



The Creative School



Open Educational Resources

Facciamoli rivivere

Materia: Storia dell'Arte

Età: 11-14, 14-18



Erasmus+

Autori

Maddalena Nicoletti, Svenja Pokorny, Pier Giacomo Sola, Emma Ricci, Domenico Veneziano, Valerio Palmisano, Lorenzo Gambardella, Icaro Rimondi, Eden Iciek, Angelica Boschi, Alessia Grande, Riccardo Fazzioli, Sofia Pattini, Michela Monari, Sara Facchini

Immagini

© Trustees of the Chester Beatty Library, Dublin, iStockpicture

Copyright

I materiali possono essere utilizzati secondo la licenza:
Creative Commons Non Commercial Share Alike license



Disclaimer

Il progetto *Creative School* è stato finanziato con il supporto dell'Unione Europea e dell'Agenzia Nazionale Francese per il Programma Erasmus+ (Grant Agreement 2019-1-FR01-KA201-062212). Questa pubblicazione



riflette solo le opinioni degli autori e l'Unione Europea e l'Agenzia Nazionale Francese per il Programma Erasmus+ non possono essere ritenute responsabili per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Indice

Facciamoli rivivere.....	6
Istruzioni per gli insegnanti	7
Ridipingere un'immagine  11-14.....	8
Domande per animare la discussione.....	9
Un viaggio surreale  14-18.....	10
Domande per animare la discussione.....	10

Le risorse educative di *Creative School* comprendono i seguenti moduli didattici, qui elencati in base alle materie e all'età degli studenti a cui sono indirizzati:

	 7-11	 11-14	 14-18
 Storia dell'Arte		Facciamoli rivivere	Facciamoli rivivere
 Educazione civica e Filosofia	Dilemmi Etici	Dilemmi Etici	Dilemmi Etici
 Ambiente, Scienze naturali	Biodiversità e Arti visive	Biodiversità e Arti visive	
 Geografia	Passeggiate urbane	Passeggiate urbane	
 Storia			Come vivevano i giovani?
	Le fotografie come memoria del passato	Le fotografie come memoria del passato	Le fotografie come memoria del passato
 STEAM			I cambiamenti climatici
	#Empowering YouthVoices	#Empowering YouthVoices	#Empowering YouthVoices
		Algoritmi affamati	Algoritmi affamati
 Formazione degli insegnanti	Europeana come strumento per l'apprendimento	Europeana come strumento per l'apprendimento	Europeana come strumento per l'apprendimento
	Approcci pratici per l'insegnamento con gli oggetti	Approcci pratici per l'insegnamento con gli oggetti	Approcci pratici per l'insegnamento con gli oggetti
	Object based learning	Object based learning	Object based learning

Il progetto *Creative School* ha sviluppato moduli didattici, rivolti agli insegnanti, con l'obiettivo di aiutarli a sviluppare le capacità di pensiero creativo e critico dei propri studenti, grazie all'utilizzo dei contenuti educativi messi a disposizione dalle istituzioni culturali europee.

Sempre di più, infatti, i giovani hanno bisogno di sviluppare capacità di pensiero autonomo per trovare soluzioni a problemi sociali, emotivi ed economici, sia a livello personale che come cittadini del mondo. Vengono costantemente stimolati a essere creativi, innovativi, intraprendenti e capaci di adattarsi alle diverse situazioni che incontrano, come pure a trovare la motivazione, la fiducia e le capacità per utilizzare il pensiero creativo e critico nella vita di tutti i giorni.

I principali beneficiari di *Creative School* sono gli insegnanti della scuola primaria e secondaria. Attraverso il coinvolgimento nel progetto, essi potranno accrescere le competenze necessarie per utilizzare strategie pedagogiche volte a stimolare la creatività e il pensiero critico. I bambini e i ragazzi coinvolti come partecipanti al progetto potranno in questo modo sviluppare le competenze necessarie per rispondere alle sfide che devono affrontare quotidianamente.

Ci auguriamo che questi materiali portino una nuova dimensione al vostro lavoro e vi ispirino a usarli per promuovere il pensiero creativo e critico tra i giovani. I temi selezionati sono stati scelti assieme a insegnanti ed educatori provenienti da Austria, Croazia, Finlandia, Francia, Irlanda, Italia e Regno Unito, attraverso focus group e incontri diretti.

Tutti i materiali sono accompagnati da suggerimenti pratici per il loro utilizzo, e arricchiti da interessanti informazioni e approfondimenti, che possono essere utilizzati per stimolare ulteriori discussioni. Per ogni materiale viene inoltre indicata la fascia di età più appropriata.

Ove possibile, abbiamo inserito delle semplici attività pratiche che possono essere svolte con gli studenti, suggerendo una serie di domande da porre loro, al fine di meglio introdurre gli argomenti di ogni modulo didattico. Se desiderate approfondire determinati argomenti o temi, ogni materiale include inoltre collegamenti ad altre risorse didattiche a esso correlate. Quando disponibili, viene anche fornito un elenco generale di materiali didattici aggiuntivi.

