

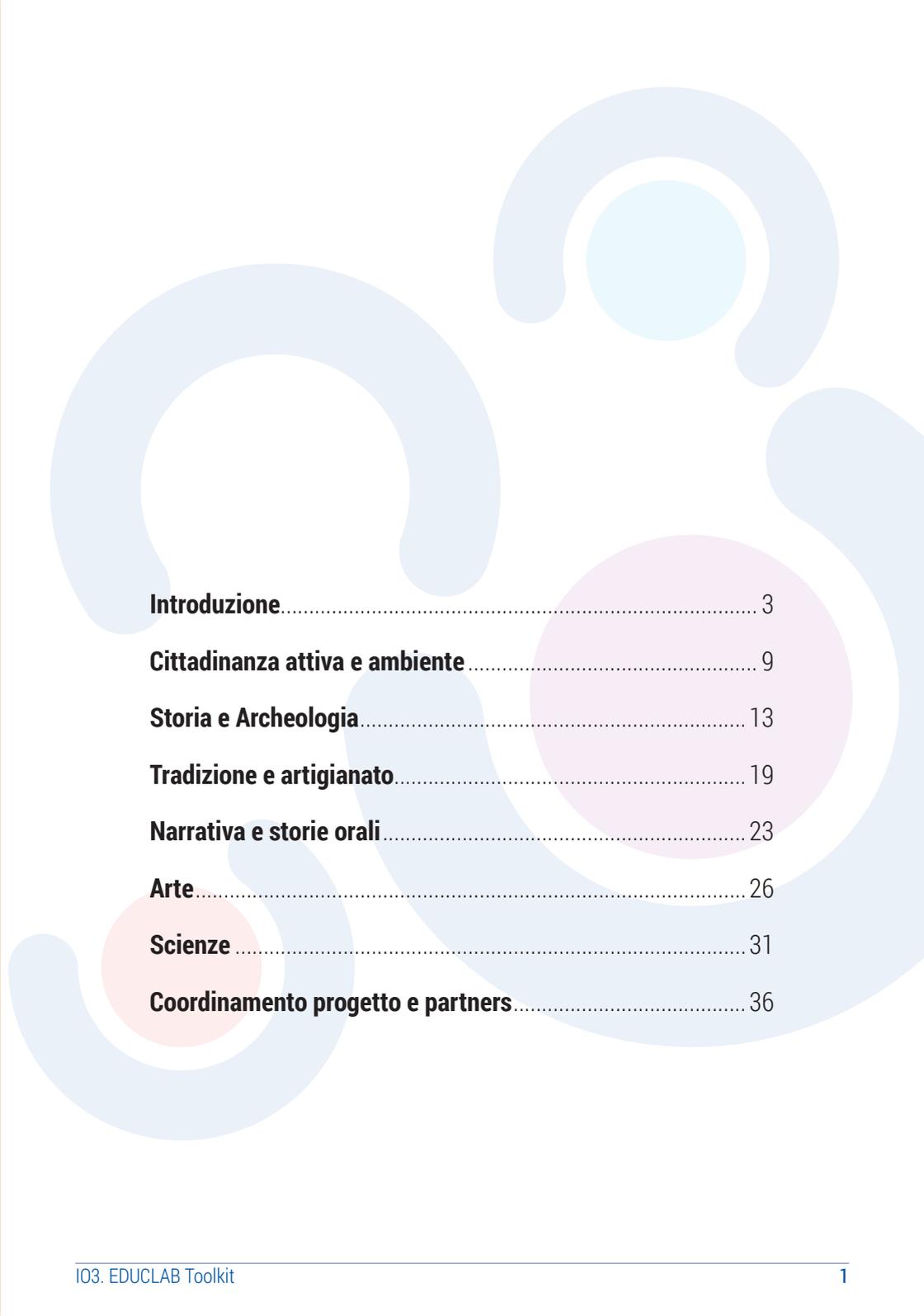


Education and Digital Cultural LABoratory



 Cofinanziato dal
Programma Erasmus+
dell'Unione europea

Toolkit



Introduzione	3
Cittadinanza attiva e ambiente	9
Storia e Archeologia	13
Tradizione e artigianato	19
Narrativa e storie orali	23
Arte	26
Scienze	31
Coordinamento progetto e partners	36



IO3 EDUCLAB TOOLKIT

Introduzione

Questo Toolkit è la terza Opera d'Ingegno (IO3) del progetto EDUCLAB (Education and Digital Cultural Laboratory), finanziato da programma Erasmus +. Ha lo scopo di fornire uno strumento molto pratico e innovativo per gli insegnanti delle scuole dell'infanzia per realizzare laboratori culturali in classe con bambini di età compresa fra i 3 e i 5 anni provenienti da contesti culturali differenti, nel quadro dell'Anno europeo del patrimonio culturale.

Il Toolkit aiuterà efficacemente gli insegnanti delle scuole dell'infanzia nell'organizzazione e nella realizzazione di laboratori culturali fornendo loro istruzioni passo dopo passo su come svolgere le attività in classe, nonché risorse, tecniche e materiali che possono usare direttamente durante i laboratori. Inoltre, i laboratori descritti tengono conto dell'eventuale partecipazione di bambini con disabilità e bambini con esperienze migratorie.



Obiettivi didattici generali

La **relazione** fra insegnante e bambino si configura come l'aspetto più importante per il raggiungimento degli obiettivi prefissati. La natura di tale relazione deve essere necessariamente **creativa**, in alcuni casi può essere anche artistica, tuttavia nella sua attuazione si devono **conoscere** i funzionamenti e risultati dei processi creativi, che si possono apprendere solo sperimentandoli in **prima persona**. Per questo motivo, nel volere avvicinare i bambini all'arte, alla complessità dei linguaggi espressivi, l'insegnante **deve essere a conoscenza** delle opere, le pratiche e le poetiche di un artista o di un movimento artistico, certamente delle tecniche artistiche proposte nel percorso. In parallelo l'insegnante deve avere la **capacità** di ideare, applicare, declinare metodi e tecniche artistiche in considerazione delle caratteristiche dei bambini, della loro capacità di apprendimento, facendo emergere le potenzialità espressive individuali e collettive del gruppo/classe.

Uno degli obiettivi più importanti delle attività artistiche è di **stimolare** il bambino a esprimersi spontaneamente, l'insegnante deve **determinare** un contesto nel quale fare liberare la creatività, elemento connaturato alla natura del bambino.

In questo perimetro, l'insegnante deve essere un punto di riferimento iniziale, guidare il bambino in uno spazio espressivo proprio, per poi lasciarlo libero di creare il suo mondo artistico attraverso una pratica diretta. Il processo e il risultato finale, in questo modo, acquisiscono la stessa importanza sul piano progettuale e metodologico. Per quanto concerne gli aspetti di valutazione, autovalutazione e implementazione dei risultati, questi necessariamente devono essere analizzati sia in itinere, che a conclusione del percorso laboratoriale, con uno sguardo attento alla relazione creativa nel suo complesso.

Le tecniche artistiche, un'opera o una serie di opere di un artista, i personaggi e gli argomenti dei laboratori devono essere mostrate in aula attraverso proiezioni di foto e video, utilizzo di app interattive, mostrando albi illustrati, libri per bambini, tutti supporti da utilizzare **in funzione alla visita didattica** presso un museo di arte o mostra temporanea, luoghi di interesse storico o archeologico, sociale-antropologico, ambientale e scientifico.

I laboratori dovranno raggiungere i seguenti obiettivi:

- Creare momenti di benessere e divertimento, attraverso il gioco, come mezzo insostituibile per poter arrivare a scoprire e sperimentare tecniche e materiali espressivi diversi.
- Sviluppare il pensiero critico.
- Stimolare la condivisione e la comunicazione, anche nei suoi aspetti meno verbali e più emotivi e corporei. Ogni attività seguirà il principio della gradualità nell'avvicinamento alle tecniche artistiche e agli artisti proposti.
- Fornire la possibilità di venire in contatto con molteplici canali espressivi, stimolando in particolare la percezione visiva, tattile, uditiva, cinestetica.
- Valorizzare l'espressione plastica e figurativa di ciascun bambino, nella sua libertà di sperimentare e comunicare.
- Per i bambini più piccoli valorizzare lo scarabocchio e la macchia come importante esercizio di azioni che favoriscono la coordinazione oculo-manuale, la precisione e l'adattamento senso-motorio.

- Favorire l'integrazione, l'empatia e la socializzazione attraverso laboratori di gruppo
- Favorire il rispetto di un tempo adeguato, diverso per ogni bambino secondo le sue personali esigenze di comunicazione, evitando in ogni modo la fretta che crea ansia e, al contrario, favorendo esperienze che presuppongono attesa e pazienza.
- Sperimentare apparati tecnologici e nuovi mezzi di comunicazione contemporanea, video, musica, performance e app interattive, per rendere il progetto rivolto ai bambini più vicino possibile al loro mondo e alla loro quotidianità.

Interdisciplinarietà e applicazione dell'approccio STEAM

La metodologia applicata nel Toolkit si basa su un moderno approccio interdisciplinare alla ricerca e all'innovazione che viene ora adottato nell'istruzione scolastica: l'approccio STEAM. L'approccio didattico STEAM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Arte e Matematica) ha ricevuto una crescente attenzione negli ultimi dieci anni in quanto aiuta gli insegnanti a incorporare più discipline contemporaneamente e promuove esperienze di apprendimento che consentono ai bambini di esplorare, interrogarsi, ricercare, scoprire ed esercitare (Colker e Simon, 2014). I concetti di STEAM sono naturali per i bambini, in quanto a loro piace esplorare e sperimentare nel loro ambiente naturale. Robelen (2011) afferma che l'integrazione dell'approccio STEAM consente l'intersezione delle arti con i campi STEM che non solo possono migliorare il coinvolgimento e l'apprendimento degli studenti, ma aiutano anche a sbloccare il pensiero creativo e l'innovazione.

