

Itinerario 9

COMUNICAZIONI QUOTIDIANE

Riassunto:

I bambini fanno i conti tutti i giorni con una parte di comunicazione che passa attraverso icone e pittogrammi. Si tratta di immagini, più o meno familiari, che i bambini usano anche per esprimersi o che fanno parte dell'ambiente in cui vivono. In questo modulo cercheremo di prendere dimestichezza con le icone, in riferimento soprattutto al loro uso nella comunicazione mediale.

Si riflette con i bambini sulle difficoltà e i punti di forza del comunicare per icone (ad esempio rendono possibile la comunicazione tra lingue diverse).

Alla classe viene posta una domanda: "In quanti modi posso progettare un'icona?"

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.

Esiste una regola? L'insegnante propone ai bambini e alle bambine di esplorare il percorso proposto dall'artista e designer Bruno Munari nel gioco in scatola *Rappresentare per comunicare*: contrasto in bianco e nero; fotocopia; contorno; forma; stilizzazione; punto limite. L'insegnante propone alcuni oggetti che possano essere trasformati in icone e simboli. Il bambino fa quindi un possibile percorso dall'oggetto tridimensionale all'icona. I bambini cominciano a lavorare sulle icone e simboli come strumenti per comunicare delle informazioni e esprimere opinioni. In questo caso, una ulteriore complessità deriva dal fatto che occorre progettare un sistema coerente: la classe viene invitata a progettare un sistema di bollini per le trasmissioni guardate a casa: le preferite, le noiose, quelle che reputano non adatte, quelle per i grandi...

Età consigliata: 8-10 anni

Obiettivi dell'itinerario:

- Cominciare a prendere consapevolezza del ruolo delle immagini e dei simboli nella comunicazione.
- Padroneggiare alcune tecniche e percorsi per produrre icone.
- Padroneggiare alcune tecniche e conoscenze per progettare un sistema coordinato.
- Fare esperienza della comunicazione con simboli, pittogrammi e icone.

TABELLA DELLE SESSIONI				
MODULI	S	Sessioni che si svolgono a scuola	A	Attività che si svolgono a casa
Modulo 1: Comunicazioni quotidiane	S1	Icone e pittogrammi: cosa ne sappiamo?		
			A1	Sfide in famiglia
	S2	Racconto di classe		
	S3	I maestri delle icone e dei pittogrammi		
Modulo 2: Comunicazioni quotidiane			A2	Progettare le icone di casa
	S4	Racconto di classe		
	S5	Progettare icone e simboli		
	S6	Progettare un sistema di simboli		
			A3	Te lo spiego con le immagini
	S7	Racconto di classe		
Modulo 3: Il mio primo codice	S8	Favole in forma di icone		
			A4	Indoviniamo la storia?
	S9	Racconto di classe		
	S10	Designer di icone e simboli per i media		
VALUTAZIONE	S8	Sessione di bilancio	A4	Sessione di bilancio

COMUNICAZIONI QUOTIDIANE

«Icone e pittogrammi: cosa ne sappiamo?»

Sessione n° 01

🕒 120 min

Contesto della sessione

I bambini fanno i conti tutti i giorni con una parte di comunicazione che passa attraverso icone e pittogrammi. Si tratta di immagini, più o meno familiari, che i bambini usano anche per esprimersi o che fanno parte dell'ambiente in cui vivono. In questo modulo cercheremo di prendere dimestichezza con le icone, in riferimento soprattutto al loro uso nella comunicazione mediale.

Obiettivo della sessione

- Cominciare a prendere consapevolezza del ruolo delle immagini e dei simboli nella comunicazione.

Obiettivi di apprendimento

Al termine della sessione, l'alunno sarà capace:

- usare le icone per scrivere un testo
- usare le icone per leggere un testo
- esprimersi e raccontare storie con i simboli.

