

Loretta Callegari (a cura di)

DIDATTICA

di 4 laboratori creativi

colore formato segno texture

Questo libro didattico è illeggibile, mi sono detto. Mi è capitato una volta di sentire un dialogo tra due signore che si scambiavano notizie su un nuovo punto a maglia. Il loro dialogo era incomprensibile ai non addetti e solo a loro. Mi pare che così sia per questi testi. La curatrice, che è insegnante alle elementari (Istituto Comprensivo di Trevignano, Treviso) si rivolge infatti a colleghi che hanno partecipato a uno (almeno) di questi 4 laboratori. La sua azione didattica cerca di individuare tutti i momenti essenziali di una attività scandendoli nella relativa e semplice operatività. Solo che non c'è di peggio che descrivere quel che si deve fare, magari per chi non lo ha ancora fatto concretamente. Un conto è leggere e un conto è fare. Forse da tutto questo si può ricavare una morale, chissà? Intanto reputo interessante lo sforzo della Callegari che indica il percorso di programmazione di 4 laboratori creativi fornendo un materiale utile a chi già progetta l'attività perché la conosce. E poi, forse, ottiene un altro scopo: quello di incuriosire e anche irritare, perché no. Qualcuno potrebbe dire (penso a tanti genitori e colleghi): ma che razza di cose si fanno oggi a scuola? La scuola è stanca più che mai, gli insegnanti non leggeranno mai queste sequenze di esperienze. Per i genitori sono incomprensibili. Ognuno vede quello che sa! Vorrei solo aggiungere che ognuno di questi esercizi porta tanta felicità di fare per capire... Ma questo non si può spiegare. Alla scuola che senza riflettere è passata direttamente dal libro di testo al computer dico solo che non creda di essere all'avanguardia. E ai genitori (scusate l'evidente arroganza) dico che i figli che non sanno fare un nodo o piegare un foglio sono quelli che spesso rispondono male. Se qualcuno si irrita per queste cose e questo libro illeggibile, se la faccia passare. Si può scrivere un libro illeggibile proprio sulla felicità. Ed è il libro più bello. E non si può spiegare, perché bisogna viverlo.

6 gennaio 2002

R. Pittarello

4 LABORATORI CREATIVI

Finalità educativa generale: potenziare la creatività.

1° momento

SPERIMENTAZIONE (sapere come fare)

- Non spiegare a parole gli esercizi.
- Far sempre vedere prima di richiedere l'esecuzione.
- Far fare, attraverso la naturale disposizione dei bambini a fare, quello che hanno visto fare.

2° momento

CREATIVITÀ (sapere cosa fare)

- Con quello che ho imparato cosa posso realizzare?
- La realizzazione che si ottiene applicando la tecnica è un risultato, un contenuto (un soggetto concreto o astratto).
- L'insegnante o il genitore non suggeriscono il soggetto del disegno al bambino.
- Gli adulti non esprimono mai un giudizio di valore (è bello, è brutto) sulle opere dei bambini. Invece, incoraggiano e mostrano il modo migliore di fare, di continuare.

IL COLORE

INDICATORE 1

Produrre messaggi con l'uso di linguaggi, tecniche e materiali diversi.

Obiettivi

Sviluppare la coordinazione oculo-manuale
Scoprire diverse modalità d'uso del colore
Saper usare la tecnica giusta per quello che si vuole esprimere

INDICATORE 2

Leggere e comprendere immagini di diversa tipologia.

Obiettivi

Saper mettere in relazione segni e colori con le emozioni e le sensazioni che prova l'autore

Materiali

Colori a tempera, pennelli piatti a setole rigide, pennarelli, fogli di carta, piatti di plastica, spugne di varia densità, gommapiuma, batuffoli di cotone, ritagli di stoffa, piastrelle lisce di ceramica, bastoncini rigidi, forbici.
Spatole rigide in metallo o plastica con gli angoli arrotondati.

Organizzazione

Preparare il colore in piatti. Lo strumento usato (pennello, spatola, tampone...) segue sempre il piatto del suo colore.