Ecco perché i laboratori descritti in ogni capitolo di questo Toolkit si basano su un approccio interdisciplinare e promuovono l'apprendimento attivo attraverso attività pratiche e multisensoriali, l'uso di tecnologie, sperimentazione, visite a siti diversi, la creazione di un ambiente sicuro e divertente, processi basati su progetti e includono l'arte.

Articolazione del percorso

Il percorso è rivolto a bambini di età compresa fra i 3 e i 5 anni e sarà articolato in 2 fasi:

A. Progettazione percorso e individuazione obiettivi

B. Fase operativa del percorso:

- Attività di laboratorio preliminare alla visita presso un museo di arte o mostra temporanea, luoghi di interesse storico o archeologico, sociale-antropologico, ambientale e scientifico
- Attività di laboratorio o visita didattica presso un museo di arte o mostra temporanea, luoghi di interesse storico o archeologico, sociale-antropologico, ambientale e scientifico
- Attività di laboratorio in aula, successiva alla visita didattica.

A) Progettazione del percorso e obiettivi didattici

La progettazione del percorso sarà a cura del team di insegnanti e/o di un coordinatore di progetto. La fase iniziale del lavoro dovrà tenere di conto di tutti gli aspetti teorici e metodologici relativi alla didattica per l'arte, delineare attentamente le varie fasi di svolgimento delle attività e gli obiettivi finali. Una volta individuata la tematica generale del percorso, in questa fase è fondamentale valutare alcuni fattori relativi alle risorse umane e il contesto di svolgimento dei laboratori:

- Analisi del contesto museale della città in cui si trova la scuola, con relativa scelta del luogo da visitare e il percorso da realizzare con i bambini in accordo con la sezione didattica del museo o luogo d'interesse stesso. La progettazione delle attività nel loro complesso, dovrà tenere di conto anche delle attività educative offerte dagli spazi espositivi selezionati, in modo da creare continuità fra le fasi scuola/museo. In aula, pertanto, dovranno essere realizzati dei laboratori coerenti fra loro, in modo da collegare le attività di laboratorio svolte in autonomia con quelle di approfondimento durante la visita al museo o mostra temporanea. Nel caso la classe fosse impossibilitata a realizzare una visita didattica presso un museo, il percorso può essere ideato anche in funzione di altri progetti interdisciplinari, che riguardano più in generale il programma pedagogico dell'anno scolastico in corso.
- Verifica delle competenze tecniche delle insegnanti che andranno a svolgere il laboratorio, in funzione alla tematica e tecniche scelte per il progetto. In questa fase è possibile un eventuale coinvolgimento di un artista o mediatore culturale per la co-progettazione, formazione delle insegnanti sul piano teorico e pratico, ma anche l'effettivo svolgimento di una parte di laboratori della fase B.
- Progettazione delle singole unità didattiche e consegna dell'appropriato capitolo del Toolkit contenente le istruzioni passo dopo passo sulle attività pratiche.
- Analisi delle caratteristiche della classe: numero alunni, possibilità di gestire gli spazi in funzione delle attività, presenza di bambini con disabilità cognitive e/o motorie. La dimensione del gruppo può essere liberamente stabilita in base alle peculiarità dell'ambiente scolastico e alle caratteristiche dei bambini, tenendo conto della possibilità di organizzare la classe in gruppi, facendo molta attenzione all'analisi degli spazi a disposizione per i laboratori. Le attività si possono svolgere con un minimo di 8 bambini fino a un massimo di 25 contemporaneamente.
- Analisi risorse economiche a disposizione per i materiali didattici in relazione alla tipologia di attività e numero di bambini.
- Il programma di laboratori propedeutici e di approfondimento da svolgere in aula, dovranno essere dettagliati in una scheda didattica da fornire agli insegnanti che svolgeranno le attività, con le indicazioni relative alle diverse attività, ovvero un numero variabile di laboratori, della durata massima di 1 ora, in considerazione dell'età dei bambini. La descrizione dei laboratori da svolgere in classe è fornita in questo Toolkit.

B) Fase operativa del percorso

Vedi i vari capitoli del Toolkit.

Fattori di rischio

Nel caso delle disabilità, in particolare con l'autismo, ma anche con bambini stranieri che hanno chiaramente difficoltà di espressione, la parte incentrata sugli **aspetti verbali** può essere difficile da gestire. In questi casi specifici per l'intera classe o gruppo è necessario realizzare un **percorso di avvicinamento** al tema attraverso una mediazione linguistica, mentre per le attività manuali le difficoltà di inclusioni sono certamente minori.

Nel caso in cui alcuni bambini avessero **difficoltà a gestire la creta**, materiale difficile da gestire, il percorso di avvicinamento dovrebbe aiutare il bambino a prendere lentamente confidenza con il materiale: l'impasto non dovrà essere troppo fluido, altrimenti può risultare troppo coinvolgente e destabilizzante. Il percorso di avvicinamento avrà delle fasi-gioco la presentazione del materiale è veramente importante. Per esempio, crete di diversi colori possono essere presentate in formato cubo. I bambini saranno naturalmente coinvolti nell'azione di spostare i cubi da una parte all'altra o impilarli. In un secondo momento si può prevedere un altro tipo di azione, come premere con le dita sulla superficie del cubo (un cubetto ciascuno), in modo da ascoltare le proprie emozioni, come si trasforma il materiale. Altre esperienze possono essere: guidare con gesti delicati i bambini per far cambiare forma al materiale: da cubo a sfera; lisciare a materia e in questa fase inserire della musica rilassante. Micro step per raggiungere con grande delicatezza l'obiettivo finale dell'attività pratica.

Valutazioni e debriefing

Alla fine di ogni singolo laboratorio, gli insegnanti dovranno sempre realizzare un circle time di pochi minuti insieme ai bambini, accogliendo i loro feedback attraverso alcune domande relative al laboratorio, come ad esempio: Il tema del laboratorio è stato divertente? Perché? Le attività pratiche erano difficili? Perché? Gli insegnanti dovranno annotare le risposte che saranno poi oggetto del debriefing.

In modo parallelo durante il laboratorio sarà cura del coordinatore realizzare una supervisione, valutando la dinamica relazionale fra insegnante e bambini, possibilmente attraverso una scheda specifica.

La rilevazione di questi dati è doppiamente utile: in primo luogo per la valutazione della prestazione e in secondo luogo per la valutazione dell'attività. Il coordinatore, inoltre, potrà incrociare i dati rilevati con i feedback dei bambini, monitorando l'andamento delle unità didattiche. Nelle riunioni saranno resi noti i risultati ottenuti e condivisi gli errori effettuati, in modo da favorire uno scambio proficuo di esperienze, stimolare la capacità di autocritica e incentivare quei processi motivazionali per migliorare le prestazioni. Gli stessi insegnanti potranno in questo modo condividere con il team le loro impressioni e difficoltà, stimolarsi a vicenda per migliorare le condizioni del proprio lavoro attraverso frequenti brainstorming. Nella fase di supervisione il coordinatore potrebbe anche realizzare dei video, da utilizzare anche per riosservare alcune delle dinamiche più interessanti in termini di valutazione degli obiettivi.

Ulteriori suggerimenti

Analizzando le opere singole presenti e i loro contenuti, personaggi, oggetti, linee colori, si creano supporti interattivi per giocare con l'opera stessa. Come riproduzioni dell'opera in formato puzzle da poter ricomporre anche destrutturandole, osservare le cose attraverso filtri e colori diversi, manipolare materiali con cui è stata realizzata l'opera, simulare posizioni, suoni, forme, emozioni presenti nelle opere con il proprio corpo nello spazio, assumere i panni del personaggio raffigurato con l'uso di stoffe. In alcuni casi è auspicabile, ad esempio, di ricomporre l'opera non usando la tecnica usata dall'artista, ma con altro materiale come cartoncini colorati, ricomporre gli oggetti presenti nel dipinto nello spazio del laboratorio con oggetti reali. In fase di progettazione deve essere valorizzato ogni modo di lettura dell'opera stessa. Con la disabilità e le difficoltà linguistiche in generale, l'arte è usata proprio per la sua immediatezza e la capacità di comunicare senza bisogno di parole.

In ogni caso per i bambini migranti e con disabilità, non è possibile fare una valutazione teorica a priori. Le attività, evidentemente, devono essere co-progettate con specifiche modifiche al programma didattico generale. Se ad esempio ci sono bambini con autismo, si devono prevedere almeno due tipologie di attività: una per l'alto e una per il basso funzionamento e ogni bambino con spettro autistico ha le sue specifiche caratteristiche.

Per la disabilità in generale e, a maggior ragione per bambini così piccoli, i contenuti non possono essere veicolati in modo tradizionale, si deve invece lavorare sull'esperienza che la visione di un'opera può portare. Inoltre, per i bambini stranieri, migranti e con disabilità un tipo di approccio verbale può risultare ancor più frustrante e inefficace.

Cittadinanza attiva e ambiente

1. Breve introduzione sugli obiettivi e il contesto del workshop

Nei programmi europei inerenti la formazione e l'istruzione, la promozione della cittadinanza attiva sta ricoprendo sempre di più un ruolo fondamentale, con il principale obiettivo di porre attenzione su temi quali la cittadinanza democratica, diritti umani, valore dell'interculturalità, antirazzismo, attenzione alle tematiche ambientali. Il percorso didattico stimolerà i bambini a riflettere sull'importanza della biodiversità, intesa anche come ideale metafora per insegnare ai bambini che le diversità sono un valore importantissimo. Il percorso prevede diverse attività in aula e una visita presso un luogo di particolare interesse per gli argomenti trattati: bioparco, museo di scienze naturali, orto botanico, visita a un parco pubblico, un lago, una montagna o il mare.

