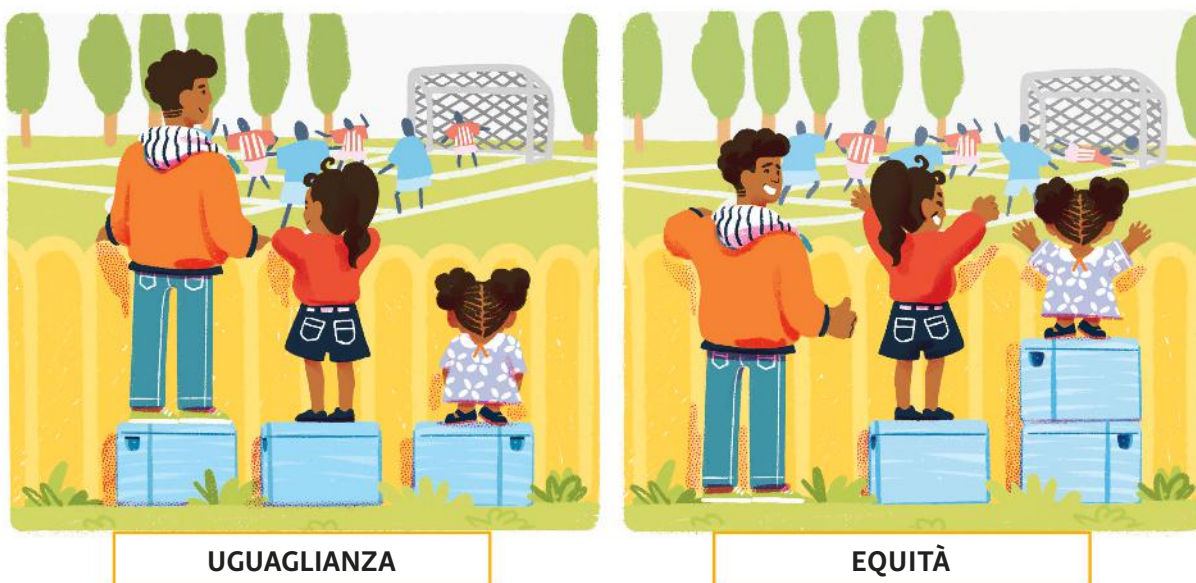
Potete partire da alcune riflessioni suscitate da immagini ritagliate da riviste in cui si vedono gruppi misti di persone (misti per sesso, colore della pelle, condizioni fisiche...), per far capire alla classe una differenza sostanziale sottesa all'articolo 3: la differenza tra **uguaglianza** ed **equità**.

A partire dalle immagini stimolo – in cui gli alunni individueranno sicuramente, in modo abbastanza pregiudiziale, le differenze tra le varie persone – potete chiedere se, secondo loro, nella nostra società sono garantite pari opportunità tra tutti gli individui, o se invece possono esserci ostacoli al pieno e libero sviluppo di ogni individuo.

Qualcuno potrebbe intervenire nella conversazione riportando notizie di cronaca, da cui emerge come, ad esempio, **differenze di genere** abbiano influenzato le scelte lavorative, o il colore della pelle abbia generato situazioni di razzismo e di mancata parità.

Potete anche riportare alla memoria di alunne e alunni il fatto che, fino al 1946, le donne italiane non avessero il **diritto di voto**; o come in alcuni paesi stranieri le differenze abissali nella **scolarizzazione** primaria non offrano effettive parità lavorative ai cittadini.

Mostrate, poi, questa immagine, che potrebbe aiutare a comprendere quanto, a partire dalla diversità individuale, sia la **Repubblica italiana** sia la **cittadinanza** in generale dovrebbero garantire le **stesse opportunità di riuscita personale**, perché non si tratta solo di una questione di riconoscere l'uguaglianza, ma anche di parità di diritti e di opportunità.



Nel caso dell'**uguaglianza**, il **punto di partenza** è lo stesso per tutti, offerto da un'educazione di base comune a tutti i cittadini, garantita, in pari misura, dallo Stato italiano.

Ma ciò ovviamente non basta. In considerazione delle diversità individuali, bisognerebbe sviluppare poi delle **compensazioni applicabili a ogni contesto**, così che venga permessa l'«effettiva partecipazione» di tutti alla vita della comunità e dello Stato.

Potete usare anche dei **giochi** che aiutino i bambini a comprendere questa situazione.

Due giochi utili in questo caso sono **“Who is She”** (Playeress, <https://playeress.com/it>), ovvero il famoso “Indovina chi”, ma in una veste molto nuova, tutta al femminile, in cui i personaggi sono le donne che hanno cambiato il mondo.

Il secondo è un gioco particolarmente adatto ai bambini più piccoli e si chiama **“Pari o dispari? Il gioco del rispetto”**: si tratta di un progetto nato a Trieste nel 2018 nell’ambito di attività di prevenzione della violenza di genere e di promozione delle pari opportunità.



La Costituzione in classe

L’articolo 3 può essere facilmente applicato, poi, anche al contesto scolastico, sempre sotto forma di gioco. Dividete la classe in 4 gruppi.

Tutti i gruppi hanno lo stesso obiettivo, trovare la distanza fra tre località a partire da una mappa geografica. Gli strumenti di lavoro, però, non saranno gli stessi per ogni gruppo.

Alcuni avranno solo la mappa su cui operare; alcuni in aggiunta avranno anche penne e matite; altri avranno anche una gomma, un righello e un foglio per i calcoli; l’ultimo gruppo avrà a disposizione anche la calcolatrice. Noterete che a parità di tempo offerto per la risoluzione del compito, i risultati saranno totalmente diversi. In questa prospettiva, si renderà visibile la necessità di strumenti compensativi per offrire a ogni gruppo pari opportunità di riuscita.

Tale esercitazione, inoltre, è utile ai bambini con Bisogni Educativi Speciali per comprendere come ognuno di noi, pur nella diversità e ricchezza individuale, se dotato di giusti strumenti e supporti specifici, può raggiungere ottimi traguardi.

Infine, prendete in esame il murales proposto alla pagina successiva, dipinto a Pisa da Keith Haring nel 1989.

Keith Haring: l'arte per tutti



Keith Haring, *Tuttomondo*, murales, Pisa, 1989.

CONTRO LE DISCRIMINAZIONI

Uguaglianza, accettazione, inclusione: sono queste le tre caratteristiche principali che contraddistinguono l'opera dell'artista **Keith Haring**, passato alla storia come l'“**artista per tutti**”. Egli infatti affermava: «Mi è sempre più chiaro che l'arte non è un'attività elitaria riservata all'apprezzamento di pochi: **l'arte è per tutti** e questo è il fine a cui voglio lavorare». Keith Haring ha utilizzato l'arte per andare contro tutte le discriminazioni, e la forza che ancora oggi trasmettono le sue opere, a 34 anni dalla sua scomparsa, dimostra quanto sia riuscito nel suo intento.

DA NEW YORK...

Haring è considerato uno dei padri della **street art** (o arte di strada). Dopo il suo arrivo a **New York**, nel 1978, fa della **metropolitana** il suo laboratorio pubblico. La bellezza e la spontaneità dei graffiti nelle metropolitane lo avevano da subito colpito, e così anche lui si mette a disegnare i suoi omini con il gesso bianco sulla carta nera dei manifesti pubblicitari, nelle varie stazioni della metropolitana, dove rimarranno in visione come fossero un'esposizione permanente.

... ALL'ITALIA

In Italia, e precisamente a **Pisa**, esiste un murales che si chiama **Tuttomondo** (nell'immagine in alto), dipinto da Keith Haring in soli 4 giorni, nel 1989, un anno prima della sua morte. Il murales raffigura **30 figure in movimento** che esprimono gioia, sono vitali e tutte **incastrate tra loro** per simboleggiare l'armonia e la pace nel mondo; ma ciò che più di tutto esprimono è la dimensione universale dell'arte in cui tutti possono riconoscersi.

METTIAMO IN PRATICA

NOME CLASSE DATA

Realizziamo insieme un'opera nello stile di Keith Haring, rispettando le caratteristiche dei suoi murali (sagome disposte in modo fantasioso, colori brillanti...) e facendoci guidare dalla creatività.

Materiali

- Un lenzuolo o un telo bianco
- Contenitori per miscelare i colori
- Tempera nera, rossa, gialla, blu
- Pennelli e pennellesse (almeno 4)



1 Srotolate a terra un grande lenzuolo bianco e chiedete ai bambini, a turno, di **distendersi sul lenzuolo**.

2 Aiutandosi tra loro, dovranno **disegnare le loro sagome** con un pennarello e **colorare l'interno** con le pennellesse con i colori tipici di Keith Haring: rosso, blu, giallo, verde (giallo + blu), arancione (giallo + rosso)...



3 Il risultato sarà una composizione di sagome: la collocazione potrà essere assolutamente **fantasiosa**. Ricordate che in *Tuttomondo* le sagome erano anche **incastrate fra loro**.

Le foto di questo laboratorio sono state realizzate dall'autrice Alessandra Tiozzo. Per vedere un ulteriore esempio di questo lavoro, si può visitare il sito della scuola Longhena di Bologna (<https://www.scuolalonghena.org/blog/>).

Articolo 9: la valorizzazione del territorio

La Repubblica promuove lo sviluppo della cultura e la ricerca scientifica e tecnica. Tutela il paesaggio e il patrimonio storico e artistico della Nazione. Tutela l'ambiente, la biodiversità e gli ecosistemi, anche nell'interesse delle future generazioni. La legge dello Stato disciplina i modi e le forme di tutela degli animali.

L'8 febbraio 2022 è accaduto qualcosa di storico: la Camera dei deputati ha approvato in via definitiva una **modifica agli articoli 9 e 41 della Costituzione**.

Dopo anni di proposte, discussioni e dibattiti sull'importanza di iniziare davvero a mettere in campo azioni conservative per il nostro pianeta, la **tutela dell'ambiente** è ufficialmente **entrata nella Costituzione italiana**, parallelamente al dibattito pubblico svoltosi nei meeting internazionali delle varie COP (Conferenza delle Nazioni Unite sui cambiamenti climatici) e all'Agenda 2030.

È la prima volta che viene modificata la prima parte della Costituzione, quella dei Principi fondamentali, inserendo "parole" e concetti fino a oggi mancanti, con una aggiunta d'importanza epocale all'articolo 9: «Tutela l'ambiente, la biodiversità e gli ecosistemi, anche nell'interesse delle future generazioni. La legge dello Stato disciplina i modi e le forme di tutela degli animali». D'ora in avanti **la Repubblica deve tutelare l'ambiente, la biodiversità e gli ecosistemi** nell'interesse **delle future generazioni**.

L'ambiente diventa un **principio costituzionale**, ovvero un valore costituzionalmente protetto, tutelato e salvaguardato al pari di altri, come la democrazia, la libertà, l'uguaglianza.

Oltre a soffermarvi su questa importante modifica e sul suo valore storico, riflettete insieme alla classe su due parole presenti nell'articolo.

- La prima è la parola **tutela**. In essa è contenuto un legame stretto tra l'oggi e il domani, tra le generazioni di oggi e quelle di domani. È compito della Repubblica, ma è compito anche di ognuno di noi, preservare il patrimonio culturale e naturale ricevuto in eredità dalle generazioni passate e preso in prestito da quelle future.
- La seconda parola è invece **promozione**: anche qui è sottesa una visione di continuità tra generazioni, ovvero l'idea dell'**arricchimento del patrimonio** ricevuto in eredità, così che diventi sempre più grande e comprensivo.

L'Italia ha tantissimo patrimonio culturale e naturale da tutelare e da promuovere. Portate esempi visivi di situazioni in cui questo patrimonio non è rispettato, ad esempio incendi che hanno distrutto zone boschive e riserve naturali, o edifici che deturpano il paesaggio.

Ma rivolgete l'attenzione anche ad esempi di tutela e accrescimento del patrimonio culturale, come nel caso dei **murales di Ivrea** (diventata patrimonio dell'UNESCO come Città industriale del XX secolo), il **parco-museo di Arte Sella in Valsugana** (dove si hanno esempi brillanti di unione tra uomo, arte e natura) o il famoso **Cretto di Burri** (un'installazione di arte ambientale dall'architetto Albero Burri, realizzata tra il 1984 e il 1989 nel luogo dove si trovava la vecchia città di Gibellina, in Sicilia, completamente distrutta da un terremoto).



La Costituzione in classe

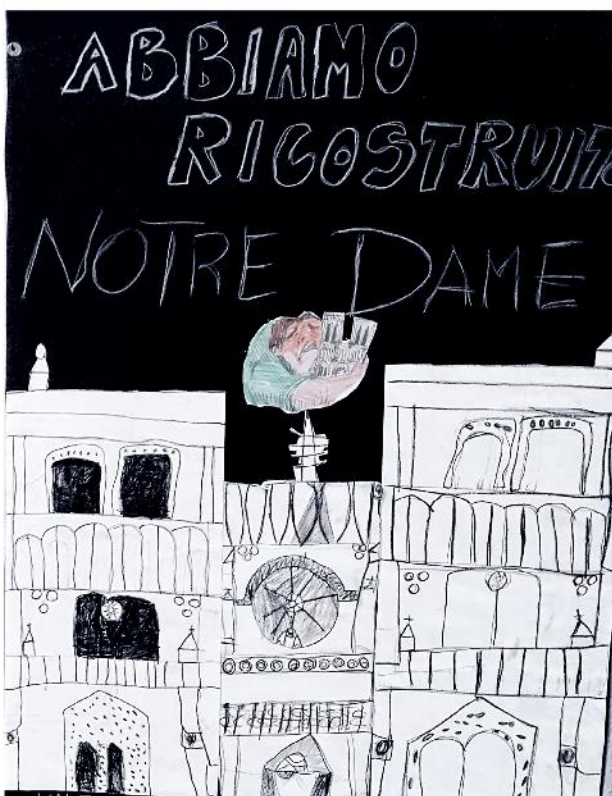
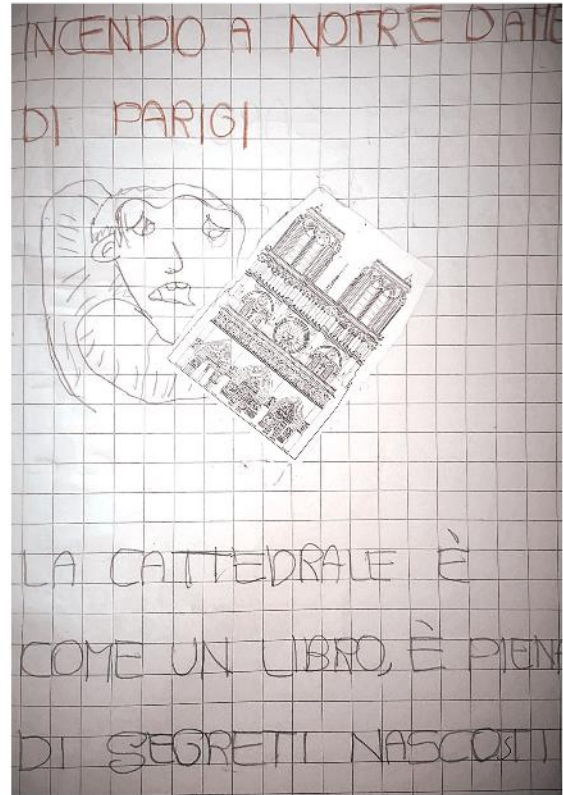
Potete riflettere con i vostri alunni su quali azioni di tutela e salvaguardia del patrimonio artistico e ambientale si possono attuare **nell'area della vostra scuola**.

In alcuni comuni vengono organizzate giornate di *litter picking*; progetti di arricchimento del verde pubblico; oppure proposte di recupero di edifici e di valorizzare delle aree adiacenti alle scuole.

Ricordate che la cittadinanza passa sempre da attività concrete, comunitarie e collettive di studio e riflessione.

A questo scopo vi suggeriamo alcuni esempi di attività pratiche di educazione civica sul rispetto e la tutela del nostro territorio visitando il sito <https://youtu.be/Jj-VvMHR9u0>.

Nelle immagini seguenti potete vedere la documentazione di un lavoro condotto sulla cattedrale di Notre-Dame, a Parigi, in seguito al devastante incendio dell'aprile 2019.



Sopra a sinistra la cattedrale di Notre-Dame prima dell'incendio del 2019.
Sopra a destra e qui accanto, due lavori realizzati in classe da alunne e alunni.

Due mani per il pianeta



L'immagine ritrae lo storico edificio dell'Hotel Ca' Sagredo a Venezia.

ARTE CONTEMPORANEA

Nel 2017, sulla facciata dell'Hotel Ca' Sagredo (nell'immagine), sono emerse dall'acqua lacustre di Venezia due mani gigantesche bianche di circa 9 metri di altezza, a sorreggere l'edificio.

Si trattava dell'opera d'arte **Support** che l'artista Lorenzo Quinn ha realizzato in occasione della Biennale per riflettere su quanto l'operato dell'uomo può influenzare il corso degli eventi e l'ambiente.

IMPEGNO PER L'AMBIENTE

Questa possente installazione vuole raccontare la fragilità di Venezia e lanciare contemporaneamente un allarme: occorre salvare la bellezza universale, **occuparci del nostro pianeta**, avere cura dell'ambiente naturale e di tutte le città del mondo ricche di arte. Lo scultore ha dichiarato in un'intervista: «Bisogna volere innescare un cambiamento nella vita delle persone, dei propri figli, bisogna **volere un mondo migliore per loro**. Se abbiamo la possibilità di raggiungere molte persone, perché non la usiamo? Tutti hanno la responsabilità di usare i propri talenti al servizio di qualcosa che sia più grande di loro».

Le **dimensioni gigantesche delle mani** nell'opera di Quinn, ferme in una posa decisa, danno il senso della **delicatezza**. Sembra quasi che abbiano paura di cambiare ciò che toccano, ma allo stesso tempo le falangi sono premute con forza, quasi a voler supportare Venezia. Le mani invece hanno il potere di amare, odiare, creare, distruggere: **dipende dall'uomo stesso**.



Curiosità



Lorenzo Quinn è andato personalmente alle **cave di Carrara**, in Toscana, per scegliere un blocco di marmo per la sua opera, proprio come faceva **Michelangelo** per le sue famosissime sculture. Le mani sono alte circa 9 metri e pesano circa due tonnellate, ciascuna appoggia su quattro pilastri conficcati per vari metri nel fondo del canale; hanno una struttura metallica all'interno, che garantisce stabilità e ancoraggio.

