



# **Arte Visiva e Percezione dell'Immagine da 0-3 anni**

**Modalità di Partecipazione al Corso :**

- 1. PRESENZA OBBLIGATORIA**
- 2. ESCLUSIONE PER ASSENZA + DEL 30% DELLE LEZIONI**
- 3. COMUNICAZIONE FRONTALE**
- 4. APPORTO TEORICO-PRATICO**
- 5. ADESIONE FACOLTATIVA GRUPPO WHZ**
- 6. ESPERIENZA DIDATTICA, FORMA AUTONOMA E DI GRUPPO**
- 7. ASSEGNAZIONE ELABORATI INDIVIDUALI**
- 8. WORKSHOP PER GRUPPI OPERATIVI**
- 9. REVISIONI IN ACCORDO CON LA DOCENZA**

La terminologia **Arti Visive** si pone su una categoria di espressioni, quasi sempre bidimensionale, su una superficie piana dal disegno alla pittura, ecc..

Con la terminologia **Arti Figurative** si pone nella categoria della rappresentazione di immagini, alcune riprodotte, altre in modo astratto o reinterpretato.

La terminologia **Arti Visive** è una definizione di *contenitore* dove si descrivere un prodotto artistico come aspetto conclusivo di immagine.

La **creatività infantile** contiene una riflessione in rapporto con le Arti Visive ed è definita da un panorama tematico che, su tipologie espressive di autori, hanno evidenziato una visione per l'arte che si pone su un pensiero ad ispirazione artistico-pedagogica storica e contemporanea composta da fattori esperienziali.

Le **modalità di sperimentazioni** pluri-sensoriali, attraverso l'esplorazione tattile e giochi *non finiti*, come afferma Munari, è in grado di lasciare spazio alla fantasia e alla creatività.



## Forme Arte Visiva:

architettura,

cinema,

collage

danza

disegno

fotografia

fumetto

letteratura

musica

pittura

scultura

teatro

...

Altro



*Conservare lo spirito dell'infanzia vuol dire conservare :*

- curiosità di conoscere,
- piacere di capire
- voglia di comunicare

*Bruno Munari*

La **Percezione dell'Immagine** riguarda, in modo essenziale, la comunicazione ottica. Il linguaggio delle immagini permette di esprimere e riferire delle esperienze in forma oggettiva.

**Per immaginare, la mente ha bisogno di immagini**

Bruno Tognolini

Per il bambino in età prescolare, una delle principali fonti di immagini è rappresentata dalla lettura di libri illustrati, in cui le figure commentano ed integrano il testo. Oltre che per lo sviluppo dell'immaginario e della capacità di narrare, la lettura di immagini è propedeutica alla lettura propriamente detta: infatti, le immagini sono simboli che rappresentano oggetti ed in quanto tali possono essere 'letti', cioè decodificati, e 'scritti', cioè disegnati.

Elena Polato

Grafica arte del segno

Pittura arte del colore

Realtà colore\_forma\_materia

Immagine rielaborazione della realtà esteriore, attraverso stimoli sensoriali

Disegno insieme ordinato di segni

Tratti segni, linee

Campiture texture

- Ogni **disegno** che assume un significato reca un messaggio visivo e diventa un'immagine.
- La soggettività della percezione e l'unicità delle sue condizioni sono all'origine dello sviluppo dell'espressività delle **arti figurative** e della **comunicazione visiva**, che è la tecnica di trasformare le immagini in messaggi.



*Spesso i filosofi sono come i bambini piccoli che prima scarabocchiano con la matita su un foglio dei segni qualsiasi e poi domandano agli adulti: "Cos'è"*

*Il mio scrivere è spesso un balbettare*

*Ludwing Wittgenstein*

## ARTE VISIVA E PERCEZIONE DELL'IMMAGINE, da Zero a Tre anni



*Ognuno vede quel che sa*  
Bruno Munari

### Obiettivi

realizzare un progetto di arte visiva per l'infanzia, su temi assegnati dalla docenza, relazionandosi all'interno di una corrispondenza tra forma e percezione.

### Arte Visiva

è percepita principalmente attraverso la vista.

Vi sono due categorie :

Le arti visive tradizionali di  
Disegno - Pittura - Scultura

Le nuove tecniche :  
Cinema - Fotografia, Video e New Media.

### Percezione dell'Immagine

la percezione visiva può essere vista come il processo di decodificazione degli stimoli visivi che la mente esercita.

Lo sguardo esegue un tragitto di andirivieni nel territorio della comunicazione visiva nel quale in un senso vengono codificati i segni della rappresentazione grafica e in quello inverso gli stessi vengono decodificati attraverso la percezione visiva.

## Programma

Il carattere formativo viene esplicitato per favorire la formazione conoscitiva del bambino e, tra il gesto e la traccia, per favorire la conoscenza selettiva delle capacità proiettive, interpretative e di percezione dell'immagine.



Rappresentazioni di elena odriozola belástegui

Disegnare è come prima forma di espressione di un bambino e appartiene ad un periodo lungo di conoscenza per attuare diverse sperimentazioni ed esperienze per acquisire un processo di costruzione formativa avvalendosi di una comunicazione primitiva.

Il disegno è una delle attività ludiche preferite dai bambini, poiché semplice e ricca di stimoli creativi, importanti per la loro corretta crescita cognitiva.

Il disegno dei bambini, insieme alla manipolazione delle forme, possono essere considerati tra i principali canali comunicativi e mezzi espressivi a partire dai primi anni di vita.



Stimolare i bambini verso una attività importante come quella del disegno, della colorazione e della modellazione è fondamentale per un corretto sviluppo delle abilità pratico-manuali.

Infatti, attraverso questa attività i bambini imparano un modo di comunicare del tutto naturale, che li aiuta a comprendere le proprie suggestioni e l'universo che li circonda in maniera totalmente autonoma.

## Vantaggi del disegno per i bambini:

- Esprimono le suggestioni e le emozioni
- Favoriscono la coordinazione tra mente, occhio e mano
- Rafforzano il valore e lo sviluppo di un'autostima
- Sollecitano il senso di esplorazione e osservazione
- Stimolano la fantasia e la creatività

Il disegno oltre ad essere una delle attività preferite dei bambini diviene indispensabile per favorire anche i genitori a comprendere più opportunamente i propri piccoli.

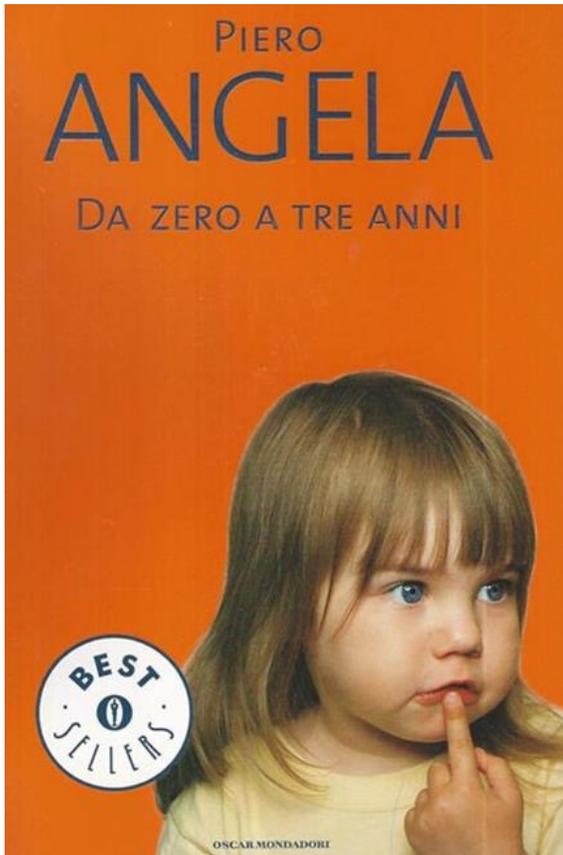


Disegno di Elena Odriozola Belástegui

Perché  
sei speciale



BIBLIOGRAFIA CONSIGLIATA



1977

Piero Angela è stato uno scrittore, giornalista e divulgatore scientifico italiano. Nasce a Torino nel 1928.

Negli anni '50 entra in Rai come cronista e collaboratore del Giornale Radio e dal 1955 al 1968 è corrispondente del Telegiornale, prima a Parigi e poi a Bruxelles.

La sua popolarità è soprattutto legata ai suoi programmi di divulgazione scientifica, da Quark a Super quark ha fondato per la televisione italiana una notevole tradizione documentaristica.

Nel 2004 è stato insignito del titolo di Grande Ufficiale dell'Ordine al merito della Repubblica Italiana e nel 2021 del titolo di Cavaliere di Gran Croce dell'Ordine al Merito della Repubblica Italiana. Per la sua attività gli sono state conferite nove lauree honoris causa.

È morto a Roma il 13 agosto 2022.

Il cervello del bambino è come una scacchiera.

All'inizio qualunque partita è possibile.

Poi, quando si cominciano a muovere i pezzi, le combinazioni via via diminuiscono.

E se le mosse iniziali sono sbagliate sarà difficile risollevarle le sorti del gioco.

Analogamente è nei primi tre anni di vita che si decide lo sviluppo della psiche.

Alla nascita ogni bambino è un "miliardario" della mente e davanti a lui si apre una gamma pressoché infinita di opportunità.

Ma in mancanza di stimoli adeguati il cervello può perdere le sue grandi potenzialità.

In questo libro Piero Angela, con il suo stile divulgativo limpido e accattivante, spiega cosa avviene nella mente umana durante la prima infanzia e illustra ai genitori come siano importanti le mosse che essi giocano sullo scacchiere della vita dei propri figli.



1

Angela P., *Da zero a tre anni*, Mondadori, Milano 2000

Arnheim R., *Arte e percezione visiva*, Feltrinelli, Milano 1962

Bonaccorsi A., *La via del disegno brutto. Riprenditi la libertà di disegnare e non smettere più!*, Terre di Mezzo, Milano 2019

Bruner J. S., *Saper fare, saper pensare, saper dire, le prime attività del bambino*, Armando, Roma 1992

Donsi L., Parrello S., *Disegnare il mondo. Disegno infantile e conoscenza sociale*, Liguori, Napoli 2005

Cappelletti A., *Nido d'infanzia 2, disegno e narrazione*, Erickson, Trento 2009

Oliviero Ferraris A., *Il significato del disegno infantile*, Bollati Boringhieri, Torino 1978

Kepes G., *Il linguaggio della visione*, Dedalo, Bari 1971

Morris D., *La scimmia artistica. L'evoluzione dell'arte nella storia dell'uomo*, Rizzoli, Milano 2013

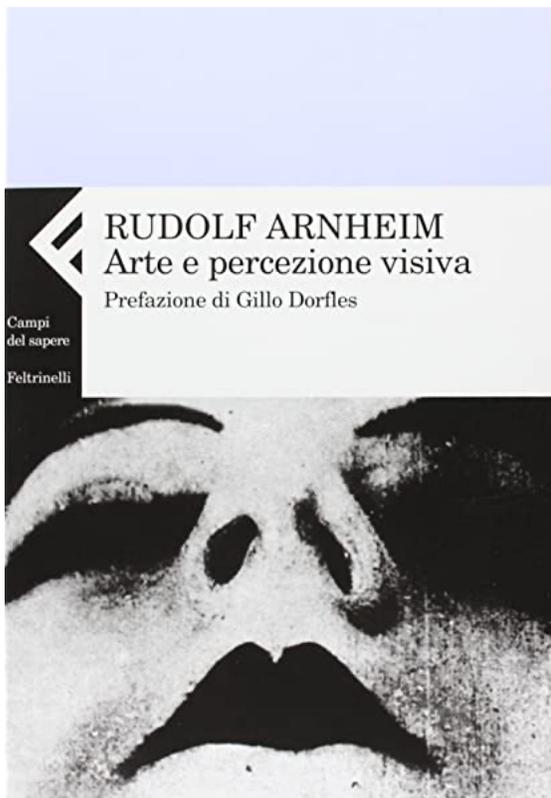
Munari B., *Fantasia*, Laterza, Roma-Bari 1977

Munari B., *Da cosa nasce cosa*, Laterza, Roma-Bari 1981

Rodari G., *Grammatica della fantasia*, Einaudi, Torino 1973



Disegni di Elena Odriozola Belástegui



## 1962

Rudolf Arnheim (1904-2007) è stato uno scrittore, storico dell'arte e psicologo tedesco, teorico del cinema e critico d'arte naturalizzato statunitense.