I materiali sono stati concepiti come sussidi didattici da utilizzare in modo autonomo. A questo proposito, cercano di fornire un quadro generale da cui sia possibile selezionare gli aspetti e i temi più rilevanti per le proprie attività. I moduli dovrebbero poter essere utilizzati all'interno di ogni paese europeo, e in qualsiasi contesto, in quanto trattano questioni che sono assolutamente universali.

Per maggiori informazioni sul progetto *Creative School*, potete visitare:

<https://www.creative-school.eu/>



iStockpicture

Facciamoli rivivere

Materia:



Storia dell'Arte

Età:



11-14



14-18

È possibile svolgere questa attività con diverse fasce d'età. Viene proposto un esempio adatto per ogni gruppo, tuttavia l'insegnante può stimolare attività a partire dai nostri dipinti e argomenti, in base alle caratteristiche degli studenti.

Tempo necessario:



45-60 minuti

Materiali utilizzati:

Immagine di un dipinto
Presentazione PowerPoint

Obiettivi didattici:

Incoraggiare gli studenti a:

- pensare in modo creativo e critico a come l'arte può rappresentare concetti e sentimenti, nonché equità, responsabilità, rispetto e altri valori;
- ascoltarsi condividendo opinioni e idee;
- fornire solidi argomenti per spiegare le tue idee;
- guardare le opere d'arte come uno strumento da reinventare e adattare in continuazione.

Istruzioni per gli insegnanti

La prima idea di questa attività è nata durante l'evento Museomix (la rivisitazione di un museo da parte di creativi, designer, professionisti museali, *makers*, *gamers*, ecc.) organizzato a Caen nel 2018 (www.museomix.org/it/edizioni/2018/caen-chateau-musee-des-beaux-arts-musee-de-normandie). Ai visitatori del Museo di Belle Arti di Caen è stato per alcuni giorni presentato un simbolo, posto vicino ad alcuni dipinti selezionati, che indicava al visitatore di interagire con l'opera d'arte attraverso un gioco da fare con il proprio *smartphone*. Quando i rilevatori di movimento davanti al dipinto rilevavano la presenza di un visitatore, un codice QR invitava il visitatore a scansionarlo con il proprio telefono. In questo modo, il visitatore veniva quindi reindirizzato a una pagina Web in cui una breve nota di benvenuto gli mostrava le modalità di funzionamento del dispositivo e in che modo gli era permesso di interagire con l'opera d'arte. In particolare:

- Creare una propria storia, offrendo un'interpretazione personale di ciò che era visualizzato nel dipinto;
- Visualizzare delle storie già create da altri visitatori o dal team del museo, relative a quel dipinto;
- Ricevere la spiegazione della vera storia rappresentata nel dipinto, raccontata dal team del museo.

I visitatori potevano così inventarsi dei fumetti per descrivere che cosa pensavano o dicevano i diversi personaggi del dipinto, attraverso l'invio di messaggi SMS a partire dal proprio telefono. Essi sono stati invitati a pubblicare la loro storia su internet, mettendola così a disposizione dei visitatori successivi. La storia veniva visualizzata sullo *smartphone* o direttamente sul dipinto, attraverso dei fumetti proiettati da un videoproiettore posto di fronte al dipinto stesso.

I visitatori potevano anche salvare la propria storia sul loro telefono.

L'App "Let them live again" (Facciamoli rivivere) ha permesso quindi di stimolare la creatività dei visitatori, permettendo di:

- Dare una seconda vita e un altro significato all'opera d'arte;
- Creare un'interazione tra le opere della collezione e il visitatore;
- Aumentare l'esperienza della visita al museo, consentendo di partecipare alla presentazione delle opere;
- Rivedere l'opera d'arte attraverso percezioni contemporanee;
- Offrire ai visitatori l'opportunità di scoprire il dietro le quinte di un dipinto e allo stesso tempo divertirsi, rilassarsi e sentirsi a proprio agio davanti a un'opera d'arte;
- Imparare cose nuove sull'opera stessa.

Il sistema ha permesso ai visitatori di riconsiderare il significato di un dipinto, inventare una nuova storia a partire da quanto rappresentato, comprendere l'origine di un dipinto e portare a casa un ricordo della visita al museo.

Ridipingere un'immagine



L'insegnante inizia l'attività presentando alcuni dipinti di artisti famosi, oppure chiedendo agli studenti di proporre un dipinto di loro interesse. I partecipanti creano dei gruppi, in base ai loro interessi comuni, e avviano una discussione che dovrebbe evidenziare ciò che gli studenti vedono al di là della situazione dipinta nel quadro, nonché i sentimenti e le emozioni che vengono risvegliati dalla tela.