2. Risorse necessarie

Per la realizzazione del percorso sono necessari alcuni sussidi didattici che il team di lavoro dovrà preliminarmente reperire. Per il laboratorio incentrato sulla biodiversità sarà necessario individuare una serie di albi illustrati inerenti la varietà di organismi viventi e rispettivi ecosistemi, possibilmente suddivisi per Regni: Monere, Protisti, Funghi, Piante, Animali. In modo analogo è necessario individuare una serie di albi illustrati che con linguaggio adatto ai bambini spieghino gli effetti del mancato sviluppo sostenibile (inquinamento delle acque, effetto serra, ciclo dei rifiuti ecc.).

Gli albi illustrati saranno importantissimi per introdurre i vari temi ai bambini, attraverso il racconto di storie e la proiezione di immagini tramite tablet, tv o videoproiezione con lavagna multimediale. È possibile anche utilizzare video e/o documentari realizzati appositamente per bambini.

1) Reperimento di albi illustrati liberamente consultabili dai bambini inerenti la biodiversità e gli effetti del mancato sviluppo sostenibile.

2) Realizzazione di una serie di personaggi tattili riferibili ai cinque Regni. Il team dovrà realizzare con delle sagome di cartone dei sussidi didattici con i quali far giocare i bambini. Ad esempio ricreare un batterio con una sagoma di cartone ricoperta da tessuti colorati, oppure utilizzando del legno leggero per ricreare un fungo, una foglia e una parte di un animale attraverso l'utilizzo di vari materiali.

3) Preparazione dei materiali per le attività: sagome di legno e/o cartone; materiali naturali quali tessuti, stoffe, legno, sughero, foglie, carta, cartoncini, colla a caldo, colla; spugne, rulletti e pennelli per dipingere. Cilindri di cartone da recuperare dai rotoli di carta assorbente per uso domestico.



3. Dimensione del gruppo

Le attività si possono svolgere con un minimo di 8 bambini fino a un massimo di 25 contemporaneamente.

4. Durata

Il percorso prevede n. 3 incontri della durata di circa 1.5 ore ciascuno, compreso la visita a un luogo di interesse ambientale.

5. Istruzioni dettagliate per l'insegnante su come implementare le attività

Il percorso è rivolto a bambini di età compresa fra i 3 e i 5 anni e sarà articolato in 3 fasi:

- Attività di laboratorio preliminare alla visita presso bioparco, museo di scienze naturali, orto botanico, visita a un parco pubblico, un lago, una montagna o il mare.
- Attività di laboratorio o visita didattica presso bioparco, museo di scienze naturali, orto botanico, visita a un parco pubblico, un lago, una montagna o il mare.
- Attività di laboratorio in aula, successiva alla visita didattica presso bioparco, museo di scienze naturali, orto botanico, visita a un parco pubblico, un lago, una montagna o il mare.

Primo laboratorio in aula:

Laboratorio n. 1 - durata 1 ora e mezza circa

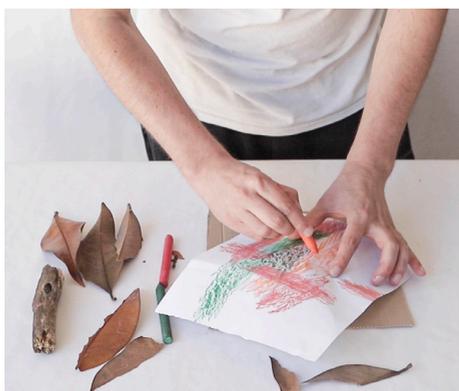
(5 minuti) Il gruppo è raccolto a sedere in cerchio attorno all'insegnante, il quale annuncia che verrà realizzato un laboratorio, specificando l'argomento del percorso e le varie fasi delle attività, in modo da creare entusiasmo e aspettative.

(15 minuti) In questa prima fase l'insegnante coinvolge i bambini attraverso una lettura espressiva, basata sul tema della biodiversità e possibilmente su un testo precedentemente



scritto dal team di lavoro. Possibilmente i bambini dovrebbero essere tutti raccolti a sedere sopra un tappeto, inteso come un perimetro nel quale loro comprendono che è il momento in cui avviene la lettura espressiva. Durante la lettura l'insegnante può adottare varie strategie per drammatizzare la lettura, utilizzando oggetti, immagini o proiezioni, tablet, utilizzo di suoni durante la narrazione della storia. In questa fase i bambini dovranno essere coinvolti in azioni, come ad esempio muovere il corpo imitando i movimenti dell'insegnante oppure riproducendo dei suoni. L'interazione in questa prima fase è molto importante, in modo da non rendere eccessivamente passivi i bambini. Durante la lettura l'insegnante dovrà utilizzare le forme precedentemente create (vedi paragrafo n.2), in modo che i bambini siano messi in condizione di toccarle e giocare con le forme raffiguranti i personaggi dei cinque Regni.

(30 minuti) I bambini sono coinvolti in un laboratorio pratico di pittura. Insegnanti e bambini dovranno dipingere 5 tappeti di carta di dimensione 2 metri per 2 metri, pertanto è necessario dividere la classe in 5 gruppi. Ogni gruppo avrà a disposizione una palette di colori identica: giallo, rosso, blu, bianco e nero. Ogni bambino avrà la libertà di creare il colore che desidera e dipingere con spugne, pennelli e rulletti negli spazi che desidera. Il risultato finale sarà la realizzazione di 5 tappeti di carta uno diverso dall'altro, anche se i colori forniti ai diversi gruppi erano gli stessi. La diversità dei colori diventa una metafora stessa della biodiversità, a livello iconografico i 5 tappeti raffigurano la relazione intrinseca fra i vari Regni. È importante che durante la fase di pittura i bambini siano liberi di entrare a piedi nudi dentro il foglio, spiegando loro di farlo con cautela. I tappeti di carta dovranno essere completamente ricoperti di colore e il processo dovrà essere coordinato con attenzione, massimo due bambini per volta dentro lo spazio per non creare confusione. Il fatto di lavorare in gruppo e "fare squadra", rappresenta un metodo di agire che richiama comunque al rispetto della presenza degli altri, proprio come dovrebbe essere a livello globale nei confronti di altre specie. Parallelamente ogni bambino avrà a disposizione un cilindro di cartone da recuperare dai rotoli di carta assorbente per uso domestico. Il cilindro di cartone verrà dipinto dai bambini con uno o più colori in base alla loro scelta. Una volta dipinto il cilindro diventerà magicamente un cannocchiale attraverso il quale esplorare il mondo nelle successive attività.



(5 minuti) Circle time finale: gli insegnanti realizzano un cerchio con i bambini e chiedono loro se l'attività è stata interessante, se il laboratorio pratico è stato semplice o difficile, quali sono le loro impressioni (annotare le risposte).

Secondo laboratorio in aula:

Laboratorio n. 2 - durata 1 ora e mezza circa

Nel secondo laboratorio verrà realizzata un'attività di approfondimento collegata al primo laboratorio in aula e, possibilmente, all'attività/visita didattica realizzata in un luogo di interesse ambientale.

I bambini dovranno osservare i 5 tappeti di carta colorati e ormai asciutti, mentre l'insegnante stimolerà la classe nel riflettere sul fatto che i tappeti sono diversi ma simili fra loro, che i colori in ogni caso sono legati da una relazione fortissima, proprio come gli esseri viventi e non della Terra. Con il loro cannocchiale, i bambini saranno guidati in un'attività di esplorazione del giardino della scuola. La parte di osservazione delle piante, erba, fiori, insetti, uccelli, sarà fondamentale se abbinata anche al tatto e all'olfatto. I bambini potranno raccogliere le foglie cadute sull'erba e utilizzarle per attività di frottage su carta, ma anche erba, legnetti e altri elementi organici come muschio o inorganici come piccoli sassi. Infatti, dopo la visita in giardino, i bambini dovranno realizzare su carta o cartoncino i loro esseri viventi preferiti con varie tecniche artistiche (pittura, disegno, collage). Tuttavia, ogni gruppo avrà comunque il compito di realizzare almeno n. 5 raffigurazioni degli esseri appartenenti ai vari Regni oltre a quelli che più desiderano. Una volta realizzati i vari esseri viventi e le foglie con la tecnica del frottage, i bambini dovranno incollare tutti i personaggi nei rispettivi tappeti di carta, con l'indicazione che alcune delle rappresentazioni realizzate dovranno essere incollate anche negli altri tappeti non dipinti da loro. In questo modo ogni gruppo realizzerà il proprio ecosistema, il quale verrà però arricchito dagli interventi degli altri. È possibile anche incollare tutti i materiali trovati nel giardino. Il risultato finale sarà raffigurazione corale dell'equilibrio di un ecosistema composto da più relazioni/gruppi.

Alla fine del laboratorio attraverso un circle time l'insegnante dovrà fare una sintesi di quello che è stato il percorso, commentare il risultato finale e stimolare i bambini ad esprimersi in merito a quello che hanno realizzato.

6. Variazioni (istruzioni su come adattare le attività alla specifica fascia d'età dei bambini)

Per la fascia d'età dei bambini a cui ci si rivolge e in particolare per i 3/4 anni, i contenuti che si vogliono comunicare devono essere sempre introdotti attraverso il gioco, la scoperta e il racconto di una storia. È fortemente consigliato lavorare con le immagini e la drammatizzazione della storia, lavorare molto sulle associazioni visive, sonore e olfattive.