Tra i maggiori rappresentanti della *Gestaltpsychologie*, si occupò approfonditamente del rapporto tra percezione e arte.

Sottolineò inoltre il carattere strutturante, formativo e creativo dell'atto del vedere.

I suoi maestri furono i fondatori della Scuola della Gestalt: Max Wertheimer, Wolfgang Kohler e Kurt Lewin.

Dai suoi esperimenti sulla percezione nacque nel 1932 il libro *Film come arte*. Nel 1940 emigrò negli Stati Uniti.

Nelle ultime ricerche in cui applicò la teoria matematica dell'informazione allo studio delle immagini artistiche, si prestò attenzione alle relazioni esistenti tra percezione e giudizio nelle arti della visione.

Arte e Percezione Visiva, dello psicologo dell'arte Rudolf Arnheim, ha elencato tutte le componenti degli stimoli visivi che compongono le opere d'arte e ha spiegato le modalità con le quali, secondo le leggi della *Gestalt*, il nostro cervello le percepisce e le elabora.

Il centro della tela corrisponde, secondo l'A., in maniera approssimativa con *l'equilibrio percettivo*, che si ottiene bilanciando i vari "pesi" presenti nello spazio visivo.

Il termine *equilibrio visivo* indica una situazione in cui gli elementi di un'immagine sono distribuiti all'interno del campo in modo da bilanciarsi tra loro.

Il nostro sistema percettivo è quindi in grado, *misurando* e *pesando* le forme di un'immagine, di stabilirne il grado di equilibrio compositivo.

Il sistema occhio-cervello stabilisce le distanze percettivamente esatte tra le forme in base al loro peso, alle dimensioni, al colore, alla direzione, alla simmetria, giudicando, cioè, la posizione della forme nello spazio del campo.

La *direzione* è l'altro importante fattore di equilibrio compositivo.

Ad esempio un elemento in movimento che va da sinistra verso destra, in automatico viene percepito come qualcosa in uscita; mentre, al contrario, se posizionato da destra verso sinistra si intende in entrata.



Angela P., *Da zero a tre anni*, Mondadori, Milano 2000  
Arnheim R., *Arte e percezione visiva*, Feltrinelli, Milano 1962

Bonaccorsi A., *La via del disegno brutto. Riprenditi la libertà di disegnare e non smettere più!*, Terre di Mezzo, Milano 2019

Brunner J. S., *Saper fare, saper pensare, saper dire, le prime attività del bambino*, Armando, Roma 1992

Donsi L., Parrello S., *Disegnare il mondo. Disegno infantile e conoscenza sociale*, Liguori, Napoli 2005

Cappelletti A., *Nido d'infanzia 2, disegno e narrazione*, Erickson, Trento 2009

Oliviero Ferraris A., *Il significato del disegno infantile*, Bollati Boringhieri, Torino 1978

Kepes G., *Il linguaggio della visione*, Dedalo, Bari 1971

Morris D., *La scimmia artistica. L'evoluzione dell'arte nella storia dell'uomo*, Rizzoli, Milano 2013

Munari B., *Fantasia*, Laterza, Roma-Bari 1977

Munari B., *Da cosa nasce cosa*, Laterza, Roma-Bari 1981

Rodari G., *Grammatica della fantasia*, Einaudi, Torino 1973



Disegni di Laurent Moreau

Alessandro Bonaccorsi

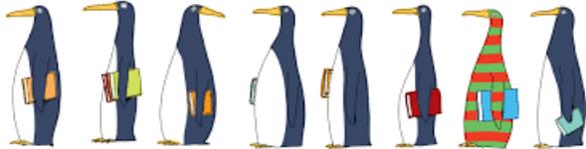
# LA VIA DEL DISEGNO BRUTTO

RIPRENDITI LA LIBERTÀ DI DISEGNARE  
E NON SMETTERE PIÙ!



TERRE DI MEZZO  
LIGURI

2019



Visual Designer, illustratore, graphic recorder e autore di illustrazioni.

Appartiene, in un mondo non-competitivo, nella condivisione delle idee e nella cultura visiva come potente veicolo di benessere per la società.

Propone una chiave per visualizzare i pensieri, esprimere le emozioni e sviluppare le idee nell'esplorazione del tratto e della fantasia.

La maggior parte delle persone non sa disegnare e quindi non disegna.

Parla, scrive, pensa, canta, ma non disegna.

Le nostre mani si sono abituate a guidare, cucinare, scrivere su una tastiera, ma hanno dimenticato la gioia di tracciare segni, il gusto di far fluire la penna sul foglio, in piena libertà.

"La via del disegno brutto" è un percorso pratico, divertente e adatto a tutti, che ti accompagna a esplorare il tuo tratto, la tua fantasia, il mondo.

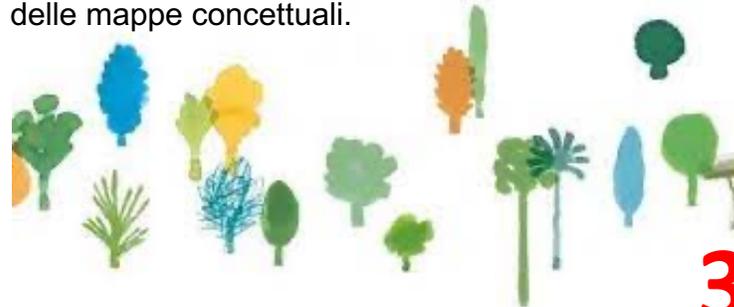
Ghirigoro e relax: lo scarabocchio come forma di meditazione.

Essere bravi a disegnare non è affatto necessario perché questo non è un manuale di disegno ma di *art counseling*, arte terapeutica per imparare ad esprimersi attraverso il segno grafico e concedersi momenti di inutile far niente o quasi quando si disegna cazzeggiando (o si cazzeggia disegnando?).

La geniale prefazione di Guido Scarabottolo introduce alla comunicazione per immagini e ci ricorda che il disegno in effetti è nato prima della scrittura ed è comprensibile anche agli stranieri.

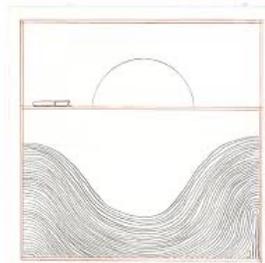
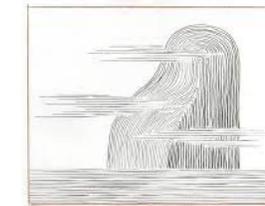
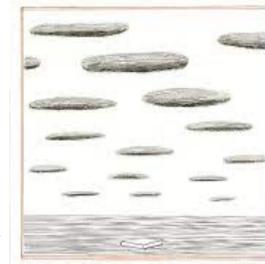
Prima di tutto bisogna allargare il proprio orizzonte e considerare che siamo circondati da immagini, da grafiche, da disegni.

E' il tempo dei pitch, delle infografiche, delle icone e delle mappe concettuali.

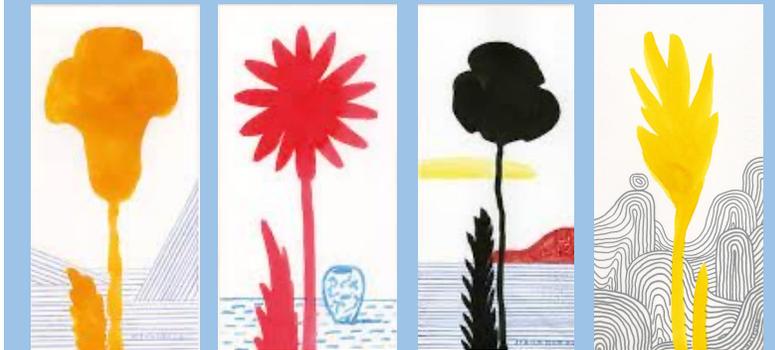


3

[https://www.youtube.com/watch?v=P5S\\_MssxhDM](https://www.youtube.com/watch?v=P5S_MssxhDM)



Angela P., *Da zero a tre anni*, Mondadori, Milano 2000  
Arnheim R., *Arte e percezione visiva*, Feltrinelli, Milano 1962  
Bonaccorsi A., *La via del disegno brutto. Riprenditi la libertà di disegnare e non smettere più!*, Terre di Mezzo, Milano 2019  
Brunner J. S., *Saper fare, saper pensare, saper dire, le prime attività del bambino*, Armando, Roma 1992  
Donsi L., Parrello S., *Disegnare il mondo. Disegno infantile e conoscenza sociale*, Liguori, Napoli 2005  
Cappelletti A., *Nido d'infanzia 2, disegno e narrazione*, Erickson, Trento 2009  
Oliviero Ferraris A., *Il significato del disegno infantile*, Bollati Boringhieri, Torino 1978  
Kepes G., *Il linguaggio della visione*, Dedalo, Bari 1971  
Morris D., *La scimmia artistica. L'evoluzione dell'arte nella storia dell'uomo*, Rizzoli, Milano 2013  
Munari B., *Fantasia*, Laterza, Roma-Bari 1977  
Munari B., *Da cosa nasce cosa*, Laterza, Roma-Bari 1981  
Rodari G., *Grammatica della fantasia*, Einaudi, Torino 1973



Disegni di Guido Scarabottolo



Jerome S. Bruner

# SAPER FARE, SAPER PENSARE, SAPER DIRE

Le prime abilità  
del bambino



Il compito della scuola, secondo lo psicologo Jerome Seymour Bruner, è essenzialmente una “cassetta per gli attrezzi” che consentono l’adattamento alla civiltà, un modo di risolvere crisi e problemi. Nella “cassetta degli attrezzi” l’insegnante deve avere vecchie e nuove procedure.

Tra queste la narrazione è un’attività fondamentale, la forma espressiva da sempre utilizzata nella storia dell’essere umano.

La sua finalità è da sempre quella di attribuire significati, al di là delle norme condivise, a tutto ciò che ci circonda, alle esperienze vissute.

La narrazione è una pratica sociale ed educativa che da sempre risponde a molteplici e complesse funzioni: dal “fare memoria” alla condivisione di esperienze collettive, dall’apprendimento al puro intrattenimento.