Materiale necessario

- fogli A4, colle, forbici, materiale stampato con icone e emoticons (selezione dai social network), rettangoli di carta,

Svolgimento

1. La classe viene suddivisa in gruppi e ad ogni gruppo vengono consegnate icone e emoticons. Vengono anche consegnati dei piccoli rettangoli di carta. Ogni bambino prova a mandare un messaggio a uno o più bambini del gruppo ritagliando e incollando le icone. Il bambino che riceve il messaggio deve provare a decodificarlo.
2. Si riflette con i bambini sulle difficoltà e i punti di forza del comunicare per icone (ad esempio rendono possibile la comunicazione tra lingue diverse).
3. Quali icone conoscete? Ogni bambino sceglie 5 icone, le ritaglia e le incolla e descrive, con la penna, il significato di ogni simbolo scelto.

Suggerimenti per la valutazione

Viene valutato se il bambino è riuscito a costruire almeno un messaggio e a decodificarne almeno uno.

- Suggerimenti di indicatore:
- ogni bambino ha prodotto almeno un messaggio



Si suggerisce all'insegnante di cercare on line, con i bambini, la differenza tra ideogramma e pittogramma per ragionare con i bambini sull'immagine come metafora di un contenuto. Può essere anche solo una ricerca visiva, per immagini.



Ressources, liens utiles

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

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

COMUNICAZIONI QUOTIDIANE

«Sfide in famiglia»

Attività n° 01

🕒 30 min

Contesto dell'attività

I bambini fanno i conti tutti i giorni con una parte di comunicazione che passa attraverso icone e pittogrammi. Si tratta di immagini, più o meno familiari, che i bambini usano anche per esprimersi o che fanno parte dell'ambiente in cui vivono. In questo modulo cercheremo di prendere dimestichezza con le icone, in riferimento soprattutto al loro uso nella comunicazione mediale.

Obiettivo dell'attività

Al termine dell'attività, l'alunno sarà capace:

- cominciare a prendere consapevolezza del ruolo delle immagini e dei simboli nella comunicazione

Materiale necessario

- Fogli A4 con le icone consegnati dalla scuola, post-it o comunque rettangoli di carta

Svolgimento

1. Ogni membro della famiglia riceve dei rettangoli di carta e può scegliere alcune icone. Il gioco consiste nel mettersi alla prova con messaggi esclusivamente visivi: ogni membro della famiglia manda un messaggio a qualcun altro usando solo le icone (vietato usare parole). Il gioco prosegue sino a che ogni membro della famiglia ha ricevuto almeno tre messaggi. A turno si cerca di indovinare il contenuto del messaggio ricevuto: vince chi ne indovina di più.



Giocare insieme è un bel modo per stare bene e scoprire cose nuove. In questo gioco aiutate vostro figlio ad esercitarsi con la comunicazione per immagini.

RACCONTO DI CLASSE

«Condividere pensieri con i bambini»

Sessione n°02

🕒 40 min

Contesto della sessione

Questa séance viene proposta come trait-d'union tra il lavoro fatto a casa e quello realizzato a scuola. Si tratta quindi di una sessione che chiamiamo “Jolly” perché andrebbe realizzata ogni volta che i bambini e le bambine hanno lavorato a casa con i genitori. L'obiettivo è condividere il percorso scuola-famiglia; dare valore all'attività fatta a casa con autentico interesse; dare modo ai bambini e alle bambine di condividere il vissuto sostenendo la loro narrazione personale. Ogni volta accadrà che alcuni bambini non hanno realizzato l'attività a casa: è importante quindi dare spazio al desiderio (o meno) di parola e racconto. Nella sperimentazione Tandem, i bambini spesso condividevano gli aspetti positivi dell'attività con i genitori e anche i motivi per cui non era stato possibile realizzare il lavoro.

Obiettivo della sessione

- Condividere e dare valore al lavoro fatto a casa, in famiglia.

Obiettivi di apprendimento

Al termine della sessione, l'alunno sarà capace:

- Di potenziare la propria capacità di raccontare il proprio vissuto e le proprie opinioni;
- Di potenziare la propria capacità di ascolto e empatia.

Materiale necessario

- Post-it, penne, ma anche solo sedie in cerchio.