Storia e Archeologia

1. Breve introduzione sugli obiettivi e il contesto del workshop

La pedagogia per la storia e la pedagogia per l'archeologia sono ambiti molto importanti nel processo di sviluppo identitario dei bambini. L'educazione alla storia e all'archeologia, infatti, determina un legame importante fra presente e passato, rende i bambini più sensibili a ciò che apparentemente sembra intangibile. Il coinvolgimento dei bambini in laboratori incentrati sui personaggi storici del passato, sulla cultura materiale delle civiltà passate, ha una valenza determinante per creare un legame fra la loro identità e l'identità del luogo in cui vivono. In considerazione delle due diverse discipline oggetto del laboratorio, storia e archeologia, le attività saranno collegate fra loro ma realizzate in momenti distinti. In base al luogo in cui i laboratori sono realizzati, il team di lavoro dovrà preliminarmente individuare temi, personaggi e luoghi da visitare, realizzazione di sussidi didattici:

- il tema principale del laboratorio sul quale incentrare il percorso (civiltà o/e personaggio del passato)
- luogo di interesse storico o archeologico da visitare sul quale basare un approfondimento esperienziale per i bambini (residenze d'epoca, museo della città, siti archeologici, edifici storici di particolare interesse)
- realizzazione di una parte dei sussidi didattici per le attività e creazione di una storia da narrare in classe durante le attività

Nel caso in cui nella città fossero presenti siti archeologici e luoghi di interesse storico-culturale, il percorso può essere realizzato creando dei link tematici fra luoghi e/o personaggi, inserendo all'interno dell'unità didattica delle attività di impostazione storica e archeologica.

2. Risorse necessarie

PERCORSO STORICO

Per la realizzazione del percorso storico sono necessari alcuni sussidi didattici che il team di lavoro dovrà preliminarmente realizzare. Per il laboratorio incentrato sulla storia sarà necessario realizzare una o più sagome in cartone, raffiguranti personaggi e attributi simbolici (spada, scudo, freccia, cappello, medaglia, bastone ecc.). Le sagome dovranno essere alte circa 70/80 cm, poco più dei bambini. I personaggi storici dovrebbero essere selezionati tenendo conto della presenza di sculture collocate in luoghi pubblici, raffigurazioni iconografiche del passato presenti in luoghi di particolare interesse storico (dipinti, affreschi, fotografie antiche). Una volta scelto l'argomento storico o personaggio storico, il team di lavoro dovrà creare una serie di oggetti prima dell'avvio delle attività didattiche:

- 1) Realizzazione di alcune sagome di figure umane in cartone, spessore circa 0,5 cm. Le sagome dovranno essere alte circa 70/80 cm, poco più dei bambini. Le sagome verranno utilizzate durante il laboratorio per raffigurare personaggi del passato, pertanto è necessario solamente disegnare le sagome su un cartone e ritagliare il profilo.

- 2) Realizzazione di sagome di animali (ad esempio un cavallo, un cane, un uccellino), in base ai personaggi storici individuati, spessore circa 0,5 cm, altezza in proporzione alla sagoma umana alla quale questa è abbinata. Realizzazione di attributi simbolici da abbinare ai vari personaggi, come ad esempio spada, scudo, freccia, cappello, medaglia, bastone ecc. Anche per queste sagome è sufficiente ritagliare il profilo.
- 3) Realizzazione di n. 2 rettangoli di cartone per ogni bambino. La dimensione dovrà corrispondere indicativamente al busto dei bambini, mentre su uno dei due cartoni dovrà essere operato un taglio che simuli il girocollo di una t-shirt.
- 4) Preparazione dei materiali per le attività: cartone spessore 0,5 cm, pennarelli, tessuti, colla a caldo, cartoncini colorati, carta velina colorata e trasparente, spago.

PERCORSO ARCHEOLOGICO

Per la realizzazione del percorso archeologico sono necessari alcuni sussidi didattici che il team di lavoro dovrà preliminarmente preparare. Per il laboratorio incentrato sull'archeologia sarà necessario realizzare una simulazione di scavo archeologico, pertanto è necessario realizzare una serie di scatole di cartone colorate, da utilizzare all'esterno delle aule, nel giardino o cortile della scuola. Le scatole dovranno essere ricoperte con cartoncino colorato, ad esempio una gialla, una rossa, una blu, una arancione e una verde. La dimensione di ogni scatola dovrà essere: altezza 30 cm, larghezza 50 cm, lunghezza 90. Le scatole serviranno per la simulazione di uno scavo archeologico, pertanto dovranno essere collocate in un luogo idoneo, in quanto dovranno essere riempite di terra, sabbia e palline di argilla espansa. Per la realizzazione del percorso il team di lavoro dovrà predisporre una serie di oggetti prima dell'avvio delle attività didattiche:

- 1) Collocazione delle scatole colorate in luogo idoneo (cortile o giardino della scuola) a una congrua distanza l'una dall'altra.
- 2) Reperimento di un piccolo vaso in argilla o piccola anfora da rompere, in modo da poterlo ricostruire tramite colla vinavil.



- 3) Predisposizione dei materiali per il laboratorio: setaccio, trowel in plastica o piccola paletta di plastica, pennelli piccoli per pulire gli oggetti trovati durante lo scavo, oggetti riferibili a varie epoche storiche.

3. Dimensione del gruppo

Le attività si possono svolgere con un minimo di 8 bambini fino a un massimo di 25 contemporaneamente.

4. Durata

Il percorso prevede n. 3 incontri della durata di circa 1.5 ore ciascuno, compreso la visita a un luogo di interesse storico o archeologico.

5. Istruzioni dettagliate per l'insegnante su come implementare le attività

Il percorso è rivolto a bambini di età compresa fra i 3 e i 5 anni e sarà articolato in 3 fasi:

- Attività di laboratorio preliminare alla visita presso residenze d'epoca, museo della città, siti archeologici, edifici storici di particolare interesse
- Attività di laboratorio o visita didattica presso residenze d'epoca, museo della città, siti archeologici, edifici storici di particolare interesse
- Attività di laboratorio in aula, successiva alla visita didattica presso residenze d'epoca, museo della città, siti archeologici, edifici storici di particolare interesse

Primo laboratorio in aula – ambito storico:

Laboratorio n. 1 - durata 1 ora e mezza circa

(5 minuti) Il gruppo è raccolto a sedere in cerchio attorno all'insegnante, il quale annuncia che verrà realizzato un laboratorio, specificando l'argomento del percorso e le varie fasi delle attività, in modo da creare entusiasmo e aspettative.

(15 minuti) In questa prima fase l'insegnante coinvolge i bambini attraverso una lettura espressiva, incentrata sugli argomenti e personaggi preventivamente scelti (la lettura è basata su un testo precedentemente scritto dal team di lavoro). Possibilmente i bambini dovrebbero essere tutti raccolti a sedere sopra un tappeto, inteso come un perimetro nel quale loro comprendono che è il momento in cui avviene la lettura espressiva. Durante la lettura l'insegnante può adottare varie strategie per drammatizzare la lettura, utilizzando oggetti, immagini o proiezioni, tablet, utilizzo di suoni durante la narrazione della storia. In questa fase i bambini dovranno essere coinvolti in azioni, come ad esempio muovere il corpo imitando i movimenti dell'insegnante oppure riproducendo dei suoni. L'interazione in questa prima fase è molto importante, in modo da non rendere eccessivamente passivi i bambini.

(30 minuti) I bambini sono coinvolti in un laboratorio pratico di collage. Insegnanti e bambini dovranno completare la realizzazione delle sagome di cartone che preventivamente il team di lavoro aveva ritagliato. La classe può essere suddivisa in vari gruppi, i quali avranno il compito di incollare sulle sagome vari materiali utilizzando della colla stick. Sulle sagome umane, ad esempio, utilizzando cartoncini e tessuti i bambini dovranno ritagliare e incollare i vari materiali per creare i personaggi. I bambini dovranno essere liberi di ricoprire le sagome in base alle loro scelte e possibilità manuali, avendo però chiara l'indicazione che ad esempio sulla parte del

busto dovranno essere incollati dei tessuti per creare un abito; sulla spada incollare della carta argentata ecc. I bambini dovranno essere seguiti nell'abbinamento fra materiali da utilizzare e risultato finale da ottenere, tuttavia il risultato finale dovrà rispecchiare le loro capacità di coordinamento oculo-manuale. Una volta concluso il laboratorio, con la colla a caldo l'insegnante può fissare eventuali elementi alle figure (cappello, scudo, spada ecc.).

(5 minuti) Circle time finale: gli insegnanti realizzano un cerchio con i bambini e chiedono loro se l'attività è stata interessante, se il laboratorio pratico è stato semplice o difficile, quali sono le loro impressioni (annotare le risposte).

Secondo laboratorio in aula – ambito storico:

Laboratorio n. 2 - durata 1 ora e mezza circa

Nel secondo laboratorio verrà realizzata un'attività di approfondimento collegata al primo laboratorio in aula e, possibilmente, all'attività/visita didattica realizzata in un luogo di interesse storico-culturale. L'insegnante riprenderà la narrazione della storia utilizzando le sagome realizzate nel primo laboratorio. I bambini dovranno essere introdotti all'attività attraverso una sorta di rito, accompagnati possibilmente su un tappeto e seduti a terra. Una volta conclusa la parte di lettura espressiva, i bambini sono coinvolti in un laboratorio di collage simile a quello realizzato nel primo incontro. Il team di lavoro fornirà n. 2 forme di cartone per ogni bambino, le quali corrispondono ad una sorta di maglia senza maniche. Su queste forme i bambini potranno incollare tessuti e cartoncini in base alla loro creatività, le due forme saranno poi unite dagli insegnanti attraverso uno spago all'altezza delle spalle, incollato con colla a caldo. La dimensione dei due cartoni rettangolari dovrà corrispondere indicativamente al busto dei bambini, considerando che su uno dei due cartoni dovrà essere operato un taglio che simuli il girocollo di una t-shirt, pertanto la forma che poi sarà collocata sul petto dei bambini. In questo modo ogni bambino avrà un busto che richiama i personaggi storici precedentemente realizzati.

