

ARTE

Luigi Bernardi, Martina Carbone, Giorgia Damiano, Marta Menghini

13 novembre 2022

Sommario

ARTE è uno strumento didattico rivolto alla scuola primaria. Il proposito generale comprende lo studio e il disegno di figure geometriche, attraverso il loro riconoscimento in contesti reali. Elementi importanti nel percorso sono l'osservazione ed in generale la capacità di analizzare e riprodurre un'immagine o un ambiente. Questo manuale è disponibile anche online sul sito www.oiler.education/scuola/materiali/primaria/arte, dove si trovano anche dei video utili per le attività.

Introduzione

Le tavole di Arte che si trovano su www.oiler.education/scuola/materiali/primaria/arte/tavole propongono fotografie o immagini accompagnate da una loro possibile schematizzazione geometrica. In qualche caso la schematizzazione è parziale in modo da lasciare alla classe il compito di schematizzare le parti mancanti.

Breve quadro teorico

Linee, forme, simmetrie, rappresentazioni in scala, modelli e proporzioni sono elementi costitutivi sia dell'arte che della matematica (LACMA, 2011). La geometria offre spunti evidenti: sia l'arte che la matematica richiedono infatti il disegno, l'uso di forme, la comprensione delle relazioni spaziali, la misura, la stima. Osservare, vedere, descrivere sono attività fondamentali nell'interpretazione di un'opera d'arte, ma anche di una configurazione geometrica (Rogora, 2022). Molte di queste abilità si sviluppano quando si chiede agli studenti di copiare (un disegno, un'immagine, un oggetto, un modello). L'attività del copiare è stata talvolta messa in secondo piano per dare spazio alla creatività (senz'altro importantissima), ma attualmente la pedagogia è tornata a dare importanza anche al lavoro sulla copia, considerata come pratica che permette lo sviluppo di abilità che lo studente non riuscirebbe a sviluppare da solo (Gardner, 1980).

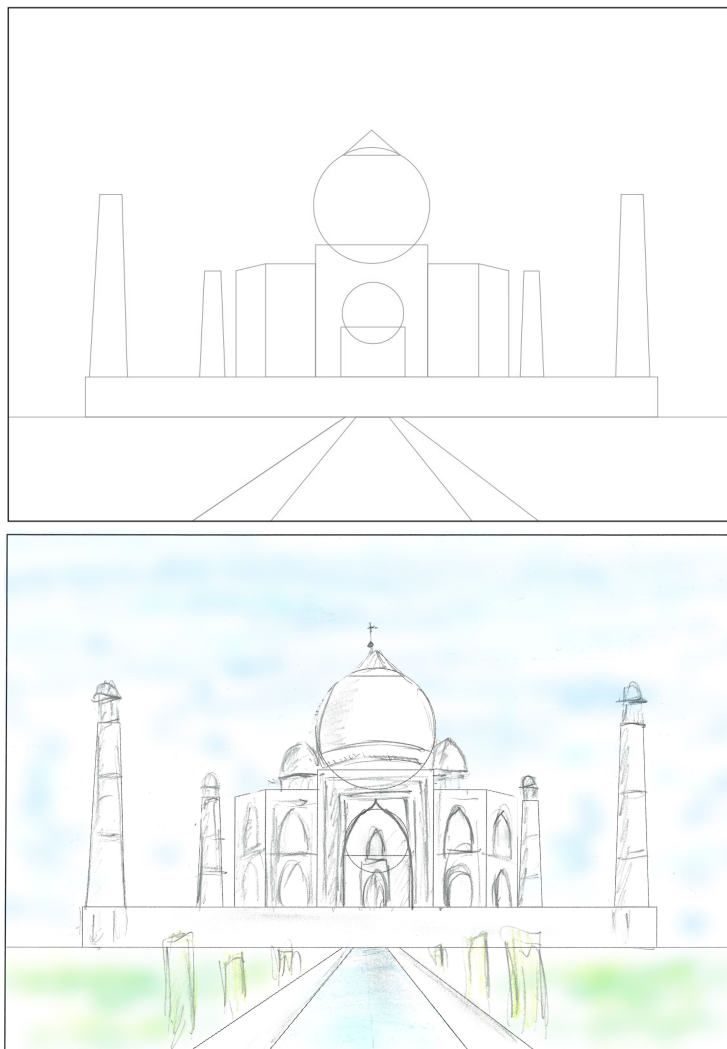
Si tratta però di copiare in modo attivo. Si parte da disegni e fotografie per incoraggiare lo studente a ragionare, riflettere, osservare, sperimentare al fine di sviluppare delle proprie strategie per risolvere situazioni rappresentative problematiche (Grassi, 2012; Gardner, 1980). Osservare permette di sviluppare abilità visuo-costruttive e visuo-spaziali con cui si formano modelli mentali. È di grande aiuto, dunque, cercare ed evidenziare nell'oggetto da copiare delle strutture semplici come cerchi, triangoli, quadrilateri per proporzionare correttamente il disegno (Pulvirenti, 2013). Le strutture che noi forniamo insieme al disegno da copiare sono di aiuto anche per far superare i momenti di crisi che si riscontrano negli studenti quando non riescono ad attuare strategie valide che permettano loro di rappresentare come vorrebbero ciò che vedono (Luquet, 1969).