Svolgimento

La maestra propone ai bambini di raccontare come è andata l'attività in famiglia. Le tecniche che si possono usare sono diverse. Si propone:

1. Di riunire i bambini a piccolo gruppo affinché possano raccontarsi come è andata a casa e possano prendersi un momento sereno di racconto e ascolto della propria esperienza personale. Si suggerisce di proporre ai bambini un punto conclusivo: dai le "stelline" all'esperienza che hai fatto (da una a cinque stelle, quante ne daresti al gioco fatto a casa?);
2. Di usare un materiale mediatore (ad esempio i post-it) per far scrivere ai bambini una parola, una frase che racconti qualcosa dell'esperienza fatta a casa. I post-it vengono posizionati insieme su un cartellone e ogni bambino si racconta alla classe prima di attaccare il proprio post-it vicino a quello degli altri. È un modo per dare uno spazio per pensare, raccogliere le idee e le parole, poi condividerle.
3. Seduti in cerchio, il dibattito è libero ma ordinato: i bambini raccontano come è andata intervenendo su loro richiesta.
La maestra ascolta.

Suggerimenti per la valutazione

Viene valutata la capacità dei bambini di sapere discutere in gruppo

- Suggerimenti di indicatore:
- la maestra tiene monitorato chi interviene e con quale competenza e atteggiamento; la maestra osserva la capacità di ascolto dei bambini.

COMUNICAZIONI QUOTIDIANE

“I maestri delle icone e dei pittogrammi”

Sessione n° 03

🕒 120 min

Contesto della sessione

Ai bambini vengono proposti due maestri di simboli e pittogrammi: Otto e Marie Neurath che proposero, negli Anni Trenta, un International System of Typographic Picture Education noto come Isotype. Nacquero le infografiche per bambini: i simboli veicolavano narrazioni e spiegazioni scientifiche. Ai bambini e alle bambine viene proposto di cimentarsi con il sistema Isotype per capire meglio come si comunica con simboli e icone.

Obiettivo della sessione

- Conoscere un momento fondamentale della storia della comunicazione visiva; prendere consapevolezza del ruolo delle immagini e dei simboli nella comunicazione scientifica e divulgativa.

Obiettivi di apprendimento

I termine della sessione, l'alunno sarà capace:

- Riconoscere le icone del sistema Isotype
- Saperle riprodurre (come base successiva per inventarne di nuove)

Materiale necessario

- fogli A4, colori, matite, gomme;
- schede sulle Isotype del quaderno Tandem:
 - 1) Codificare e decodificare i messaggi
 - 2) Lavoriamo con Otto Neurath

Svolgimento

1. La classe viene fatta sedere in cerchio e vengono mostrati alcuni libri di Marie e Otto Neurath. I libri sono quasi senza parole, con le pagine strutturate e suddivise con disegni e simboli: tutto si basa sulla comunicazione visiva. I bambini cercano di *leggere* e capire il significato delle due opere proposte.
2. L'insegnante propone le schede del quaderno Tandem dedicate alle Isotype e i bambini vengono invitati a completarle per continuare la ricerca di classe su simboli e icone.
3. Tutti i simboli che riguardano i mezzi di comunicazione, le tecnologie e i social network vengono catalogati per avere una prima enciclopedia visiva dei simboli conosciuti.

Suggerimenti per la valutazione

Viene valutato se il bambino è riuscito a lavorare completando le schede.

- Suggerimenti di indicatore:
- ogni bambino ha completato le schede in modo parziale o totale: se e quali difficoltà ha incontrato.



Si suggerisce all'insegnante di cercare on line, con i bambini, la differenza tra ideogramma e pittogramma per ragionare con i bambini sull'immagine come metafora di un contenuto. Può essere anche solo una ricerca visiva, per immagini.



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.

COMUNIC-AZIONI QUOTIDIANE

«Progettare le icone di casa»

Attività n° 02

🕒 40 min

Contesto dell'attività

I bambini fanno i conti tutti i giorni con una parte di comunicazione che passa attraverso icone e pittogrammi. Si tratta di immagini, più o meno familiari, che i bambini usano anche per esprimersi o che fanno parte dell'ambiente in cui vivono. In questo modulo cercheremo di prendere dimestichezza con le icone, in riferimento soprattutto al loro uso nella comunicazione mediale e nelle loro pratiche di consumo in famiglia.

Obiettivo dell'attività

- Riconoscere le icone e i simboli che si trovano più comunemente in casa e nelle proprie pratiche mediali.