Il laboratorio può essere implementato realizzando anche altri elementi in cartone che poi i bambini possono completare (scudo, spade, corona, scettro e altri attributi). In questo modo ogni bambino avrà la possibilità di immedesimarsi in uno o più personaggi oggetto del laboratorio. Il team di lavoro potrà prevedere ulteriori attività di drammatizzazione, coinvolgendo i bambini in azioni teatrali, utilizzando i costumi creati nei vari laboratori.

Primo laboratorio in aula – ambito archeologico:

Laboratorio n. 1 - durata 1 ora e mezza circa

(5 minuti) Il gruppo è raccolto a sedere in cerchio attorno all'insegnante, il quale annuncia che verrà realizzato un laboratorio, specificando l'argomento del percorso e le varie fasi delle attività, in modo da creare entusiasmo e aspettative.

(15 minuti) In questa prima fase l'insegnante coinvolge i bambini attraverso una lettura espressiva, incentrata sul personaggio dell'archeologo, colui che come un esploratore cerca tutte le tracce del passato scavando il terreno (la lettura è basata su un testo precedentemente scritto dal team di lavoro). Possibilmente i bambini dovrebbero essere tutti raccolti a sedere sopra un tappeto, inteso come un perimetro nel quale loro comprendono che è il momento in

cui avviene la lettura espressiva. Durante la lettura l'insegnante può adottare varie strategie per drammatizzare la lettura, utilizzando oggetti tipici dello scavo archeologico, immagini di grandi scavi internazionali o proiezioni, tablet, utilizzo di suoni durante la narrazione della storia. In questa fase i bambini dovranno essere coinvolti in azioni, come ad esempio muovere il corpo imitando i movimenti dell'insegnante oppure riproducendo dei suoni. L'interazione in questa prima fase è molto importante, in modo da non rendere eccessivamente passivi i bambini.

(30 minuti) I bambini sono coinvolti in un laboratorio pratico di simulazione di uno scavo archeologico. La classe sarà divisa in gruppi di circa 4/5 bambini e abbinati a una scatola colorata. In ogni scatola il team avrà realizzato dei strati di terra e argilla espansa, inserito degli



oggetti riferibili al presente (giocattoli non troppo piccoli, oggetti di uso comune) e passato remoto (repliche di oggetti antichi). Oltre a questi oggetti in ogni scatola il team dovrà inserire dei frammenti di un vaso o piccola anfora precedentemente rotta. È molto importante evitare di frammentare eccessivamente il manufatto, possibilmente circa 10 pezzi di medie dimensioni; occorre usare con moderazione un piccolo martello e rompere con cautela le varie parti. Quest'ultime saranno distribuite in modo equo nelle varie scatole colorate. In questo modo i bambini durante lo scavo troveranno molti oggetti e i frammenti sopra indicati. Per lo scavo i bambini utilizzeranno delle piccole palette di plastica, come se fossero delle trowel. Una volta trovati gli oggetti, i bambini devono recarsi alle due postazioni create da team di lavoro, dove saranno presenti due tavoli e due setacci, i quali saranno utilizzati dalle insegnanti. I bambini dovranno inserire nel setaccio gli oggetti trovati e insieme alle insegnanti muovere il setaccio per far cadere la terra in eccesso dentro un contenitore (per non disperdere la terra e recuperarla per altri laboratori). Una volta setacciato l'oggetto, questo viene posizionato sul tavolo di lavoro. A conclusione del laboratorio ogni gruppo avrà trovato e setacciato tutti gli oggetti e frammenti di vaso, disposti in una scatola per ogni gruppo, custoditi in attesa del secondo laboratorio.

(5 minuti) Circle time finale: gli insegnanti realizzano un cerchio con i bambini e chiedono loro se l'attività è stata interessante, se il laboratorio pratico è stato semplice o difficile, quali sono le loro impressioni (annotare le risposte).

Secondo laboratorio in aula – ambito archeologico:

Laboratorio n. 2 - durata 1 ora e mezza circa

Nel secondo laboratorio verrà realizzata un'attività di approfondimento collegata al primo laboratorio in aula e, possibilmente, all'attività/visita didattica realizzata in un sito archeologico. L'insegnante riprenderà la narrazione della storia incentrata sul lavoro dell'archeologo, ovvero che cosa succede una volta trovati gli oggetti. I bambini dovranno essere introdotti all'attività attraverso una sorta di rito, accompagnati possibilmente su un tappeto e seduti a terra. L'insegnante utilizzando gli oggetti trovati nelle scatole dai bambini, interagisce con loro facendo capire la differenza fra un oggetto antico e moderno. Una volta conclusa la parte di lettura espressiva, i bambini sono coinvolti nella seconda fase del laboratorio. Ogni gruppo dovrà pulire con dei pennellini tutti gli oggetti trovati e guidati dalle insegnanti stabilire se sono oggetti del presente o del passato.

I frammenti del vaso o piccola anfora, una volta puliti dai bambini, dovranno essere raccolti tutti su un unico tavolo. L'insegnante in questo momento conclusivo con colla vinavil unisce i vari frammenti e ricostruisce il manufatto, facendo comprendere ai bambini che una parte importante di questa ricerca è anche tentare di ricomporre gli oggetti del passato per poi esporli in un museo.

6. Variazioni (istruzioni su come adattare le attività alla specifica fascia d'età dei bambini)

Per la fascia d'età dei bambini a cui ci si rivolge e in particolare per i 3/4 anni, i contenuti che si vogliono comunicare devono essere sempre introdotti attraverso il gioco, la scoperta e il racconto di una storia. È fortemente consigliato lavorare con le immagini e la drammatizzazione della storia, lavorare molto sulle associazioni visive, sonore e olfattive.

Tradizione e artigianato

1. Breve introduzione sugli obiettivi e il contesto del workshop

In Europa sono censite oltre sedici milioni di imprese artigianali e piccole imprese, le quali basano la loro attività economica su una esperienza che è radicata nella storia degli Stati membri. L'artigianato locale, oltre a creare milioni di posti di lavoro in Europa, rappresenta una parte fondamentale dell'identità economica di un determinato luogo. Per questo motivo l'Unione Europea, ormai da molti anni, da un lato ha sviluppato programmi per rafforzare la creazione di imprese, dall'altro ha promosso sempre di più dei percorsi pedagogici per valorizzare la creatività artigiana nei vari sistemi scolastici. Il laboratorio è incentrato sulla creazione di maschere in carta pesta, un oggetto che unisce gli aspetti materiali dell'artigianato e che evoca un tratto identitario della storia teatrale e folcloristica europea.

2. Risorse necessarie

Per il laboratorio i bambini saranno coinvolti nella creazione della loro personale maschera. Il team di lavoro dovrà effettuare una ricerca sulla presenza di eventuali maschere teatrali e folcloristiche relative al luogo o regione dove vivono i bambini. In base alla tipologia di personaggi della tradizione individuati durante la ricerca, il team di lavoro dovrà reperire foto e video delle maschere e/o costumi locali, in modo da poterli mostrare ai bambini durante il laboratorio. Il team di lavoro dovrà preliminarmente creare anche delle maschere da mostrare durante il laboratorio, in modo da ispirare ulteriormente i bambini e consentire loro di toccarle. La dimensione di tali sussidi didattici dovrà ricalcare approssimativamente la misura del volto di un bambino, mentre le decorazioni saranno sempre diverse in base alla tipologia di maschera individuata nella tradizione locale o teatrale.

Il laboratorio coinvolgerà un massimo di 6/8 bambini per volta, in modo da seguire i bambini passo dopo passo. Per la realizzazione del laboratorio si possono adottare vari metodi di lavoro, dal più semplice al più complesso. Elenco dei materiali:

- 1) Maschera secondo il procedimento con argilla cruda e gesso
Argilla cruda, gesso in polvere, carta di giornale, acqua, colla liquida, pennelli, tempere colorate, oggetti e tessuti, colla a caldo.
- 2) Maschera secondo il procedimento con plastilina
Argilla cruda, gesso in polvere, carta di giornale, acqua, colla liquida, pennelli, tempere colorate, oggetti e tessuti, colla a caldo.
- 3) Maschera secondo il procedimento con forma in plastica
Maschera di plastica, carta di giornale, acqua, colla liquida, pennelli, tempere colorate, oggetti e tessuti, colla a caldo.

3. Dimensione del gruppo

Le attività si possono svolgere con un massimo di 6/8 bambini per volta.

4. Durata

Il percorso prevede un numero variabile di incontri di circa 1 ora ciascuno, in base alla tipologia di maschera che verrà creata, oltre la visita a una bottega artigiana, Museo delle tradizioni locali o Museo della Città.

5. Istruzioni dettagliate per l'insegnante su come implementare le attività

Il percorso è rivolto a bambini di età compresa fra i 3 e i 5 anni e sarà articolato in 3 fasi:

- Attività di laboratorio preliminare alla visita presso una bottega artigiana, Museo delle tradizioni locali, Museo della Città
- Attività di laboratorio o visita didattica alla visita presso una bottega artigiana, Museo delle tradizioni locali, Museo della Città
- Attività di laboratorio in aula, successiva alla visita didattica presso una bottega artigiana, Museo delle tradizioni locali, Museo della Città

Primo laboratorio in aula

Per la realizzazione della maschera si possono seguire più metodi di lavoro, dal più semplice al più complesso. In base alla tipologia di laboratorio scelto, il team potrà organizzare le attività nei tempi e modi che riterrà più opportuni. La maschera potrà essere realizzata creando solo la parte ricoprente fronte, occhi e naso, oppure tutto il volto. Nella fase iniziale del laboratorio l'insegnante dovrà introdurre l'attività, mostrando video, foto e le riproduzioni delle maschere facendo riferimento alla tradizione locale, il valore dell'artigianato e il lavoro delle mani. Una volta definito il contesto del laboratorio, l'insegnante guida passo passo i bambini nella realizzazione della maschera.