Si indica che è necessario superare l’attivismo pedagogico; non è, infatti, per lo studioso americano, più sufficiente porre l’insegnamento sull’esperienza delle cose che si manifestano e sul processo di socializzazione, ma è di vitale importanza che ognuno diventi costruttore della propria conoscenza (costruttivismo) e che il programma di ogni disciplina sia finalizzato a comprenderne, in modo approfondito, i principi costitutivi della struttura. Bruner chiarisce che mentre la teoria dell’istruzione è prescrittiva quella dell’apprendimento è una teoria descrittiva.



Disegni di Benji Davies

Angela P., *Da zero a tre anni*, Mondadori, Milano 2000  
 Arnheim R., *Arte e percezione visiva*, Feltrinelli, Milano 1962  
 Bonaccorsi A., *La via del disegno brutto. Riprenditi la libertà di disegnare e non smettere più!*, Terre di Mezzo, Milano 2019

**Bruner J. S., *Saper fare, saper pensare, saper dire, le prime attività del bambino*, Armando, Roma 1992**

Donsi L., Parrello S., *Disegnare il mondo. Disegno infantile e conoscenza sociale*, Liguori, Napoli 2005

Cappelletti A., *Nido d’infanzia 2, disegno e narrazione*, Erickson, Trento 2009

Oliviero Ferraris A., *Il significato del disegno infantile*, Bollati Boringhieri, Torino 1978

Kepes G., *Il linguaggio della visione*, Dedalo, Bari 1971

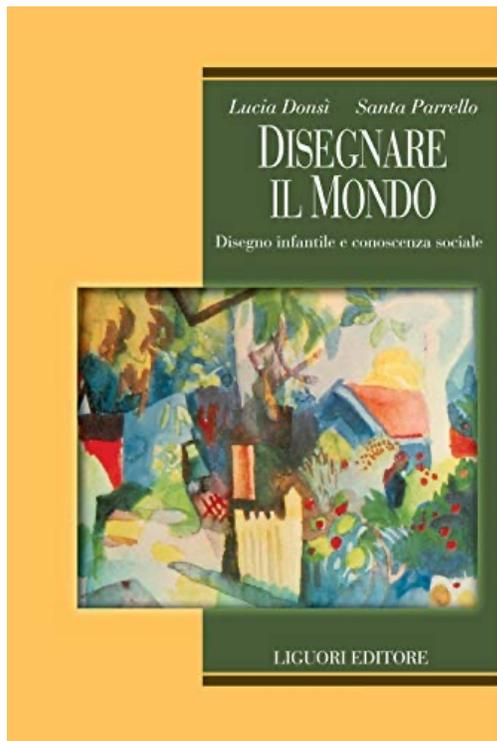
Morris D., *La scimmia artistica. L’evoluzione dell’arte nella storia dell’uomo*, Rizzoli, Milano 2013

Munari B., *Fantasia*, Laterza, Roma-Bari 1977

Munari B., *Da cosa nasce cosa*, Laterza, Roma-Bari 1981

Rodari G., *Grammatica della fantasia*, Einaudi, Torino 1973





Lucia Donsì  
I suoi studi sono, in parte, rivolti allo sviluppo del pensiero infantile, nelle sue determinanti socio cognitive; alla percezione delle norme in età evolutiva; il disegno come metodo di rappresentazione della conoscenza sociale infantile.

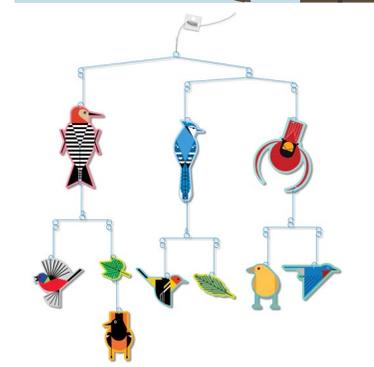
Santa Parrello  
Tra le attività di studio e ricerca, alcuni aspetti sono rivolti alla narrazione di sé; alle transizioni biografiche e alla trasformazione delle funzioni genitoriali nella società contemporanea; alla progettazione di interventi educativi.

Il tema del disegno infantile come mezzo di interpretazione dei meccanismi di sviluppo, possibilità di studiare la mente del bambino in modo complesso, valorizzando insieme la sua funzione simbolica di rappresentazione del mondo esterno e interno e quella di comunicazione nei confronti di interlocutori attenti al suo messaggio.  
Dopo aver passato in rassegna modelli teorici e contributi di ricerca, ci si sofferma sul disegno, in una prospettiva vygotskijana e bruneriana, come prodotto della dinamica unita tra sviluppo cognitivo e sociale, oltre che della dialettica fra pensiero logico e pensiero narrativo.

Il disegno è prezioso mezzo di interpretazione dei meccanismi dello sviluppo infantile sia nella sua funzione simbolica di rappresentazione del mondo esterno e interno, sia quella di comunicazione nei confronti di interlocutori attenti al suo messaggio.  
Dopo una rassegna dei modelli teorici e dei contributi di ricerca sull'argomento, ci si sofferma sul disegno come prodotto della dinamica unita tra sviluppo cognitivo e sociale, fra pensiero logico e narrativo: la capacità grafica è analizzata sul piano rappresentativo ed esecutivo, come punto di vista sul mondo e strumento di ricerca per la psicologia.



Angela P., *Da zero a tre anni*, Mondadori, Milano 2000  
Arnheim R., *Arte e percezione visiva*, Feltrinelli, Milano 1962  
Bonaccorsi A., *La via del disegno brutto. Riprenditi la libertà di disegnare e non smettere piu'!*, Terre di Mezzo, Milano 2019  
Brunner J. S., *Saper fare, saper pensare, saper dire, le prime attività del bambino*, Armando, Roma 1992  
**Donsi L., Parrello S., *Disegnare il mondo. Disegno infantile e conoscenza sociale*, Liguori, Napoli 2005**  
Cappelletti A., *Nido d'infanzia 2, disegno e narrazione*, Erickson, Trento 2009  
Oliviero Ferraris A., *Il significato del disegno infantile*, Bollati Boringhieri, Torino 1978  
Kepes G., *Il linguaggio della visione*, Dedalo, Bari 1971  
Morris D., *La scimmia artistica. L'evoluzione dell'arte nella storia dell'uomo*, Rizzoli, Milano 2013  
Munari B., *Fantasia*, Laterza, Roma-Bari 1977  
Munari B., *Da cosa nasce cosa*, Laterza, Roma-Bari 1981  
Rodari G., *Grammatica della fantasia*, Einaudi, Torino 1973



Disegni di Charley Harper



Anna Rita Cappelletti

collabora al laboratorio di Comunicazione e Narratività dell'Università di Trento. Svolge attività di formazione con insegnanti di scuola d'infanzia ed educatrici di nido sulle tematiche del disegno narrativo e della narrazione in didattica.



I bambini piccoli sanno fare tante cose. La prima infanzia è uno dei momenti più ricettivi della vita umana. I bambini sono in grado di attivare importanti meccanismi attraverso la potente molla costituita dalla curiosità, dalla voglia di esplorare, dal bisogno incessante di assorbire tutto ciò che sta loro intorno.

Per questo un ambiente ricco di stimoli come il nido d'infanzia rappresenta un'occasione importante per lo sviluppo.

Il disegno narrativo al nido di Anna Cappelletti si presenta come un prezioso strumento di navigazione all'interno di un ambito formativo ancora parzialmente inesplorato.

Il centro di interesse del volume è l'espressione grafica del bambino nella molteplicità delle sue forme.

L'A. utilizza il disegno come spunto per ascoltare i bambini, nel racconto di quello che hanno rappresentato attraverso il tratto grafico.

Uno strumento di osservazione, in un'area, quella dell'elaborazione grafica, in cui spesso gli educatori si trovano sprovvisti di strumenti di interpretazione.



Angela P., *Da zero a tre anni*, Mondadori, Milano 2000  
 Arnheim R., *Arte e percezione visiva*, Feltrinelli, Milano 1962  
 Bonaccorsi A., *La via del disegno brutto. Riprenditi la libertà di disegnare e non smettere più!*, Terre di Mezzo, Milano 2019  
 Brunner J. S., *Saper fare, saper pensare, saper dire, le prime attività del bambino*, Armando, Roma 1992  
 Donsi L., Parrello S., *Disegnare il mondo. Disegno infantile e conoscenza sociale*, Liguori, Napoli 2005  
**Cappelletti A., *Nido d'infanzia 2, disegno e narrazione*, Erickson, Trento 2009**  
 Oliviero Ferraris A., *Il significato del disegno infantile*, Bollati Boringhieri, Torino 1978  
 Kepes G., *Il linguaggio della visione*, Dedalo, Bari 1971  
 Morris D., *La scimmia artistica. L'evoluzione dell'arte nella storia dell'uomo*, Rizzoli, Milano 2013  
 Munari B., *Fantasia*, Laterza, Roma-Bari 1977  
 Munari B., *Da cosa nasce cosa*, Laterza, Roma-Bari 1981  
 Rodari G., *Grammatica della fantasia*, Einaudi, Torino 1973



Disegni di Rebecca Dautremer



Anna Oliverio Ferraris

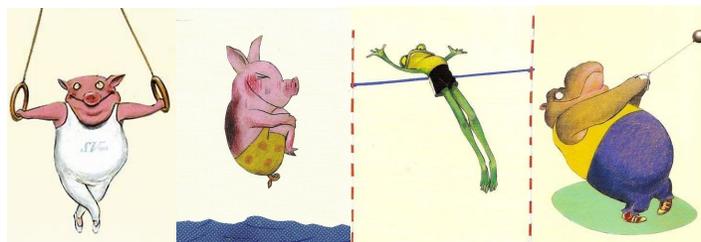
Psicologa, psicoterapeuta e scrittrice organizza e partecipa a seminari, corsi, conferenze, incontri con insegnanti, genitori e alunni delle scuole. Ha diretto la rivista "Psicologia Contemporanea", collabora con "Scuola dell'infanzia", "Vita scolastica", "Prometeo" e partecipa a trasmissioni radiofoniche e televisive su temi di sua pertinenza.

Disegni di Wolf Erlbruch

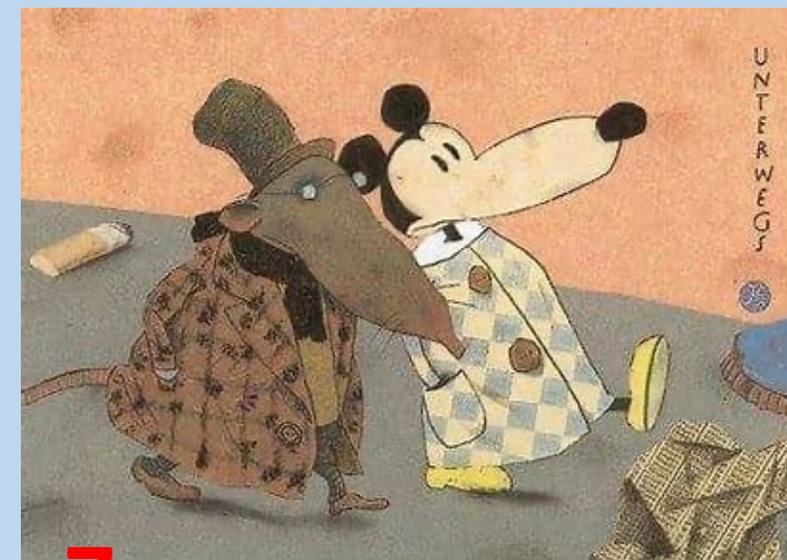
Il disegno e la pittura dei bambini possono rappresentare, di volta in volta o allo stesso tempo, un'espressione della vita emotiva e della personalità, uno strumento per lo sviluppo della creatività e della maturazione e un indice del loro andamento, un mezzo di indagine e di scambio con l'ambiente sociale e per il genitore, l'insegnante e lo psicologo - uno strumento per la comprensione delle relazioni che si creano o che mancano tra adulto e bambino.