Materiale necessario

- Fogli A4 e colori.

Svolgimento

1. I bambini mostrano ai genitori il lavoro fatto in classe sulla progettazione dei simboli e condividono le informazioni che ritengono più interessanti.
2. Insieme ai vari membri della famiglia si disegnano velocemente tutti i simboli dell'ambiente domestico che si ricordano a memoria (solitamente sono proprio quelli che appaiono sulle tecnologie usate).
3. Successivamente, si propone di inventare i simboli della propria casa. Si potranno immaginare e disegnare simboli che riguardano i diversi luoghi (camera, cucina, bagno...) ma anche le attività (studio, relax, pulirsi...). L'unica regola: si può disegnare solo usando un colore. Il bambino spiegherà ai genitori che le icone devono essere molto semplici.



Giocare insieme è un bel modo per stare bene e scoprire cose nuove. In questo gioco aiutate vostro figlio ad esercitarsi con la comunicazione per immagini.

RACCONTO DI CLASSE

«Condividere pensieri con i bambini»

Sessione n°04

🕒 40 min

Contesto della sessione

Questa séance viene proposta come trait-d'union tra il lavoro fatto a casa e quello realizzato a scuola. Si tratta quindi di una sessione che chiamiamo “Jolly” perché andrebbe realizzata ogni volta che i bambini e le bambine hanno lavorato a casa con i genitori. L'obiettivo è condividere il percorso scuola-famiglia; dare valore all'attività fatta a casa con autentico interesse; dare modo ai bambini e alle bambine di condividere il vissuto sostenendo la loro narrazione personale. Ogni volta accadrà che alcuni bambini non hanno realizzato l'attività a casa: è importante quindi dare spazio al desiderio (o meno) di parola e racconto. Nella sperimentazione Tandem, i bambini spesso condividevano gli aspetti positivi dell'attività con i genitori e anche i motivi per cui non era stato possibile realizzare il lavoro.

Obiettivo della sessione

- Condividere e dare valore al lavoro fatto a casa, in famiglia.

Obiettivi di apprendimento

Al termine della sessione, l'alunno sarà capace:

- Di potenziare la propria capacità di raccontare il proprio vissuto e le proprie opinioni;
- Di potenziare la propria capacità di ascolto e empatia.

Materiale necessario

- Post-it, penne, ma anche solo sedie in cerchio.

Svolgimento

La maestra propone ai bambini di raccontare come è andata l'attività in famiglia. Le tecniche che si possono usare sono diverse. Si propone:

1. Di riunire i bambini a piccolo gruppo affinché possano raccontarsi come è andata a casa e possano prendersi un momento sereno di racconto e ascolto della propria esperienza personale. Si suggerisce di proporre ai bambini un punto conclusivo: dai le "stelline" all'esperienza che hai fatto (da una a cinque stelle, quante ne daresti al gioco fatto a casa?);
2. Di usare un materiale mediatore (ad esempio i post-it) per far scrivere ai bambini una parola, una frase che racconti qualcosa dell'esperienza fatta a casa. I post-it vengono posizionati insieme su un cartellone e ogni bambino si racconta alla classe prima di attaccare il proprio post-it vicino a quello degli altri. È un modo per dare uno spazio per pensare, raccogliere le idee e le parole, poi condividerle.
3. Seduti in cerchio, il dibattito è libero ma ordinato: i bambini raccontano come è andata intervenendo su loro richiesta.
La maestra ascolta.

Suggerimenti per la valutazione

Viene valutata la capacità dei bambini di sapere discutere in gruppo

- Suggerimenti di indicatore:
- la maestra tiene monitorato chi interviene e con quale competenza e atteggiamento; la maestra osserva la capacità di ascolto dei bambini.

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.

COMUNIC-AZIONI QUOTIDIANE

«Progettare un sistema di simboli»

Sessione n° 06

🕒 180/240 min

Contesto della sessione

I bambini cominciano a lavorare sulle icone e simboli come strumenti per comunicare delle informazioni e esprimere opinioni. In questo caso, una ulteriore complessità deriva dal fatto che occorre progettare un sistema coerente.

Obiettivo della sessione

- Padroneggiare alcune tecniche e conoscenze per progettare un sistema coordinato.

