

italiantoy®

zoe ci

GIOCARE CON LE CITTÀ INVISIBILI / PLAY INVISIBLE CITIES

## OBIETTIVI

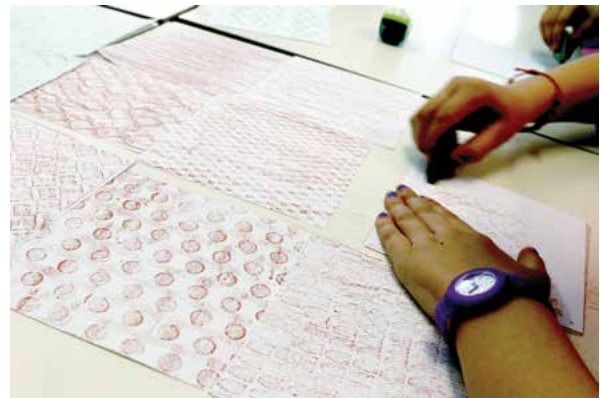
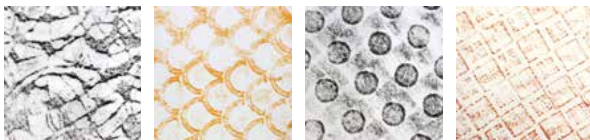
1. Osservare le caratteristiche delle textures e delle forme delle città.
2. Familiarizzare con la tecnica del frottage.
3. Favorire il riconoscimento delle forme (nell'architettura, nello spazio, nella geometria).
4. Apprendere tecniche di base per la concezione creativa.
5. Incoraggiare la composizione: essere capace di attribuire significato a quello che il bambino vede e manipola.
6. Supportare il bambino nella propria ricerca personale sui segni.
7. Favorire l'espressione del bambino esplorando supporti e varianti.
8. Favorire gli scambi linguistici tra alunni.
9. Apprendere l'uso degli strumenti, attraverso la sperimentazione tecnica, per essere poi capaci di realizzare un proprio progetto.
10. Arricchire l'immaginazione, lavorare sul senso del bello.

## ATTIVITÀ DA SPERIMENTARE

### 1. Scoprire le textures

Ogni bambino utilizza le tavolette stampate in rilievo e usa il colore a cera nero. All'inizio è preferibile lavorare con un solo colore, preferibilmente scuro, per avere il massimo contrasto. L'insegnante o l'atelierista osserva successivamente con i bambini le texture prodotte e scopre cosa pensano e sanno i bambini:

- Voi le conoscete?
- Le avete mai viste?
- Dove avreste potuto incontrare questa texture?



### 2. Trovare le textures nel proprio ambiente

L'insegnante invita gli alunni a cercare in classe, nel giardino, a scuola e anche su stessi (ad esempio, la suola delle scarpe) per trovare altre texture. Si lavora sempre in monocolori perché emergano maggiormente le diverse texture e il bambino osservi inizialmente un numero inferiore di varianti. Si comincia un catalogo personale e/o di classe con le texture scoperte nell'ambiente in cui si vive.

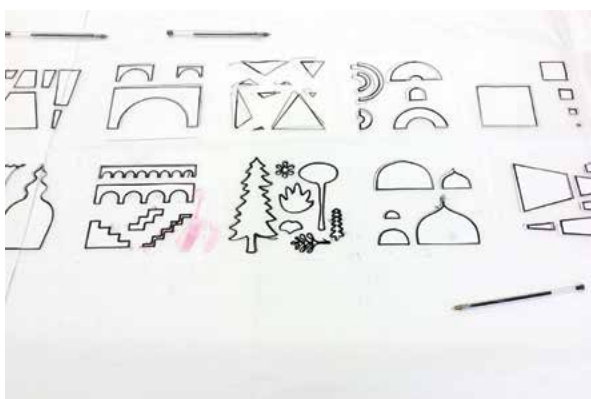
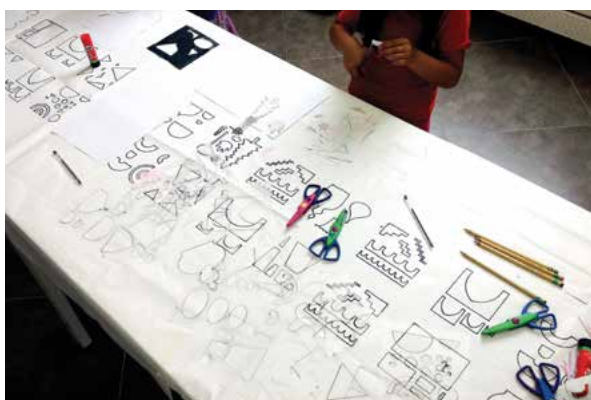
### 3. Scoprire le forme