METTIAMO IN PRATICA

NOME CLASSE DATA

arte

Proviamo a dare tridimensionalità alle mani disegnate in modo che possano comunicare la sensazione di divenire strumenti in azione, che possano davvero agire per cambiare le cose.

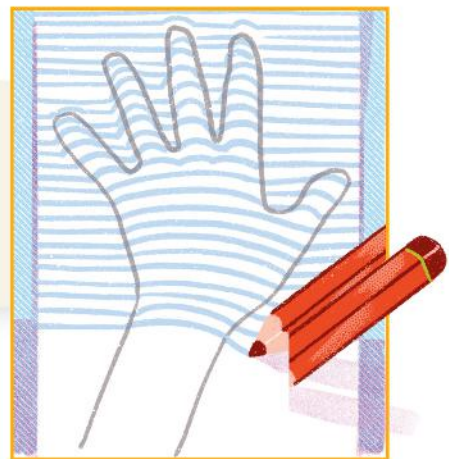
Materiali

- Fogli bianchi A4
- Matita
- Gomma
- Pennarello nero dalla punta sottile
- Pennarelli di colori assortiti



1 Distribuite un foglio A4 per bambino, e fate **ricalcare la mano** al centro del foglio (posizionato in verticale) con la matita.

2 Fate disegnare **tante linee orizzontali** con il pennarello nero, attenzione però che in prossimità della mano, la linea orizzontale si “ammorbidirà” diventando **curva**.



3 Terminato il tutto fate **colorare** ogni riga di un colore diverso. Questo contribuirà a dare tridimensionalità alle immagini delle mani.



Articolo 11: l'iconografia della pace

L'Italia ripudia la guerra come strumento di offesa alla libertà degli altri popoli e come mezzo di risoluzione delle controversie internazionali; consente, in condizioni di parità con gli altri Stati, alle limitazioni di sovranità necessarie ad un ordinamento che assicuri la pace e la giustizia fra le Nazioni; promuove e favorisce le organizzazioni internazionali rivolte a tale scopo.

Parlare di guerra in generale, in un momento storico in cui le guerre aumentano purtroppo di anno in anno, è fortemente **stressante per i bambini**. In ogni telegiornale si vedono gli effetti catastrofici delle guerre sulle persone, spesso civili innocenti, sui bambini impotenti e sull'ambiente, sulle città, sui paesaggi; sono immagini a cui i bambini risultano troppo spesso "abituati", rischiando di non sviluppare quell'adeguata sensibilità ed empatia necessarie alla comprensione.

Suggeriamo, quindi, di affrontare l'analisi del concetto di guerra **partendo dalle controversie che i bambini vivono ogni giorno** a scuola, in classe con i compagni.

Questo è un modo più comprensibile per parlare di conflitto.

Gli episodi di dissenso sono sicuramente numerosi, e spesso capitano durante il momento del gioco libero o delle attività di educazione fisica, quando i bambini faticano ad accettare una sconfitta e mettono in atto atteggiamenti ostili, talvolta poco leali e sportivi, che potremmo definire delle **"guerre in miniatura"**.

Siate realisti con loro e spiegate quanto vincere, per chi pratica uno sport o si impegna in un gioco, è sempre un desiderio giusto da provare. La passione, l'impegno e l'attesa della vittoria, però, non devono mai sfociare in atteggiamenti ostili e bellicosi. È questo che, invece, purtroppo succede su scala internazionale e che l'Italia, visto il passato vissuto durante le due guerre mondiali, ripudia senza dubbi di sorta nell'articolo 11.

Riprendete quindi, dopo la fase di discussione iniziale, il testo costituzionale e chiarite bene le parole in esso contenute, quali **"ripudiare"**, **"strumento di offesa"**, **"risoluzione"**, **"controversie"** e **"sovranità"**.



La Costituzione e lo sport

Fate un parallelismo con **lo sport**: ripudiare può essere espresso come il rifiuto di atti di violenza da parte di chi pratica uno sport per passione e divertimento; lo strumento di offesa come le parole o i gesti rivolti ai giocatori avversari, considerati nemici; la risoluzione può essere ritrovata attraverso la mediazione dell'arbitro; le controversie sono i bisticci che a volte si vedono in campo e che possono limitare l'autogestione di una squadra e la sua riuscita, ovvero la sua sovranità.

Parlate dei diversi modi in cui è visibile la **violenza nello sport**: una spinta all'avversario, i fischi all'arbitro che prende una decisione che riteniamo sbagliata, fino ad atteggiamenti anche più ostili e aggressivi.

Fate capire loro che anche queste sono forme di manifestazione di conflitti e di violenza e che il punto di partenza è **vedere i propri errori**, non solo quelli degli altri, i quali non devono essere considerati nemici ma avversari; e lo sport, invece, può essere vissuto come un momento di possibile vittoria, ma soprattutto di gioco condiviso, di socializzazione e di divertimento.

Potete fornire anche i seguenti esempi in cui **lo sport è stato occasione di unione**:

- nell'**antica Grecia**, le Olimpiadi erano i momenti in cui le guerre venivano sospese;
- il caso di **Judy Guinness**, che nel 1932 rinunciò alla medaglia d'oro segnalando la mancata assegnazione di due punti alla sua avversaria;
- e, in ultimo, la storia dei velocisti **Tommie Smith** e **John Carlos** alle Olimpiadi del 1968, che usarono il momento della loro premiazione nei 200 metri piani per protestare contro la discriminazione razziale.



Qui a fianco, la rappresentazione di un atleta alle Olimpiadi impegnato nel lancio del disco, nell'antica Grecia.

In basso a sinistra, la schermitrice irlandese Judy Guinness con alcuni trofei vinti nella disciplina del fioretto nel 1932, lo stesso anno in cui partecipò alle Olimpiadi.

Sotto, Smith (primo) e Carlos (terzo) alle Olimpiadi del 1968: la protesta dei due atleti al momento della premiazione (il pugno alzato) era rivolta contro la discriminazione razziale subita dai cittadini afro-americani degli Stati Uniti.



Al link indicato potrete trovare interessanti percorsi didattici e informazioni sullo sport e sulle Olimpiadi come strumenti di unione contro forme di violenza, guerra e disegualianza:

<https://stillmed.olympic.org>

E, a proposito di pace, analizzate insieme ai vostri alunni l'opera dell'artista Shamsia Hassani, di cui vedete degli esempi nella pagina successiva.

Colorare le rovine della guerra



L'artista afghana Shamsia Hassani al lavoro sulla parete di un edificio in Oregon, negli Stati Uniti.

CANCELLARE LA GUERRA

«Voglio colorare i brutti ricordi della guerra e se coloro questi brutti ricordi, allora cancello la guerra dalla mente delle persone». Con queste parole l'artista afghana **Shamsia Hassani**, nata nel 1988, esprime la sua grande forza e la sua volontà, quella di mascherare la negatività della guerra.

ARTE PER LA PACE

La straordinaria forza dell'arte è quasi incarnata nella figura di questa artista, che si muove fra le strade semideserte di una città fantasma, Kabul, per **coprire i buchi di proiettili**, per cercare di dare una **nuova immagine a edifici dilaniati dalle bombe**, per aggiungere colore a una città gialla e marrone. Non è facile lavorare per strada a Kabul. Spesso Shamsia si trova a discutere con persone che la accusano di sporcare i muri, le contestano il suo essere per la strada e non casa, e chiedono se sia corretto per l'Islam disegnare. A volte deve affrettarsi, terminare in meno di un quarto d'ora, per evitare di venire accerchiata.



Curiosità



Shamsia Hassani è la docente più giovane all'**Università di Kabul**, dove insegna scultura. Nel corso dei suoi studi ha conosciuto la street art, e questa tecnica le ha aperto un mondo: scopre che i **graffiti**, linguaggio completamente nuovo per un paese come l'Afghanistan, hanno un deciso **impatto visivo** e il materiale per realizzarli costa meno rispetto agli acquerelli. Shamsia decide quindi di usare questa tecnica per raggiungere il suo obiettivo: colorare i muri di Kabul.

METTIAMO IN PRATICA

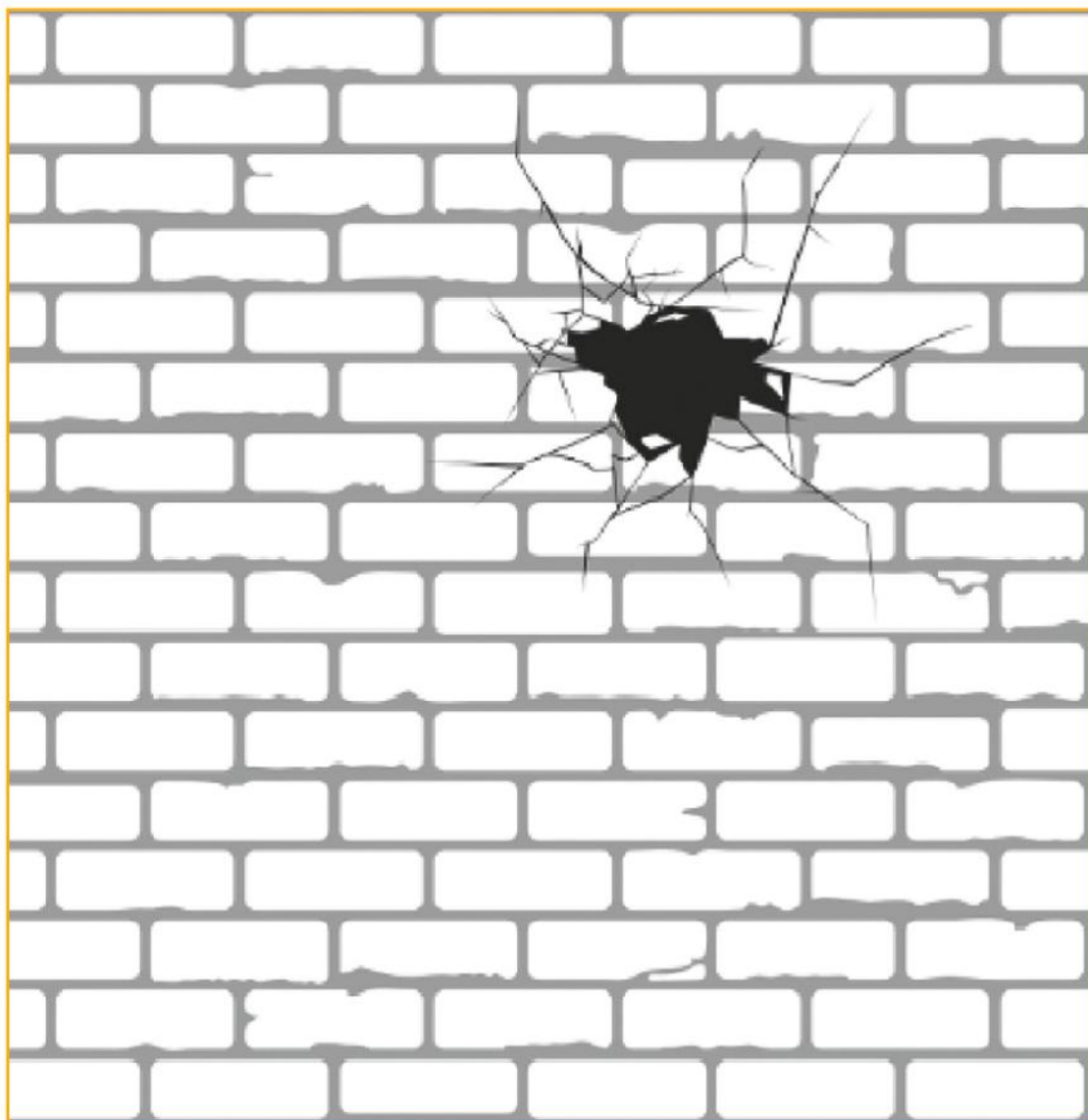
NOME CLASSE DATA

Diffondere messaggi di pace è un'attività che possiamo fare anche noi, nella nostra vita di tutti i giorni. L'ambiente scolastico si presta bene a questo scopo, perché è possibile appendere ai muri immagini e scritte. L'attività proposta consiste proprio nella realizzazione di alcuni "murales" (su carta...) che poi potrete appendere.

Su questa immagine di un **muro colpito dalla guerra** rappresentate disegni o scritte che siano un **messaggio di pace**.

Non ignorate il **buco e le crepe presenti sul muro**, ma usateli come punto di partenza per i disegni e le scritte.

LASCIA UN SEGNO



Capitolo 2

Sviluppo sostenibile

Tabella di programmazione

Contenuti del paragrafo	Obiettivi	Educazione civica	Attività proposte	Arte	Attività proposte
Lotta all'inquinamento: salviamo la biodiversità! <ul style="list-style-type: none">- Il cambiamento climatico- Difesa dell'ambiente- Buone pratiche nella vita quotidiana	L'Agenda 2030 e gli obiettivi 13 e 15: lotta contro il cambiamento climatico per la salvaguardia della vita sulla Terra e la biodiversità	<ul style="list-style-type: none">- I vari tipi di inquinamento e la loro influenza sul cambiamento climatico- La biodiversità urbana e i siti di Natura 2000	<ul style="list-style-type: none">- Calcolo dell'impronta carbonifera (footprint ambientale)- Action plan con azioni concrete di salvaguardia dell'ambiente- Top 10 delle buone azioni- L'area di nidificazione di api e farfalle	La biodiversità nella pittura	<ul style="list-style-type: none">- <i>Fiori in un vaso di legno</i> di Jan Brueghel il Vecchio e <i>Grande zolla</i> di Albrecht Dürer- Pitturare usando fiori come pennelli
La nostra città ideale: la sostenibilità ambientale <ul style="list-style-type: none">- Orti in città- I giardini verticali	La sostenibilità ambientale	Gli orti sul balcone e i giardini verticali (il <i>Bosco verticale</i> di Stefano Boeri)	<ul style="list-style-type: none">- Creiamo il compost- La raccolta dell'acqua piovana	Linee morbide, città ideali	<ul style="list-style-type: none">- Friedrich Hundertwasser e la bioarchitettura- La città del futuro: progettazione tridimensionale con cartone, legnetti e colori
La legge delle 4 R (Recupero Riciclo Riutilizzo Riduco) e l'economia circolare <ul style="list-style-type: none">- Consapevolezza, deconsumo e iniziative concrete- L'economia circolare	Il deconsumo, la legge delle 4 R, l'importanza di fare scelte responsabili	<ul style="list-style-type: none">- Il modello dell'economia circolare- L'obiettivo 11 dell'Agenda 2030- Lo sviluppo di una sensibilità critica riguardo ai nostri acquisti	<ul style="list-style-type: none">- I bisogni effimeri della società del consumo e i loro effetti: gioco del memory- Pratiche virtuose di deconsumo (giornate	Quando l'arte incontra i rifiuti	<ul style="list-style-type: none">- Duchamp, Burri, Manzoni e la "nuova vita degli oggetti"- La <i>Venere degli stracci</i> di Pistoletto e i patchwork di Bordalo- Attività CLIL: <i>I can spy with my little eye...</i>

- Il consumo critico e responsabile		(sostenibilità economica, ambientale e sociale)	plastic free, i controllori dei cestini, giornate di scambio libri e giochi) - Ecogame per la responsabilità etica riguardo ai prodotti che acquistiamo		- Costruzione di un gioco dell'oca a tema ambientale
Prodotti Km0 e prodotti che arrivano da lontano - Da dove arriva il nostro cibo? - Mangiare locale: prodotti a Km0	La biodiversità a partire dalle nostre tavole	- Mangiare locale: i prodotti a Km0 - L'obiettivo 2 dell'Agenda 2030	Rispettare la natura sulle nostre tavole - Mangiare biologico - I GAS (gruppi di acquisto solidale) e la filiera corta	Arte a Km0	- Giuseppe Arcimboldo e i suoi dipinti - Il collage vivo a partire dal volto di Vertumno
L'importanza dell'acqua - Piramide alimentare e alimentazione equilibrata	Il nostro mangiare e i costi per l'ambiente: il consumo dell'acqua	La piramide alimentare e la piramide ambientale	- La water footprint dei nostri cibi - Gioco: crea un menù sostenibile	L'arte in tavola	La <i>eat art</i> di Daniel Spoerri - Le opere di Henry John contro lo spreco alimentare - Creiamo le tavole alimentari: la pubblicità progresso

Lotta all'inquinamento: salviamo la biodiversità!

Tutti i bambini amano stare all'aria aperta per una gita in montagna o una giornata nelle acque pulite del mare o di un lago. Queste emozioni positive non sarebbero sicuramente le stesse se, ad accoglierli, non ci fossero il profumo della natura, l'aria pulita e i bei colori di quegli ambienti, ma il cattivo odore della spazzatura lasciata ai margini dei sentieri o sulle spiagge o il colore scuro del petrolio nelle acque del mare.

Avviate in classe un'attività sul tema dell'**inquinamento ambientale**, servendovi, per il brainstorming iniziale, delle immagini stimolo offerte inquadrando il QR code qui a lato. Riflettete insieme ai bambini su quanto ognuno di noi possa avere un ruolo importante nel ridurre l'inquinamento.

Le immagini vi aiuteranno anche a considerare che ci sono numerosi tipi di inquinamento, che ognuno di noi sperimenta, purtroppo, ogni giorno. Offrite, sempre grazie alle immagini, una carrellata dei principali **tipi di inquinamento**, tra i quali quello dell'aria provocato dai **gas di scarico** delle nostre macchine o dei processi produttivi industriali, quello delle **sostanze chimiche scaricate nelle acque** dei nostri mari e laghi, quello **luminoso** che ci impedisce di apprezzare le stelle di notte e perfino quello **sonoro** presente in molte zone delle nostre città, dove clacson e rumori di fondo rovinano la pace e la tranquillità cittadina.

Potete condividere la seguente definizione di inquinamento ambientale:

L'inquinamento ambientale è la presenza di elementi chimici prodotti dall'uomo che modificano l'aria, il suolo e il mare, rendendo il loro utilizzo nocivo per l'uomo.



RISORSE

Inquinamento

Il cambiamento climatico

C'è una connessione diretta tra l'inquinamento ambientale dell'aria e il **cambiamento climatico**, di cui sicuramente i vostri alunni avranno sentito parlare anche a seguito della pubblicizzazione degli obiettivi definiti nell'**Agenda 2030**.