LA TONALITÀ

Partendo dai colori primari (turchese, giallo limone, rosso magenta) aggiungendo la luce (bianco) e il buio (nero) provare ad ottenere il maggior numero di tonalità di colori.

Preparare dei piatti nei quali mettere un colore primario e del bianco o del nero. Una volta usato il piatto, i bambini se lo scambiano fra loro con il relativo pennello.

Non bisogna mescolare i colori nel piatto, ma intingere il pennello nel colore primario e poi nel bianco o nel nero a seconda di ciò che si vuole ottenere (tonalità chiare o scure).

Il risultato sarà una scala graduata di colore percettivamente interessante, composta di colori tutti diversi per tonalità.

Durante l'attività far notare il colore è molto intenso in primo piano e via via quasi non si vede, fino a scomparire, come se fosse sempre più lontano. Questa è la prospettiva cromatica. Di solito i bambini tendono a usare i colori come se fossero tutti in primo piano, mentre il colore possiede una ricca personalità.

Creatività

PITTURA MONOCROMATICA

Scegliere un soggetto e realizzarlo usando un solo colore primario in diverse tonalità.

IL PENNELLO

Esercizi per scoprire alcune modalità d'uso:

- **effetto coprente:** si usa il pennello per stendere il colore e coprire il supporto;
- **impronta:** il pennello lascia tre tipi di impronte corrispondenti a tre sue diverse posizioni nell'uso: piatto, di punta, di taglio;
- **i segni:** con il pennello si possono fare diversi tipi di segno: ondulato, seghettato, saltellato, puntinato, tratteggiato, tremato, arricciato, avanti-indietro...
- **effetto rigirato:** con le setole ben premute sul supporto si gira il pennello velocemente per ottenere una forma tonda, spontanea per quel movimento;
- **effetto rotolato:** tenendo il pennello disteso lo si fa rotolare in modo che le setole stampino un nastro colorato;
- **effetto dinamico:** si punta decisamente il pennello sul supporto e si tira via strisciando velocemente;
- **sfumature:** eseguendo segni ed impronte usare il pennello fino all'esaurimento del colore per ottenere segni con intensità diversa.

Combinare insieme segni diversi con colori diversi.

Facendo un'**inquadratura** (semplicemente tagliando al centro di un foglio un rettangolo-cartolina) e spostandola sul foglio del campionario è possibile evidenziare gli effetti di pittura particolarmente riusciti.

LE MACCHIE DI COLORE

La simmetria

Piegare a metà un foglio, appoggiare sulla parte destra, senza pensare a niente, macchie di colore diverso e ripiegare il foglio bianco, schiacciare stendendo il colore e aprire.

Il monotipo

Fare liberamente macchie di colore sul foglio, sovrapporre un foglio bianco e premere, poi staccare i fogli.

La piega-macchia

Mettere alcune macchie di colore in una parte del foglio e con pieghe successive dello stesso (fatte senza fissare completamente la piega) 'stampare' su tutto il resto del foglio quelle macchie di colore fino a texturizzare tutta la superficie.

Creatività

Si gioca a interpretare la macchia o le macchie, guardando il foglio, rigirandolo. “Cosa mi viene in mente?” La prima cosa che viene in mente è banale, scontata. Poi aggiungendo colore o solo dei segni (pennarelli, pennello...) far ‘vedere’ il soggetto, la composizione.

LE SPUGNE

Utilizzando pezzi di spugne di vario tipo fare un intero campionario di effetti. In ordine: effetti coprenti, strisciati, rigirati, picchiettati, tessuti.

Diversi segni come l’arricciato, l’ondulato, il seghettato.

Il gioco delle tonalità si realizza tamponando la spugna senza più intingerla nel colore, un po’ alla volta il colore scompare. Resta il supporto. Inoltre si può rigirare la spugna su se stessa per creare una forma circolare colorata o creare un effetto dinamico puntando la spugna e strisciando velocemente sul supporto.