Anna Oliverio Ferraris analizza disegni e pitture di bambini normali o con ritardo mentale disadattamento, dai primi scarabocchi alle raffigurazioni più complesse in cui compaiono ritratti, prospettive spaziali, sequenze narrative, un uso immaginifico del colore.

Ci guida così nell'esplorazione dell'universo infantile, aiutandoci a decifrare, attraverso il segno grafico, gli atteggiamenti che nascono dal rapporto con i genitori, i fratelli, i coetanei, maestri, e poi i timori di fronte alla disgregazione di forme di vita familiari, le carenze e i disagi di chi deve fare i conti con un contesto socioculturale deprivato e con la malattia, o al contrario, il tasso di creatività di chi gode di stimoli e di un ricco mondo interiore.



Angela P., *Da zero a tre anni*, Mondadori, Milano 2000  
 Arnheim R., *Arte e percezione visiva*, Feltrinelli, Milano 1962  
 Bonaccorsi A., *La via del disegno brutto. Riprenditi la libertà di disegnare e non smettere più!*, Terre di Mezzo, Milano 2019  
 Brunner J. S., *Saper fare, saper pensare, saper dire, le prime attività del bambino*, Armando, Roma 1992  
 Donsi L., Parrello S., *Disegnare il mondo. Disegno infantile e conoscenza sociale*, Liguori, Napoli 2005  
 Cappelletti A., *Nido d'infanzia 2, disegno e narrazione*, Erickson, Trento 2009  
**Oliviero Ferraris A., *Il significato del disegno infantile*, Bollati Boringhieri, Torino 1978**  
 Kepes G., *Il linguaggio della visione*, Dedalo, Bari 1971  
 Morris D., *La scimmia artistica. L'evoluzione dell'arte nella storia dell'uomo*, Rizzoli, Milano 2013  
 Munari B., *Fantasia*, Laterza, Roma-Bari 1977  
 Munari B., *Da cosa nasce cosa*, Laterza, Roma-Bari 1981  
 Rodari G., *Grammatica della fantasia*, Einaudi, Torino 1973





**1944**

*Le arti visive sono le forme ottimali del linguaggio della visione e sono un mezzo educativo.*

**György Kepes** (1906–2001) pittore, designer, educatore e teorico dell'arte di origine ungherese, ha conosciuto le teorie del Bauhaus e dei movimenti costruttivisti, nonché le espressioni dadaiste mentre si muoveva in circoli progressisti a Budapest. Dall'esperienza sui fotomontaggi Dada, di Hannah Höch e Raoul Hausmann, passa alla fotografia e al fotocollage.

Nel Dipartimento Luce e Colore (New Bauhaus) inizia a formare un nucleo per un centro educativo indipendente e affidabile dove arte, scienza, tecnologia saranno uniti in un programma creativo, in cui sono state ricercate varie forme e tecniche sul loro impatto visivo e psicologico.

Le sue idee sono contenute in una serie di libri che diedero un ampio riconoscimento come educatore e teorico in cui K. sostiene che sia l'arte che la scienza sono *dispositivi per la creazione di immagini*.

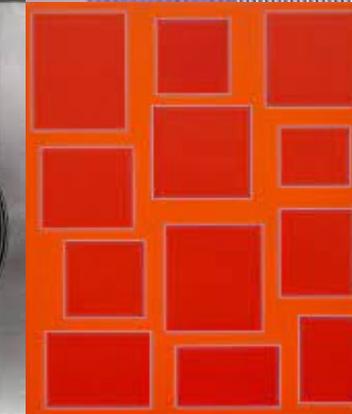
Il linguaggio visivo analizzato in modo sperimentale con esempi tratti dal mondo della pittura, della fotografia e della pubblicità: una *grammatica e sintassi della visione*.

La comunicazione ottica è uno dei mezzi potenzialmente più validi sia per riconciliare l'uomo con la sua conoscenza che per riplasmarlo in un essere integrato.

Il linguaggio delle immagini è in grado di diffondere il sapere più efficacemente di ogni altro mezzo di comunicazione.

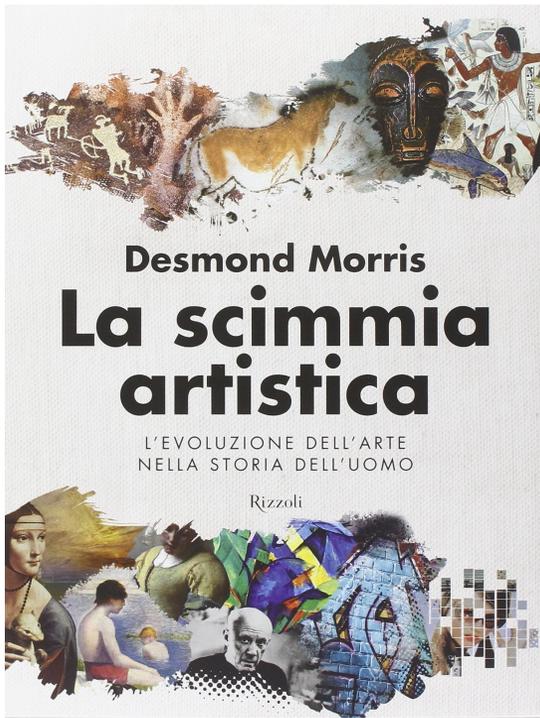
Permette all'uomo, di esprimere e riferire le sue esperienze in una forma **oggettiva**.

La comunicazione visiva è universale e internazionale; non conosce limiti di lingua, vocabolario o grammatica e può venire percepita dal letterato quanto dall'illetterato.



Angela P., *Da zero a tre anni*, Mondadori, Milano 2000  
Arnheim R., *Arte e percezione visiva*, Feltrinelli, Milano 1962  
Bonaccorsi A., *La via del disegno brutto. Riprenditi la libertà di disegnare e non smettere piu'!*, Terre di Mezzo, Milano 2019  
Brunner J. S., *Saper fare, saper pensare, saper dire, le prime attività del bambino*, Armando, Roma 1992  
Donsi L., Parrello S., *Disegnare il mondo. Disegno infantile e conoscenza sociale*, Liguori, Napoli 2005  
Cappelletti A., *Nido d'infanzia 2, disegno e narrazione*, Erickson, Trento 2009  
Oliviero Ferraris A., *Il significato del disegno infantile*, Bollati Boringhieri, Torino 1978  
**Kepes G., *Il linguaggio della visione*, Dedalo, Bari 1971**  
Morris D., *La scimmia artistica. L'evoluzione dell'arte nella storia dell'uomo*, Rizzoli, Milano 2013  
Munari B., *Fantasia*, Laterza, Rma-bari 1977  
Munari B., *Da cosa nasce cosa*, Laterza, Roma-Bari 1981  
Rodari G., *Grammatica della fantasia*, Einaudi, Torino 1973





# Desmond Morris La scimmia artistica

L'EVOLUZIONE DELL'ARTE  
NELLA STORIA DELL'UOMO

Rizzoli

La mano di Congo è quasi umana,

D. Morris, *L'arena*, 1976



L'evoluzione dell'espressione artistica riguarda un arco di tre milioni di anni. Desmond Morris, oltre che un essere un divulgatore scientifico ed etologo e racconta dall'analisi dell'arte umana in epoca preistorica e traccia lo sviluppo a partire dai nostri progenitori che vivevano di caccia e raccolta, fino all'epoca moderna.

Un percorso che svela come l'arte nelle sue molteplici manifestazioni rappresenti il vertice dell'attività umana, nonché la traccia del passaggio della nostra specie sul pianeta Terra.

Uno dei risvolti più curiosi di questa poliedricità riguarda il desiderio di unire insieme nei suoi interessi di esplorare l'arte in quanto concetto astratto, riguardante anche al resto del mondo animale.

Nel 1956 Morris pose un foglio e una matita a Congo, un giovane scimpanzé di due anni di età, mai avrebbe potuto immaginare quello che sarebbe successo da lì in avanti. L'animale non solo capì immediatamente il meccanismo, ma si appassionò al disegno e alla pittura e diventò autore di dipinti.



Angela P., *Da zero a tre anni*, Mondadori, Milano 2000  
 Arnheim R., *Arte e percezione visiva*, Feltrinelli, Milano 1962  
 Bonaccorsi A., *La via del disegno brutto. Riprenditi la libertà di disegnare e non smettere più!*, Terre di Mezzo, Milano 2019

Brunner J. S., *Saper fare, saper pensare, saper dire, le prime attività del bambino*, Armando, Roma 1992

Donsi L., Parrello S., *Disegnare il mondo. Disegno infantile e conoscenza sociale*, Liguori, Napoli 2005

Cappelletti A., *Nido d'infanzia 2, disegno e narrazione*, Erickson, Trento 2009

Oliviero Ferraris A., *Il significato del disegno infantile*, Bollati Boringhieri, Torino 1978

Kepes G., *Il linguaggio della visione*, Dedalo, Bari 1971

**Morris D., *La scimmia artistica. L'evoluzione dell'arte nella storia dell'uomo*, Rizzoli, Milano 2013**

Munari B., *Fantasia*, Laterza, Roma-Bari 1977

Munari B., *Da cosa nasce cosa*, Laterza, Roma-Bari 1981

Rodari G., *Grammatica della fantasia*, Einaudi, Torino 1973



Morris



Picasso



Mirò



Congo



Dalì

Bruno Munari

# Fantasia


 Editori Laterza

Per certe persone la fantasia è capriccio, bizzarria, stranezza.

Per altri è finzione, nel senso di non realtà, voglia, estro, ubbia.

Per certi contadini è il ballo popolare.

Per altri è allucinazione, fisima, ghiribizzo.

Può essere intesa come fantasticheria, come fantasmagoria, come ispirazione, come vena.

Per i militari è un esercizio che si fa ogni tanto, diverso dalle Regole Rigorose normali.

Fantasia è anche irregolarità, fare a vanvera, a casaccio.

E poi, come se non bastasse, l'invenzione non è anche fantasia?

E la fantasia non è anche invenzione?

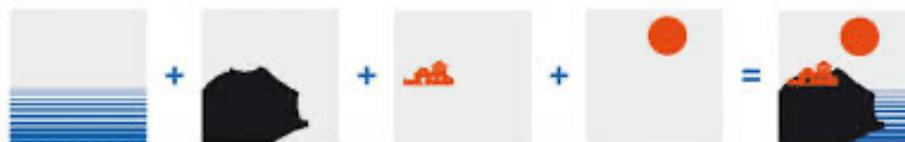
E come la mettiamo con l'immaginazione?

Una bugia è fantasia, invenzione o immaginazione?



La fantasia, l'invenzione, la creatività, pensano.

L'immaginazione, vede.



La fantasia permette di pensare qualcosa che prima non c'era



Bruno Munari ha dedicato particolare attenzione al mondo dei bambini: senza mai scindere la dimensione del contenuto da quelle della forma e del materiale, ha progettato libri, libri-oggetti e giochi-per-pensare allo stesso tempo.