Se non hanno avuto altre occasioni per conoscerla, spiegate loro che l'Agenda 2030 è un elenco di 17 obiettivi che i 193 paesi membri dell'ONU si sono prefissati nel 2015, con l'obiettivo di migliorare le condizioni di vita di tutta la popolazione mondiale, soprattutto delle categorie più deboli, e dell'ambiente che ci circonda, da raggiungere entro il 2030.

Puntualizzate che queste attività fanno riferimento agli **obiettivi 13 e 15 dell'Agenda** che riguardano nello specifico la lotta al cambiamento climatico e la tutela degli ambienti terrestri: fate degli esempi concreti di quanto gli ambienti terrestri, a seguito del cambiamento climatico, si stiano desertificando e impoverendo drasticamente di risorse naturali, di flora e di fauna, e di come tale cambiamento abbia effetti concreti sulla **riduzione della biodiversità** terrestre.

Potete fornire la seguente definizione:

La **biodiversità** è la ricchezza delle specie presenti in natura, una ricca varietà di forme di vita.



Curiosità

Anche nelle nostre città è presente una ricca biodiversità. Con una piccola uscita nel quartiere attorno alla scuola, potrete osservare con i bambini la vita che vi si trova: ci sono tante piante e animali che vivono nelle aree verdi ai lati delle strade o negli orti e giardini delle abitazioni, nei parchi comunali, sui muri e sui tetti. Esiste infatti una notevole **biodiversità urbana**, cioè molte specie si sono adattate alla vita in città; quindi anche nel nostro ambiente di vita l'attenzione nel preservare la natura deve essere massima.

Molte capitali europee, a tal proposito, ospitano **siti "Natura 2000"**: si tratta di una rete europea di aree naturali protette. Sul sito del Ministero dell'Ambiente potete facilmente recuperare informazioni precise e mostrare, in classe, una carta aggiornata di dove si trovino queste aree.



© Unione europea

Difesa dell'ambiente

È importante che la discussione relativa all'inquinamento e alla lotta contro il cambiamento climatico non si limiti a una dimensione puramente teorica e numerica (inquadrando il QR avrete a disposizione dei grafici di supporto alla fase conoscitiva) ma offra **spunti pratici e operativi di intervento**. Ricordiamo, infatti, quanto questa tematica crei spesso un senso di impotenza, soprattutto nelle giovani generazioni che si trovano a ereditare una situazione non di certo imputabile alle loro scelte.

È possibile fare collegamenti disciplinari con la lingua inglese. Potete ricordare che in Inghilterra esistono, nelle varie realtà locali, molti gruppi di *litter picking*: le persone, armate di pinze per la raccolta dei rifiuti, mantengono pulite le aree urbane e gli spazi verdi.

Potreste decidere di far calcolare l'**impronta carbonifera** di ognuno dei vostri studenti così da evidenziare quali siano i possibili punti di miglioramento attuabili da ognuno (consultate il sito: <https://www.footprintnetwork.org/resources/footprint-calculator/>).



RISORSE

Difesa dell'ambiente

L'**impronta di carbonio** è la misura della quantità di gas serra che rilasciamo nell'atmosfera attraverso i nostri comportamenti quotidiani come, ad esempio, l'utilizzo della corrente elettrica prodotta con i combustibili fossili, l'utilizzo dell'automobile o del riscaldamento di casa.

Buone pratiche nella vita quotidiana

Portate ora la discussione su una dimensione empirica, fornendo esempi concreti per ridurre l'inquinamento. Sugerite alcuni semplici modi, come **l'utilizzo della bicicletta o del bus** per raggiungere la scuola la mattina.

Date concretezza al vostro lavoro ricordando che ridurre l'inquinamento è di aiuto anche nel preservare la **biodiversità**. Spiegate quanto in natura c'è un delicato equilibrio tra gli esseri viventi e che se riuscissimo a ridurre l'inquinamento ambientale permetteremmo alla biodiversità di preservarsi.

Invitate, quindi, i bambini a confrontarsi in gruppo, realizzando un semplice *action plan* operativo, cioè una lista di idee possibili da realizzare per preservare l'ambiente. Ad esempio si potrebbe pensare di organizzare una sessione di pulizie o una **giornata ecologica** che coinvolga tutti gli studenti della scuola per la raccolta dei rifiuti abbandonati nel quartiere o nella scuola stessa. Sottolineate l'importanza di essere operativi e di proporre idee concretamente realizzabili: sarà un modo per creare spirito di gruppo, alimentando la **sensibilità green** dell'intera comunità scolastica.

I passi successivi sono altrettanto stimolanti: potete organizzare, nell'aula ICT, la realizzazione di manifesti di sensibilizzazione sui temi ambientali, facendovi ispirare, nelle realizzazioni delle locandine, dall'applicazione Canva di graphic design presenti nel capitolo terzo di questo libro (pp. 56 e 60).

Esempi di iniziative sono: **giornate di sensibilizzazione** con il **coinvolgimento delle famiglie, debate** sull'inquinamento e sul cambiamento climatico e sugli interventi per ridurlo, **workshop** organizzati dai ragazzi a **classi aperte** dove mostrare le idee previste nell'*action plan*.

Sugerite ai bambini di prevedere un momento di discussione finale per creare la top 10 delle buone azioni: sarà un modo di stimolare la cittadinanza attiva e consapevole nei nostri alunni.



Buone pratiche

L'attività proposta, utile per soffermarsi maggiormente sul tema della biodiversità, ha l'obiettivo di creare un'area di nidificazione per api e farfalle. La loro presenza nei nostri giardini è fondamentale: questi insetti, infatti, aiutano la maggior parte delle piante e dei fiori a spargere i propri semi e a riprodursi. Creare dei rifugi invernali e delle aree di nidificazione estive per questi piccoli aiutanti è un'ottima idea e farlo è piuttosto semplice.

Materiale

- Pezzi di legno
- Canne di bambù

Procedimento

Le canne di bambù, forate al loro interno, sono un ottimo materiale per costruire nidi per insetti. Basterà tagliarle a pezzi, lasciando libero il foro per l'accesso degli insetti. Anche dei pezzi di legno si prestano allo scopo: sarà sufficiente praticare dei fori, larghi 5-10 mm. Posizionate, poi, gli alberghi per insetti nel giardino della scuola, in una zona elevata, rivolta a sud e riparata: aiuterete così la riproduzione dei fiori spontanei e il vostro giardino diventerà pieno di colori e profumi diversi.



La biodiversità nella pittura



Jan Brueghel il Vecchio,
Fiori in un vaso di legno,
1606-1607.
Albrecht Dürer,
Grande zolla, 1503.



Nella storia ci sono stati artisti che hanno saputo cogliere, nella natura, la ricchezza e la varietà delle specie. Sono stati così dettagliati e precisi nel riprodurre fiori e piante, da essere ricordati fino ai giorni nostri per la loro bravura: Leonardo da Vinci, Albrecht Dürer o Brueghel il Vecchio sono solo alcuni di questi.

FIORI IN UN VASO DI LEGNO

Mostrate ai bambini alcune delle loro opere che potete reperire inquadrando il QR. Soffermatevi a osservare il dipinto *Fiori in un vaso di legno* di **Jan Brueghel il Vecchio** (sopra, a sinistra). Raccontate ai bambini che l'artista è riuscito a

riprodurre un vaso contenente addirittura quasi **centotrenta diversi tipi di fiori**, con una precisione davvero strepitosa, tanto da far diventare questo quadro una specie di elenco enciclopedico di specie floreali rare.

A questo pittore piaceva dipingere fiori e, per metterne in risalto i colori, era solito usare un fondo nero per i suoi quadri. A lui sono attribuiti ben sedici dipinti di questo tipo, che sono stati chiamati *Grandi Bouquet*.



Curiosità

Come mai il pittore fiammingo Jan Brueghel, vissuto tra il Cinquecento e il Seicento, viene chiamato "il Vecchio"? È stato chiamato in questo modo per distinguerlo dal figlio, **Jan Brueghel** detto "il Giovane", anch'egli famoso pittore.

GRANDE ZOLLA

Ora mostrate ai bambini la *Grande zolla* di **Albrecht Dürer** (sopra, a destra) e preparateli alla bellezza del dipinto ad acquerello. Il pittore racconta, in uno dei suoi taccuini, di aver dipinto l'opera durante una **passeggiata all'aperto**, dopo essere rimasto incantato nell'osservare una zolla di terra. Tra i fili d'erba si è accorto che si nascondeva un "mondo" straordinario che lui ha voluto immediatamente dipingere.

Prendendo spunto dal racconto di Dürer, suggerite ai bambini di portare con loro, quando si recano in campagna o camminano in un prato, un **taccuino** per disegnare, annotare o raccogliere tutto ciò che colpisce la loro attenzione (fiori, foglie e piante...). In ogni stagione, infatti, la natura offre tesori che si possono far seccare tra le pagine di un libro o un quaderno.



RISORSE

La natura
nella pittura

METTIAMO IN PRATICA

NOME CLASSE DATA

arte

La natura offre in ogni momento dell'anno una grande varietà di fiori e piante e allora perché non approfittare di questa opportunità? Ricordate che in ogni stagione i "pennelli" offerti dalla natura sono molto diversi: questo ci permetterà di creare **composizioni floreali nuove** nei vari momenti dell'anno.

Materiali

- Fogli bianchi
- Colori
- Contenitori biodegradabili o di recupero per i colori
- Erbe e fiori



1 Raccogliete le varietà di **erbe e fiori** che trovate interessanti per la loro forma e per l'impronta che possono lasciare sul foglio.

2 Procuratevi dei **fogli bianchi** e dei **colori**, meglio se naturali (per esempio il rosso si può ottenere frullando pomodori molto rossi e maturi o fragole; il giallo, invece, usando lo zafferano in polvere...). Collocate ogni colore all'interno di un contenitore.



3 Dopo che avete raccolto e scelto i "pennelli speciali", divertitevi a dipingere con i fiori o con le erbe: basterà intingere i "pennelli" nei colori, così da creare tanti "**fiori speciali**".

La nostra città ideale: la sostenibilità ambientale

Orti in città

Partendo dalla galleria di immagini sulla vita all'aria aperta (accessibile tramite il QR), stimolate i vostri alunni riflettendo insieme sul fatto che **stare all'aria aperta**, anche in città, camminando per le vie pedonali o giocando nei parchi pubblici, fa bene alla **salute** ed è anche un ottimo aiuto per l'**umore**, perché li fa sentire liberi e pieni di energie.

Lasciateli conversare in modo libero a partire dagli stimoli offerti dalle immagini, così che riconoscano il valore degli spazi verdi presenti vicino alle loro abitazioni. Infatti, anche in un luogo altamente antropizzato come una città, stare a contatto con la natura è un utile fattore per il **benessere personale**: spiegate loro che è per questo motivo che sono sempre più diffusi gli **orti sul balcone** dove far crescere facilmente spinaci, lattuga e rucola.

Chiedete se qualcuno ha sperimentato, in famiglia, questa esperienza e come si è sentito con questo particolare contatto con la natura.

Suggerite, a chi non l'ha mai provato, la possibilità di farlo: con dei semplici accorgimenti è infatti possibile **produrre dei vegetali** sul balcone di casa, in modo genuino, proprio come in campagna.



RISORSE

Vita all'aria aperta

L'umido, raccolto in speciali contenitori, può essere un valido concime naturale. Anche a scuola potete realizzare dei contenitori per il compost organico, che si può produrre utilizzando il cibo avanzato della mensa e che può essere utilizzato come concime.



Buone pratiche

Se la scuola dispone di un piccolo giardino (o se in classe avete delle piante) potete attrezzarvi per riutilizzare l'acqua piovana, ideale per innaffiare le piante poiché non contiene cloro e permette di non sprecare acqua potabile.

Per raccogliere l'acqua, basta collocare un grosso catino sotto una grondaia. L'acqua che vi si raccoglierà potrà essere usata per innaffiare le piante.

I giardini verticali

In molte città italiane, la natura è diventata anche un elemento decorativo sui palazzi: sono nati così i **giardini verticali**, che riprendono la bellezza dei **giardini pensili di Babilonia**. Sfruttando le pareti verticali dei palazzi e delle abitazioni, sono state create delle grandi aree verdi. **Piante e tappeti erbosi** ricoprono, quasi con prepotenza, gli edifici, nascondendo il grigio del cemento e creando zone d'ombra e di relax, utili anche per uccelli e insetti.

L'idea di sfruttare le pareti verticali per la realizzazione dei giardini arriva da un botanico e studioso parigino, **Patrick Blanc**, il quale negli anni Novanta capì che, più che di terreno, le piante hanno bisogno di **acqua, luce e aria**.

A Milano l'architetto Stefano Boeri ha progettato il bosco in città, chiamato "**Bosco verticale**", che occupa le pareti esterne di due palazzi. Fate riflettere i bambini su queste informazioni, piuttosto utili per capire il valore ambientale del progetto: i due palazzi, in pieno centro città, hanno una superficie di bosco pari a 30.000 metri quadrati (circa **4 campi da calcio!**), con **800 alberi, 15.000 piante perenni e 8.000 arbusti**.

Certo la potatura delle piante di questo bosco non è per nulla semplice: uno staff di **Flying gardeners** ("giardinieri volanti") una volta all'anno si cala dal tetto per controllare lo stato di salute delle piante.



Molte città nel mondo hanno realizzato giardini verticali. In questa immagine, un giardino nella capitale della Spagna, Madrid.



Un giardino verticale con motivi geometrici a Città del Messico.

Linee morbide, città ideali



Un edificio che ospita una struttura termale progettato da Friedrich Hundertwasser, in Austria.

NATURA E ARCHITETTURA

Chiedete ai vostri alunni se hanno mai sentito parlare del **medico dell'architettura**. Questa potrebbe essere una buona domanda di attivazione, che vi aiuterà a guidare i vostri alunni nella scoperta di un grande artista a tutto tondo. Si tratta dell'architetto e artista austriaco **Friedrich Hundertwasser**, il cui interesse per l'ecologia lo ha portato a sviluppare teorie e proposte che anticipano i concetti della **bioarchitettura**.

La bioarchitettura si occupa di realizzare **case ecosostenibili**, cioè che mantengano l'equilibrio tra la salute dell'ambiente e delle persone che vanno a viverci.

Negli edifici da lui progettati (come quello nell'immagine in alto), così come anche nei suoi quadri, prevalgono **linee morbide e armoniose**, forme e **colori molto vividi**, che riprendono la ricchezza dei paesaggi naturali. Riflettete con i bambini su quanto la sua idea sia molto simile a quella dei giardini verticali, di cui si è parlato in precedenza.



Curiosità



Friedrich Hundertwasser ha scritto diversi manifesti in cui spiegava **le sue idee e il suo amore per la natura**. Eccone alcuni:

Il diritto della finestra, il dovere dell'albero (1972)

Che tutto sia ricoperto di vegetazione (1980)

L'albero inquilino (1981)

Il medico dell'architettura (1990)

Suggerite di pensare ad altri titoli che potrebbero avere lo stesso valore metaforico e di ispirazione.

METTIAMO IN PRATICA

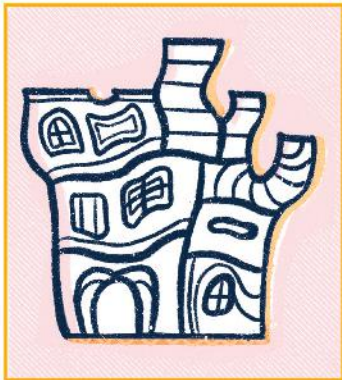
NOME CLASSE DATA

arte

Progettiamo un edificio “del futuro” sullo stile di Hundertwasser.

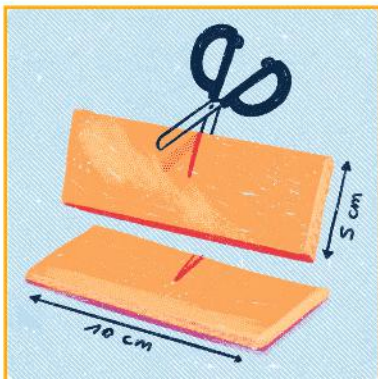
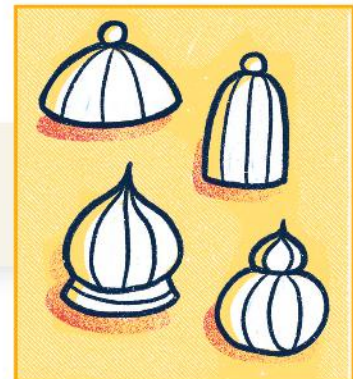
Materiali

- Colori, anche a tempera
- Matita
- Forbici



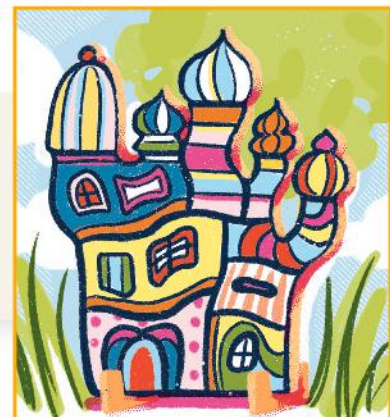
- 1 Disegnate sul cartoncino una casa sullo stile di Friedrich Hundertwasser, dopo averne studiato attentamente le caratteristiche: niente linee dritte e squadrate, solo **linee ondulate e morbide o a spirale**.

- 2 Disegnate dei **tetti** come quelli nell'immagine, che sono solo alcuni esempi di come li disegnava l'artista.



- 3 Ritagliate la casa lungo i bordi. Poi preparate due rettangoli di cartone alti circa 5 centimetri e lunghi 10, che serviranno come **pedistalli**. Su questi rettangoli, fate un taglio, più o meno al centro: qui inserirete la sagoma della casa, in modo che mantenga una posizione verticale.

- 4 Unite tutte le case create e collocatele **accanto a un cespuglio, o nell'erba**. In questo modo, le vostre case dialogheranno con la natura, esattamente come amava fare Friedrich Hundertwasser.



*Ulteriori attività ispirate al lavoro dell'artista austriaco si possono trovare nel video **Hundertwasser Art Lesson | For kids, teachers and parents**, reperibile in rete.

METTIAMO IN PRATICA

NOME CLASSE DATA

Provate a realizzare anche questa attività, ispirata ai principi architettonici di Hundertwasser.

Materiali

- Cartoncino bianco tipo carta da pacchi
- Pennarello nero
- Acquerelli
- Forbici e colla
- Tantissimi legnetti di varie dimensioni

1 Seguendo lo stile di Friedrich Hundertwasser **create delle architetture, con i legnetti**: usando gli elementi naturali sarete obbligati a seguire le orme dell'artista, niente linee dritte e squadrate, solo linee ondulate e morbide o a spirale.