IL TAMPONE

- di spugna (bastoncino rigido con un pezzettino di gomma-piuma legato con un elastico ad una estremità)
- di cotone
- di carta (accartocciare vari tipi di materiale)
- di stoffa

Ripetere tutti gli esercizi del pennello, con il tampone (effetto coprente, impronta, segni, girare, rotolare).

Ripetere tutti gli esercizi anche sul foglio bagnato.

LA MASCHERINA

Ritagliare una sagoma da un foglio piegato in quattro (il taglio va fatto nello spigolo chiuso), oppure tagliare semplicemente una forma al centro del foglio.

- Porre la sagoma ritagliata sopra un foglio bianco o colorato e tamponare il contorno con la spugna.
- Sovrapporre poi il foglio ritagliato su un foglio bianco o colorato e riempire il ‘vuoto’ di colore, tamponando con le spugne usate nella sezione più piccola.
- Su fogli bianchi preparare sfondi di vari colori e appoggiare sopra le sagome o le forme vuote per ottenere varie composizioni (usare prima i colori chiari ai quali sovrapporre poi i colori scuri; il colore non deve essere acquoso).

SUPPORTI

Usare delle comuni piastrelle lisce come strumenti per stampare, dopo averne ricoperto la superficie di colore.

- Stampare premendo senza muovere, sollevando subito la piastrella.
- Stampare dopo aver eseguito dei segni sul colore fresco usando uno stecchino con una certa pressione (**grafito**).
- Stampare su macchie e riquadri di colori diversi.

LE SPATOLE

- Effetto strisciato: mettere un chicco di colore e con la spatola stenderlo creando un nastro.
- Effetto strisciato con più colori.
- Effetto tessuto: stendere il colore mimando la trama e l’ordito. Cercare di porre un nastro per la trama e uno per l’ordito, a croce, ne uscirà l’effetto del passa sopra e passa sotto, con i colori intrecciati, sovrapposti.
- Effetto punteggiato: mettere il colore sulla spatola con il pennello e usare la spatola in modo verticale per ottenere linee, tratti o forme circolari.

LA FORMA E IL FORMATO

INDICATORE 1

Produrre messaggi con l'uso di linguaggi, tecniche e materiali diversi.

Obiettivi

Sviluppare la coordinazione oculo-manuale
Stimolare la manualità per costruire forme e oggetti
Superare lo stereotipo del formato (foglio rettangolare dell'album da disegno)

INDICATORE 2

Leggere e comprendere immagini di diversa tipologia.

Obiettivi

Saper mettere in relazione la forma con oggetti, sensazioni ed emozioni che la esprimono

Materiali

Carta, cartoncino, forbici, colla, cucitrice, pennarelli.

CARTE STRAPPATE

Strappare un foglio senza pensare a niente.

Strappare coltivando bene, a lungo, il gesto dello strappare.

Eseguire lo stesso esercizio usando le forbici (è interessante il confronto tra la diversità tattile dello strappo e del taglio regolare).

Strappare finché l'azione è felice, liberatoria.

Non ci deve essere nessuno scarto, niente deve andare nel cestino: si buttano tutti i pezzi strappati sopra un foglio di carta da pacchi disteso sul tavolo.

Dal mucchio, ognuno prende un pezzo, lo rigira osservandolo bene e individua una forma, un soggetto.

Si prende un pennarello e con pochissimi tratti si scopre che la forma coincide con il formato.

Appendere tutti i soggetti creati ad un filo steso in classe.

Si può incollare la forma-formato su un foglio (formato) e creare lo sfondo e la base d'appoggio.

UN FORMATO DI FORMATI

Strappare un foglio formato album in 6 – 7 pezzi.

Si sgombra il tavolo e si mettono i pezzi a contatto tra loro sovrapponendoli il meno possibile (per fissarli usare colla o cucitrici).

Guardare il grande formato girando diverse volte la costruzione finché compare l'idea da disegnare e colorare, una forma-formato complessa, una scena o una sequenza.

COSA MANCA

Su un foglio bianco incollare un pezzo strappato da un foglio colorato e ricostruire una forma disegnando quello che manca.