10

Angela P., *Da zero a tre anni*, Mondadori, Milano 2000

Arnheim R., *Arte e percezione visiva*, Feltrinelli, Milano 1962

Bonaccorsi A., *La via del disegno brutto. Riprenditi la libertà di disegnare e non smettere più!*, Terre di Mezzo, Milano 2019

Bruner J. S., *Saper fare, saper pensare, saper dire, le prime attività del bambino*, Armando, Roma 1992

Donsi L., Parrello S., *Disegnare il mondo. Disegno infantile e conoscenza sociale*, Liguori, Napoli 2005

Cappelletti A., *Nido d'infanzia 2, disegno e narrazione*, Erickson, Trento 2009

Oliviero Ferraris A., *Il significato del disegno infantile*, Bollati Boringhieri, Torino 1978

Kepes G., *Il linguaggio della visione*, Dedalo, Bari 1971

**Morris D., *La scimmia artistica. L'evoluzione dell'arte nella storia dell'uomo*, Rizzoli, Milano 2013**

**Munari B., *Fantasia*, Laterza, Roma-Bari 1977**

Munari B., *Da cosa nasce cosa*, Laterza, Roma-Bari 1981

Rodari G., *Grammatica della fantasia*, Einaudi, Torino 1973



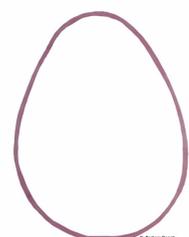
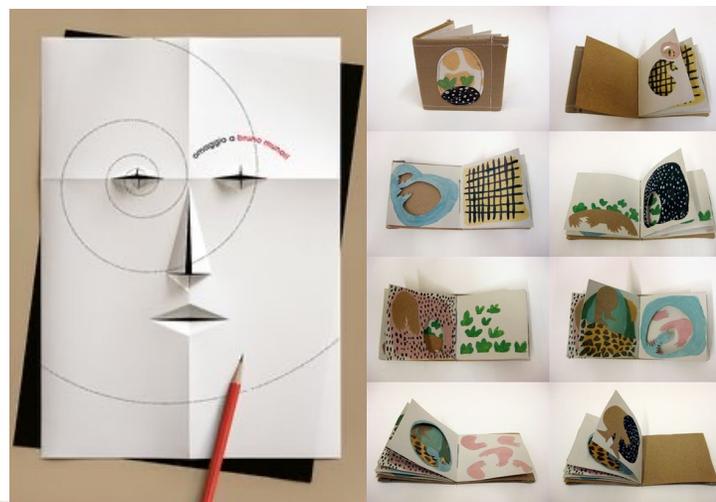
## Da cosa nasce cosa



M. sorprende l'osservatore partendo da un concetto essenziale e andando avanti a esplorarlo da tutte le prospettive possibili e in ogni possibile forma.

Ciò significa che qualunque approccio alla sua ricerca estetica dev'essere multi-direzionale, per affermare che è necessario pensare in almeno tre dimensioni.

Se vogliamo che il bambino diventi una persona creativa, dotata di fantasia sviluppata, e non soffocata, dobbiamo quindi fare in modo che il bambino memorizzi più dati possibili, nei limiti delle sue possibilità, per permettergli di fare più relazioni possibili [...]



clb

11



Angela P., *Da zero a tre anni*, Mondadori, Milano 2000  
Arnheim R., *Arte e percezione visiva*, Feltrinelli, Milano 1962  
Bonaccorsi A., *La via del disegno brutto. Riprenditi la libertà di disegnare e non smettere più!*, Terre di Mezzo, Milano 2019

Brunner J. S., *Saper fare, saper pensare, saper dire, le prime attività del bambino*, Armando, Roma 1992

Donsi L., Parrello S., *Disegnare il mondo. Disegno infantile e conoscenza sociale*, Liguori, Napoli 2005

Cappelletti A., *Nido d'infanzia 2, disegno e narrazione*, Erickson, Trento 2009

Oliviero Ferraris A., *Il significato del disegno infantile*, Bollati Boringhieri, Torino 1978

Kepes G., *Il linguaggio della visione*, Dedalo, Bari 1971

Morris D., *La scimmia artistica. L'evoluzione dell'arte nella storia dell'uomo*, Rizzoli, Milano 2013

Munari B., *Fantasia*, Laterza, Roma-Bari 1977

Munari B., *Da cosa nasce cosa*, Laterza, Roma-Bari 1981

Rodari G., *Grammatica della fantasia*, Einaudi, Torino 1973

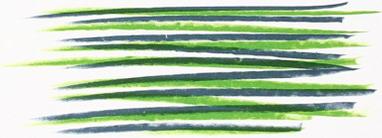


*La creatività non deve essere e non è mera improvvisazione, priva di metodo  
La creatività deve avvalersi della metodologia*

Gianni Rodari

## GRAMMATICA DELLA FANTASIA

Introduzione all'arte di inventare storie



Einaudi Ragazzi

Un maestro e pedagogo, che ha creduto fortemente che insegnare non significasse trasmettere delle nozioni ai ragazzi, ma anche educarli. Il pilastro della pedagogia rodariana è la creatività, come spiega nella *Grammatica della Fantasia*, il suo unico testo teorico, che si rivolge a chi crede nella necessità che l'immaginazione abbia il suo posto nell'educazione; a chi ha fiducia nella creatività infantile; a chi sa quale valore di liberazione possa avere la parola. Secondo Rodari, un bambino troverà la forza e il coraggio di lottare per costruire un mondo migliore solo se sarà capace di immaginare cose che non esistono; il compito dell'adulto è quello di stimolare la sua fantasia, fornendogli gli strumenti affinché la creatività emerga. Nell'opera di Rodari la creatività non è mai intesa come gioco e divertimento allo stato puro.

Come si fa a inventare le storie? quale arte, tecnica, metodica. Non si tratta di analizzare materiali narrativi dati, di ritrovare forme comuni e, in termini molto induttivi, di ricostruire le tecniche adoperate al momento dell'invenzione narrativa.

Si pone non nella prospettiva del ricevente ma in quella dell'emittente. il binomio fantastico non accosta soltanto parole.

Riguarda anche singole lettere, frasi compiute, frammenti testuali, interi discorsi.

Così in *Cappuccetto rosso* le cose possono invertirsi, il lupo diventando buonissimo e la nonna cattivissima. Rodari racconta come principio del binomio fantastico possa essere applicato a storie che fanno uso di altri codici, da quello appunto degli oggetti alle immagini: *le tecniche narrative potrebbero essere trasferite in altri linguaggi.*

*Fantasia*, è dedicato alle pratiche inventive e immaginative nel mondo della grafica.

La fantasia, scrive Munari, sta nella capacità di istituire rapporti improbabili, possibilità di relazioni nuove, di originali contrasti di idee, formati, colori, materiali, sagome, ribaltando forme e funzioni degli oggetti.



12

Angela P., *Da zero a tre anni*, Mondadori, Milano 2000  
Arnheim R., *Arte e percezione visiva*, Feltrinelli, Milano 1962  
Bonaccorsi A., *La via del disegno brutto. Riprenditi la libertà di disegnare e non smettere più!*, Terre di Mezzo, Milano 2019  
Brunner J. S., *Saper fare, saper pensare, saper dire, le prime attività del bambino*, Armando, Roma 1992  
Donsi L., Parrello S., *Disegnare il mondo. Disegno infantile e conoscenza sociale*, Liguori, Napoli 2005  
Cappelletti A., *Nido d'infanzia 2, disegno e narrazione*, Erickson, Trento 2009  
Oliviero Ferraris A., *Il significato del disegno infantile*, Bollati Boringhieri, Torino 1978  
Kepes G., *Il linguaggio della visione*, Dedalo, Bari 1971  
**Morris D., *La scimmia artistica. L'evoluzione dell'arte nella storia dell'uomo*, Rizzoli, Milano 2013**  
Munari B., *Fantasia*, Laterza, Roma-Bari 1977  
Munari B., *Da cosa nasce cosa*, Laterza, Roma-Bari 1981  
**Rodari G., *Grammatica della fantasia*, Einaudi, Torino 1973**



disegni di Emanuele Luzzati

Angela P., *Da zero a tre anni*, Mondadori, Milano 2000

Arnheim R., *Arte e percezione visiva*, Feltrinelli, Milano 1962

Bonaccorsi A., *La via del disegno brutto. Riprenditi la libertà di disegnare e non smettere più!*, Terre di Mezzo, Milano 2019

Bruner J. S., *Saper fare, saper pensare, saper dire, le prime attività del bambino*, Armando, Roma 1992

Donsi L., Parrello S., *Disegnare il mondo. Disegno infantile e conoscenza sociale*, Liguori, Napoli 2005

Cappelletti A., *Nido d'infanzia 2, disegno e narrazione*, Erickson, Trento 2009

Oliviero Ferraris A., *Il significato del disegno infantile*, Bollati Boringhieri, Torino 1978

Kepes G., *Il linguaggio della visione*, Dedalo, Bari 1971

Morris D., *La scimmia artistica. L'evoluzione dell'arte nella storia dell'uomo*, Rizzoli, Milano 2013

Munari B., *Fantasia*, Laterza, Rma-bari 1977

Munari B., *Da cosa nasce cosa*, Laterza, Roma-Bari 1981

Rodari G., *Grammatica della fantasia*, Einaudi, Torino 1973



# WORKSHOP IN 8 EPISODI

*Il gioco è il lavoro del bambino*

Maria Montessori

	Sapevo che...	
Ho imparato che...		Non mi sarei mai aspettato che...

Agnese Pianigoni



# 1. Il Bosco Curioso

## Costruire un Albero

### Obiettivo :

Stimolare la Creatività e la Fantasia Infantile  
Sviluppare Capacità Oculo-Manuale.

### Metodo :

Attraverso lo strappo di alcuni fogli di carta da Imballaggio realizzare, sul pavimento.  
La struttura di un albero corredato con disegni e pitture che rappresentano gli elementi propri dell'albero, come foglie, rami, corteccia, ecc.  
Ed elementi come impropri funghi, insetti, nidi, uccelli, ecc.

### Strumenti :

Carta da pacchi, colla, forbici, colori a tempera, pennelli, matite, ecc.

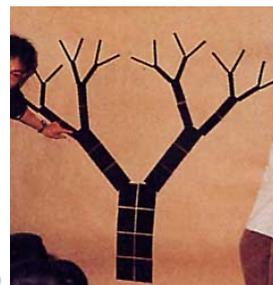
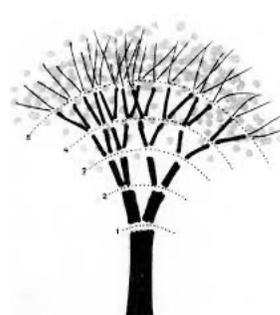
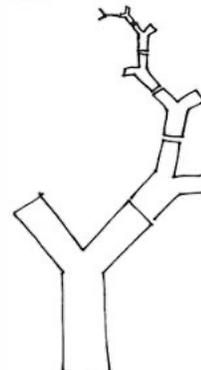
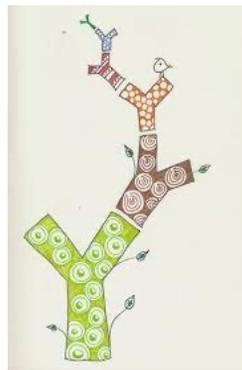
### Documentazione :

Servizio fotografico, ppt con commento,

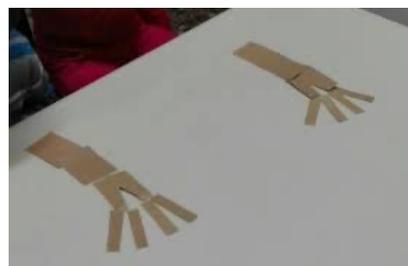
### Note:

l'albero verrà distrutto dai bambini in un clima di festa, dove si elevano pezzi di carta volanti.