2 Una volta realizzata la vostra architettura, **ripassate con il pennarello i contorni**: seguite esattamente le linee morbide dei legnetti!

3 Prendete gli **acquerelli** e usando i **colori pastello** di Hundertwasser (arancione, giallo, azzurro, rosa) riempite le campiture.



- 4 Poi **ritagliate** singolarmente le strutture ottenute.



- 5 Potreste infine decidere di **unire tutte le case create**, in maniera creativa, in fila o formando un villaggio. Ricordate poi di collocarle accanto a un cespuglio, o nell'erba, così da farle dialogare con la natura, esattamente come amava fare Friedrich Hundertwasser.



La legge delle 4 R:

Recupero Riciclo Riutilizzo Riduco e l'economia circolare

Consapevolezza, deconsumo e iniziative concrete

Approfondiamo ora il punto di vista dell'economia circolare, fondamentale per sviluppare nella classe un **atteggiamento critico verso gli attuali modelli di consumo**, che i bambini sperimentano quotidianamente nella società. I nostri alunni sono abituati, dalla nascita, alla prospettiva dell'usa e getta. È importante aiutarli a capire che la raccolta differenziata non è lo strumento di risoluzione dei problemi ambientali. Ogni processo di riciclo, infatti, risulta essere un ciclo produttivo aperto che genera inevitabilmente degli scarti inutilizzabili. Se riciclare è importante, purtroppo sembra non essere più sufficiente.

È così che si può introdurre il concetto di **deconsumo**, cioè la tendenza ad acquistare di meno, come scelta controcorrente rispetto al consumismo dilagante. Cercate di smascherare i bisogni effimeri che la nostra società crea e che influenzano, già precocemente, i nostri alunni. Per far ciò potete partire dall'analisi di spezzoni pubblicitari che generano, in ognuno di noi, **falsi bisogni**. Potete anche basarvi sull'analisi delle pubblicità dei giornali lavorando con i bambini e le bambine su ciò che, seppur popolare nelle immagini di mercato, è superfluo (vestiario alla moda, ultimo modello di cellulare ecc.). Si può fare un'analisi sullo smaltimento dei prodotti a distanza di qualche mese o, nei casi più fortunati, di qualche anno. Riflettete su alcune soluzioni attualmente in uso, come ad esempio le discariche e gli inceneritori che, oltre a danneggiare gravemente l'ambiente, possono mettere la popolazione locale in grave periodo.

Scegliete alcune immagini proposte accessibili dal QR e mostrate ai bambini e alle bambine il prima e il dopo degli oggetti di uso quotidiano: prima nuovi e attraenti, come si presentano alla nostra attenzione, e poi abbandonati nelle stazioni ecologiche, così da rendere evidente qual è il prezzo delle nostre scelte d'acquisto a livello ambientale.



RISORSE
Oggetti e rifiuti

È fondamentale che i bambini e le bambine sviluppino una solida **consapevolezza civica**, che li porterà a cogliere quanto loro stessi possono essere gli artefici di un cambiamento per il domani.

Potreste diffondere alcune pratiche virtuose, ad esempio organizzando giornate di scambio di libri e giochi non più utilizzati: sono ottimi esempi di deconsumo e riutilizzo. Tali giornate possono essere svolte a classi aperte, o prevedere il coinvolgimento dell'intera scuola. La progettazione, in tal caso, potrebbe essere ad ampio respiro e prevedere anche la realizzazione dei manifesti pubblicitari necessari (potrebbe essere utile la conoscenza dei programmi di infografica di cui parliamo più avanti, nel capitolo 3, p. 56).

L'economia circolare



Queste iniziative mostrano concretamente che cos'è la **legge delle 4 R dell'economia circolare**, ossia uno strumento di salvaguardia attiva dell'ambiente. Tale prospettiva supporta fattivamente la realizzazione dell'obiettivo 11 dell'Agenda 2030, che invita tutti noi a collaborare per la creazione di "Città e comunità sostenibili", cioè sicure e rispettose dell'ambiente naturale. L'obiettivo 11 fornisce indicazioni sull'importanza di una gestione più attenta e consapevole degli am-

bienti urbani, dove vive più della metà della popolazione mondiale. Gli aspetti principali su cui occorre intervenire sono la riduzione delle emissioni inquinanti, l'inclusività, l'accesso ad aree verdi, la presenza di sistemi di trasporto sicuri ed economici.

L'**economia circolare** è un **modello di produzione e consumo** che prevede il **riutilizzo**, la **riparazione** e il **riciclo dei materiali**, permettendo così l'estensione del loro ciclo vitale. Ciò contribuisce sia a ridurre i rifiuti (che, secondo i dati dell'Unione Europea, raggiungono solo per l'Europa le 2,2 tonnellate annue), sia a diminuire lo sfruttamento delle risorse naturali.

Quando si esaurisce la possibilità di riutilizzo di un prodotto, i materiali di cui è composto vengono adeguatamente smaltiti e riciclati, **separati nelle loro componenti principali** (metallo, carta, plastica ecc.), **generando ulteriore valore economico** e **riducendo l'impatto ambientale** dovuto alla fase di smaltimento.

Usare **prodotti riciclati** consente infatti di **ridurre le emissioni di gas a effetto serra** risultanti dalla produzione di oggetti nuovi e permette di recuperare risorse che difficilmente, altrimenti, rientrerebbero nella catena produttiva e verrebbero destinate all'indifferenziato.

L'economia circolare **contrastava il modello economico lineare**, che si basa sul concetto di produzione, utilizzo ed eliminazione diretta, e che parte dalla falsa idea che in natura ci sia un'infinita disponibilità di risorse, materie prima ed energia.

I bambini, e di conseguenza le loro famiglie, devono essere coinvolti in prima persona nei **processi di cambiamento** verso la transizione all'economia circolare e ciò che è previsto nell'Agenda 2030; solo così riusciranno a interiorizzarne le fasi. Saranno loro stessi a ideare soluzioni utili in vista di una **maggior sostenibilità ambientale** attivando, ad esempio, giornate "plastic free" per ridurre gli scarti di imballaggi o nominando dei "controllori dei cestini" per la corretta gestione della raccolta differenziata in classe e nella scuola; potranno essere progettati anche questionari o premi familiari per implementare il servizio di smistamento dei rifiuti anche a casa.

Ogni classe e ogni scuola troveranno la via più adatta per dare una **svolta ambientale** ai propri modelli. Un buon esempio di progetto in tal senso è stato realizzato nella provincia di Varese e si chiama "Green School: rete lombarda per lo sviluppo sostenibile". Si possono trovare informazioni interessanti sul sito <https://www.green-school.it/>.

Il modello di economia circolare: meno materie prime, meno rifiuti, meno emissioni



Come mostra questa infografica del Parlamento europeo, l'economia circolare promuove la condivisione, il riutilizzo, la riparazione e il riciclo dei prodotti per farli durare il più a lungo possibile.

Riguarda tutti i passaggi della vita di un prodotto, dalla gestione delle materie con cui è fatto, alla sua progettazione, fino alla gestione dei rifiuti.

Fonte: Servizio di ricerca del Parlamento europeo



Quando l'arte incontra i rifiuti



Michelangelo Pistoletto,
Venere degli stracci, 2024, Napoli.

ARTE E AMBIENTE

Anche l'arte non è rimasta indifferente al problema legato ai rifiuti e alla necessità del riutilizzo dei materiali. All'inizio e nel corso del Novecento alcuni artisti, come **Marcel Duchamp**, **Alberto Burri** o **Piero Manzoni**, hanno utilizzato materiali e oggetti comuni, in alternativa alla pittura, cercando di trasformarli in oggetti nuovi, dando loro una "nuova vita". Le loro sperimentazioni verso nuove forme d'arte non avevano ancora la connotazione che invece hanno le opere di **trash art** ("arte spazzatura") degli ultimi anni.

Gli artisti che creano questo tipo di arte, definiti **ecological artists**, hanno un preciso compito, quello di **valorizzare i rifiuti**, per aumentare quella sensibilità ecologica che è competenza ormai prioritaria nella nostra società. Acquisire questa competenza permetterebbe anche di correggere le abitudini umane legate a comportamenti che oggi definiamo non sostenibili, per far fronte alla grande emergenza legata all'inquinamento mondiale.

CREATIVITÀ E SCARTI

La *Venere degli stracci* di **Michelangelo Pistoletto**, che vediamo in alto nella foto, è un esempio di questo tipo di arte. Altri esempi sono i giganteschi patchwork di vari materiali dell'artista **Bordalo**, che mettono insieme oggetti raccolti per la strada (prodotti di scarto, gettati via, dimenticati e inutilizzati) e diventano enormi murales in 3D. Osservando le immagini potete divertirvi con bambini e bambine a riconoscere e nominare gli oggetti nascosti nelle opere. Potete anche fare riferimento alle opere di **Mimmo Rotella**, famoso per i suoi assemblaggi realizzati con oggetti di scarto come poster cinematografici, tappi di bottiglia, pezzi di stoffa e corde.



CLIL

"I can spy with my little eye..."

Il gioco ha lo scopo di interiorizzare il maggior numero di parole in inglese a partire dall'osservazione dell'immagine di un collage o di un'opera d'arte composita.

Fornite una lista che costituisca il vocabolario di oggetti effettivamente presenti in un'opera di questo genere, insieme ad altri di vostra invenzione. Lasciate che i bambini, a gruppi, osservino e crocettino gli oggetti che effettivamente riescono a osservare nell'opera. Vincerà la squadra che sarà riuscita a dire solo gli oggetti dell'elenco effettivamente visibili.

METTIAMO IN PRATICA

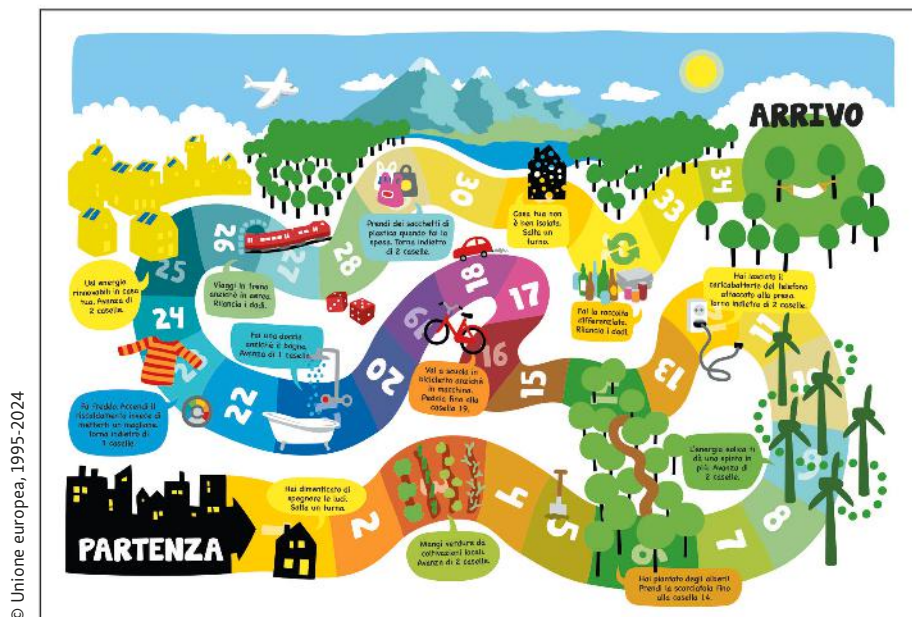
NOME CLASSE DATA

arte

Per sviluppare la nostra sensibilità ecologica nei confronti dell'ambiente, traguardo fondamentale per le nuove generazioni, proviamo a costruire un "gioco dell'oca" ecologico.

Con l'aiuto dell'insegnante, potete guardare i due esempi di giochi dell'oca suggeriti sul sito della Comunità Europea (https://learning-corner.learning.europa.eu/play-games_it) di cui vedete un esempio.

Per creare il vostro gioco dell'oca, innanzitutto ripassate con l'insegnante le regole del gioco, quindi seguite le istruzioni.



© Unione europea, 1995-2024

Materiali

- Cartoncini formato A3
- Matite
- Gomme
- Colori

1 Dividetevi in 4 gruppi.

2 Ogni gruppo deve discutere insieme e cercare alcuni **comportamenti e azioni virtuose** che faranno **avanzare i giocatori**. Segnate le vostre scelte sul quaderno.

3 Poi, ogni gruppo individua **comportamenti e azioni non corrette**, che faranno **retrocedere i giocatori**. Anche in questo caso, riportate le vostre scelte sul quaderno.

4 A questo punto siete pronti per **disegnare il tabellone** del gioco, ossia un "serpentone" di caselle, con un inizio e una fine. Caratterizzate il tabellone con disegni ispirati al tema dell'ecosostenibilità.

Il consumo critico e responsabile

Negli ultimi anni si sente sempre più spesso parlare dell'importanza di **fare scelte responsabili**. Chiedete ai bambini se ne hanno mai sentito parlare e provate a riflettere insieme. Quale comportamento è, per loro, responsabile nei confronti del nostro ambiente e della nostra società?

Date, quindi, la seguente definizione, così da chiarire loro le idee dopo averne discusso insieme:

Il **consumo critico e responsabile** è quello che sceglie i prodotti non solo in base al gusto estetico e alla moda, ma anche considerando gli **effetti sull'ambiente**. È importante, quindi, riflettere su come sono stati prodotti gli oggetti che compriamo e che viaggio hanno compiuto per arrivare fino a noi.



Buone pratiche

Siamo consumatori responsabili?

Quando acquistiamo una maglietta dovremmo fare attenzione ai seguenti aspetti:

- il prezzo di vendita (**sostenibilità economica**);
- la buona qualità del cotone, che deve essere stato prodotto in modo solidale verso l'ambiente, senza uso di prodotti chimici dannosi per la pelle e per l'ambiente stesso, e senza spreco di acqua (**sostenibilità ambientale**);
- il rispetto dei lavoratori che l'hanno prodotta, che non devono subire sfruttamento o lavorare in condizioni pericolose, a contatto con sostanze chimiche dannose (**sostenibilità sociale**).

Spiegate che colui che acquista tenendo conto di tutti questi elementi si chiama **consumatore responsabile**: è, infatti, colui che ha a cuore le risorse della Terra (acqua, energia e beni materiali) e pensa che non vadano sprecate.



E ora creiamo

Etichette e sostenibilità

Per sensibilizzare i vostri alunni sullo sviluppo di una responsabilità etica, provate innanzitutto a riflettere su quali sono i prodotti da preferire sulle nostre tavole perché più vicini, locali, a Km0. Potete realizzare in classe un **ecogame**, giocare sarà molto semplice.

- Fate portare a scuola alcune etichette presenti sui vari prodotti (possono essere prodotti alimentari, ma non solo).
- Riflettete insieme su quali siano i prodotti più sostenibili, con la filiera più corta e perciò meno inquinanti.
- Infine chiedete agli alunni di sbizzarrirsi creando dei prodotti sostenibili a scelta, realizzando delle etichette che ne evidenzino le caratteristiche principali: sarà un modo per renderli, ancora di più, consumatori responsabili.

Prodotti Km0 e prodotti che arrivano da lontano

Da dove arriva il nostro cibo?

Anche riguardo al **cibo** si può essere **consumatori responsabili**: tutto ciò che è sulle nostre tavole ha subito un processo specifico di lavorazione e produzione che deve essere tenuto in precisa considerazione.

Suggerite alcune domande stimolo da cui partire per la riflessione:

- come e dove sono state coltivate le carote che abbiamo a tavola?
- come sono allevati gli animali di cui mangiamo la carne?
- com'è possibile mangiare pomodori o zucchine anche d'inverno, visto che si tratta di ortaggi tipicamente estivi? E com'è possibile trovare nei nostri mercati avocado e ananas, che sono frutti tropicali, cresciuti in un altro continente?

Una volta stimolata la discussione, spiegate che ci sono **prodotti che arrivano da molto lontano**, o perché non originari delle zone in cui vivete o perché non basati sulle stagioni di crescita della terra. Fate notare ai bambini che alcuni prodotti, per arrivare sulle nostre tavole, compiono più km di quelli che percorre in media ognuno di noi nella propria vita: tutto ciò ha un **costo importante per l'ambiente**, in termini di gas di scarico e inquinamento.

Mangiare locale: prodotti a Km0

Suggerite ai vostri alunni di sensibilizzare le loro famiglie sulle tematiche spiegate a scuola, valorizzando la scelta di **"mangiare locale"**, con i prodotti delle vostre zone, supportando la **biodiversità** presente in natura.

Esplicitate il nesso tra i due elementi (cibo e biodiversità), spiegando che molti animali e piante rischiano l'estinzione a causa del surriscaldamento globale dovuto all'inquinamento che modifica l'equilibrio tra gli animali e le piante che popolano un ambiente.

Sviluppate la **consapevolezza civica** su questo tema, così che ognuno comprenda il proprio ruolo di consumatore responsabile, a partire da ciò che mangia, preferendo **il cibo e i prodotti che provengono da zone vicine**. Questi prodotti sono più **salutari e genuini** perché rispettano i cicli stagionali della terra, e non usano conservanti perché sono freschi; non entrano, infatti, nel ciclo della grande distribuzione, che allunga i tempi di consegna e di conservazione di un cibo prima del consumo effettivo.

Questi prodotti sono inoltre **solidali**, perché danno lavoro alle persone del vostro territorio, e sono **vicini** perché appartengono a una **filiere corta**, ovvero devono affrontare un percorso breve che dal produttore arriva subito al consumatore, senza spreco di risorse e carburante.



Potete connettere questi argomenti all'**obiettivo 2 dell'Agenda 2030**, in base al quale si dovrebbero «garantire sistemi di produzione alimentare sostenibili e applicare pratiche agricole resilienti che aumentino la produttività e la produzione, che aiutino a conservare gli ecosistemi, che rafforzino la capacità di adattamento ai cambiamenti climatici, alle condizioni meteorologiche estreme, alla siccità, alle inondazioni e agli altri disastri, e che migliorino progressivamente il terreno e la qualità del suolo».

Rispettare la natura sulle nostre tavole

Anche mangiare prodotti dell'agricoltura biologica è sicuramente un modo importante per rispettare l'ambiente e la salute umana. Questo tipo di agricoltura espone i lavoratori, il terreno e l'acqua a **minori quantitativi di sostanze chimiche dannose**, proteggendo gli animali che rendono fertile la terra e aiutando il raccolto (ad esempio i lombrichi, gli insetti impollinatori, piccoli mammiferi, uccelli e anfibi che si nutrono di insetti infestanti).