Questo è il gioco dell'archeologo: mettiamo i pezzi mancanti all'oggetto o alla scena immaginaria.

NEGATIVO-POSITIVO

Su un foglio bianco incollare a caso 3 – 4 pezzi strappati e colorati senza che si tocchino.

Osservare la composizione e far emergere dei soggetti tracciando dei segni: si può operare sul negativo o sul positivo, sul bianco e sul colore.

STRETTO e LUNGO

Un formato molto speciale stretto e lungo si ottiene da un foglio piegato e tagliato a strisce.

Disegnare un soggetto che abbia ragione di stare in questo formato lungo e stretto.

LA SEQUENZA

Prendere un formato stretto e lungo e piegarlo a metà e poi ancora a metà per ottenere 4 riquadri oppure otto, in base all'età del bambino.

Pensare un soggetto semplice come le nuvole.

Fornirlo ai bambini anche fotocopiato.

Far incollare il soggetto sul primo riquadro (es. una nuvoletta con la pioggia) e da questo simbolo continuare in modo coerente la sequenza.

In un secondo e terzo momento riproporre il soggetto spostandone la collocazione nella sequenza, al centro oppure, alla fine.

Il soggetto proposto rappresenta sempre il tempo presente sul foglio. Se è posto nel primo riquadro invita a costruire le fasi successive (il futuro). Se il soggetto occupa un riquadro centrale invita a completare i tempi mancanti, cioè il passato e poi il futuro. Il soggetto che occupa l'ultimo riquadro della sequenza invita ad inventare tutta la storia passata.

IL SEGNO

INDICATORE 1

Produrre messaggi con l'uso di linguaggi, tecniche e materiali diversi.

Obiettivi

Sviluppare la coordinazione oculo-manuale
Scoprire le possibilità creative dei materiali traccianti
Saper usare un segno giusto in base a quello che si vuole disegnare

INDICATORE 2

Leggere e comprendere immagini di diversa tipologia.

Obiettivi

Saper mettere in relazione i segni con le emozioni e le sensazioni che l'autore prova

Materiali

Carta, matite e grafite con varia durezza, pennarelli (punta fine, grossa, a scalpello, flessibile...), pastelli a olio, pastelli a cera, matite colorate, pennelli e inchiostri, carboncini, biro, stilografiche...

I SEGNI-I GESTI

Scoprire e fare con i bambini il campionario dei segni:

a mano libera, a mano libera dosando la pressione, ondulato, tremato, seghettato, con la riga, arricciato, saltellato, puntinato, tratteggiato, avanti-indietro...

Ognuno di questi segni grafici può ricondurre ad una sonorità (battere, modulare la voce o cercare nella realtà suoni o rumori riconducibili al segno).

CAMPIONARIO

Procedere ad una scelta di materiali traccianti e fare con ognuno di questi un campionario dei segni conosciuti, lavorare in modo sistematico con tanti materiali diversi; diversificando il materiale il bambino 'vede' la qualità dei segni: rigidi, morbidi, duri, metallici, pastosi...

SEGNI e SOGGETTI

Eseguire uno stesso soggetto con vari tipi di segno: puntinato, tratteggiato, arricciato...

Prendere un foglio e piegarlo per ottenere 4 o 8 riquadri e ripetere le varianti nei riquadri.

Non è importante il soggetto ma come viene eseguito; scegliere soggetti semplici (la casa, l'albero, il fiore, la faccia, un animale che tutti sappiano disegnare).

IL DISEGNO CONTINUO

Eseguire disegni a mano libera senza mai staccare la penna, ricordando i diversi tipi di segno.

DUE PENNE

Eseguire disegni a mano libera usando contemporaneamente due penne.

CON DUE MANI

Piegare un foglio a metà, fissarlo al banco e poi con una penna per mano disegnare un soggetto simmetrico.

IL SEGNO e LA SUPERFICIE

Prendere un foglio e piegarlo in 4 o 8 parti in modo da ottenere più caselle.