1) Maschera secondo il procedimento con argilla cruda e gesso

Il laboratorio segue il metodo più complesso e articolato dal punto di vista pratico e manuale.

I bambini come primo passaggio dovranno realizzare una maschera con l'argilla cruda, possibilmente dai tratti molto lineari e semplici. L'insegnante dovrà inserire la maschera in una scatola di cartone e ricoprire la parte frontale della maschera con del gesso, precedentemente mescolato con acqua, in modo da creare una consistenza cremosa. Il gesso verrà versato sopra la maschera in argilla cruda in quantità adeguata, con il solo obiettivo di ricoprire la superficie del volto; il gesso in eccesso sarà comunque contenuto dalle pareti della scatola. Il gesso avrà bisogno di alcuni giorni per seccare, pertanto questa prima attività potrà durare al massimo 60 minuti.

Nella seconda parte dell'attività, i bambini faranno la scoperta che il gesso è diventato molto duro e avranno il compito di rimuovere l'argilla cruda da dentro la forma ingessata. In questo passaggio l'insegnante dovrà fare molta attenzione a rimuovere con cura tutta l'argilla presente nella forma di gesso, aiutando i bambini. Una volta conclusa questa procedura l'insegnante dovrà mostrare ai bambini come si crea la carta pesta, utilizzando un contenitore di acqua con all'interno mescolata della colla liquida.



Il procedimento che devono seguire i bambini, coadiuvati dall'insegnante è molto semplice:

- immergere nel contenitore con acqua e colla della carta comune o fogli di quotidiani
- prendere dal contenitore dei piccoli pezzetti di carta e farli aderire alla forma della maschera di gesso (il negativo), aiutandosi con un pennellino
- ricoprire tutta la forma (negativo) con uno strato di carta e ripetere per due volte fino ad ottenere tre strati di carta

Una volta realizzato questo passaggio, la forma in gesso con gli strati di carta dovrà essere lasciata ad asciugare per alcuni giorni. Una volta asciutta la carta, i bambini con l'aiuto dell'insegnante dovranno cautamente staccare la maschera in carta pesta dalla forma di gesso. La maschera potrà essere poi dipinta e decorata con tempere, oltre ad essere arricchita con tessuti o piccoli oggetti da incollare con la colla a caldo.

2) Maschera secondo il procedimento con plastilina

Il procedimento prevede le stesse operazioni da eseguire con il metodo sopra descritto. La differenza sostanziale sta nell'utilizzo della plastilina al posto dell'argilla cruda, mentre non è previsto l'utilizzo del gesso. I bambini realizzano la loro maschera con la plastilina, una volta asciutta si segue il metodo della carta pesta per ricoprire direttamente la superficie del volto. La carta pesta in questo modo rimarrà attaccata alla plastilina e la maschera potrà essere decorata e dipinta come sopra descritto.

3) Maschera secondo il procedimento con forma in plastica

Il metodo con la forma in plastica è il più semplice fra quelli qui proposti. Ad ogni bambino sarà fornita una maschera di plastica, la quale sarà ricoperta con la carta pesta. La maschera potrà essere decorata e dipinta come sopra descritto, una volta asciugata la carta.

6. Variazioni (istruzioni su come adattare le attività alla specifica fascia d'età dei bambini)

Per la fascia d'età dei bambini a cui ci si rivolge e in particolare per i 3/4 anni, i contenuti che si vogliono comunicare devono essere sempre introdotti attraverso il gioco, la scoperta e il racconto di una storia. È fortemente consigliato lavorare con le immagini e la drammatizzazione della storia, lavorare molto sulle associazioni visive, sonore e olfattive.

Narrativa e storie orali

1. Breve introduzione sugli obiettivi e il contesto del workshop

Nel 2018, in occasione dell'apertura dell'Anno europeo del patrimonio culturale, si è posto l'accento sulla ricchezza del patrimonio culturale europeo, inteso come elemento fondante del presente e del futuro dell'Europa. Tibor Navracsics, Commissario per l'Istruzione, la cultura, la gioventù e lo sport, nel suo intervento inaugurale ha dichiarato: *"Il patrimonio culturale è al centro del modello di vita europeo. Definisce chi siamo e crea un senso di appartenenza. Il patrimonio culturale non è fatto solo di letteratura, arte e oggetti, ma anche dei saperi artigianali tramandatici, delle storie che raccontiamo, del cibo che mangiamo e dei film che vediamo. È necessario preservare il nostro patrimonio culturale e farne tesoro per le generazioni future"*.

Il laboratorio intende valorizzare il legame fra diverse generazioni e diverse culture, avvicinando i bambini alla conoscenza delle tradizioni locali e dei luoghi di origine dei nuovi arrivati, attraverso un rinnovato rapporto con la famiglia all'interno del contesto scolastico.

2. Risorse necessarie

Per la realizzazione del laboratorio il team di lavoro dovrà progettare e realizzare un percorso partecipativo che coinvolge le famiglie degli alunni e la creazione di un video. Attraverso incontri aperti ai familiari, saranno individuate le persone più idonee a raccontare usi e costumi del proprio territorio e del luogo di origine dei nuovi cittadini. Una volta individuati i familiari, saranno organizzati brevi incontri in classe alla presenza dei bambini (durata circa 30 minuti). Particolare attenzione sarà data alle tradizioni popolari: danza, musica, proverbi, filastrocche, canto, mestieri antichi, cibi tradizionali. Obiettivo del laboratorio è quello di sviluppare il senso di appartenenza a un territorio e sensibilizzare i bambini e famiglie alla multiculturalità. Il video finale sarà composto dalle tracce audio degli interventi dei familiari e i disegni dei bambini inerenti il tema trattato. Il video verrà presentato negli ambienti scolastici in occasione di una giornata organizzata per restituire i risultati del percorso, compresa l'allestimento di una mostra con gli elaborati dei bambini. È consigliabile anche documentare gli incontri attraverso foto, che possono essere stampate ed esposte durante la mostra finale e condivise con tutti i familiari. Per la realizzazione del video sarà necessario un kit digitale: registratore audio (microfono o cellulare); macchina fotografica; scanner o in alternativa macchina fotografica per acquisire i disegni dei bambini; pc con programma di montaggio video; stampante; video proiettore o in alternativa lavagna digitale o tv per la restituzione finale del progetto.

3. Dimensione del gruppo

Le attività si possono svolgere con un minimo di 8 bambini fino a un massimo di 25 bambini.



4. Durata

Il percorso prevede un numero variabile di incontri in base alle disponibilità dei familiari, ciascun incontro sarà della durata di circa 1.5 ore dove sono comprese le attività di ascolto e disegno. È prevista la visita a un luogo di interesse socio-antropologico.

5. Istruzioni dettagliate per l'insegnante su come implementare le attività

Il percorso è rivolto a bambini di età compresa fra i 3 e i 5 anni e sarà articolato in 3 fasi:

- Attività di laboratorio preliminare alla visita presso un luogo di interesse socio-antropologico
- Attività di laboratorio o visita didattica presso un luogo di interesse socio-antropologico
- Attività di laboratorio in aula, successiva alla visita didattica presso un luogo di interesse socio-antropologico

Laboratorio in aula (sia prima che dopo la visita):

L'obiettivo del laboratorio è creare un video, composto dalle scansioni dei disegni realizzati dai bambini e da una traccia audio con le registrazioni raccolte dalla voce dei loro familiari. I disegni e le tracce audio saranno incentrati sui racconti di genitori e nonni o persone della famiglia. I familiari selezionati attraverso incontri preliminari, dovranno recarsi in aula e alla presenza dei bambini raccontare storie, leggende, mestieri antichi, filastrocche della tradizione, nenie, favole, oppure proporre danze o musiche popolari, ricette gastronomiche tipiche della tradizione.

In classe i familiari saranno messi a colloquio con i bambini, attraverso la presenza e aiuto di un insegnante, il quale con domande e interventi faciliterà la narrazione che avrà la durata massima mezz'ora per ogni incontro. Dopo l'intervento i bambini avranno il compito di trasporre la narrazione in disegni, realizzati con diverse tecniche artistiche a discrezione del team di lavoro (pastelli, pennarelli, matite, collage, pittura).

L'insegnante dovrà registrare gli interventi dei familiari e successivamente selezionare le parti audio più interessanti e associarle, durante il montaggio, ai disegni realizzati dai bambini.

Il laboratorio è replicabile in base al numero di familiari individuati.

6. Variazioni (istruzioni su come adattare le attività alla specifica fascia d'età dei bambini)

Per la fascia d'età dei bambini a cui ci si rivolge e in particolare per i 3/4 anni, i contenuti che si vogliono comunicare devono essere sempre introdotti attraverso il gioco, la scoperta e il racconto di una storia. È fortemente consigliato lavorare con le immagini e la drammatizzazione della storia, lavorare molto sulle associazioni visive, sonore e olfattive.

Arte

1. Breve introduzione sugli obiettivi e il contesto del workshop

La pedagogia dell'arte, negli ultimi anni, sempre di più ha delineato gli effetti positivi determinati dalle attività artistiche rivolte ai bambini e adolescenti. L'Unesco nelle due edizioni della Conferenza Mondiale sull'educazione artistica (2006 e 2010), ha delineato chiaramente come l'educazione alle arti visive e performative siano un "fondamento dello sviluppo equilibrato dei bambini, dei giovani e di coloro che apprendono in tutto l'arco dell'esistenza, sul piano creativo, cognitivo, emozionale, estetico e sociale".

In modo particolare, rendere partecipi i bambini al mondo dell'arte nei loro primi anni di vita, ha una valenza fondamentale per lo sviluppo della creatività individuale e avvicinarli ai luoghi di cultura.