Curiosità

Sono sempre più diffusi i gruppi di famiglie che si uniscono per un acquisto e un consumo responsabile. Questi gruppi si chiamano **GAS**, ovvero **gruppi di acquisto solidale**.

È un modo di acquistare più simile a quello dei nostri nonni, capace di ricreare la bella atmosfera di una volta dove i prodotti consumati rappresentavano la terra che li aveva generati.

Questi gruppi preferiscono i prodotti locali della **filiera corta**, così da supportare progetti di sostenibilità ambientale.

Provate a parlare dei GAS in classe, magari i genitori di qualche vostro alunno ne fanno parte e possono raccontarvi come funzionano.

Potete anche mappare la situazione dell'economia solidale della vostra zona e vedere quali prodotti avete a disposizione vicino alla vostra città o nel vostro paese.

Arte a Km0



Giuseppe Arcimboldo,
Vertumno, 1590.

ARCIMBOLDO



RISORSE

Arcimboldo

Ci sono artisti “a Km0”, ovvero artisti che hanno apprezzato la stagionalità della loro terra e hanno fatto dei frutti e delle verdure di stagione delle opere d’arte.

Uno degli artisti più famosi che potete approfondire con i vostri alunni è **Giuseppe Arcimboldo**, pittore italiano del Cinquecento. Trovate maggiori informazioni per introdurre questo artista inquadrando il QR.

Potete raccontare alla classe che la sua grande particolarità è stata quella di inventarsi un nuovo modo di fare ritratti. Negli anni in cui è vissuto era molto in voga, infatti, nelle famiglie benestanti, richiedere ritratti importanti che celebrassero le personalità più in vista.

Arcimboldo divenne uno dei pittori più famosi per l’originalità con la quale ritraeva i suoi clienti. Egli infatti si divertiva a disegnare i volti con ciò che trovava: **frutta, verdura** (rigorosamente di stagione), **libri, fiori, pesci**.

VOLTI E PRODOTTI NATURALI

Fra i suoi dipinti più famosi, che potete visionare inquadrando il QR, ci sono *l’Autunno*, *la Primavera*, *l’Estate* e *l’Inverno*, un ciclo di quadri denominati appunto **Le stagioni**.

Un altro suo dipinto famoso è il **Vertumno**, del 1591 (immagine in alto), che rappresenta il dio latino delle stagioni e ha inserito nel volto frutti e i fiori di ogni stagione.



E ora creiamo

Si può provare a creare un **ritratto** usando i prodotti della natura. In un piatto, con verdura, frutta, pane, pasta, fiori e altro ancora, realizzate un **collage vivo**, molto colorato e allegro.

Mandate poi una foto all’insegnante. In classe, potrete organizzare una **mostra con tutti i vostri ritratti** nello stile di Arcimboldo.



L'importanza dell'acqua

Scegliere responsabilmente ciò che si mangia non solo mantiene sani, ma crea dei benefici anche per l'ambiente e le sue risorse naturali, prima fra tutte l'**acqua**.

L'acqua, infatti, non è una risorsa illimitata: sollecitate i bambini a **usarla consapevolmente** così che tutti, anche in futuro, possano averla.

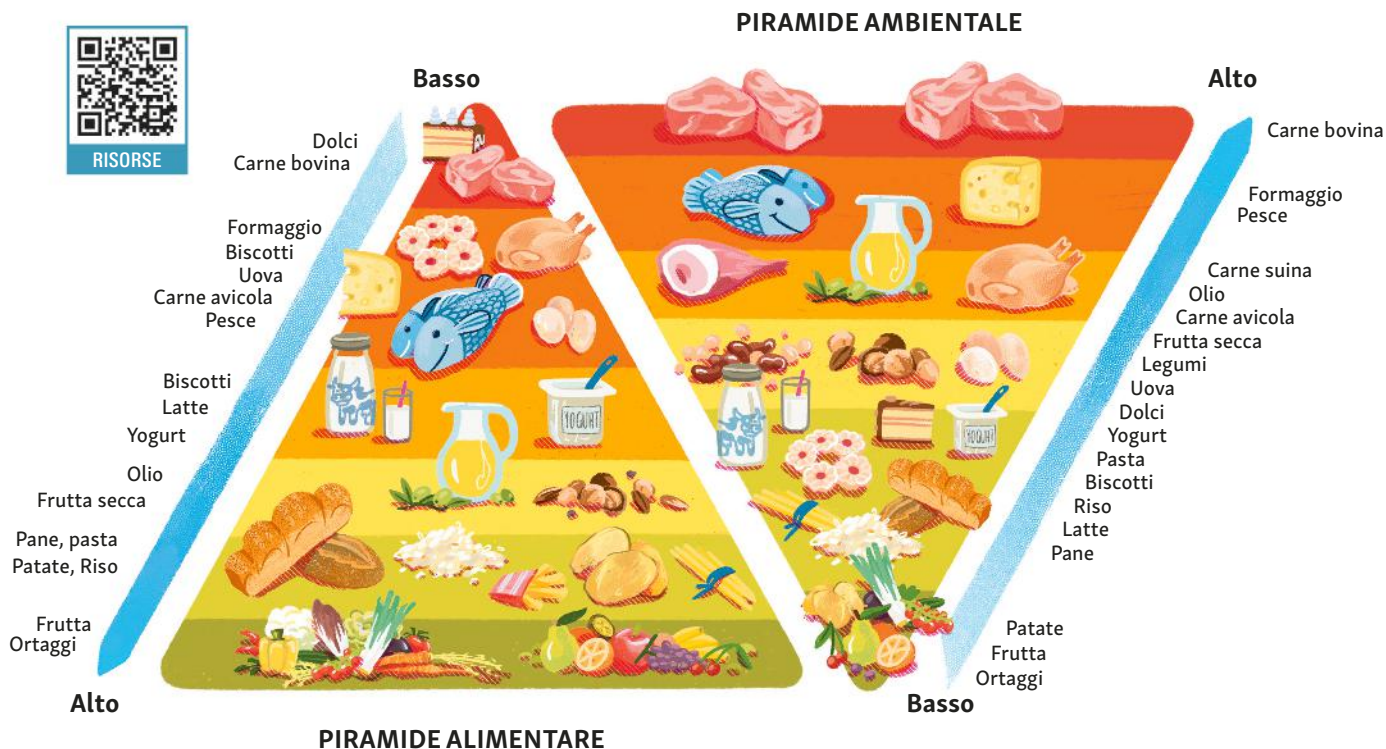
Usiamo l'acqua per tanti scopi (lavarci, nutrirci, irrigare i campi, produrre cibo nelle industrie) e questo ha un grande impatto anche sulla natura. Provate a fare un brainstorming con la classe.

Piramide alimentare e alimentazione equilibrata

Sulle nostre tavole dovremmo bilanciare le proteine vegetali, dei legumi e della frutta secca, con quelle animali, della carne e dei latticini, non dimenticando le giuste proporzioni settimanali di frutta, verdura e carboidrati, come previsto nella **piramide alimentare**, ossia un grafico in cui alla **base** (più larga) stanno gli alimenti che è bene consumare in **maggior quantità**, mentre **in alto** (più stretta) si trovano quelli il cui consumo va **limitato**.

Al contrario, una piramide rovesciata può essere usata per rappresentare l'**impatto ambientale dei cibi**: in alto avremo i cibi a più alto impatto (carne, formaggio...), in basso quelli a minor impatto (frutta e verdura).

Partite dalle immagini proposte, per riflettere con i bambini sulle diverse **abitudini alimentari dei vari paesi del mondo**. Fate comprendere alla classe quanto è importante variare la nostra alimentazione, non limitandosi alle sole proteine animali: un **equilibrio alimentare** corrisponde perfettamente a una **scelta etica verso l'ambiente**, risparmiando l'acqua e le risorse necessarie a produrre gli alimenti di cui ci cibiamo.





E ora creiamo

Un menù sostenibile

Giocate al gioco del “**Crea il menù**” chiedendo ai vostri alunni di organizzare il menù settimanale della loro famiglia, pensando a come equilibrare le proteine animali e quelle vegetali.

Suggerite di costruire una **tabella** e una **simbologia specifica** per ogni cibo. Aiutateli a tenere in considerazione anche il menù del pranzo scolastico, soprattutto tenendo d’occhio il consumo di proteine animali già presenti.


Ricordate di consumare carne rossa non più di due volte alla settimana; legumi e frutta secca sono degli ottimi sostituti alle proteine animali di carne e formaggio.

La **verdura**, magari coltivata nell’orto del balcone, è inoltre un’ottima fonte di **sali minerali** utili alla salute.



MENÙ SETTIMANALE

	Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato	Domenica
Colazione							
Pranzo							
Cena							
Merenda							



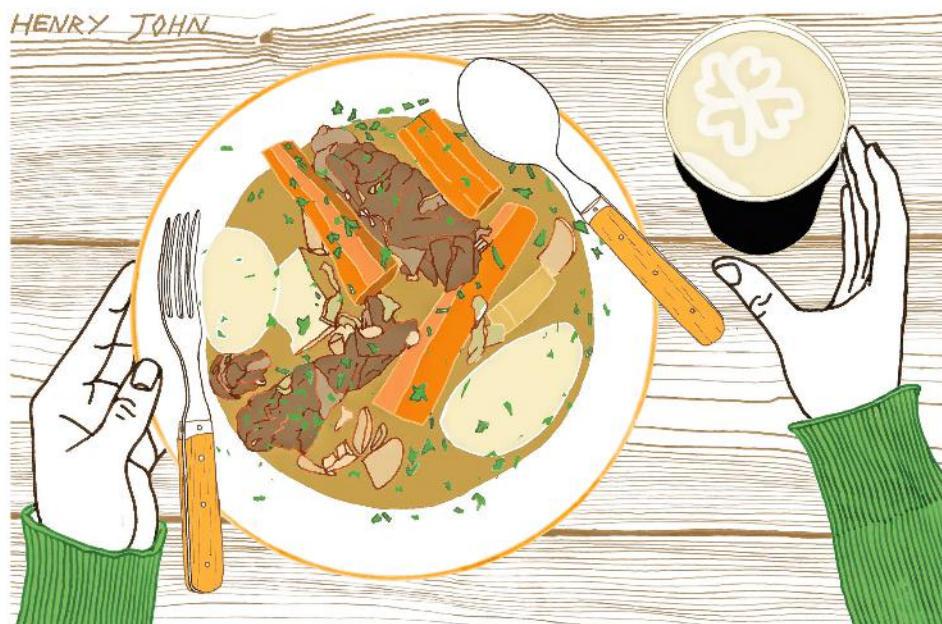


Curiosità

Da qualche anno è stato introdotto un indicatore chiamato **impronta idrica** (in inglese *water footprint*), che serve a **misurare il consumo d’acqua dolce**, paragonandolo a un’impronta lasciata sulla terra. Si può parlare di impronta idrica di **ciascuno di noi** (quanta acqua consumiamo), ma anche dei **prodotti** che utilizziamo (quanta acqua serve per realizzarlo). Ad esempio, per produrre un pomodoro sono necessari 13 litri d’acqua, mentre per una fetta di pane ne servono 40 litri.

L’impronta idrica maggiore è però quella del **formaggio** e della **carne**, con i rispettivi **500 litri** (3 vasche da bagno) per una fetta di formaggio e **2400 litri d’acqua** (15 vasche da bagno) per un hamburger.

L'arte in tavola



Henry John,
Irish Stew, 2008-2009

EAT ART

L'importanza di mangiare in modo sano ed etico, equilibrando i piatti che portiamo sulle nostre tavole, viene sottolineata anche da alcuni artisti a noi contemporanei.

Parlate dell'artista **Daniel Spoerri**, l'inventore della "eat art" o arte commestibile, ossia quell'arte che utilizza cibi o oggetti legati alla nutrizione per realizzare le opere. Nei suoi quadri le **tavole imbandite a fine pranzo** diventano un modo provocatorio per far riflettere sulle **abitudini alimentari** della nostra società.

RIFLETTERE SUL CIBO

Suggerite anche lo studio di **Henry John**, un artista inglese contemporaneo, che con le sue opere (come quella nell'immagine in alto) ci spinge a riflettere sulla grande quantità di cibo che c'è nei nostri piatti e sul suo valore. Il dipinto raffigura lo stufato, un piatto tipico della tradizione alimentare irlandese. Il cibo, con il suo colore e la sua ricchezza, è un bene prezioso da non sprecare: questo tipo di arte suggerisce nei confronti del cibo un atteggiamento etico e sostenibile.



E ora creiamo

Tavole alimentari per riflettere

Lavorate con la vostra classe per creare dei poster che rappresentino **tavole alimentari** da appendere negli spazi della mensa scolastica: stimoleranno gli altri studenti alla riflessione responsabile e ridurranno lo spreco quotidiano di cibi.

Capitolo 3

Cittadinanza digitale

Tabella di programmazione

Contenuti del paragrafo	Obiettivi	Educazione civica	Attività proposte	Arte	Attività proposte
I cittadini del Web: siamo responsabili delle nostre parole <ul style="list-style-type: none">- Media Education- Sicurezza e privacy online- Identità digitale	<ul style="list-style-type: none">- Utilizzo consapevole di nuove tecniche digitali, software o applicativi (Canva®)- Osservazioni sull'uso acritico o errato del digitale	Conoscere le regole e le norme di comportamento digitale e dell'uso degli schermi: la <i>netiquette</i> , per lo sviluppo di una cittadinanza digitale attiva e consapevole	<ul style="list-style-type: none">- Il digitale come strumento per sviluppare una capacità critica di analisi della società- <i>Generazioni connesse</i>, il percorso messo a punto dal Ministero dell'Istruzione e del Merito sull'identità digitale	Le parole nell'arte	<ul style="list-style-type: none">- Fortunato Depero e il suo <i>libro-imbullonato</i>- Creazione del "libro pericoloso" fatto di parole sulla gentilezza, sull'amore, sull'amicizia- Applicativi per creare libri online (Book Creator®)
Storie in digitale <ul style="list-style-type: none">- Dalla storia alla sua realizzazione: gli strumenti- Canva® e il graphic design	<ul style="list-style-type: none">- Realizzazione di narrazioni con il supporto digitale- Comprendere la complessità e la funzionalità della comunicazione a livello sociale		<i>I digital tales</i> per la realizzazione di fumetti, libri digitali o video, per aumentare competenze comunicative e linguistiche, abilità logiche e storiche e competenze estetiche e artistiche	Arte, manifesti, pubblicità	<ul style="list-style-type: none">- Utilizzo di Canva® o Book Creator® per creare fumetti digitali- Applicativi per lo storytelling digitale: StoryboardThat.com, Pixton®, Powtoon®, Moovly®- L'arte, il graphic design e il Bauhaus, nato con l'obiettivo di conciliare arte e artigianato con la produzione industriale- Realizzazione di una sperimentazione grafica sia digitale che cartacea

Il podcast per raccontare l'arte - Podcast ed educazione - Raccontare l'arte	Utilizzo del podcast in ambito didattico per aumentare la motivazione ad apprendere	Capacità di attivare esperienze formative in diversi ambiti disciplinari, educando a un uso positivo, critico ed efficace delle tecnologie	Suggerimenti di utilizzo dei podcast nella didattica	Il podcast come possibilità di aumento dell'accessibilità nell'arte	Suggerimento di applicativi per la realizzazione di podcast: Anchor®, Vocaroo®, Spreaker®, Audacity®
Come ottenere il movimento nel digitale	L'uso del digitale nella rappresentazione del movimento	Uso costruttivo del digitale		Arte e movimento	Come ottenere il movimento nel digitale: conoscere l'applicativo Brush Ninja® - <i>Il dinamismo di un'automobile di Russolo</i> - Il galoppo del cavallo: Eadward Muybridge - Utilizzo dell'app Stop Motion per ricreare il movimento
I meme come metodo per valutare	Saper tradurre la conoscenza e i contenuti in ambito storico nel linguaggio specifico dei meme	I meme come strumenti "per sviluppare le capacità di pensiero critico" in ambito didattico	Conoscenza e uso di applicativi per la creazione di meme a tema storico (Create Meme)		
Documentare - Alcuni strumenti pratici - Google Arts & Culture® - Adobe Express® e l'unione delle discipline comunicative	- Rendere visibile l'apprendimento: la documentazione come modo efficace per rievocare, riesaminare, ricostruire e socializzare - Conoscere e utilizzare applicativi per esplorare nuove forme di narrazione	- La portfoliazione sia analogica (fotografiche, cartellonistica ecc.) che digitale come narrazione pedagogica - Applicativi che uniscono diverse modalità di comunicazione, utilizzabili sia sui social che come strumenti di didattica	Conoscenza e uso di applicativi quali PicCollage®, InShot®, Padlet®, Google Sites®, Seesaw®	- Vivere esperienze visuali nei principali musei al mondo - Creazione di progetti grafici di grande impatto comunicativo - Linguaggi diversi nell'arte	Uso degli applicativi Google Arts & Culture® e Adobe Express® Dipingere con i palloncini

I cittadini del Web: siamo responsabili delle nostre parole

Media Education

I nostri studenti hanno a che fare con il digitale quotidianamente, non solo a scuola, ma soprattutto nella loro vita quotidiana. Il digitale permea ogni ambito della loro vita, essendo **nativi digitali**: i primi contatti con il mondo del digitale avvengono già prima della nascita, evidenziando quanto la tecnologia sia talvolta un'estensione virtuale del corpo e dei sensi. Questa affermazione risulta evidente in tante situazioni: nel tempo le nuove generazioni hanno sviluppato skill motorie, ma anche e soprattutto cognitive, ovvero capacità di creare connessioni nel ricercare informazioni e avere una **mente sempre più visuale e aperta**, abilità che il web ci ha aiutato a implementare.

I nostri alunni, però, devono essere educati, fin dalla più tenera età, alla **consapevolezza** di ciò che utilizzano e di quanto il digitale sia una risorsa, ma possa essere anche fonte di stress o di pericolo.

Le varie attività proposte all'interno dei prossimi paragrafi vogliono evidenziare proprio questa dimensione: il digitale deve risultare non solo il fine della nostra didattica, ma lo strumento per sviluppare una capacità critica di analisi della società. Preferiamo, quindi, parlare di **Media Education**, volendo evidenziare proprio il percorso di sviluppo di menti critiche e consapevoli nell'utilizzo del digitale. Il nostro obiettivo, quindi, non può ridursi solo all'utilizzo di nuove tecniche digitali, software o applicativi, ma deve essere quello di rendere i nostri alunni **consapevoli di ciò che fanno** e delle **possibili conseguenze** di un utilizzo acritico o errato del digitale.