Usare le tavole

Le tavole di Arte possono essere usate nelle modalità che l'insegnante reputa più opportune, suggeriamo comunque di tornare al lavoro sulle tavole di tanto in tanto nel corso degli anni. Di seguito lasciamo qualche spunto e qualche indicazione: in generale, consigliamo di stampare le tavole a colori su un normale foglio A4, plastificandolo all'evenienza per rendere la tavola più duratura.

Completare la figura

L'attività COMPLETARE LA FIGURA consiste nel consegnare alla classe - oltre alla tavola di Arte che si vuole riprodurre - anche l'immagine che si trova alla seconda pagina di ogni pdf delle tavole (l'immagine è doppia in modo da poter essere ritagliata e consegnata a due studenti), dove è riportata esclusivamente la schematizzazione geometrica. Gli studenti devono completare l'immagine sopra la schematizzazione geometrica. Nella prima delle due figure seguenti viene mostrata la schematizzazione del Taj Mahal mentre, nella seconda, un possibile completamento dell'immagine. L'attività risulta utile anche come preliminare alla successiva attività RICOPIARE L'IMMAGINE.



Ricopiare l'immagine

L'attività principale che si suggerisce di svolgere con le tavole consiste nel consegnare una tavola di Arte e di chiedere alla classe di copiare l'immagine su un altro foglio (preferibilmente in formato A5, quindi metà di un normale foglio A4). A tale scopo si traccia dapprima la schematizzazione geometrica presente in basso nella tavola, completandola poi con i dettagli dell'immagine e infine colorandola. È importante che la classe si alleni ad eseguire questa operazione anche e soprattutto senza l'ausilio di strumenti geometrici, quali riga, squadra e compasso: è necessario che gli studenti sviluppino una buona intuizione visiva delle figure geometriche che prescindano dagli strumenti che permetteranno, in un secondo momento, di tracciarle con precisione. Bisogna saper fare una linea più o meno dritta prima di imparare a usare la riga, così come bisogna saper disegnare la forma di un cerchio prima di imparare a usare il compasso. Si consiglia, durante le attività di disegno, di scoraggiare l'uso della gomma. È preferibile che un tratto nuovo, a correzione di un tratto precedente, sia aggiunto al disegno.

senza cancellare niente: in particolare, per disegnare una figura geometrica, si possono usare più tratti, ognuno dei quali aggiusta e migliora quello precedente. Una volta che lo studente è soddisfatto del risultato ottenuto può ripassare le linee che preferisce con una matita più morbida (tipo B) o con una penna, senza comunque cancellare niente.

Una volta completato il lavoro è utile cercare altre immagini che raffigurino lo stesso soggetto appena disegnato ma in posizione diversa o da una diversa angolazione. Si chiede quindi una schematizzazione geometrica anche di queste nuove immagini, notando che alcune figure geometriche rimangono inalterate, mentre altre variano a seconda della posizione del soggetto. Una sfera rimane una sfera da qualunque inquadratura, quindi ad esempio una cupola verrà quasi sempre schematizzata con un cerchio. In linea di massima il numero di lati di una schematizzazione data tenderà a rimanere uguale. D'altra parte, osservare un volto umano di profilo cambia sostanzialmente la schematizzazione rispetto ad osservarlo di fronte.

La copia può chiaramente essere fatta anche in scala, quindi su un foglio più grande o più piccolo. Si comincia sempre disegnando le figure geometriche, alterandone la dimensione ma non le proporzioni.