2. Risorse necessarie

Per la realizzazione del percorso didattico sono necessari:

- 25 kg di argilla cruda
- un filo di ferro per tagliare agilmente argilla (per insegnante)
- n. 1 tavoletta di legno per ogni bambino (base di appoggio per modellare argilla)
- strumenti per la decorazione dell'argilla

3. Dimensione del gruppo

Le attività si possono svolgere con un minimo di 8 bambini fino a un massimo di 25 contemporaneamente.

4. Durata

Il percorso prevede un numero complessivo di circa 5 ore: un incontro in aula prima della visita (1 ora e mezza circa), un incontro presso il museo (1 ora e mezza circa), un incontro in aula dopo la visita (1 ora e mezza circa).

5. Istruzioni dettagliate per l'insegnante su come implementare le attività

Il percorso è rivolto a bambini di età compresa fra i 3 e i 5 anni e sarà articolato in 3 fasi:

- Attività di laboratorio preliminare alla visita presso un museo di arte o mostra temporanea.
- Attività di laboratorio o visita didattica presso un museo di arte o mostra temporanea.
- Attività di laboratorio in aula, successiva alla visita didattica presso un museo di arte o mostra temporanea.

In base alla scelta delle opere presenti in un museo di arte o mostra temporanea, gli step da seguire sono i seguenti:

- individuazione di uno o più artisti in mostra
- studio della biografia dell'artista o degli artisti da parte dell'insegnante che dovrà condurre il laboratorio

- selezione delle opere per le esperienze in aula e al museo
- approfondimento teorico e pratico sulle tecniche artistiche scelte e declinazione dei contenuti e delle tecniche artistiche rispetto alle capacità dei bambini
- Le tecniche artistiche più indicate per i bambini di età compresa fra 3 e 5 anni sono le seguenti: pittura a tempera, body painting, disegno (pennarelli, matite, gessi, pastelli), scultura (argilla, pongo, gesso), collage e de-collage, frottage, fotografia, video.

Primo laboratorio in aula:

Laboratorio n. 1 - durata 1 ora

(5 minuti) Il gruppo è raccolto a sedere in cerchio attorno all'insegnante, il quale annuncia che verrà realizzato un laboratorio di arte e qual è l'argomento del laboratorio e quali tecniche verranno utilizzate, in modo da creare entusiasmo e aspettative.

(15 minuti) In questa prima fase l'insegnante instaura un dialogo con i partecipanti in merito al loro rapporto con la figura della madre. Tutti a sedere a terra, educatore e partecipanti uno per volta pronunciano i nomi delle rispettive mamme, per poi applicare le etichette su un pannello dove tutti i nomi si trovano collegati. Questo collegamento fra figure femminili è utile per far comprendere che la vita di ciascuno di noi è legata alla figura della MADRE e che gli esseri viventi condividono il loro rapporto con MADRE NATURA. Una premessa che sarà utile a far comprendere l'importanza di tale figura e del perché molto presente nei soggetti di molti artisti. A questo punto l'educatore introduce brevemente il tema della maternità e della natività, mostrando immagini di opere d'arte (pitture e sculture). È possibile anche creare una storia ad hoc, utilizzando le immagini delle opere d'arte come riferimento iconografico.

(30 minuti) I bambini sono coinvolti in un laboratorio di scultura con argilla. Insegnanti e



bambini dovranno realizzare sé stessi all'interno del ventre materno: ovvero la rappresentazione della vita prima della nascita. Dopo questa prima fase "guidata", ne seguirà una più libera, dove i bambini potranno realizzare una seconda scultura con la quale rappresentare un momento particolare dei loro primi mesi di vita: come ad esempio il primo bagnetto, la culla, il ciuccio, l'allattamento, oggetti con particolare legame affettivo e simbolico (la nostra vita di oggi in relazione a quanto osservato nelle opere).

Il percorso, infatti, intende valorizzare il tema della natività e della maternità come elemento universale e allo stesso tempo peculiare e speciale per ognuno di noi.

Prima di fornire l'argilla ai bambini gli insegnanti spiegano la tipologia di materiale, mostrano le caratteristiche fisiche dell'argilla, gli strumenti di decorazione con esempi pratici: passaggio dimostrativo fondamentale.

(5 minuti) Circle time finale: gli insegnanti realizzano un cerchio con i bambini e chiedono loro se l'attività è stata interessante, se il laboratorio pratico è stato semplice o difficile, quali sono le loro impressioni (annotare le risposte).

Secondo laboratorio in aula:

Laboratorio n. 2 - durata 1 ora e mezza circa

(5 minuti) Il gruppo è raccolto a sedere in cerchio attorno all'insegnante, il quale annuncia che verrà realizzato un laboratorio di arte riprendendo i temi affrontati nel primo incontro e durante la visita al museo, spiegando quali tecniche verranno utilizzate, in modo da creare entusiasmo e aspettative.



(15 minuti) In questa prima fase tutti sono ancora a sedere a terra in cerchio, l'insegnante instaura un dialogo con i partecipanti in merito a quello che è stato realizzato fino a quel momento, in modo da stimolare i ricordi dei bambini sulle precedenti attività.

Una volta instaurato il dialogo, l'insegnante introduce il tema "madre natura", chiedendo ai bambini che cosa significa per loro questa definizione. Le risposte vengono annotate su post-it e attaccati nello stesso cartellone del primo incontro (dove si trovano i nomi delle rispettive mamme). La collocazione dei post-it crea un link visivo fra i nomi delle mamme e la loro idea di madre natura (collegamento ideale e visivo anche se i bambini non sono in grado di leggere). L'insegnante dovrà quindi sottolineare l'importanza della natura, che diventa per i bambini tanto importante quanto la propria madre. In modo particolare in questo laboratorio grande risalto sarà dato al ruolo degli alberi e delle foglie, preziosi alleati degli esseri umani per la loro respirazione.

(30 minuti) I bambini sono coinvolti in un laboratorio di arti visive (frottage e collage). L'insegnante fa una dimostrazione pratica su come funziona la tecnica del frottage e mette a disposizione di tutti i bambini i materiali per fare delle esperienze pratiche su varie superfici (carta formato A4 e pastelli di un solo colore). Una volta fatto questo esercizio, i bambini sono accompagnati nel giardino della scuola per utilizzare la tecnica sulle cortecce degli alberi, con il compito di riempire di colore tutto il foglio. Una volta concluso il primo foglio, cambiando colore, i bambini devono ripetere l'operazione altre due volte (ogni bambino tre fogli di colore diverso, ad esempio rosso, giallo e marrone). Una volta rientrati in classe tutti i fogli vengono mescolati insieme. L'insegnante distribuisce a ogni bambino 3 fogli di colore diverso. Il bambino in base



alla sua capacità deve disegnare una foglia a mano libera grande quanto il foglio (esercizio sulla percezione dello spazio). Una volta disegnata la foglia devono ritagliarla (esercizio per il coordinamento oculo-manuale), per poi ripetere l'operazione anche sugli altri due fogli.

Una volta conclusa la fase di ritaglio i bambini devono conservare la foglia e la parte di contorno strapparla in piccoli pezzetti. Ogni bambino in questo modo avrà a disposizione 3 foglie e pezzetti di carta colorata a frottage, tutto sistemato sopra il loro banco con cura e attenzione.

I bambini devono lasciare sul banco quanto da loro prodotto e mettersi a sedere a terra davanti all'insegnante, il quale ha già attaccato alla parete tre grandi fogli di carta bianca e dalla forma quadrata (2 metri per 2 metri).

Su ciascun foglio dipinge la forma di una foglia (out line usando rispettivamente i colori dei pastelli usati dai bambini), che, come nel caso del foglio dei bambini, occupa tutto lo spazio a disposizione.

A partire da questo momento i bambini devono essere suddivisi in tre gruppi, ognuno gestito da un insegnante. I bambini sono chiamati ad incollare le loro foglie dentro la forma dipinta, senza sovrapposizioni ma affiancando le piccole foglie. Il collage di piccole foglie dovrà arrivare a riempire completamente la forma. I piccoli pezzi di carta strappati saranno attaccati dai bambini intorno alla foglia, in modo da creare un "effetto vento".

Le tre foglie grandi in questo modo si configurano come il simbolo di madre natura e come il risultato di un lavoro collettivo dei bambini, che rimane a scuola (nel primo laboratorio il lavoro era individuale). Inoltre, ogni bambino ha utilizzato il foglio di frottage realizzato dal compagno, aspetto di cooperazione che dovrà essere sottolineato.

(5 minuti) Circle time finale: gli insegnanti realizzano un cerchio con i bambini e chiedono loro se l'attività è stata interessante, se il laboratorio pratico è stato semplice o difficile, quali sono le loro impressioni (annotare le risposte).

6. Variazioni (istruzioni su come adattare le attività alla specifica fascia d'età dei bambini)

Per la fascia d'età dei bambini a cui ci si rivolge e in particolare per i 3/4 anni, i contenuti che si vogliono comunicare devono essere sempre introdotti attraverso il gioco, la scoperta e la favola. Si può invece lavorare per immagini, invece di post-it (materiale più adatto alle primarie e medie per creare mappe concettuali), usare carte visive. Quindi, partendo dall'immagine che uno ha della propria madre (ma anche qui bisogna stare attenti, ci sono bambini che la mamma non l'hanno mai conosciuta per varie vicissitudini, naturalmente per questi casi, con tematiche così specifiche, bisogna informarsi prima bene sul gruppo), si possono fare associazioni visive e anche sonore o ancora olfattive. Carte plastificate con capelli, occhi, di colori diversi e anche carnagioni diverse. I bambini possono scegliere la carta che più gli ricorda la mamma (o una figura che associano al benessere e alla protezione) e fare collegamenti su un cartellone dove possono ognuno associare anche eventualmente un suono o un odore. Poi ognuno può dire il nome della propria mamma e questo è efficace ma in questo modo viene inserito in un decifrabile contesto visivo.

