

# COMUNIC-AZIONI QUOTIDIANE

## «Progettare icone e simboli»

Sessione n° 05

🕒 120 min

### Contesto della sessione

I bambini cominciano a sperimentare alcune tecniche per progettare simboli e icone. L'attività d'atelier viene gestita preparando degli esempi visivi da parte della maestra: in questo modo i bambini saranno più autonomi nel lavoro, decideranno in che ordine usare le varie tecniche e potranno anche inventare delle varianti. Particolare cura viene riservata all'allestimento della classe: il materiale necessario è a disposizione al centro dell'aula: i bambini possono alzarsi, sceglierlo, usarlo e riporlo quando non più necessario.

### Obiettivo della sessione

- Padroneggiare alcune tecniche e percorsi per produrre icone.

### Obiettivi di apprendimento

Al termine della sessione, l'alunno sarà capace:

- progettare un'icona/simbolo.

### Materiale necessario

- fogli A4, colle, forbici, oggetti tridimensionali, una fotocopiatrice a disposizione;
- lo schema di Bruno Munari, designer e artista, *Rappresentare per comunicare*.

### Svolgimento

1. Alla classe viene posta una domanda: “In quanti modi posso progettare un'icona?”
2. Si parte dall'esempio della “freccia” e si chiede ai bambini di rappresentarla in quanti più modi possibili. A parete vengono poi mostrate e contate tutte le variabili prodotte, inventate, proposte dai bambini.
3. Esiste una regola? L'insegnante propone ai bambini e alle bambine di esplorare il percorso proposto da Bruno Munari mostrando le diverse proposte tecniche: contrasto in bianco e nero; fotocopia; contorno; forma; stilizzazione; punto limite. L'insegnante propone alcuni oggetti che possano essere trasformati in icone e simboli (ad esempio, animali di legno bidimensionali).
4. Il bambino sceglie su quale oggetto-icona lavorare e applica tutte le tecniche e i suggerimenti di Munari in autonomia. Realizza una sorta di “catalogo” delle possibilità e vive quindi un possibile percorso grafico di trasformazione di un oggetto tridimensionale in un'icona.

### Suggerimenti per la valutazione

Viene valutato che ogni bambino abbia realizzato il percorso dall'oggetto all'icona.

- Suggerimenti di indicatore:
- ogni bambino ha il proprio progetto grafico: quante tecniche sono state esplorate? Sono state inventate delle varianti?



Per scoprire meglio le tecniche e l'attività laboratoriale di questa parte del modulo puoi guardare il video di una formazione insegnanti realizzata a Venezia presso i Musei Civici.



**Risorse, link utili:**

<https://www.youtube.com/watch?v=vV9GbqBbnVg&t=293s>

Questa scheda è stata formulata per bambini di 8 anni, classe terza elementare.