Obiettivi di apprendimento

Al termine della sessione, l'alunno sarà capace:

- partecipare alla progettazione di un sistema di icone/simboli per trasmettere un sistema complesso di informazioni.

Materiale necessario

- Fogli A4, colle, forbici, materiale stampato con esempi visivi di sistemi di simboli, carte con griglie geometriche, stencil, LEGO e basi dei LEGO, rulli e colori a tempera, colori.

Svolgimento

1. Alla classe vengono mostrati alcuni esempi di sistemi di simboli coordinati (almeno 4 esempi) e si chiede ai bambini da cosa si capisce che quei simboli diversi fanno parte della stessa famiglia. Un esempio che funziona molto bene sono le icone degli sport alle Olimpiadi: esistono tanti modi diversi di disegnare e rappresentare lo stesso sport. Per i bambini è facile entrare nel meccanismo: sintetizzare visivamente (ad esempio gli aspetti salienti di uno sport) per comunicare qualcosa.
2. Una volta individuate le caratteristiche principali, si presentano tre tecniche di lavoro:
 - Progettazione su carte con griglie geometriche
 - disegno con gli stencil
 - stampa con mattoncini Lego
3. I bambini sperimentano le tre tecniche per capirne le potenzialità. Può essere mostrato loro anche un video in modo da introdurli agli strumenti che useranno (vedi la sezione sotto riportata di risorse e link della scheda). preferibile usare una tecnica alla volta progettando tre diversi momenti di lavoro.
4. A sperimentazione finita, i progetti vengono allestiti tutti insieme per cogliere la ricchezza delle proposte grafiche dei bambini.

Suggerimenti per la valutazione

Viene valutato che tutti i bambini abbiano realizzato la propria sperimentazione.

- Suggerimenti di indicatore:
- ogni bambino si è cimentato con tutte le tecniche e ha messo insieme almeno 5 idee diverse.



Si consiglia l'uso del libro *Visual Families - graphic storytelling in design and illustration* dell'editore Gestalten (p. 7 - 9 - 16 - 17 - 121); oppure anche gli esempi dalla segnaletica degli aeroporti.



Risorse, link utili:

Per vedere e capire le tre tecniche proposte:

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

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

COMUNIC-AZIONI QUOTIDIANE

«Te lo spiego con le immagini»

Attività n° 03

🕒 40 min

Contesto dell'attività

Icone e simboli possono essere usati anche per raccontare e spiegare cose difficili? In questo caso, la sfida è quella di pensare ad una domanda scientifica interessante e cercare poi le informazioni necessarie per darsi una risposta. Vietato però usare le parole: la risposta dovrà essere progettata con simboli e icone.

Obiettivo dell'attività

- Saper comunicare un contenuto scientifico con le immagini..

Materiale necessario

- Fogli A4 e colori.

Svolgimento

1. I bambini si prendono un po' di tempo per pensare ad una domanda scientifica che li attrae e incuriosisce. All'inizio sarà necessario darsi una risposta attingendo a fonti diverse: libri, adulti, Internet.
2. La risposta alla domanda viene progettata in modo visivo: le parole diventano immagini.
3. Su un foglio A4 i bambini riportano la domanda in alto e usano il resto dello spazio per disegnare la risposta.



In questo gioco aiutate vostro figlio ad esercitarsi con la comunicazione per immagini. È un esercizio molto interessante anche per affrontare i temi scientifici usando la comunicazione visiva.

RACCONTO DI CLASSE

«Condividere pensieri con i bambini»

Sessione n°07

🕒 40 min

Contesto della sessione

Questa séance viene proposta come trait-d'union tra il lavoro fatto a casa e quello realizzato a scuola. Si tratta quindi di una sessione che chiamiamo “Jolly” perché andrebbe realizzata ogni volta che i bambini e le bambine hanno lavorato a casa con i genitori. L'obiettivo è condividere il percorso scuola-famiglia; dare valore all'attività fatta a casa con autentico interesse; dare modo ai bambini e alle bambine di condividere il vissuto sostenendo la loro narrazione personale. Ogni volta accadrà che alcuni bambini non hanno realizzato l'attività a casa: è importante quindi dare spazio al desiderio (o meno) di parola e racconto. Nella sperimentazione Tandem, i bambini spesso condividevano gli aspetti positivi dell'attività con i genitori e anche i motivi per cui non era stato possibile realizzare il lavoro.