Anche nelle raccomandazioni del Consiglio Europeo del 2018, relative alle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente, viene individuata quella della cittadinanza digitale, competenza fondamentale nell'ottica del *lifelong learning* in una dimensione di consapevolezza dell'utilizzo del digitale e una capacità di analisi critica dei pericoli e delle potenzialità in esso celate.

Sicurezza e privacy online

Perché gli alunni siano in grado di realizzare l'attività proposta dovete svolgere un lavoro preventivo di analisi di quali siano i vari **comportamenti digitali virtuosi**, come la richiesta di rimozione da parte dell'amministratore di un sito di immagini o espressioni offensive: ricordate loro che l'**omertà virtuale** ha la stessa **inciviltà** di quella reale. Lavorate sul concetto di privacy che si deve concretizzare, ad esempio, nella richiesta di pubblicazione di foto o di informazioni della vita privata di amiche e amici; sottolineate l'importanza di non pubblicare informazioni private come la via, il numero di telefono o la scuola frequentata, accennando anche alle conseguenze pericolose che questi comportamenti, digitalmente superficiali, possono avere.

Ricordate la necessità di **salvaguardare anche la propria privacy**, attivando, per ogni applicativo tutti gli strumenti di protezione delle informazioni, così da condividere, solo con un gruppo di persone scelte e sicure, i contenuti pubblicati, avendo anche la possibilità di bloccare interazioni e contatti che si reputano poco sicuri.

Riflettete sul **tempo di utilizzo degli schermi e dei social**, attraverso delle indagini rivolte alla classe o all'intera scuola, che possono essere analizzate con l'utilizzo di un foglio di calcolo coniugando anche concetti matematici come la media e la moda o i differenti tipi di grafici statistici; sottolineate l'importanza del diritto alla disconnessione di ognuno di noi, come forma di rispetto e tutela di noi stessi e delle relazioni reali.



E ora creiamo

Realizzare infografiche e manifesti

Per lo sviluppo di una cittadinanza digitale attiva e consapevole, si può lavorare con i nostri alunni sulle regole e le norme di comportamento digitale.

Create una **netiquette**, una sorta di **galateo di comportamento nell'ambito virtuale**, con una infografica accattivante come quelle realizzabili con **Canva**[®]: rendeteli responsabili delle parole usate nel virtuale che, come nel reale, hanno delle precise conseguenze di cui bisogna essere consapevoli. Le parole e il tono utilizzato in una conversazione virtuale devono essere sempre rispettose della nostra personalità: insomma ci devono sempre rappresentare, come generalmente lo dovrebbero fare nella vita reale.

Il lavoro può essere svolto, come un'attività **CLIL**, anche in lingua inglese. Fornite voi il lessico di partenza, suggerendo parole come *personal information, be safe, virus, privacy setting, share information...* Chiedete ai bambini di scegliere alcune regole per la "web safety" da inserire in una possibile infografica di Canva[®].

Loggatevi sul sito [canva.com](https://www.canva.com); potete anche richiedere l'upgrade dell'account come insegnanti, che offre molte più opzioni gratuitamente.

Con l'account scelto per la classe fate, quindi, accedere contemporaneamente i vostri alunni da diversi dispositivi e chiedete loro, nella homepage, di **provare a realizzare un poster verticale o un volantino**. Cercate tra i modelli offerti da Canva[®] un'infografica adatta, digitando parole come *digitale, computer e netiquette*. Ognuno di loro si potrà sbizzarrire, creando il proprio poster: questa è un'attività che unisce il **senso dell'estetica**, le **capacità lessicali** e le abilità di **cittadinanza digitale**. Una volta completate le varie produzioni, queste saranno state salvate automaticamente nella parte bassa della homepage, nella sezione "progetti recenti" e potranno essere scaricate o condivise con i genitori come attività inseribili nel portfolio digitale.



Identità digitale

Un lavoro molto interessante è quello sull'identità digitale e sulla web reputation, che ci permette di riflettere con la classe su come, con i social, i dati e le informazioni personali non appartengono più solo ai legittimi proprietari, ma, una volta pubblicate, **lascino una traccia, spesso indelebile, in rete**. È dunque importante che gli alunni se ne rendano conto e imparino a scegliere con scrupolosità cosa condividere, per le **conseguenze sia immediate sia future** che queste informazioni potrebbero avere per la reputazione individuale.

Tra i consigli che potete dare agli studenti ci sono quelli di inserire periodicamente il loro nome nei principali motori di ricerca e controllare cosa vi sia effettivamente sul web, così da poterlo, nel caso, cancellare; suggerite di limitare l'*oversharing*, ovvero la condivisione eccessiva di informazioni personali, come strumento di riduzione di esposizione digitale; consigliate, nel caso, di chiudere un account se contiene dati personali inadeguati. Chiedete loro, inoltre, di pensare a come vorrebbero essere considerati dai loro amici/conoscenti e se ciò corrisponde con quanto è effettivamente pubblicato in rete (foto, informazioni ecc.); riflettete su come la comunicazione potrebbe migliorare.



Buone pratiche

Percorsi didattici e patente dello smartphone

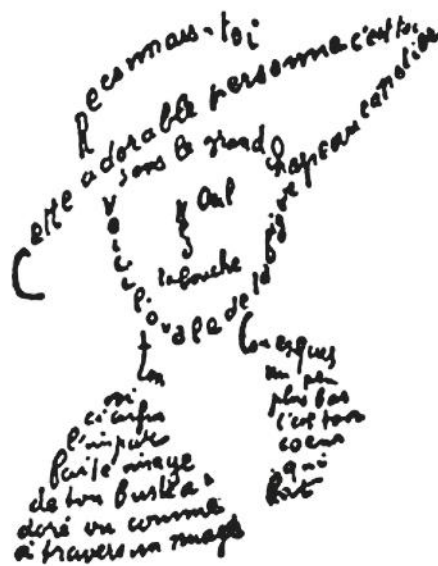
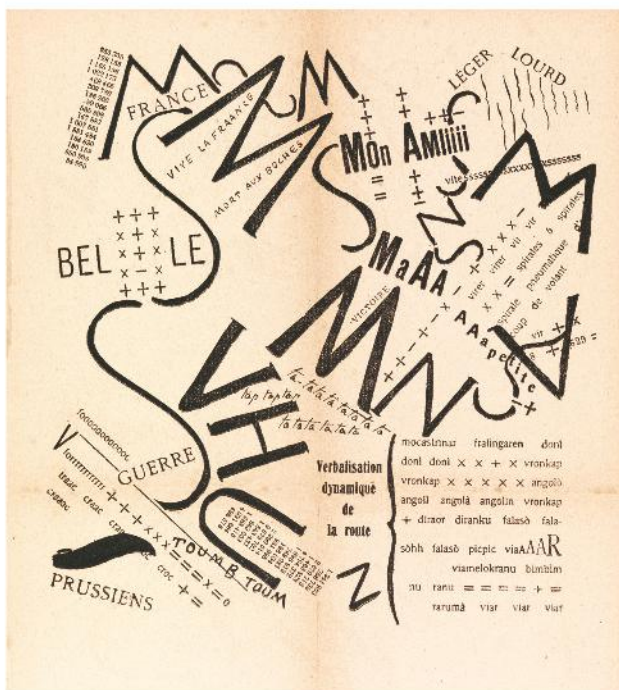
Un percorso didatticamente valido, che offre materiale aggiornato e pronto all'uso, è quello realizzato dal Ministero dell'Istruzione e del Merito e dall'Unione Europea al sito *Generazioni connesse*, <https://www.generazioniconnesse.it/site/it/home-page/>.

Il kit didattico scaricabile gratuitamente, con schede operative e annotazioni metodologiche su come operare con la classe, è organizzato in cinque grandi macroaree:

- internet e il cambiamento in corso, dove trovate attività sull'**ibridazione digitale nella vita reale** (onlife), sull'**identità in rete** e sulla **web reputation**
- l'educazione ai media con attività di media education, **contro il cyberbullismo** e legate al DigComp, il Quadro Europeo per le Competenze Digitali dei Cittadini
- educazione all'informazione relativa ai WebQuest, modelli didattici orientati alla ricerca e all'indagine o a come **individuare il fake** nel digitale
- quantificazione e computazione con **attività di coding** e pedagogia algoritmica
- cultura e **creatività digitale** con attività di storyboard, storytelling e uso di escape room nella didattica.

Una proposta interessante che può avere ricadute importanti sia sulla formazione dei docenti sia sull'acquisizione di un corretto comportamento nell'utilizzo dei dispositivi e di consapevolezza della propria identità digitale è quello della **Patente dello Smartphone** (<https://www.patentedismartphone.it/#team-partners>). Questa proposta prevede sia la formazione per i docenti sia un percorso pratico per gli alunni. L'offerta è per i bambini dalla classe quinta della primaria.

Le parole nell'arte



A sinistra, *Parole consonanti vocali numeri in Libertà* di Marinetti. A destra, un calligramma di Apollinaire.

Nella storia dell'arte sono state davvero tante le **sperimentazioni** avviate dagli artisti e hanno riguardato **vari aspetti della creazione artistica**: le tecniche, gli strumenti, i soggetti, la luce, lo spazio... e anche le parole sono state oggetto di ricerca.

MINIATURE E IDEOGRAMMI

Alcuni esempi che evidenziano l'uso particolare delle **parole nell'arte** ci fanno comprendere quanto sia vasto il campo delle possibilità: dalle **miniature medievali** agli **ideogrammi arabi e cinesi**, dall'uso rivoluzionario delle "**parole in libertà**" dei futuristi (in alto a sinistra un'opera di Marinetti dal titolo *Parole consonanti vocali numeri in Libertà*) e dei **calligrammi** nella poesia (in alto a destra uno dei "calligrammi" del poeta francese Guillaume Apollinaire), ai quadri di **Paul Klee, Alighiero Boetti, Anatol Knotek**.

Alcuni artisti hanno utilizzato i grafemi mescolandoli per comporre immagini nuove, come calligrammi identificati in personaggi o animali strani, come una sorta di ritratto di parole. Altri artisti, invece, come i futuristi Filippo Tommaso Marinetti o Fortunato Depero, hanno **trasformato i libri in veri e propri oggetti**, con all'interno straordinarie sperimentazioni grafiche e innovative impaginazioni.

IL LIBRO-IMBULLONATO

Ad esempio **Fortunato Depero**, artista futurista nato alla fine dell'Ottocento, è diventato famoso anche per il suo **libro-imbullonato**. Depero lo chiamava "**oggetto pericoloso**" e ci teneva a ricordare che, inserito tra gli scaffali di una libreria, avrebbe potuto danneggiare gli altri volumi con le protuberanze metalliche dei bulloni. Se vuoi vederlo per intero, e sfogliarlo in ogni sua pagina, vai al sito boltedbook.com.

METTIAMO IN PRATICA

NOME CLASSE DATA

arte

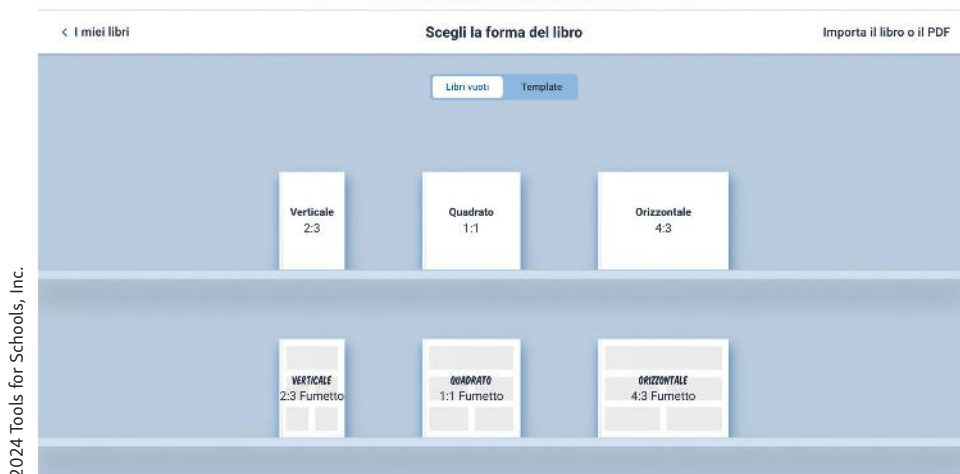
Se avete sfogliato il libro imbullonato di Depero, potete provare a sperimentare con i bambini la creazione di un vostro **“libro pericoloso”**, in cui abbinare immagini e parole a tema: parole sulla gentilezza, sull’amore, sull’amicizia.

Già dalla scuola dell’infanzia è ritenuta un’attività molto importante la creazione di nuove storie e racconti, sotto forma di libri creati dai bambini stessi.

Oltre al formato cartaceo, si può pensare di realizzare digitalmente un libro, attraverso alcuni applicativi che rendono facile l’impaginazione. Sugeriamo l’utilizzo del sito **Book Creator**®, che permette la creazione di libri interattivi, strutturabili secondo le esigenze della classe e condivisibili con le famiglie. Nulla vieta di utilizzare questo programma anche come strumento di narrazione pedagogica che racchiuda in forme e immagini esperienze vissute con la classe.

Il programma è rintracciabile sul sito <https://bookcreator.com/>

- 1 Con l’aiuto dell’insegnante, è possibile avviare la costruzione di un libro premendo l’icona gialla in alto + NUOVO LIBRO: si può scegliere tra diversi formati possibili, anche con l’opzione di copertine con collage fotografici.



- 2 Una volta scelto il formato con il + in alto a sinistra, potrete inserire le immagini che desiderate, importate dal computer oppure scelte tra quelle memorizzate in drive o presenti sul web. Con la fotocamera, potrete anche scattare alcune foto, scrivere con lo strumento penna, inserire un testo o registrare audio. Potrete scegliere anche l’inserimento di forme, che renderanno la copertina del vostro libro più accattivante e colorato. Con la stessa modalità procederete con tutte le pagine del libro.

Con la funzione I MIEI LIBRI avete la possibilità di rivedere tutti i libri da voi creati. Nella banda in basso della pagina, potrete condividere con altri i libri prodotti.

Storie in digitale

Nel nostro lavoro in classe, può essere molto interessante dare una forma digitale a storie da noi inventate, unendo la potenza della narrazione e le possibilità offerte dal supporto digitale. Le creazioni prodotte (*digital tales*) possono avere la struttura di **fumetti**, di **libri digitali** o di **video**. In base alla tipologia di narrazione scelta, potrete selezionare l'applicativo adatto a realizzarla.

Questa metodologia sviluppa nei nostri alunni competenze comunicative e linguistiche, abilità di carattere logico e storico, competenze estetiche e artistiche. Tutti i *digital tales*, qualunque sia il formato scelto, partono dalla **creazione di una story**, uno script, in cui l'attenzione degli alunni si focalizza nell'ideare lo scenario globale di riferimento.

La prima fase del lavoro di produzione di una storia digitale, infatti, consiste nella **stesura della storia da narrare**. Il lavoro di ricerca sull'ambientazione della storia e sui personaggi è didatticamente interessante, ma è anche impegnativo, in quanto prevede conoscenze anche nel campo delle scienze antropologiche.

In base al contenuto da sviluppare, che esso sia relativo all'ambito storico (antiche civiltà, leggende, miti greco-romani) o scientifico (conoscenza di ambienti o di specie animali), bisogna offrire agli alunni **indicazioni per raccogliere le informazioni** utili alla narrazione (sitografia, bibliografia...).

Una volta delineata la storia da narrare, poi, ci si focalizzerà sulla scelta di immagini, suoni ed effetti video da utilizzare. Anche in questo caso, il lavoro pratico sull'applicativo deve arrivare solo successivamente a quello ideativo, organizzativo e creativo.

Dalla storia alla sua realizzazione: gli strumenti

Diversi sono gli strumenti che si possono utilizzare per l'invenzione delle nostre storie: con **Canva**® trovate la funzione "Create Comics Strips" che, sebbene non contenga molte immagini o grafiche utilizzabili nella funzione gratuita, può essere implementato con la versione per insegnanti.

Con **Brush Ninja**® avete la possibilità di caricare i disegni prodotti dai bambini, realizzando un fumetto digitale. La stessa possibilità vi è fornita da Book Creator®.

Canva® e il graphic design

All'inizio erano le parole, quelle che i venditori usavano per convincere le persone ad acquistare per strada le loro merci. Poi, quando nacquero le botteghe, i venditori cominciarono a pensare alle **parole giuste da scrivere sui cartelli**, esposti nelle vetrine, per attirare acquirenti. Da semplici cartelli si trasformarono in insegne sempre più elaborate, con **scritte e immagini d'effetto**. L'obiettivo era sempre quello: attirare l'attenzione attorno a un prodotto e **vendere**. Quando poi nacquero i primi quotidiani, gli editori pensarono di inserire, nelle pagine, le réclame: era nato il modo moderno di **fare pubblicità**. Oggi le cose non sono cambiate molto. Pensiamo alla professione dei **graphic designer**, che grazie a programmi specifici creano materiali visivi utilizzando, come un tempo, testi, immagini e colori per comunicare al meglio un messaggio.

Anche in **ambito educativo** questa modalità di comunicazione viene molto utilizzata poiché rappresenta un'occasione per far emergere la complessità e la funzionalità della comunicazione a livello sociale. Tra le applicazioni più utilizzate nel mondo scolastico vi è **Canva**®, uno strumento che consente a chiunque di creare progetti grafici pubblicabili anche online, registrandosi al sito o tramite l'account Google per il riconoscimento. Potete, come già ricordato, iscrivervi usando l'account istituzionale che, in quanto insegnanti, vi offre tutte le funzionalità e le grafiche gratuitamente.

In base al tipo di progetto che si vuole realizzare, si possono scegliere i **preset grafici** presenti. Vi è anche la possibilità di registrare la voce dello studente che introduce e spiega il suo lavoro (poster, infografiche, tabelle, loghi, grafici...).

Una volta scelto il tipo di prodotto che volete ottenere, sarà possibile impiegare **tutte le formattazioni disponibili**, sia tra quelle gratis sia tra quelle a pagamento, intervenendo costantemente per modificare o migliorare il progetto. In modo molto intuitivo, creerete prodotti con un'**ottima qualità grafica**, che potranno essere presentati direttamente sul sito, scaricati gratuitamente (in .pdf, .jpeg o .png) oppure condivisi con altre persone, che potranno contemporaneamente intervenire sulla realizzazione.