Rif.: Munari B., *Fantasia*, Roma-Bari 1977



Albero



Bosco



## 2. Il Rigattiere Magico

### Costruire una Storia Museale

#### Obiettivo :

Sviluppare Capacità Creative. Sapere collegare relazioni visive, inventare, osservare, manipolare.

#### Metodo :

Attraverso la ricerca di oggetti di vario genere, preferibilmente desueti e non più utilizzabili, ricreare una mini-storia di un improbabile universo in miniatura. Un racconto da esporre con apposite indicazioni descrittive cartacee.

#### Strumenti :

Cartoncino, colla, colori, ricerca materiali da spiaggia, bosco, reperti domestici, ecc.

#### Documentazione :

Servizio fotografico, ppt con commento.

#### Note:

La mostra avrà i contenuti indicativi, nel racconto di un rigattiere, di un percorso immaginario con riutilizzo di materiali sospesi e/o abbattuti.

**Rif.:** Munari B., *Fantasia*, Roma-Bari 1977

### 3. Il Pensiero Visivo

#### Lo strappo di sdrucitura e lacerazione

##### Obiettivo :

Stimolare la Creatività e la Fantasia Infantile  
Sviluppare la Percezione, Individuare le Forme,  
Ricompone le Immagini con le Forme Acquisite.

##### Metodo :

Attraverso lo strappo di alcuni fogli di carta,  
individuare, con figure, disegni e testi, quello  
che la forma suggerisce.  
Un collage improprio di pitture e immagini  
che rappresentano gli elementi descrittivi di  
un immaginario collettivo.

##### Strumenti :

Fogli di carta, cartoncino, colla, forbici, strappi,  
colori vari e materiali di assemblaggio.

##### Documentazione :

Servizio fotografico, ppt con commento,

##### Note:

Segue una discussione organizzativa sulle scelte  
opportune per una figurazione propositiva  
dell'immagine.

**Rif.:** Munari B., *Fantasia*, Roma-Bari 1977



## 4. Vis-Tattile e Polisensorialità

### Il Librino delle Storie Tese

#### Obiettivo :

Sviluppare le capacità creative e la composizione Fantastica. Saper inventare delle storie astratte. Evidenziare aspetti cromatici e sinergie visive.

#### Metodo :

Attraverso l'utilizzo di fogli di carta/cartoncino multicolore creare un volumetto con delle storie astratte, con riferimenti ad un progetto visivo . Una partizione di insieme che raffigura un modo di analizzare forme e colori.

#### Strumenti :

Fogli di cartoncino colorato, colla, forbice, taglierino, righello,

#### Documentazione :

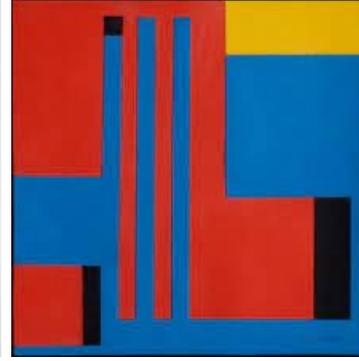
Servizio fotografico, ppt con commento, breve Relazione sulla storia. Rilegatura a spirale, cartoncino format cm. cm. 11 x 10, copertine a spessore.

#### Note:

La rappresentazione mira ad un corretto uso delle forme e dei colori e la sequenza delle immagini .

**Rif.:** Munari B., *Fantasia*, Roma-Bari 1977





## 5. Sculture Mobili Sensori Oculari per Rilievi da Viaggio

### Obiettivo :

Sviluppare la manualità per la composizione di oggetti fragili. Saper generare elementi 3d da figure bidimensionali.

### Metodo :

Attraverso l'uso di cartoncini colorati, sapientemente modellati, realizzare sculture leggere trasportabili. Una composizione che permette di realizzare un oggetto pieghevole.

### Strumenti :

Fogli di cartoncino colorato, forbice, taglierino, righello,

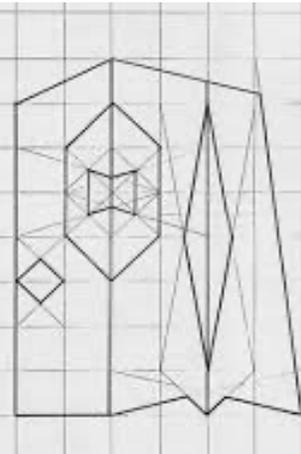
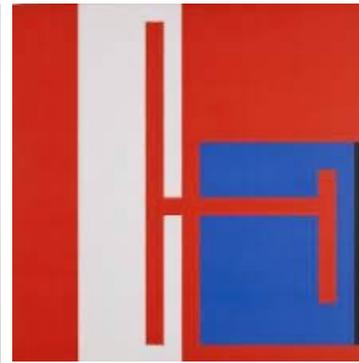
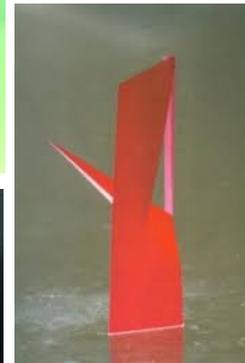
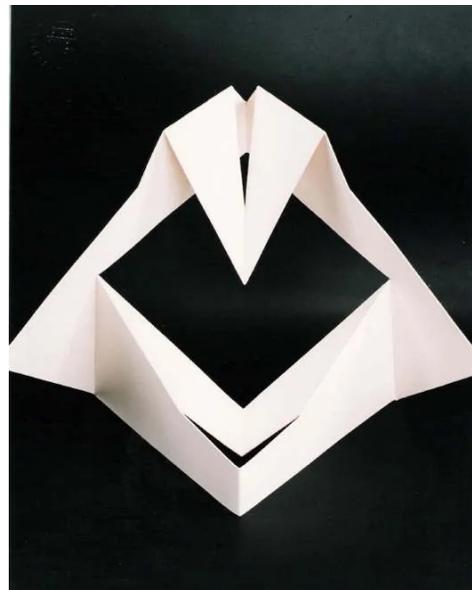
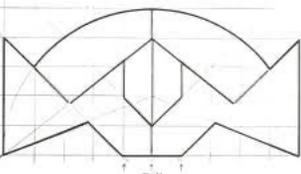
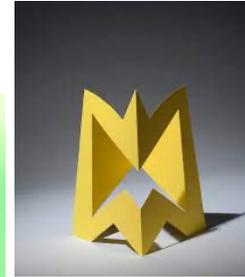
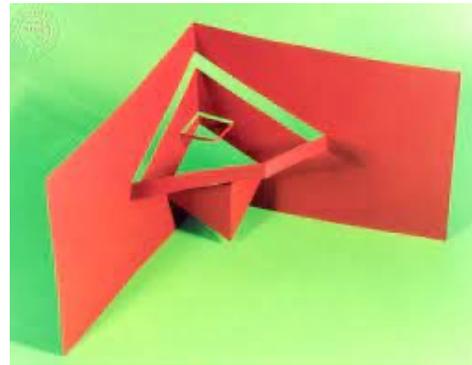
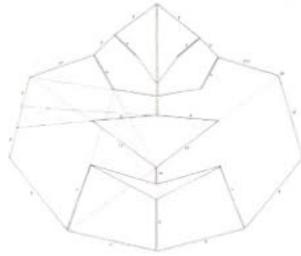
### Documentazione :

Servizio fotografico, ppt e analisi geometrica.

### Note:

La rappresentazione consente di calibrare rapporti di dimensione taglio, piegatura e geometrie formali.

Rif.: Munari B., *Codice ovvio*, Torino 1971



## 6. Acetosi Acetati Il livello magico

### Obiettivo :

Capacità di comunicare visivamente. Saper inventare delle storie con immagini in trasparenza.  
Un racconto multiplo con sovrapposizioni di figure a tema.

### Metodo :

Utilizzando dei fogli di acetato, da sovrapporre singolarmente, configurare tante storie intercambiabili. In ogni acetato va disegnato un solo elemento figurativo per la rappresentazione di un racconto.

### Strumenti :

Fogli di acetato A4 trasparenti o colorati, pennarelli uni-posca, colori a tempera, pennelli a punta.

### Documentazione :

Servizio fotografico, ppt con commento, breve relazione sulle storie.

### Note:

La rappresentazione mira ad un corretto uso delle forme e dei colori e la sequenza delle immagini .

Rif.: Munari B., *Da cosa nasce cosa*, Roma-Bari 1981



## 7. Sovrapposizioni e continuità visive

Passo passo, passo dopo passo, passo dopo l'altro

### Obiettivo :

Saper riconoscere nelle sequenze delle immagini la conoscenza della mutazione. Il prodotto della fantasia nasce da relazioni che il pensiero fa con ciò che conosce.

Fantasia = Conoscenza = Percezione = Immagine = Continuità

### Metodo :

Partendo da un soggetto, attraverso un serie di passaggi, capire le mutevoli mutazioni sequenziali del medesimo oggetto. Utilizzando dei cartoncini di forma quadrata stabilire visivamente, con il disegno o elementi affini di varia natura, una contiguità di immagini in prospettiva simile, con elementi figurativi per una rappresentazione processionale.

### Strumenti :

Cartoncini di formato acetato A4, pennarelli, colori, stoffe, spago, semi, foglie, ec.

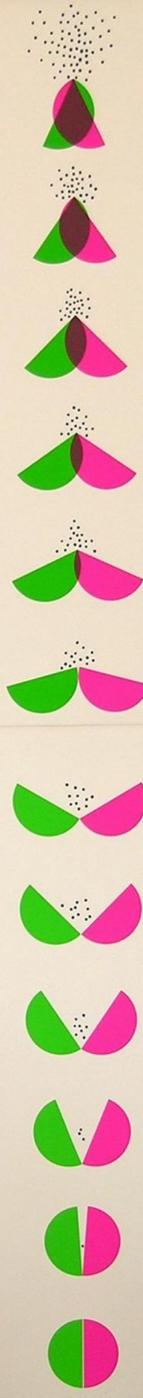
### Documentazione :

Servizio fotografico, ppt con commento, breve relazione esperienziale di un procedimento strutturale .

### Note:

La rappresentazione mira a creare una elasticità di pensiero e una successione intuitiva per un abbinamento delle forme e delle immagini .

Rif.: Munari B., *Fantasia*, Roma-Bari 1977



# Ci vuole un fiore

(testo di Gianni Rodari - musica di L. Bacalov - S. Endrigo)

Le cose di ogni giorno raccontano segreti  
a chi le sa guardare ed ascoltare.

Per fare un tavolo ci vuole il legno  
per fare il legno ci vuole l'albero  
per fare l'albero ci vuole il seme  
per fare il seme ci vuole il frutto  
per fare il frutto ci vuole un fiore  
ci vuole un fiore, ci vuole un fiore,  
per fare un tavolo ci vuole un fio-o-re.