Obiettivo della sessione

- Condividere e dare valore al lavoro fatto a casa, in famiglia.

Obiettivi di apprendimento

Al termine della sessione, l'alunno sarà capace:

- Di potenziare la propria capacità di raccontare il proprio vissuto e le proprie opinioni;
- Di potenziare la propria capacità di ascolto e empatia.

Materiale necessario

- Post-it, penne, ma anche solo sedie in cerchio.

Svolgimento

La maestra propone ai bambini di raccontare come è andata l'attività in famiglia. Le tecniche che si possono usare sono diverse. Si propone:

1. Di riunire i bambini a piccolo gruppo affinché possano raccontarsi come è andata a casa e possano prendersi un momento sereno di racconto e ascolto della propria esperienza personale. Si suggerisce di proporre ai bambini un punto conclusivo: dai le "stelline" all'esperienza che hai fatto (da una a cinque stelle, quante ne daresti al gioco fatto a casa?);
2. Di usare un materiale mediatore (ad esempio i post-it) per far scrivere ai bambini una parola, una frase che racconti qualcosa dell'esperienza fatta a casa. I post-it vengono posizionati insieme su un cartellone e ogni bambino si racconta alla classe prima di attaccare il proprio post-it vicino a quello degli altri. È un modo per dare uno spazio per pensare, raccogliere le idee e le parole, poi condividerle.
3. Seduti in cerchio, il dibattito è libero ma ordinato: i bambini raccontano come è andata intervenendo su loro richiesta.
La maestra ascolta.

Suggerimenti per la valutazione

Viene valutata la capacità dei bambini di sapere discutere in gruppo

- Suggerimenti di indicatore:
- la maestra tiene monitorato chi interviene e con quale competenza e atteggiamento; la maestra osserva la capacità di ascolto dei bambini.

IL MIO PRIMO CODICE

«Favole in forma di icone»

Sessione n° 08

🕒 180/240 min

Contesto della sessione

I bambini scoprono ora un lavoro molto interessante nell'ambito della comunicazione visiva: si tratta del lavoro di Warja Lavater che ha riprogettato favole famose usando dei simboli. Viene proposto l'esempio del suo lavoro e anche i bambini sono invitati a progettare una legenda di simboli e una storia.

Obiettivo della sessione

- Saper narrare usando le icone e i simboli.

Obiettivi di apprendimento

Al termine della sessione, l'alunno sarà capace:

- progettare una legenda e una storia usando i simboli.

Materiale necessario

- Fogli A3, colori, matite, gomme;
- esempi visivi del lavoro di Warja Lavater.

Svolgimento

1. Alla classe viene proposto uno dei libri a soffietto di Warja Lavater. Insieme si prova a leggere e comprendere il significato della prima parte del libro: la legenda. Successivamente, aprendo il soffietto lentamente, i bambini ricostruiscono il senso della storia lasciandosi guidare dal significato dei simboli.
2. Completata la lettura e dopo aver commentato il libro e l'idea dell'artista/illustratrice, i bambini vengono suddivisi in gruppi per provare a lavorare con la stessa tecnica. Prima si progetta la legenda poi la storia. È possibile usare una storia già nota (ad esempio I Tre Porcellini o Biancaneve...) oppure anche immaginare una storia nuova. È necessario un tempo lungo per la progettazione, realizzazione e il completamento del lavoro.
3. Ogni gruppo mostra il proprio libro a soffietto alla classe.

Suggerimenti per la valutazione

Viene valutato che ogni gruppo abbia realizzato il proprio libro a soffietto traducendo o inventando una storia in simboli.

- Suggerimenti di indicatore:
- ogni gruppo è riuscito a realizzare la propria storia? È stata impostata correttamente la legenda? C'è coerenza tra la legenda e lo sviluppo della storia?



Warja Honegger-Lavater (Winterthur, 28 settembre 1913 – Zurigo, 3 maggio 2007) è stata un'illustratrice svizzera, famosa soprattutto per aver creato libri d'arte che rileggevano i classici della narrativa e delle favole preferendo l'uso della grafica simbolica invece di figure realistiche.