L'insegnante propone gli stencil e le forme ai bambini dando loro carta colorata (fogli colorati, sacchetti del pane, giornali...). I bambini disegnano con una matita e cercano di usare al meglio lo spazio che hanno a disposizione per evitare che troppo materiale vada gettato nel bidone. Poi, con le forbici, vengono ritagliate le forme. All'inizio è meglio costruire un catalogo con tutte le forme in modo che i bambini possano avere delle informazioni visive il più possibile complete per poter poi, in una fase successiva, meglio saper gestire le forme a disposizione. Il catalogo può essere fatto in modo collettivo, con tutti i bambini che partecipano, su un grande foglio di carta da pacco oppure su una lunga striscia di carta o ancora in forma di libro. L'aspetto più importante è quello di dare ai bambini il tempo e i modi di prendere le proprie informazioni visive. Potranno progettare meglio il loro successivo lavoro creativo se prima l'insegnante avrà dato loro il tempo di fermarsi sui risultati delle sperimentazioni.

italiantoy®

zoe ci

GIOCARE CON LE CITTÀ INVISIBILI / PLAY INVISIBLE CITIES



#### 4. Mescolare le texture

Il bambino, sempre con un solo colore, mescola diverse texture e scopre gli effetti che preferisce tra quelli ottenuti. Il suo catalogo di texture si arricchisce in questa seconda fase con i nuovi risultati ottenuti dalla sovrapposizione. Successivamente si possono utilizzare più colori e il numero di varianti diventa molto alto: gli effetti cromatici e di texture saranno molte e i bambini avranno un'importante quantità di informazioni visive. Diventa importante decidere come rendere visibile la ricerca. Ad esempio, ogni bambino può scegliere tra le proprie trame colorate quelle che ama di più e un secondo poster (da mettere alle pareti dell'aula) sarà completato con i migliori risultati (giudicati dagli studenti stessi).

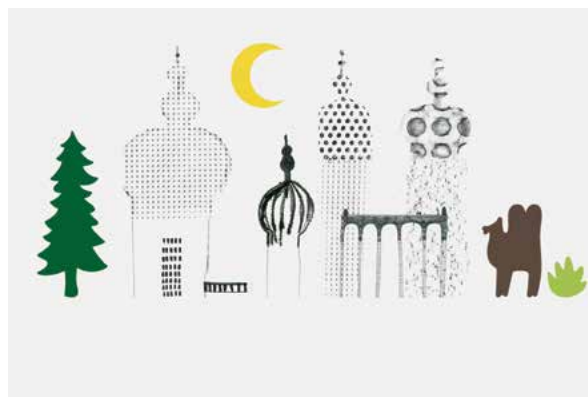
L'insegnante può chiedere ad ogni bambino come ha ottenuto i propri risultati:

- Quali sono le tavolette che hai mescolato?
- In che ordine hai usato i colori?
- Quanta forza hai usato?

Le domande aiutano il bambino a porre la sua attenzione sul processo. Ascoltare gli altri offre anche la possibilità di avere nuove idee da testare. Può essere interessante fare un "diario della sperimentazione" dove i bambini segnano quale texture mescolano e quali colori (e con che ordine) vengono usati. I bambini potranno così vedere il percorso che li ha portati ad ottenere un effetto finale interessante.

#### 5. Comporre la propria città

Il bambino può ora lavorare su un progetto creativo. Se l'insegnante sta lavorando su un argomento specifico (una fiaba o una favola, per esempio), gli studenti potranno realizzare un primo ambiente. Prima si utilizzano le texture, dopo gli stencil e le forme e successivamente avviene la composizione, come nell'esempio:



#### 6. Realizzare dei libri e dei manifesti... di grande formato

I bambini possono ora inventare immagini sia per creare dei libri personali sia per realizzare delle affiches/dei manifesti (ad esempio usando i fogli A3). Può essere un'attività strutturata in atelier ma anche lasciata in autogestione: i bambini possono liberamente usare il materiale nei momenti in cui possono decidere la loro attività. All'entrata, nella fase di accoglienza, nei momenti in cui si può disegnare, i bambini prendono gli strumenti e i materiali per lavorare a un proprio progetto visivo. L'insegnante può anche decide-

italiantoy®

Zoe Ci

GIOCARE CON LE CITTÀ INVISIBILI / PLAY INVISIBLE CITIES



re di far aggiungere lettere ritagliate da un giornale.

### 7. Mescolare le tecniche

L'insegnante propone ai bambini di passeggiare per il quartiere e scattare delle foto. Le foto vengono stampate nel formato più grande possibile (in A3 oppure 70x100 - in bianco e nero) e il bambino può immaginare come cambiare la sua città utilizzando gli strumenti di Zoe Ci. Il progetto finale mostrerà come i bambini interverrebbero sull'architettura della propria città.



### 8. E se non fosse una città

I bambini, una volta che hanno imparato a usare il materiale, possono progettare immagini: nell'esempio sotto M. di 7 anni ha progettato una macchina televisiva:



### 9. Lavorare sulla tridimensionalità

Una variante interessante è quella del lavorare in verticale per creare città tridimensionali.