Tutti i progetti da voi realizzati saranno sempre reperibili e condivisibili, con possibilità di modifica, nella sezione "I tuoi progetti".

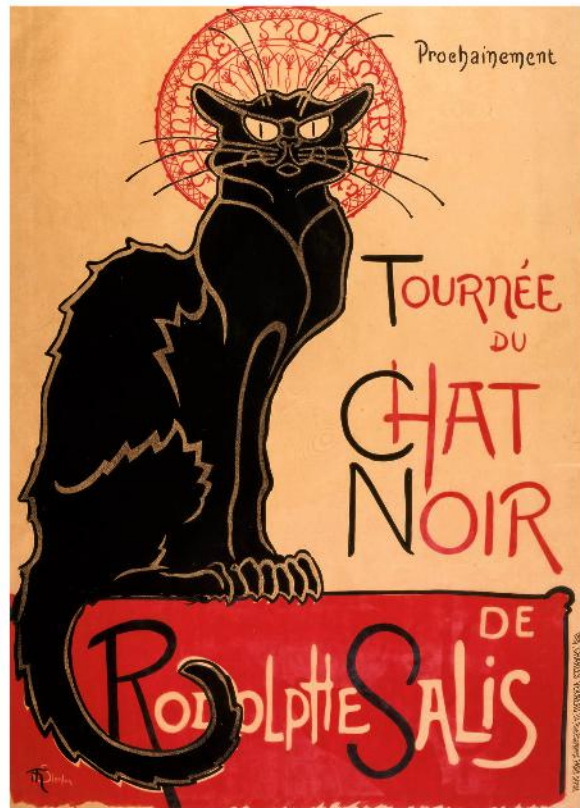
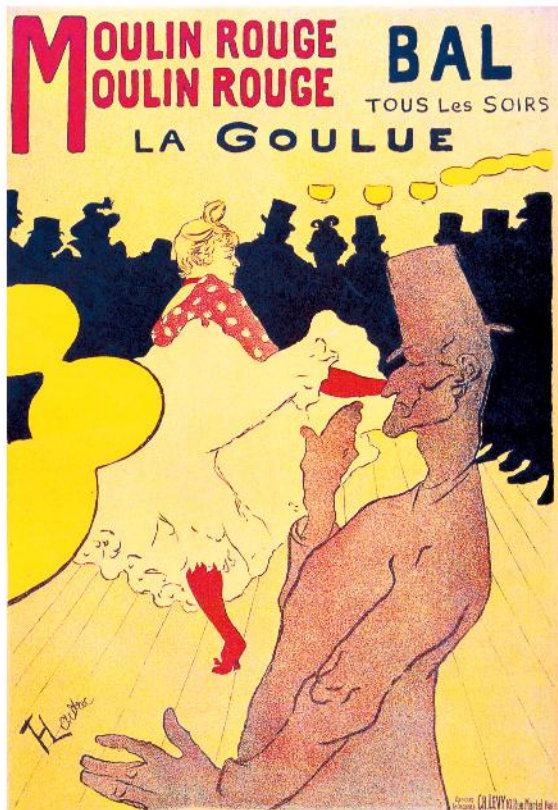
Il fumetto

Invece, per creare il fumetto direttamente online, vi suggeriamo l'utilizzo di altri due siti.

- Il primo è **StoryboardThat**[®], purtroppo non più gratuito. Esso offre un'ampia scelta di scenari, personaggi e caratteristiche che possono essere montati e organizzati direttamente online dagli alunni, realizzando sul sito l'intera creazione artistica. Gli scenari offerti sono vari, anche a tema storico (sotto l'icona *Historicals*), con un'ampia scelta di personaggi e items.
- Il secondo è **Pixton**[®], graficamente più interessante. Questo applicativo offre anche la possibilità di far disegnare ai vostri alunni un loro avatar digitale con cui, poi, scattare la foto virtuale della classe.
- Se volete esplorare qualcosa di più complesso, una proposta può essere **Powtoon**[®]. Questo applicativo online propone una versione gratuita, una edu per docenti/formatori e una per le scuole. Si possono creare una serie di artefatti quali video, presentazioni, personaggi partendo sia da template disponibili (la maggior parte dei quali, però, editabili solo nella versione pro) sia ex novo. Con semplici passaggi si possono animare personaggi e disegni in modo da creare brevi filmati (nella versione gratuita potranno avere una lunghezza massima di 3 minuti) accattivanti e coinvolgenti. La costruzione della linea narrativa è molto semplice così come l'inserimento di tracce musicali e/o audio. Al momento della scrittura di questo libro, Powtoon[®] ha limitato in modo significativo le caratteristiche disponibili nella versione free. Con nostro rammarico, questo limita significativamente l'utilizzo di questo strumento molto interessante da sperimentare.
- Un'alternativa più potente e più recente è **Moovly**[®]. Questo applicativo, a differenza del precedente, è interamente in italiano e, anche nella versione gratuita, fornisce all'utente una notevole gamma di possibilità.

Se avete desiderio di conoscere passo passo molti degli applicativi citati potete consultare il libro *Media Education e Didattica Digitale Integrata* edito da WinScuola (2021).

Arte, manifesti, pubblicità



TOULOUSE-LAUTREC

Anche l'arte non è rimasta indifferente al mondo del graphic design. Siamo sul finire dell'Ottocento a Parigi. Uno degli artisti più importanti è **Henri de Toulouse-Lautrec**, che insieme ad altri artisti dà origine all'idea del **manifesto moderno**, dove si evidenzia la connessione tra **grafica e belle arti**. Toulouse-Lautrec lavorò per il Moulin Rouge, dando vita a quel movimento artistico che passerà alla storia con il nome di **Art Nouveau**, lasciando poi il posto al futurismo e al cubismo (in alto a sinistra, un manifesto realizzato per il Moulin Rouge da Toulouse-Lautrec; a destra, un manifesto di Théophile Steinlen).

ARTE E DESIGN

Sono gli anni dell'inarrestabile corsa della Rivoluzione industriale. Le grandi aziende avevano sempre più bisogno di vendere e avevano la necessità di rendersi immediatamente riconoscibili ovunque. Da qui nasce l'idea di creare il **marchio** o il **brand**, cioè un'immagine abbinata all'azienda. Sono nate così le prime **scuole d'arte e design** come laboratori dove mettere a punto nuovi linguaggi. Una delle scuole più famose è stata la Bauhaus, nata con l'obiettivo di conciliare arte e artigianato con la produzione industriale. Vi hanno insegnato artisti divenuti famosissimi come, **Vassily Kandinskij** e **Paul Klee**.

METTIAMO IN PRATICA

NOME CLASSE DATA

L'attività proposta prevede la realizzazione di una **sperimentazione grafica sia cartacea sia digitale**.

Materiali

- carta di una certa grammatura
- matite colorate
- acquerelli
- carta colorata
- pennelli
- matite di grafite
- gomma
- forbici
- colla
- riviste varie

1 Scegliete un **libro illustrato** e leggetelo insieme in classe. Dopo averlo letto, parlatene e cercate di individuare **le cose più importanti**: i personaggi, gli sviluppi della storia, i significati...

2 Quindi create una sequenza di immagini che possano ben **rappresentare graficamente la storia** che avete letto.



3 Dopo aver realizzato il progetto cartaceo, proponete ai bambini di riprodurre la stessa attività in **forma digitale**, magari utilizzando Canva®.

Il podcast per raccontare l'arte

Podcast ed educazione

Quando nacque la televisione, si disse che avrebbe completamente soppiantato la radio. In realtà non fu così. In questi ultimi anni si sente molto parlare di podcast, ma che cosa sono esattamente i podcast?

Il **podcast** è sostanzialmente una **trasmissione "radio"**, che viene **diffusa via Internet** e può essere scaricabile e anche archiviabile sui propri dispositivi. Nel 2005 "podcasting" fu eletta parola dell'anno dal dizionario statunitense New Oxford. Ma solo in questi ultimi anni è esplosa la podcast-mania.

Anche in **ambito educativo** il podcast si sta dimostrando un ottimo strumento per **aumentare la motivazione dei bambini ad apprendere**. Grazie a questo strumento, si riescono ad attivare esperienze educative e formative in diversi ambiti disciplinari, educando, al tempo stesso, a un uso positivo, critico ed efficace delle tecnologie.

Podcast e musei

Anche l'arte usa strumenti audio per rendere i contenuti più accessibili, in una modalità inclusiva. Con l'obiettivo di rendere **l'arte sempre più fruibile e accessibile a tutti** sono stati sviluppati diversi progetti, primo fra tutti **Descrivendo**.

Si trattava di appuntamenti organizzati all'interno di tre importanti musei milanesi: il Museo del Novecento, la Pinacoteca di Brera e la Casa Museo Boschi Di Stefano. Guide specializzate avevano il compito di accompagnare virtualmente le persone tra i quadri delle esposizioni e, attraverso la potenza evocativa delle parole, di permettere a tutti, anche a persone **ipo o non vedenti** di fruire della "visione" di importanti opere d'arte. Se ci pensiamo bene la sfida dei podcast che raccontano e parlano di arte è proprio quella di aumentare la cassa di risonanza e di permettere a chiunque, in qualsiasi momento, di **"guardare" l'arte anche con altri sensi**.



Buone pratiche

Applicazioni per realizzare podcast

I podcast sono un ottimo strumento per divulgare l'arte e in generale la cultura perché sono semplici sia da produrre che da fruire.

Le applicazioni per realizzare podcast in modo semplice sono diverse, noi ve ne suggeriamo alcune:

- **Anchor**® permette di registrare in modo facile un podcast e distribuirlo gratis (<https://anchor.fm/>).
- **Vocaroo**® permette molto velocemente di registrare file audio da utilizzare come podcast o commenti vocali (<https://vocaroo.com>).
- **Spreaker**® consente a chiunque di creare, trasmettere in diretta e condividere in rete, in modo semplice e immediato, contenuti audio (<https://spreaker.com>).
- **Audacity**® è un software gratuito ideale per chi vuole lavorare su contenuti audio. Si possono registrare suoni provenienti da un microfono o dallo stesso PC e si possono modificare tracce audio e creare nuovi file audio. In questo link trovate spiegato, passo a passo, l'utilizzo di questo software e il suo impiego nella didattica (<https://www.audacityteam.org>).
<https://www.hi-storia.it/edu/courses/audacity-registrare-lezione-podcast-audioguida/lezioni/cos-e-audacity/>

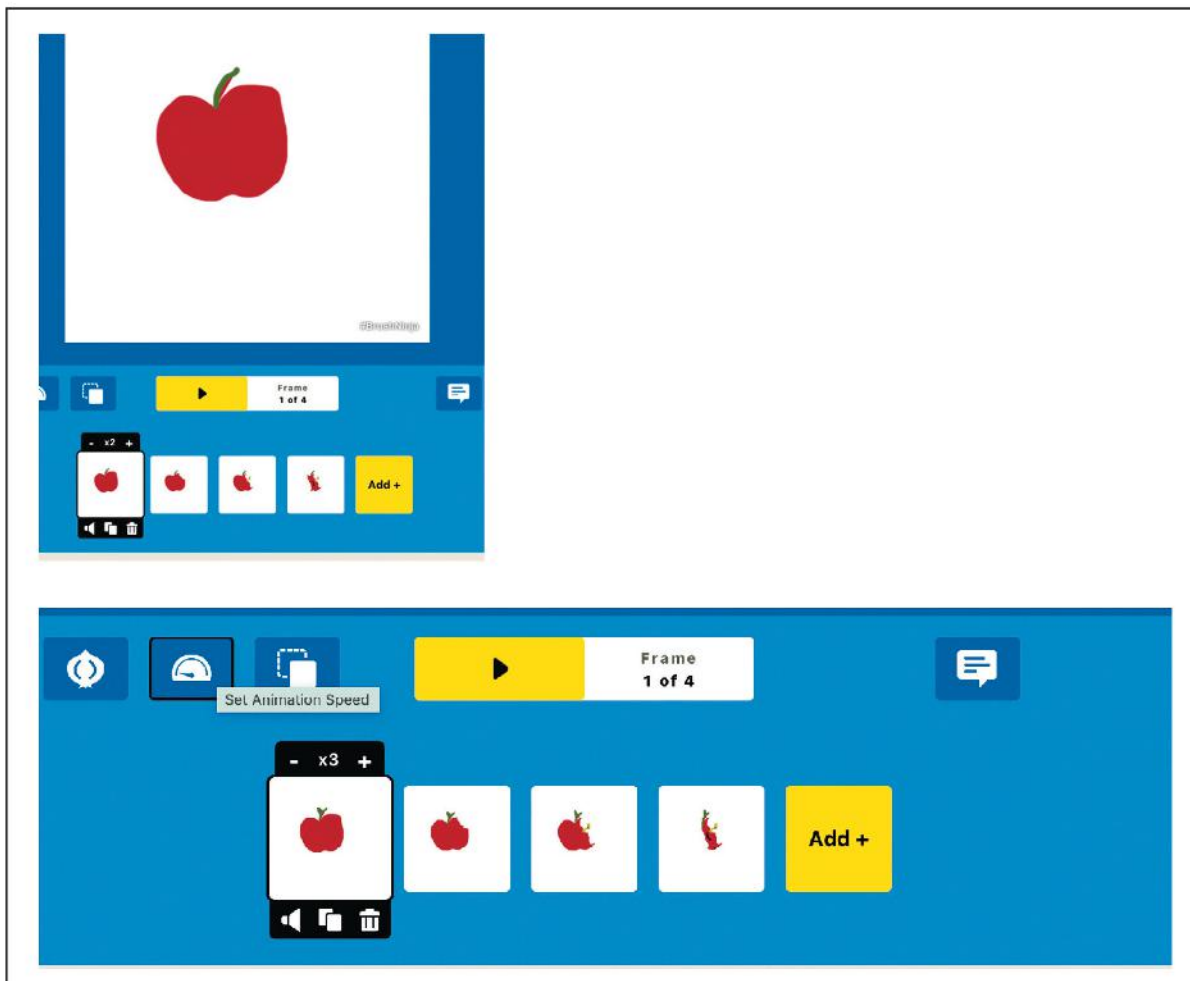
Come ottenere il movimento nel digitale

Da sempre l'uomo ha cercato di catturare il movimento, provando a **trattenere e fissare l'attimo in un'immagine**. Anche gli uomini primitivi, mentre disegnavano gli animali nelle caverne, di certo avevano in mente di rappresentarli nell'istante in cui venivano catturati, magari al termine di una corsa con cui provavano a salvarsi. Già in queste immagini sono raffigurate molte **azioni in movimento**.

Il digitale può essere utile nel lavoro sulla rappresentazione del movimento. Brush Ninja® e Stop Motion Studio® sono due applicativi reperibili gratuitamente sulle store o sul web che danno la possibilità di visualizzare e far giocare i bambini con il movimento.

Brush Ninja® (<https://brush.ninja/>) è un programma semplicissimo, utilizzabile con gli alunni fin dalle prime classi. Offre la possibilità di **creare gif animate**, di fare semplici attività di coding per **creare immagini artistiche in 2D**, di creare **fumetti e collage** di foto.

Per animare una gif, basta far disegnare ai bambini un oggetto in digitale, riproducendolo con il comando "copia in più slide" e poi applicando piccole modifiche. Una volta avviata l'animazione, vedrete crearsi il movimento "virtuale" degli oggetti creati. Potrete poi scaricare la gif animata, convertita in animazione in formato MP4.



Ecco un esempio possibile della creazione di una gif con Brush Ninja®.

Arte e movimento



Luigi Russolo,
*Dinamismo di
un'automobile*, 1913.

In *Dinamismo di un'automobile* di **Luigi Russolo** si riesce quasi a percepire il rombo del motore e lo spostamento dell'aria. Il **senso del movimento** è completo ed esteso a tutto il veicolo.

Offrite agli studenti delle **domande guida** che permettano loro di capire la tecnica usata:

- Come ha fatto il pittore a dare il senso del movimento?
- Come sono le linee?
- Come è rappresentato il veicolo?

Russolo non ha fatto altro che suddividere l'automobile in **tante sezioni**, quasi a riprodurre lo spostamento fisico dell'oggetto: geniale non trovate?

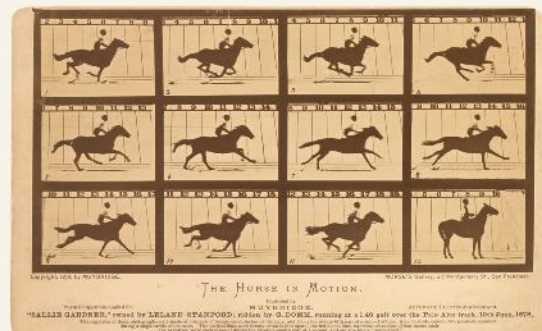


Curiosità

La **fotografia** ha avuto un profondo impatto sull'arte e ha decisamente facilitato la rappresentazione del movimento.

Tra la fine del Ottocento e l'inizio del Novecento, **Eadweard Muybridge**, uno dei primi fotografi, è riuscito in un'impresa straordinaria: egli ha avuto la conferma che nel galoppo del cavallo per un istante l'animale ha tutte e quattro le zampe sollevate da terra. Questa scoperta è stata resa possibile grazie a una sua invenzione: Muybridge infatti inventò uno dei primi **otturatori per le macchine fotografiche**, che riesce a controllare la durata dell'esposizione del sensore alla luce per registrare un'immagine.

Per dimostrare il movimento del **cavallo al galoppo**, Muybridge ha posizionato ben 24 macchine fotografiche lungo la linea di corsa dell'animale. Le macchine si azionavano in sequenza grazie a un filo che il cavallo colpiva nella sua corsa, scattando una fotografia del preciso istante del suo passaggio.



Dalle sperimentazioni di Eadweard Muybridge sono passati circa 150 anni e le **tecniche di animazione** hanno subito un'evoluzione straordinaria. Sugeriamo questa esercitazione per realizzare un cartone animato con una tecnica molto semplice: lo **stop motion**. Lo stop motion è infatti una tecnica di animazione, molto simile alla creazione di cartoni animati, che usa oggetti inanimati mossi, spostati e fotografati progressivamente, a ogni cambio di posizione, per raccogliere immagini fotografiche da montare in un video che restituisce l'impressione del movimento.

Per creare un video in stop motion si possono usare diverse applicazioni.