Individuare le figure geometriche

In ogni tavola sono suggerite schematizzazioni geometriche, ma queste chiaramente non sono uniche: una stessa immagine può essere scomposta in vari modi facendo riferimento a diverse figure geometriche. Se la classe conosce già le figure geometriche, prima di svolgere l'attività di disegno vera e propria, suggeriamo di proiettare esclusivamente l'immagine della tavola alla L.I.M. chiedendo alla classe di individuare e denominare le figure geometriche e le principali simmetrie. Un esercizio analogo può essere proposto con oggetti concreti presenti nell'ambiente dove si sta lavorando.

Attività correlate con le tavole

Alcune volte, alla terza pagina del pdf di una tavola, si trovano altre attività correlate con la tavola che possono essere svolte dopo aver completato l'attività principale di disegno.

BRAINSTORMING

La prima sezione che spesso compare è quella di *brainstorming* dove sono presenti domande per guidare una discussione con la classe. Per alcune domande esiste una risposta unica, per altre la classe sarà chiamata a dare risposte creative. In entrambi i casi è possibile applicare le regole del brainstorming: si suggerisce di organizzare una discussione collettiva in cui ogni studente è libero di dare la propria risposta. L'insegnante non farà alcun commento, ma potrà eventualmente scrivere sulla lavagna le varie risposte, che hanno tutte pari dignità. Ogni studente, se vuole, può argomentare sul perché crede che una certa risposta sia giusta, cercando eventualmente di convincere il resto della classe. Sarà compito dell'insegnante, alla fine, far convergere la classe su una risposta plausibile invitando a cercare analogie con situazioni che gli studenti conoscono, con letture fatte, con ricordi (Antonietti, 1994).

RICERCA

La seconda attività riguarda invece una ricerca. La ricerca può essere svolta anche in piccoli gruppi, usando come fonti sia i libri presenti a scuola sia internet. Alcune domande che compaiono nella ricerca sono le stesse del brainstorming: aver fatto il brainstorming prima favorisce l'assorbimento di informazioni in modo attivo. Il confronto con la risposta creativa che si è data nella fase di brainstorming rende più interessante e più concreta l'informazione che si sta apprendendo. Inoltre, le domande su cui si è discusso aiuteranno a selezionare le informazioni principali dalle fonti. Naturalmente ogni studente può ricercare anche altri aspetti che vorrebbe conoscere.

È bene, nel presentare la ricerca, formulare in modo chiaro la domanda di partenza e la relativa risposta (cfr. www.focusjunior.it/scuola/come-si-fa-una-ricerca-scolastica).

COMPITO DI REALTÀ

La terza sezione riguarda invece un'attività che può ben inserirsi nella progettazione di un compito di realtà. Il compito di realtà pone gli studenti in una situazione problematica, vicina al mondo reale, in cui ciascuno studente deve mobilitare le proprie risorse interne ed esterne - conoscenze, abilità,

atteggiamenti, emozioni - per far fronte alla situazione proposta (Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione, 2012).

Nello specifico vengono proposti lavori, da svolgere anche in coppia o in piccoli gruppi, come la progettazione di un edificio o di un oggetto, la realizzazione di un racconto o di un'immagine. Per quanto riguarda la progettazione - a seconda dell'anno di corso - oltre al disegno, si può chiedere o meno di specificare alcuni punti: un ulteriore disegno dall'alto, un disegno che riporti le misure del progetto, i materiali necessari per la costruzione, i tempi previsti, i costi. Nella sezione ALLEGATI online si trova il file *schedaprogetto.pdf* che include gli aspetti principali e che gli studenti possono usare nella presentazione del loro progetto.

Bibliografia e sitografia

Antonietti, A. (1994). Il pensiero efficace, metodi e tecniche per la soluzione creativa dei problemi, Franco Angeli

LACMA (2011). Geometry and Art, Evenings for Educators, April 2011

Luquet, G.H. (1969). Il disegno infantile. Roma: Armando Armando Editore

Gardner, H. (1980). Gribouillages et dessin d'enfants, leur significations. Liège Bruxelles: Pierre Mardaga

Grassi, M. (2012). I bambini e la copia

Pulvirenti, E. (2013). Copiare per imparare a vedere e a disegnare

Rogora, E. (2022). Educare lo sguardo, in Matematica e insegnamento interdisciplinare