Scienze

1. Breve introduzione sugli obiettivi e il contesto del workshop

L'Unione Europea fin dalla sua nascita ha riconosciuto la Ricerca e l'Innovazione come elemento fondamentale della cooperazione fra gli Stati membri. Educare i bambini alla scienza significa stimolare ancora di più la loro curiosità, il senso critico e la capacità di problematizzare. I laboratori scientifici per i bambini si basano prevalentemente sulla conoscenza attraverso un'esperienza, in modo da unire la teoria alla pratica. Il laboratorio di cianotipia, inoltre, intende unire le nozioni scientifiche con un'emozionante pratica artistica.

2. Risorse necessarie

Per la realizzazione del laboratorio di cianotipia sono necessari alcuni sussidi didattici che il team di lavoro dovrà preliminarmente reperire e/o realizzare. La cianotipia è un'antica tecnica di stampa a contatto, basata sulla relazione scientifica che si instaura fra vari elementi fisici (carta, acqua distillata, ferro ammonio citrato verde, potassio ferricianuro rosso, luce solare e/o artificiale). Nella stampa a contatto il foglio di carta è ricoperto da una soluzione chimica composta dall'unione del ferro ammonio e potassio; una volta entrato a contatto con la luce, il foglio diventa prima azzurro e poi blu, in base al tempo di esposizione. La stampa può essere realizzata in numerosi modi, ad esempio applicando un negativo sopra il foglio, oppure oggetti più o meno piatti. Dopo l'esposizione al sole o luce artificiale il foglio deve essere risciacquato con acqua corrente e solo in questo momento si crea l'effetto desiderato, ovvero i contrasti fra azzurro/blu e bianco (le parti che non hanno visto la luce, quelle coperte dal negativo o dagli oggetti). Per la realizzazione del laboratorio il team dovrà creare una serie di oggetti per il racconto della storia dello scenziato-fotografo. Oltre a questi oggetti, dovrà essere acquistato il cosiddetto "Kit Cianotipia", in modo da avere tutto l'occorrente per sviluppare le immagini per i bambini. Per circa 40 fogli in formato A4, occorrono: 20 grammi di ferro ammonio citrato verde; 8 grammi di potassio ferricianuro rosso; 200 ml di acqua distillata. Per ottenere la soluzione chimica è sufficiente unire i due elementi chimici con l'acqua: ovviamente i bambini non dovranno mai entrare in contatto con la soluzione. Le fasi di preparazione dei fogli per il laboratorio saranno a cura del team didattico. Per preparare il foglio basterà spennellare la soluzione su una delle due superfici, la carta diventerà di colore giallastro (un foglio per ogni bambino). Il foglio con la soluzione dovrà avere il tempo di asciugare e poi dovrà essere custodito al buio (una scatola chiusa è sufficiente). Le operazioni di preparazione del foglio dovranno avvenire possibilmente in una stanza con luce soffusa. In questo modo i fogli saranno pronti per il laboratorio di stampa con i bambini. Per il racconto della storia il team realizzerà diversi esempi di stampa a contatto, in modo da poterli utilizzare durante il racconto (versioni in azzurro e versioni in blu).

- 1) Reperimento del "Kit Cianotipia" su qualsiasi portale web, composto da acqua distillata, ferro ammonio citrato verde, potassio ferricianuro rosso, pennelli per stendere la soluzione sui fogli di carta.

- 2) Realizzazione di una serie di oggetti che serviranno per la narrazione della storia. Un barattolo di plastica trasparente molto grande con all'interno un pigmento colore giallo scuro (simile al ferro ammonio); un barattolo di plastica trasparente molto grande con all'interno un pigmento colore rosso/arancio (simile al potassio rosso); una bilancia da cucina per simulare la preparazione della soluzione; un pennello molto grande per stendere la soluzione; stampe in cianotipia realizzate in precedenza; una comune lampada; foglie e ritagli di carta.
- 3) Ogni bambino dovrà utilizzare una cornice a vista in plexiglass formato A4 che riporterà a casa dopo il laboratorio.

3. Dimensione del gruppo

Le attività si possono svolgere con un massimo di 8 bambini per volta.

4. Durata

Il percorso prevede n. 3 incontri della durata di circa 1.5 ore ciascuno, compreso la visita a un luogo di interesse scientifico.

5. Istruzioni dettagliate per l'insegnante su come implementare le attività

Il percorso è rivolto a bambini di età compresa fra i 3 e i 5 anni e sarà articolato in 3 fasi:

- Attività di laboratorio preliminare alla visita presso un luogo di interesse scientifico (museo di scienze o scienze planetarie, planetario, museo scienze naturali)
- Attività di laboratorio o visita didattica presso un luogo di interesse scientifico (museo di scienze o scienze planetarie, planetario, museo scienze naturali)
- Attività di laboratorio in aula, successiva alla visita didattica presso un luogo di interesse scientifico (museo di scienze o scienze planetarie, planetario, museo scienze naturali)

Primo laboratorio in aula:

Laboratorio n. 1 - durata 1 ora e mezza circa

(5 minuti) Il gruppo è raccolto a sedere in cerchio attorno all'insegnante, il quale annuncia che verrà realizzato un laboratorio, specificando l'argomento del percorso e le varie fasi delle attività, in modo da creare entusiasmo e aspettative.

(15 minuti) In questa prima fase l'insegnante coinvolge i bambini attraverso una rappresentazione teatrale della vita del personaggio "scienziato-fotografo". In questa prima parte del laboratorio l'insegnante racconta la sua vita attraverso le scoperte scientifiche che ha fatto nel suo laboratorio.

L'insegnante dovrà indossare un camice da scienziato e trovarsi dietro un grande tavolo da lavoro, dove sopra ci sono tutta una serie di strumenti (grandi barattoli con le polveri colorate, lampada, lente di ingrandimento, bilancia, carta, pennelli, oggetti vari, ritagli di carta ecc.). Durante il racconto mostra tutti gli "ingredienti" della sua strabiliante scoperta scientifica: la cianotipia (per far imparare la difficile parola ai bambini dovrà ripeterla molte volte e farla ripetere in coro ai bambini). Lo "scienziato-fotografo" simula tutti i procedimenti per realizzare la stampa, facendo vedere i vari esempi precedentemente realizzati.

(30 minuti) Una volta mostrata la grande scoperta, lo "scienziato-fotografo" coinvolge i

bambini in un percorso di scelta e scoperta di alcuni materiali adatti alla stampa: ritagli di carta, oggetti molto sottili come un righello, fili di lana, un nastro per i capelli, delle foglie ecc. Una volta raccolti i materiali, questi verranno collocati dentro la cornice in plexiglass. A questo punto lo “scienziato-fotografo” fa aderire il foglio agli oggetti e chiude la cornice, in modo da creare una forte pressione (la parte giallastra dovrà essere collocata verso il plexiglass). Le cornici saranno collocate negli spazi della classe in base ad una corretta esposizione ai raggi solari: lo “scienziato-fotografo” dovrà ricordare ai bambini che dovrà passare qualche giorno affinché la trasformazione della carta sia completata. Ogni giorno i bambini vedranno cambiare gradualmente il colore della carta da giallo a verde, fino a un blu spento.



Secondo laboratorio in aula:

Laboratorio n. 2 - durata 1 ora circa

Nel secondo laboratorio verrà realizzata un'attività di approfondimento collegata al primo laboratorio in aula e, possibilmente, all'attività/visita didattica realizzata in un luogo di interesse scientifico.

Lo "scienziato-fotografo" aiuterà i bambini ad aprire le cornici e "liberare" il foglio. Durante questo passaggio molta attenzione verrà prestata a come il foglio di carta si sia lentamente trasformato e come allo stesso tempo, tutte le parti coperte dagli oggetti siano rimaste bianche. Dopo questa prima parte di osservazione lo "scienziato-fotografo" effettua l'ultimo passaggio: il risciacquo dei fogli, effettuato immergendo semplicemente i fogli in una vaschetta con acqua. In questo momento avviene la grande trasformazione: il foglio diventa blu e le parti coperte ancora più bianche (il passaggio dell'acqua elimina i residui della soluzione e crea un forte contrasto cromatico).

Lo "scienziato-fotografo" coinvolge i bambini nella collocazione di uno spago che sia ancorato a circa 40 cm da terra (legato a due sedie ad esempio). I bambini con delle mollette attaccano le loro stampe al filo, in modo da consentire una corretta asciugatura. Una volta asciutta la stampa potrà essere ricollocata dentro la cornice e portata a casa da ogni singolo bambino.

Alla fine del laboratorio attraverso un circle time lo "scienziato-fotografo" dovrà fare una sintesi di quello che è stato il percorso, commentare il risultato finale e stimolare i bambini ad esprimersi in merito a quello che hanno realizzato.



6. Variazioni (istruzioni su come adattare le attività alla specifica fascia d'età dei bambini)

Per la fascia d'età dei bambini a cui ci si rivolge e in particolare per i 3/4 anni, i contenuti che si vogliono comunicare devono essere sempre introdotti attraverso il gioco, la scoperta e il racconto di una storia. È fortemente consigliato lavorare con le immagini e la drammatizzazione della storia, lavorare molto sulle associazioni visive, sonore e olfattive.



Coordinamento del progetto



Co&So (Italia)

www.coeso.org

Partners del progetto



Più Communication (Italia)

www.piucommunication.com



Município de Lousada (Portogallo)

www.cm-lousada.pt



Yaşar University (Turchia)

www.yasar.edu.tr



Direcția Generală de Asistență
Socială și Protecția Copilului Harghita
Hargita Megyei Szociális és
Gyermekvédelmi Vezérigazgatóság

Hargita Megyei Szociális és Gyermekvédelmi Vezérigazgatóság
(Romania)

www.dgaspchr.ro



European University Cyprus (Cipro)

www.euc.ac.cy



www.educLab.eu