METTIAMO IN PRATICA

L'applicazione che suggeriamo di utilizzare è Stop Motion Studio®, una app per smartphone o tablet gratuita, intuitiva, semplice ma con la possibilità di creare prodotti finali in modo professionale regolando luci, scorrimento e altre funzioni.

Potete trovare ulteriori informazioni consultando il sito <https://www.cateater.com/>.

1 Per avviare un nuovo progetto, proponete ai vostri alunni di **ideare lo script** della storia che vogliono raccontare: ad esempio, la realizzazione di un lavoro con le costruzioni sulle antiche civiltà, che ne descriva le caratteristiche salienti.

Invitate gli alunni a creare un set di registrazione.

2 Per iniziare le riprese procuratevi un **braccio mobile** che possa sostenere lo smartphone in una posizione che **ritrae dall'alto la scena**, poi posizionate gli oggetti o i disegni da ritrarre e avviate l'applicazione.

Iniziate a scattare le immagini, **dopo ogni scatto** dovrete procedere **spostando gli oggetti** di pochissimo.

Procedete seguendo questa sequenza:

scatto – piccolo spostamento oggetto → scatto – spostamento oggetto... e via di questo passo fino al termine dell'azione.

3 Il programma vi permette di scegliere **varie funzioni** nella rotella delle impostazioni (velocità degli stop motion, animazioni tra un frame e il successivo, impostazioni del video, filtri fotografici, qualità del video).

4 Avete la possibilità di registrare, con il simbolo del microfono, la loro voce e **trasformarli in personaggi narranti** dei vari frame; oppure con il simbolo + potete inserire immagini, titoli esplicativi.

Grazie alla freccia laterale potete vedere poi lo scorrimento dei vari frame.

Per coinvolgere ulteriormente i bambini potete suggerire di realizzare video con delle **conversazioni tra i personaggi**: consigliate di aggiungere saluti, battute che ricordano dai film che hanno visto e fatte interpretare da oggetti quotidiani. Vi accorgete di quanto divertenti possano risultare i video.

Per impadronirvi velocemente delle informazioni che servono per l'uso dell'app, potete visionare dei video tutorial.

I meme come metodo per valutare

Nonostante i **meme** possano essere considerati “strumenti insidiosi per diffondere disinformazione online”, in ambito didattico ed educativo in realtà si stanno dimostrando **validissimi strumenti “per sviluppare le capacità di pensiero critico”**, come sostiene lo studioso Corrado Petrucco in un suo articolo del 2023.

L’attività proposta prende spunto da una ricerca sulla didattica della storia svolta da una delle autrici in una classe quinta, per l’Università Bicocca di Milano. La ricerca si è organizzata attorno all’approfondimento dell’onomastica. In particolare gli alunni hanno analizzato i *tria nomina* romani: il titolo dell’attività svolta con la classe era ***I Romani parlano con i meme***.

I meme sono stati utilizzati nella fase finale della progettazione, relativa alla valutazione. La sfida cognitiva che è stata richiesta ai bambini (e che si è esplicitata in una competenza più raffinata di cittadinanza digitale) è stata quella di **tradurre la conoscenza e i contenuti appena acquisiti**, in ambito storico, **nel linguaggio specifico dei meme**.

Gli step che i bambini hanno seguito per realizzare i meme sono stati i seguenti:

- individuazione del tema
- selezione dell’immagine
- articolazione del contenuto sotto forma di battuta.

Per comprendere la grammatica dei meme basta poco:

1. non ha quasi mai importanza la provenienza dell’immagine, perché rappresenta solo un potenziale veicolo per comunicare;
2. le immagini possono essere manipolate rispetto al contenuto che si sceglie;
3. indipendentemente dall’origine, l’immagine può essere trasformata in qualsiasi cosa;
4. più è anomala la trasformazione, più catturerà l’attenzione.

L’app per Android utilizzata è **Create Meme®**. Consigliamo di prendere spunto da questa pagina web: https://www.instagram.com/meme_nto__mori/

Documentare

Nel suo libro *Nuovi occhi*, del 2019, Marco Peri (educatore museale, formatore e storico dell’arte) sottolinea l’importanza del “lasciare traccia [...] rispetto alle azioni che mettiamo in pratica, i programmi, e la metodologia che anima i nostri progetti, sia come forma per costruire un archivio delle attività educative che come strumento di comunicazione e condivisione”.

Documentare in modo efficace corrisponde a un passaggio fondamentale che serve a rievocare, riesaminare, ricostruire e socializzare. Queste azioni permettono di definire la carta d’identità di questa pratica, dimostrando che la documentazione serve soprattutto **a se stessi per ripensare**, a posteriori, ciò che è stato fatto, ma serve anche **agli altri**, attraverso opportune ricostruzioni, **per condividere le esperienze**.

In una documentazione “pensata” e “ragionata” è visibile il progetto educativo, all’interno del quale sono esplicitati la riflessione e il confronto che rafforzano la continuità e l’inclusione, grazie al coinvolgimento dei soggetti interessati, ossia i bambini, gli educatori, i genitori, il contesto sociale e culturale di appartenenza.

Abituiamoci a non riporre negli armadi le esperienze documentate durante l'anno, ma valorizziamole poiché la loro memoria è una componente essenziale di una determinata città o di un preciso territorio. Creiamo degli spazi di documentazione sia all'interno della scuola che al di fuori.

Documentare deve diventare **prassi di riflessione abituale sulla propria azione**, su ciò che si pensa di fare, si sta facendo o si è fatto.

Quella della documentazione rappresenta, in sintesi, un'opportunità imperdibile di presentare a qualcun altro la propria intenzionalità o le proprie pratiche educative, ed è per questo che riteniamo che sia un'occasione che la scuola non deve assolutamente perdere.

Alcuni strumenti pratici

A questo proposito suggeriamo una modalità per comunicare efficacemente i progetti e le attività che vengono svolte: gli **allestimenti museali sulle pareti scolastiche** sono una tra le modalità più apprezzate da tutti i soggetti interessati.

Questa prassi, utile alla narrazione pedagogica, può essere utilizzata anche come forma di portfolio sia analogica (fotografiche, cartellonistica ecc.) che digitale (può essere inviata anche alle famiglie, come condivisione del lavoro svolto e coinvolgimento nel patto educativo-didattico che scuola e famiglia si trovano a condividere).

Vi sono in rete molti applicativi che vi possono aiutare in tale processo. Quelli da noi suggeriti sono:

- **PicCollage**®, per la creazione di interessanti collage che raccolgano le varie fasi di lavorazione e realizzazione di un progetto. Si possono utilizzare sia la dimensione temporale sia quella tematica, realizzando un collage per alunno che raccolga i principali lavori svolti; oppure un collage riassuntivo della classe dove, a titolo diverso, potete inserire le varie attività che hanno in comune, come fil rouge, gli stessi obiettivi didattici.
- **InShot**®, per la realizzazione di veloci video tramite smartphone che raccolgono le attività realizzate.
- **Padlet**®, che offre l'opportunità di creare una bacheca virtuale condivisibile, in maniera collaborativa con i bambini.
- **Google Sites**®, per la realizzazione di una pagina web che raccolga le principali attività svolte con gli alunni.
- **Seesaw**®, applicativo molto interessante che permette di creare, velocemente, delle classi virtuali con cartelle divise per attività o materie, dove raccogliere i vari materiali prodotti dagli alunni. Può essere scaricato su vari device e, con un codice di accesso personalizzato, permette di caricare nella propria cartella foto di lavori particolarmente significativi, video di esperienze didattiche, presentazioni e documenti, sovrapponendoci la registrazione audio di impressioni, punti di forza e prospettive di miglioramento commentate dai ragazzi. I genitori hanno accesso, tramite codice personale, al solo portfolio del proprio figlio, dopo aver accettato l'invito offerto dall'applicativo.

Google Arts & Culture[®]

Uno degli applicativi più interessanti offerti da Google è **Google Arts & Culture[®]**. Si tratta di una straordinaria raccolta di immagini digitali ad altissima risoluzione, suddivise sia per autori che per musei e installazioni mondiali. È una delle **più grandi raccolte al mondo**, in formato digitale, che permette, essendo ad **altissima risoluzione**, la visione di tutti i dettagli di ogni opera contenuta.

Nel menù a tendina sulla sinistra, avrete la possibilità di selezionare quale **tipologia di ricerca** attuare (artista, collezioni, temi, movimenti artistici...).

Per ognuno degli autori presenti nelle raccolte, avrete la possibilità di vedere tutti i quadri presenti all'interno della bacheca museale. Aprendo, ad esempio, la famosa *Notte stellata*, con la lente d'ingrandimento, vedrete fino alla più piccola pennellata che Van Gogh ha utilizzato nella sua tela. Avrete, inoltre, la possibilità di guardare l'opera d'arte attraverso esperienze di **realtà aumentata** e di vederla inserita, in Street View, nello spazio espositivo-museale in cui è contenuta, in questo caso nella stanza del MOMA Museum di New York.

Capite bene il grande valore culturale ed educativo di uno strumento del genere che permette di vivere esperienze visuali nei principali musei al mondo, che altrimenti ci sarebbero precluse. È un modo interessante di viaggiare, conoscere, uscire dalle pareti delle nostre aule, che molti insegnanti hanno imparato a utilizzare viste anche le ristrettezze imposte sulle uscite didattiche dopo la pandemia.

Adobe Express[®] e l'unione delle discipline comunicative

Adobe Express[®] è un applicativo che è parte della Suite Adobe[®]. Sebbene l'intera Suite sia a pagamento, Express è un'applicazione offerta gratuitamente che permette di realizzare, unendo **diverse modalità di comunicazione**, progetti grafici di straordinario effetto comunicativo, utilizzabili sia sui social che come strumenti di didattica. Questo applicativo ha un utilissimo *tool* per creare **video** e include anche uno strumento per **narrazioni multimediali** (Adobe Spark Page[®]), sotto forma di semplici **pagine web**, ma anche **post** (Adobe Spark Post[®]).

Una volta che vi siete loggati gratuitamente, potrete scegliere quale progetto creativo realizzare e per quale finalità/social lo state realizzando. Entrando nel progetto, ad esempio un video, potrete scegliere se realizzarlo da zero o se utilizzare uno dei modelli presenti, che offrono infografiche già settate. Vi si aprirà la schermata del pannello di controllo, dove potrete iniziare a realizzare il vostro video creando successivamente più scene, utilizzando anche immagini, testi e link.

Alla fine della produzione, che potrà essere **personalizzata in modo artistico** scegliendo colori, temi, effetti sonori e griglie, potrete **visualizzare l'anteprima** del progetto e proseguire con il suo download nei vari formati a disposizione. In un'ottica collaborativa del lavoro, come oramai fanno molti applicativi, Adobe Express[®] permette la **collaborazione tra i componenti di un gruppo a distanza** con la semplice condivisione del progetto; si può procedere anche con la pubblicazione diretta sul web o la programmazione di un post.

METTIAMO IN PRATICA

NOME CLASSE DATA

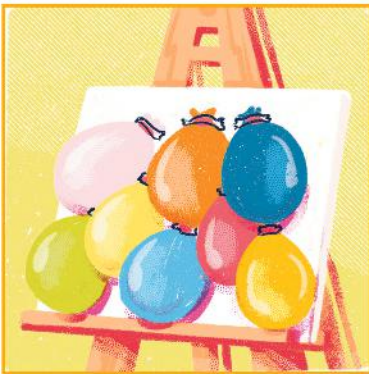
arte

L'attività seguente si rifà all'arte di **Shōzō Shimamoto**, artista straordinario che ha saputo unire linguaggi differenti: attraverso il gesto ha dato vita al colore e ha espresso la sua arte anche con una **teatralità spettacolare**. Una delle tecniche che l'artista ha maggiormente sperimentato è stata quella del **Bottle Crash**, che consisteva nel **lanciare bottiglie piene di colore sopra enormi tele bianche**, spargendo così il colore e creando forme astratte.

Le sue **performance** erano accompagnate dalla musica e si svolgevano alla **presenza di tanti spettatori** che, riuniti attorno a lui, assistevano emozionati alla creazione di un'opera d'arte.

Vi consigliamo di andare a ricercare in rete alcune delle sue opere e di proiettarle prima di proporre la seguente attività ispirata alla sua arte.

- 1 Con l'aiuto dell'insegnante, riempite dei **palloncini biodegradabili** con vari **colori a tempera o acrilici**. Chiudeteli legandoli all'estremità e fissateli con il nastro adesivo su una tela o un cartellone che abbia una grammatura importante.



- 2 Attaccate le estremità attorcigliate dei palloncini per non farle scoppiare. Posizionate la tela in verticale, magari su un cavalletto.

- 3 Poi a turno **lanciate le palline** per scoppiare i palloncini: sarà molto divertente, e inoltre avrete realizzato delle bellissime esperienze artistiche. Se a questo aggiungerete una **musica di sottofondo** il gioco sarà fatto!



Progettazione e coordinamento editoriale

Loredana Morli

Redazione

Tommaso Martino, Luca Manco

Progettazione della copertina

Silvia Razzini

Progetto grafico e impaginazione

at Studio Grafico - Torino

Illustrazioni

Valentina Marcuzzo

Rights&Permissions

Claudia Mongardi

Ricerca iconografica

Lucia Impelluso

Immagine di copertina

Pressmaster/Shutterstock

Controllo qualità

Marcello Volontè

Coordinamento multimediale

Mariangela Venezia

Segreteria di redazione

Elena Moschietto

Il presente testo è di proprietà di Sanoma Italia, la quale non è associata, né direttamente né indirettamente, a eventuali marchi di terzi che venissero richiamati per gli scopi illustrativi ed educativi che ha la pubblicazione.

Per i passi antologici, per le citazioni, per le riproduzioni grafiche, cartografiche e fotografiche appartenenti alla proprietà di terzi, inseriti in quest'opera, l'editore è a disposizione degli aventi diritto non potuti reperire nonché per eventuali non volute omissioni e/o errori di attribuzione nei riferimenti. È vietata la riproduzione, anche parziale o ad uso interno didattico, con qualsiasi mezzo, non autorizzata. Le fotocopie per uso personale del lettore possono essere effettuate nei limiti del 15% di ciascun volume dietro pagamento alla SIAE del compenso previsto dall'art. 68, commi 4 e 5, della legge 22 aprile 1941, n. 633.

Le riproduzioni effettuate per finalità di carattere professionale, economico o commerciale o comunque per uso diverso da quello personale possono essere effettuate a seguito di specifica autorizzazione rilasciata da CLEARedi, Corso di Porta Romana 108, 20122 Milano, e-mail autorizzazioni@clearedi.org e sito web www.clearedi.org. Sanoma non si assume alcuna responsabilità per i materiali pubblicati da terze parti sui propri siti web e/o piattaforme o accessibili, tramite collegamenti ipertestuali o altri "collegamenti" digitali, a siti ospitati da terze parti non controllati direttamente da Sanoma ("sito di terze parti").

<https://www.un.org/sustainabledevelopment/>



The content of this publication has not been approved by the United Nations and does not reflect the views of the United Nations or its officials or Member States.

REFERENZE ICONOGRAFICHE

p.6 Gianni Dagli Orti/Shutterstock; p.7 Wikimedia Commons; p.8 Wikimedia Commons; p.12 Foto Scala, Firenze; p.14 Godong/Alamy Stock Photo; p.16 Wikimedia Commons; p.17 Guglielmo Gianbartolomei; p.23 TTstudio/Shutterstock; p.24 (in alto) Matthias Scholz/Alamy Stock Photo; p.24 (in basso) Alessandro Colle/Shutterstock; p. 27 (in alto) Peter Horree/Alamy Stock Photo; p. 27 (in basso a sinistra) Smith Archive/Alamy Stock Photo; p. 27 (in basso a destra) Granger - Historical Picture Archive/Alamy Stock Photo; p.28 (in alto) Gina Kelly/Alamy Stock Photo; p.28 (in basso) Shah Marai/AFP/Getty Images; p.32 © Unione europea; p.33 Oksana_Schmidt/Shutterstock; p.34 (a sinistra) incamerastock/Alamy Stock Photo; p.34 (a destra) Albertina, Vienna; p.36 Evan Lorne/Shutterstock; p.37 (in alto) goga18128/Alamy Stock Photo; p.37 (in basso) Margaret Metcalfe/Alamy Stock Photo; p.38 (in alto) Hackenberg-Photo-Cologne/Alamy Stock Photo; p.38 (in basso) Imago/Alamy Stock Photo; p.43 © Unione europea, 2024 - Fonte Parlamento Europeo; p.44 ZUMA Press, Inc./Alamy Stock Photo; p.45 © Unione europea, 1995-2024; p.48 Protasov AN/Shutterstock; p.49 (in alto) PAINTING/Alamy Stock Photo; p.49 (in basso) karenfoleyphotography/Shutterstock; p.51 brgfx/Shutterstock; p.52 © Henry John. All Rights Reserved 2023/Bridgeman Images; p.56 © 2024 All Rights Reserved, Canva®; p.58(a sinistra) Album/Alamy Stock Photo; p.58 (a destra) History and Art Collection/Alamy Stock Photo; p.62 (a sinistra) World History Archive/Alamy Stock Photo; p.62 (a destra) Wikimedia Commons; p.65© 2005 – 2024 Binary Moon; p.66 (in alto) ©Peter Willi/Bridgeman Images; p.66 (in basso) Library of congress, Washington

Si ringraziano le autrici Alessandra Tiozzo e Rachele Confalonieri per le immagini gentilmente fornite.

Il presente testo è di proprietà di Sanoma Italia la quale non è associata, né direttamente né indirettamente, a eventuali marchi di terzi che venissero richiamati per gli scopi illustrativi ed educativi che ha la pubblicazione.

Ristampa

Anno

0 1 2 3 4 5

24 25 26 27

GU558100027B

LIBRI DI TESTO E SUPPORTI DIDATTICI

Il sistema di gestione per la qualità della Casa Editrice è certificato in conformità alla norma UNI EN ISO 9001:2015 per l'attività di progettazione, realizzazione e commercializzazione di: • prodotti editoriali scolastici, dizionari lessicografici, prodotti per l'editoria di varia ed università • materiali didattici multimediali off-line • corsi di formazione e specializzazione in aula, a distanza, e-learning.

Member of CISQ Federation



CERTIFIED MANAGEMENT SYSTEM
ISO 9001

Tutti i diritti riservati

© 2024, Sanoma Italia, Milano – Torino

Stampato per conto della casa editrice presso
Arti grafiche Battaia - Zibido San Giacomo (MI)