Ripetere con ordine in una casella lo stesso segno in modo da realizzare una superficie.

Riempire le altre caselle con altri tipi di segni e continuare.

Fare delle varianti usando materie traccianti diverse.

Combinare insieme colori e segni diversi delle tante materie.

UN SOGGETTO: LA CASA

La solita casetta con prato, alberi, nuvole... ripetuta come forma ma costruita ogni volta con segni diversi e diversi materiali.

PASSA SOPRA – PASSA SOTTO

Usando due colori diversi segnare due strade, due nastri. Incrociandosi, uno passa sotto, l'altro passa sopra (si possono fare linee curve e diritte, meglio se brevi). Ad un certo punto si possono cambiare i colori, i tipi di segno.

LA TEXTURE

INDICATORE 1

Produrre messaggi con l'uso di linguaggi, tecniche e materiali diversi.

Obiettivi

Sviluppare la coordinazione oculo-manuale
Scoprire le caratteristiche visive e tattili delle superfici
Superare l'uso stereotipato della campitura nel differenziare particolari diversi di un soggetto

INDICATORE 2

Leggere e comprendere immagini di diversa tipologia.

Obiettivi

Saper mettere in relazione la qualità visiva di una superficie con oggetti, sensazioni ed emozioni che l'autore vuole rappresentare o esprimere

Materiali

Materiali vari, carta sottile, pastelli a cera, forbici, colla.

RACCOLTA DEI MATERIALI

La texture è la qualità delle superfici; è la caratterizzazione visiva e tattile di una superficie.

Recuperare i più diversi materiali: legni, pietre, polveri, tessuti, vetro, ceramica, plastica, gomma.

Organizzare i materiali per categorie, per stato (solidi, liquidi, polveri, grani, lineari, in foglio...).

Scoprire per ogni materiale la giusta sensazione. Si memorizza meglio una sensazione se provata 'per contrasto', tipo: caldo/freddo, morbido/ruvido, concavo/convesso, pesante/leggero, geometrico/organico...

Invitare a dire cosa un materiale comunica al tatto, a cosa serve, come si usa, dove si trova.

TECNICA DEL FROTTAGE

Si usano fogli leggeri e pastelli a cera.

Sovrapporre un foglio leggero ad un materiale e strofinare con il pastello a cera tenuto orizzontalmente. Quindi si fa un campionario delle impronte che ogni diverso materiale offre.

TANTI GIOCHI

- Strofinare con diversa **pressione**, catturando più impronte dai materiali diversi.
- **Rotazione** del foglio con colori diversi sopra lo stesso materiale a rilievo. (Usare prima i colori più chiari)
- **Sovrapposizione** di diverse impronte con colori diversi sullo stesso foglio.
- Combinare le tre tecniche insieme: pressione, rotazione, sovrapposizione.

Creatività

Dal campionario delle texture ritagliare o strappare liberamente i formati che mi servono a comporre un certo soggetto (tecnica del collage).

Realizzare un soggetto: cercare i materiali che danno l'impronta giusta per rendere l'idea della cosa che voglio fare: un cerchio per le ruote, i punti per l'erba, le linee per la strada...

(... per continuare)

Bibliografia

Collana "Giocare con l'arte", Zanichelli;

Collana "Colorare, disegnare, costruire", Zanichelli;

Munari, Sacchi, Manzoni, Pittarello, *L'occhio e l'arte*, Ghisetti e Corvi Editore, pagg. 14-168;

R. Pittarello, *La nuvola rossa*, Codex editrice;

R. Pittarello, *Il mio primo laboratorio del colore / Opere collettive di pittura / Un segno i segni / Gli inchiostri / I supporti / Disegnare il fuoco / Piove! / La casetta a zig zag*, I libri in foglio, La Scuola del Fare.

I LIBRI IN FOGLIO

giugno 2002

© Roberto Pittarello – Loretta Callegari

LA SCUOLA DEL FARE

Castelfranco Veneto

www.lascoladelfare.it

info@lascoladelfare.it