Per fare un fiore ci vuole un ramo  
per fare il ramo ci vuole l'albero  
per fare l'albero ci vuole il bosco  
per fare il bosco ci vuole il monte  
per fare il monte ci vuol la terra  
per far la terra vi Vuole un fiore  
per fare tutto ci vuole un fio-r-e

Per fare un tavolo ci vuole il legno  
per fare il legno ci vuole l'albero  
per fare l'albero ci vuole il seme  
per fare il seme ci vuole il frutto  
per fare il frutto ci vuole il fiore  
ci vuole il fiore, ci vuole il fiore,  
per fare tutto ci vuole un fio-o-re.

Le cose di ogni giorno raccontano segreti  
a chi le sa guardare ed ascoltare...



Amleto:

Vedete quella nuvola laggiù?

Non ha quasi la forma d'un cammello?

Polonio:

Càspita! Ci somiglia veramente!

Amleto:

O piuttosto, direi, ad una donnola.

Polonio:

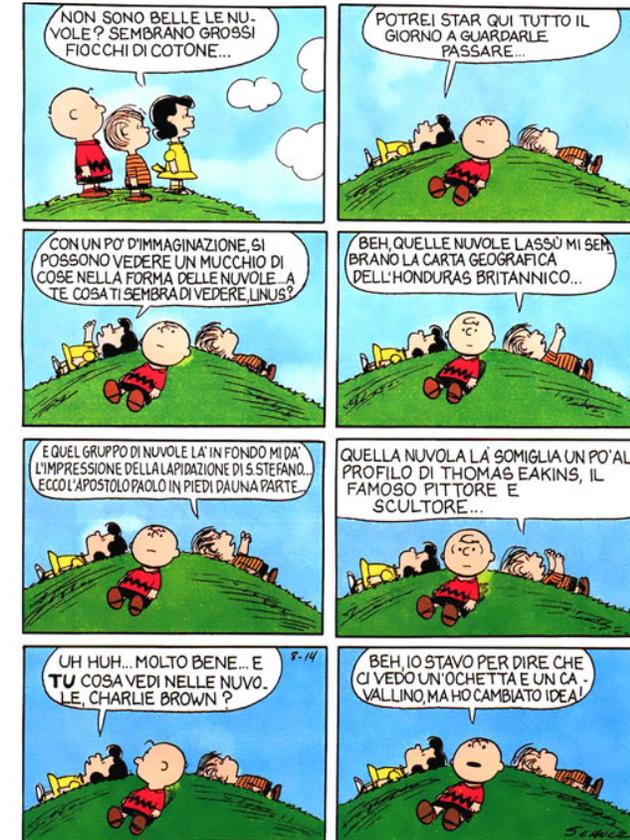
Dal dorso, infatti, sì, sembra una donnola...

Amleto:

O una balena...

Polonio:

Proprio, una balena.





## 8. Facce Facciose Volti Insoliti per un Ritratto

### Obiettivo :

Saper costruire, in maniera integrata, volti e visi caratterizzanti che definiscono in modo espressivo un'immagine infantile. Articolare tratti, tagli e vuoti con proiezioni correlate al modello visivo.

### Metodo :

Utilizzando dei fogli di diversi materiali e colori raffigurare dei volti in maniera spontanea e creativa. Mescolare, cambiare, mutare su innumerevoli variazioni segni e forme con differenti evoluzioni di immagine.

### Strumenti :

Fogli e altri materiali in A4, pennarelli, matite colorate, spago, semi, prodotti di merceria, ecc.

### Documentazione :

Servizio fotografico, ppt, breve

### Note:

La rappresentazione mira ad un corretto uso delle forme e dei colori per la descrizione ottica di un volto creativo.

**Rif.:** Munari B., *Codice ovvio*, Torino 1971

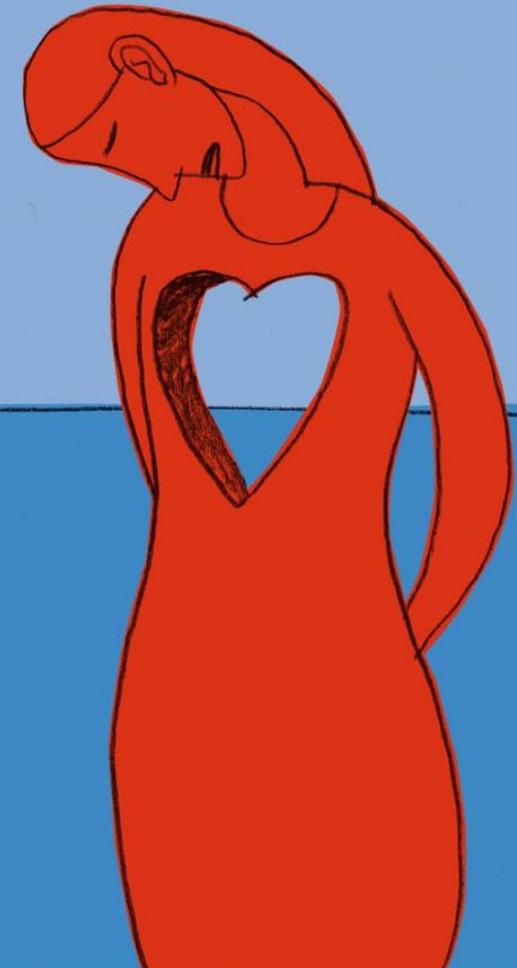
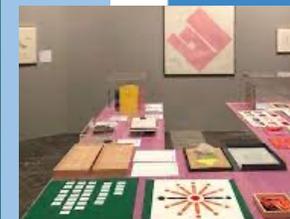
## 9. Le Mostre del Mostrare

Allestimenti minimi per metafore sostenibili

Esporre e comunicare sull'espressione di una cultura visuale equilibrata e di una esperienza materica, identifica con immediatezza i termini di una comunicazione.

### TAVOLO LABORATORIO

Il problema è progettare una struttura semplice e adattabile per esporre oggetti e discutere su argomenti ed elaborati In Power point e Disegni, in forma individuale e di gruppo operativo.



**Arte visiva e percezione dell'immagine da 0-3 anni . Scienze dell'educazione e della formazione 2022.2023**

Cognome e Nome .....matr. ....

Ph/Dis

Data e luogo di nascita .....

Tel./Mob. ....e-mail .....@.....

*firma* .....

-----  
Assegnazione: .....

Gruppo operativo: .....

Note: .....AV/PdI

Corso condotto da Gianni Brandolino e Daniele Colistra con Daniela Chilà, Antonino Sergi, Giovanna Vadalà

**SCHEDA DI ISCRIZIONE PER LA DIDATTICA IN PRESENZA**

## Elenco degli Iscritti

## **Elenco dei Gruppi Operativi e dei Gruppi del Workshop**



Re Leonzio

Il Granduca

Tonio

Orso Salnitro

Professore De Ambrosiis

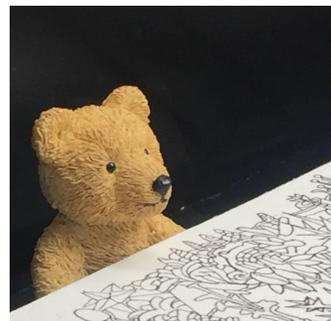


1902 - "Terry Bear" è disegnato da Clifford K. Berryman  
in *drawing the line in Mississippi* - Lusiana e Missouri

1903 - Fiera del Giocattolo Lipsia



1903 - Moris Michtom e la moglie Rose misero in vetrina due orsetti di pezza nel negozio di Brooklin - "Teddy's Bears"





Carll Cneut, illustrator of children's books . Illustration for the book "Monster, Don't Eat Me!" -2014

## Selection Book



Il teatrino per kamishibai può essere trasformato in teatrino delle ombre semplicemente fissando sul retro un foglio di carta forno con qualche pezzetto di nastro adesivo o con uno schermo per le ombre o anche come piccolo teatro per burattini e marionette. Con il teatrino sono inclusi gli 'Hyosige', i tradizionali legnetti da tenere al collo che il cantastorie usa picchiando tra di loro per attirare il pubblico prima della rappresentazione.

Grazia Bono

Nota: la recensione è tratta da una descrizione del testo





Per tutta la vita ti è stato detto di evitare il disordine, di cercare di mantenere tutto sotto controllo, di colorare all'interno dei margini, di rendere ogni cosa perfetta e di evitare a ogni costo il contatto con sostanze che macchiano. Questo libro ti chiede di fare esattamente il contrario. Consideralo la tua sala giochi, un posto dove esplodere, lasciarti andare, un luogo da mettere a soqquadro dove fare tutto quello che non ti è concesso fare nel "mondo reale". E tempo di mettere disordine. Tre regole da tenere a mente: Non cercare di realizzare qualcosa di bello. Non pensare troppo (non esiste la parola "sbagliato"). Continua, ad ogni costo.

Selection Book

Daniele Colistra

Nota: la recensione è tratta da una descrizione del testo



*L'uomo che viaggia e non conosce ancora la città che lo aspetta lungo la strada, si domanda come sarà la reggia, la caserma, il mulino, il teatro, il bazar.*

Italo Calvino

Selection Book

Antonino Sergi

Selection Book



Un progetto di educazione ambientale che promuove un territorio nei suoi aspetti paesaggistici e nelle sue tradizioni, attraverso un teatro itinerante.

Il sito, caratterizzato dalla Rocca del Drako e dalle Caldaie del Drako, delinea un profilo in cui arte e scienza trovano un loro punto di fusione, traducendo una scena territoriale in teatro.

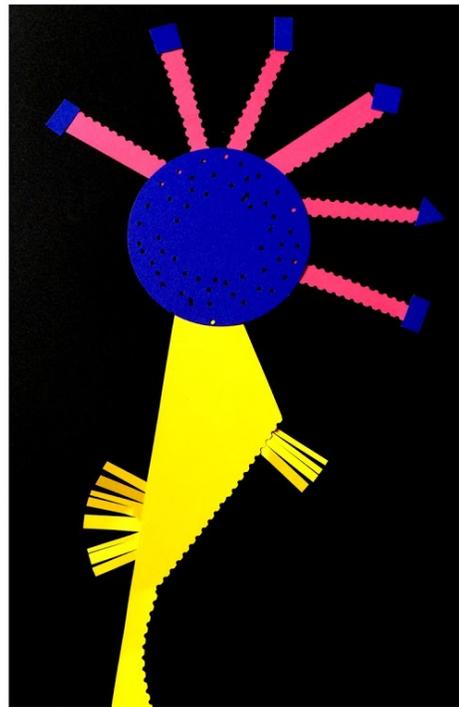
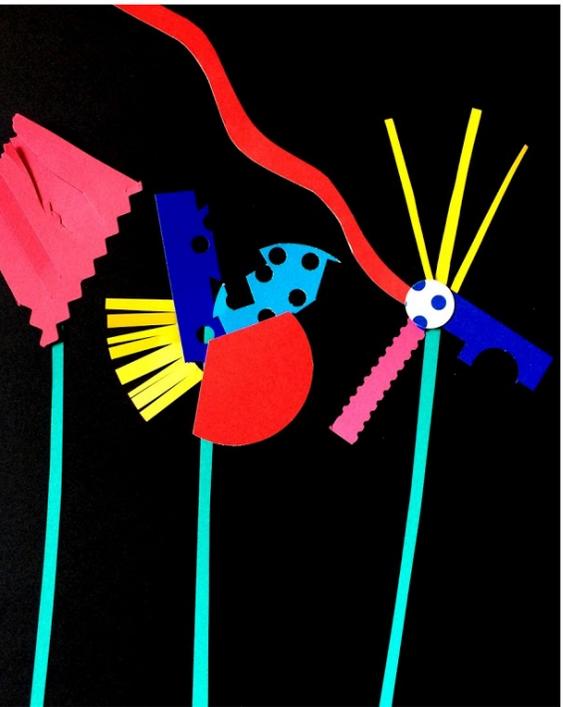
Giovanna Vadalà

Nota: la recensione è tratta da una descrizione del testo



*Lasciati guidare dal bambino che sei stato*  
José Saramago





I bambini fanno  
qualcosa che la  
maggior parte della  
gente ha dimenticato

*Keith Haring*

# ***Il bambino è il maestro***

Maria Montessori



## Prime storie

Nella città di cartone scorre  
l'immagine degli incontri inusuali  
e smisurati.