Il dipinto presentato nelle pagine seguenti, come esempio dell'attività, è *“Potrei con questa manina assaggiare questo zampone”*, di Enrico Robusti, artista italiano molto interessato al tema del cibo, e le cui opere propongono un ritratto grottesco del nostro mondo, realistico e onirico insieme. Se le proporzioni deformate e le espressioni accentuate dei suoi quadri rimandano al mondo degli incubi, i personaggi raffigurati possono invece essere collocati senza fatica nelle nostre case, nei nostri salotti o nei nostri ristoranti.



Robusti dipinge con uno sguardo ironico e tagliente, che si manifesta fin dai titoli delle opere. I dipinti di Robusti non vanno affatto nella direzione dell'invito a mangiare, per le donne e gli uomini grotteschi, colorati, esagerati che l'artista ha immaginato e dipinto sulle tele. Mangiare diventa invece una pratica volgare, a volte addirittura disgustosa.

Il gruppo di studenti composto da Emma Ricci, Domenico Veneziano, Valerio Palmisano e Lorenzo Gambardella, alunni della classe 4E dell'IsArt Liceo Artistico F. Arcangeli di Bologna, anno scolastico 2020-21, ha reinventato la pittura, sostituendo lo “zampone”, ovvero la coscia di maiale al centro della tavola, con un bambino vittima di abusi in famiglia. Il loro scopo era di denunciare gli abusi sui minori, realtà presente in contesti familiari difficili. Lo zampone contenuto nel piatto al centro del dipinto originale è stato sostituito dal corpo di un bambino, che grida disperato mentre cerca di sfuggire alla violenza dei suoi stessi genitori, che lo circondano e incombono su di lui. Seduto alla sua destra, un altro bambino è piegato sul tavolo con le mani tra i capelli, tormentato dal clima aggressivo che lo circonda.



Domande per animare la discussione

Gli insegnanti possono iniziare l'attività chiedendo alla classe *“Pensate che il dipinto originale di Robusti suscita repulsione verso il cibo?”* per poi continuare: *“C'è un senso di violenza presente nel dipinto?”*. Se alcuni studenti alzano la mano, potete chiedere a uno di loro di spiegare che tipo di repulsione ha ricevuto e perché il dipinto è violento. Se ci sono studenti che pensano che non siano presenti repulsione o disgusto, l'insegnante dovrebbe chiedere loro di contro argomentare le dichiarazioni degli studenti che hanno affermato che invece il dipinto è violento. La discussione continua finché l'argomento non è stato ben analizzato in tutte le sue sfaccettature.



14-18

Un viaggio surreale

Questa attività ha l'obiettivo di stimolare gli studenti a guardare alcuni dipinti di loro interesse e sviluppare un modo creativo per presentarli ai loro compagni di scuola. Viene qui proposto agli insegnanti un esempio, per dare loro l'opportunità di presentare il modello in classe, partendo da un caso basato su dipinti di arte moderna. Di seguito sono evidenziate le informazioni utili per aiutare il docente a introdurre i dipinti che appaiono nella presentazione PowerPoint (file "11-18_Let Them Live Again_A surreal journey_IT.pptx").

Domande per animare la discussione

- Diapositive 1-3: queste prime diapositive sono un'introduzione all'attività.
- Diapositive 4-13: queste diapositive presentano come i personaggi cadono nel primo dipinto.
- Diapositive 14-16: Il titolo del dipinto è: *L.H.O.O.Q.*, di Marcel Duchamp. Maggiori informazioni su: <https://it.wikipedia.org/wiki/L.H.O.O.Q.>
- Diapositive 17-19: Il titolo del dipinto è: *Sogno causato dal volo di un'ape intorno a una melagrana un attimo prima del risveglio*, di Salvador Dalí. Maggiori informazioni su: [https://it.wikipedia.org/wiki/Sogno_causato_dal_volo_di_un%27ape intorno a una melagrana un attimo prima del risveglio](https://it.wikipedia.org/wiki/Sogno_causato_dal_volo_di_un%27ape_intorno_a_una_melagrana_un_attimo_prima_del_risveglio).
- Diapositive 20-23: Il titolo della fotografia è: *Dalí Atomicus*, fotografia di Philippe Halsman. Maggiori informazioni su: [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Salvador Dali A \(Dali Atomicus\) 09633u.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Salvador_Dali_A_(Dali_Atomicus)_09633u.jpg)
- Diapositive 24-26: Il titolo del dipinto è: *La condizione umana*, di René Magritte. Maggiori informazioni su: https://it.wikipedia.org/wiki/La_condizione_umana
- Diapositive 27-28: Il titolo del dipinto è: *Il castello dei Pirenei*, di René Magritte. Maggiori informazioni su: <https://www.wikiart.org/en/rene-magritte/the-castle-of-the-pyrenees-1959> (in inglese).
- Diapositive 29-36: queste diapositive mostrano i personaggi al termine del loro viaggio surreale.