Si susseguono tra disegni infantili dei  
sogni che, si legano, si sciolgono,  
si inseguono come trame inconsuete  
sui fogli di un taccuino che strappano  
l'immaginario di un acerbo sentire.

Scalano le vette, si arrampicano alle  
nuvole e raggiungono la sommità  
descrittiva dell'istinto.

Sono mani veloci che afferrano  
attimi di un apparire, misurano la  
suggerione del tempo e nel  
chiaroscuro fendono l'aria rarefatta  
di una stanza senza orme.

Fiato di un vuoto sospeso di forme  
vaganti, avvolgenti, che hanno deciso  
di portare lontano, nella ricerca di un  
inconsueto e difficile scenario.

Strumenti che stridono note, urlano,  
sfinite si poggiano come delle piume  
a terra, si rialzano e squarciano un  
racconto disegnato, si insidiano tra i  
pertugi dei pori di cellulosa segnando  
ferite d'inciso.

Rotondità del sentire, stringono le  
corde delle emozioni, segnano il  
ritmo del crescere un nano.

E tu, che suggerisci di alcove distratte  
e sfuggenti, ti senti felice prigioniero  
di una libertà assoluta, dell'idea  
spicciola che si aggrappa ad un sogno  
scordato, della sonorità aspra e soave  
che riempie di gusto i respiri di un  
genere.

Gridano silenti sullo strofinio della  
grafite e si susseguono sfiniti i tratti per  
ogni dove, volano come piume al  
vento, si rialzano e definiscono modelli  
che si insediano sul rendicontare  
dell'anima.

Sono rotondità di un alto sentire,  
stringe le corde delle emozioni,  
segna il ritmo dell'incidere nel  
rocambolesco soffio di un'espressione.

E tu, distratto lettore rilevi un sentore  
di rugiada che si aggrappa ad un sogno  
scordato, sonorità soave che riempie  
di gusto in respiri ed episodi nel polo  
d'infanzia travolta e svanita.

## Conclusioni

L'esperienza porta i contenuti espressivi di una conoscenza e di una ricerca attraverso modelli segnati da una storicizzazione pragmatica che ha come riferimento un ordinamento didattico nelle *scuole per l'infanzia*, da zero a tre anni.

Precursori di continuo apprendere sono le attività che appartengono alla specificità del relazionarsi con un *modus operandi* che adopera sistemi di comunicazione, semplicità e chiarezza nel linguaggio che, nelle forme, nei codici e nelle convenzioni elementari, affrontano la percezione un immaginario significativo.

Strumenti che si adattano ad una vocazione grafica e di espressione elementare, sono modi ed opportunità di movimenti casuali, per sostenere una conoscenza comunicativa nella personalità dei bambini dove si esprimono le emozioni del proprio mondo interiore.

Il fattore che si evince nella lettura è l'interesse che si propone attraverso le arti visive, un apprendimento sostanziale per giovani leve che nell'esercizio di maturità finalizzano degli interlocutori attivi un'immagine propria del livello espressivo fondamento di ogni possibile aspetto di conoscenza adattativa.

Il vero problema che si intuisce è saper interpretare i segni della percezione per capire cosa provano e cosa pensano. Nell'espressività di ogni condizione al cospetto dell'essere educante si propone, con delle attività plausibili, attraverso un gioco di identità del crescere secondo canoni sperimentali per un efficace espressione del divenire.

Gli esercizi sul campo teorico della disciplina sono congiunti alla volontà di costruire, nella parte applicativa, un sistema di relazioni che tra gioco e finzione si adattano in maniera elementare alla crescita e allo sviluppo alla formazione di un pensiero visivo ed esplicito per la definizione di un'immagine e un corollario di spunti e temi che diventano espressione del fare, far sapere e saper fare.

La logica diviene opportunità di conoscenza attraverso i *maestri* che hanno condotto con rilievi e contenuti le forme di un pensiero pedagogico e una proiezione formativa nei territori dell'infanzia.

Sin dai suoi primi mesi di vita, il bimbo interagisce con la realtà che lo circonda ed avverte la sua manina come un elemento esterno.

Fino a coglierla poi, tra i due e tre anni di età, come parte di sé e, allora, diventa per lui uno strumento di comunicazione e svela la nascita di un suo personalissimo segno.

E poi le prime forme chiuse, quando il bimbo inizia ad avere una maggiore consapevolezza e percezione della realtà che lo circonda.

Solo dopo i tre anni, per qualche bimbo anche a quattro e cinque anni, il segno si arricchisce di significati e simbolismo e si sviluppano i disegni veri e propri.

### La fase evolutiva dei due anni

*A due anni il linguaggio verbale non è ancora ben padroneggiato e la scrittura e la lettura sono ancora lontane, è il periodo in cui il bimbo inizia a pronunciare le prime sillabe. A questa età il bambino fatica ad esprimere i propri sentimenti con la parola e proprio attraverso lo “scarabocchio” definisce e consolida la propria personalità. E’ inoltre l’età in cui i bimbi acquisiscono un’autonomia ed indipendenza nuove, che prima non possedevano e che potenzieranno alla scuola dell’infanzia”, [...]*

*“Lo scarabocchio ci mostra come il bambino si atteggi e si relazioni alla realtà ed è utile non solo come canale espressivo ma anche perché allena molteplici capacità, prima fra tutte il controllo corporeo e la coordinazione oculo-manuale, sviluppa la motricità del tenere in mano un pastello ed aiuta il movimento del braccio che si utilizza” [...]*

Lo “scarabocchio” è, dunque, importante per la crescita del bambino, tanto quanto parlare e camminare, perché:

- attiva un processo creativo e di verifica che diventerà, via via, istinto di soluzione dei problemi;
- è la prima manifestazione del disegno infantile che permetterà di acquisire competenze utili per la scrittura.



Irene 2022

*Gli adulti da soli non capiscono  
niente, ed è stancante per i  
bambini dover sempre spiegare  
tutto.*

*Il Piccolo Principe*

*Teacher Main*



## Il disegno e l'inconscio

A qualsiasi livello lo si esamini, il disegno è sempre e comunque un'espressione artistica in diretto contatto con l'inconscio, ed è un ottimo strumento per capire il mondo interiore dei bambini e il loro sviluppo mentale.

<https://psiche.santagostino.it/2020/09/04/disegni-dei-bambini/>

## La relazione tra segno grafico e temperamento / 1

Esiste una relazione tra segno grafico e temperamento?

*“Solitamente gli scarabocchi vengono utilizzati dai bimbi per scaricare energie, emozioni e sentimenti negativi o positivi, ovviamente crescendo (verso i tre anni), sviluppando una maggiore proprietà di linguaggio, anche lo scarabocchio acquista un diverso significato” [...].*

*“Mettersi davanti ad un foglio bianco per i bimbi piccoli della sezione primavera, diventa un vero e proprio specchio emotivo, è liberatorio, spesso non disegnano con uno scopo preciso” [...].*

Il segno grafico spesso definisce un universo interpretativo spesso ignoto, perché esistono diversi parametri per interpretare uno scarabocchio.

Ogni bambino lascia la propria traccia: la magia sta proprio nel vedere come ogni segno è unico, inimitabile, così come unica è la personalità e l'indole di ogni piccolo.

<https://www.bolchinicascinacorba.org/segno-grafico-bambini-2-anni/>



Pietro - 2022



**dal modo in cui il bambino tiene la matita:**

si può capire se è nervoso o rilassato;

**dal punto di partenza del disegno:**

se il bimbo parte dal centro del foglio è solitamente più sicuro di sé, se parte da un lato potrebbe essere un bimbo particolarmente timido;

**dagli spazi occupati:**

se sono ampi indicano sicurezza, al contrario figure piccole potrebbero denotare paure ed inibizioni, tratti in basso indicano che il bimbo ha bisogno di rassicurazioni, in alto che è creativo e fantasioso.

Se il disegno esce dai bordi – cosa normale nei primi scarabocchi in cui vi è incapacità di controllare il movimento della mano – può indicare una volontà di opporsi o insicurezza;

**dalla pressione adoperata nel tratto:**

se è leggera indica sensibilità e timidezza, se è marcata indica grande energia, talvolta un disagio o un bisogno di essere riconosciuto;

**dalle forme scelte e rappresentate:**

linee curve sono solitamente morbide e dolci, dimostrano socievolezza; la linea spezzata indica tensione e disagio, temperamenti incostanti, insicurezza; i cerchi indicano l'esigenza di riorganizzare, di trovare il perché e la logica in ogni cosa; se ci sono angolature il segno potrebbe indicare una spigolosità caratteriale; un segno caotico indica a volte la necessità di esprimere il proprio mondo interiore e di essere ascoltati; i puntini sparsi qua e là indicano una richiesta di aiuto ad affrontare le proprie paure;

**dai colori utilizzati:**

occorre valutare il colore dominante e preferito o il colore utilizzato in maniera impropria (disgiunta dalla realtà, naturalmente per le conoscenze che ci si può aspettare per la specifica fascia di età).

**blu:** sensibilità; **giallo:** accumulo di tensione; **nero:** poca serenità; **rosso:** eccesso di energia, ribellione; **verde:** buon equilibrio interiore.

Se il disegno è maggiormente colorato nel lato destro, in quanto molti bimbi colorano la metà del foglio della mano che inizialmente usano, è anche l'elemento di una personalità timida, se invece il disegno parte dal centro del foglio scegliendo il colore rosso, è sinonimo di sicurezza.

Il tratto è talvolta leggero e altre volte pesante, in quest'ultimo caso denota energia. Le forme espresse sono varie, spezzate, continue, curve, perciò possiamo dire che ha una personalità serena e anche i molti colori utilizzati esprimono il suo grande desiderio di sperimentare.



# Gianni Rodari

Puntare sul bambino impone attenzione, spirito di servizio, impegno costante a essere, per lui, le cento cose di cui ha bisogno: il compagno di crescita, di gioco e di scoperta, l'animatore, l'esperto, il potere che gli procura gli strumenti che gli servono, l'adulto che lo provoca, gli rivela nuovi orizzonti, nuove direzioni di movimento. Noi siamo i gradini della scala che il bambino sale.

*Scuola di fantasia*



I futuri non realizzati sono solo rami del passato : rami secchi – Italo Calvino

Every child <sup>is</sup> an artist.

— PABLO PICASSO —