Risorse, link utili:

https://it.wikipedia.org/wiki/Warja_Honegger_Lavater

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

IL MIO PRIMO CODICE

«Indoviniamo la storia?»

Attività n° 04

🕒 40 min

Contesto dell'attività

I bambini hanno realizzato in classe un libro a soffietto ispirandosi al lavoro dell'artista e illustratrice Warja Lavater. A turno, i membri di ogni gruppo, portano a caso il loro lavoro e sfidano i genitori a leggere e decodificare la storia.

Obiettivo dell'attività

- Rinforzare la capacità di lavoro di codifica e decodifica del senso usando icone e pittogrammi; saper comunicare e spiegare il proprio lavoro.

Materiale necessario

- Il libro a soffietto prodotto a scuola nei lavori di gruppo.

Svolgimento

1. I bambini mostrano ai genitori il libro a soffietto fatto in classe e condividono il piacere della storia e il racconto dell'attività realizzata.
2. Il bambino può proporre ai genitori di "leggere" il libro a soffietto: anche loro dovranno prima cimentarsi con la legenda e poi cercare di comprendere la storia.
3. I più curiosi potranno cercare notizie sull'artista: Warja Lavater. Oltre a esercitarsi nella ricerca online monitorati da un adulto, i bambini potranno scoprire nuove opere e maggiori informazioni sul suo lavoro.



Raccontarsi storie è un bel modo per stare insieme. In questa attività valorizzate la creatività di vostro figlio e della sua classe.

RACCONTO DI CLASSE

«Condividere pensieri con i bambini»

Sessione n°09

🕒 40 min

Contesto della sessione

Questa séance viene proposta come trait-d'union tra il lavoro fatto a casa e quello realizzato a scuola. Si tratta quindi di una sessione che chiamiamo "Jolly" perché andrebbe realizzata ogni volta che i bambini e le bambine hanno lavorato a casa con i genitori. L'obiettivo è condividere il percorso scuola-famiglia; dare valore all'attività fatta a casa con autentico interesse; dare modo ai bambini e alle bambine di condividere il vissuto sostenendo la loro narrazione personale. Ogni volta accadrà che alcuni bambini non hanno realizzato l'attività a casa: è importante quindi dare spazio al desiderio (o meno) di parola e racconto. Nella sperimentazione Tandem, i bambini spesso condividevano gli aspetti positivi dell'attività con i genitori e anche i motivi per cui non era stato possibile realizzare il lavoro.

Obiettivo della sessione

- Condividere e dare valore al lavoro fatto a casa, in famiglia.

Obiettivi di apprendimento

Al termine della sessione, l'alunno sarà capace:

- Di potenziare la propria capacità di raccontare il proprio vissuto e le proprie opinioni;
- Di potenziare la propria capacità di ascolto e empatia.

Materiale necessario

- Post-it, penne, ma anche solo sedie in cerchio.

Svolgimento

La maestra propone ai bambini di raccontare come è andata l'attività in famiglia. Le tecniche che si possono usare sono diverse. Si propone:

1. Di riunire i bambini a piccolo gruppo affinché possano raccontarsi come è andata a casa e possano prendersi un momento sereno di racconto e ascolto della propria esperienza personale. Si suggerisce di proporre ai bambini un punto conclusivo: dai le "stelline" all'esperienza che hai fatto (da una a cinque stelle, quante ne daresti al gioco fatto a casa?);
2. Di usare un materiale mediatore (ad esempio i post-it) per far scrivere ai bambini una parola, una frase che racconti qualcosa dell'esperienza fatta a casa. I post-it vengono posizionati insieme su un cartellone e ogni bambino si racconta alla classe prima di attaccare il proprio post-it vicino a quello degli altri. È un modo per dare uno spazio per pensare, raccogliere le idee e le parole, poi condividerle.
3. Seduti in cerchio, il dibattito è libero ma ordinato: i bambini raccontano come è andata intervenendo su loro richiesta.
La maestra ascolta.

Suggerimenti per la valutazione

Viene valutata la capacità dei bambini di sapere discutere in gruppo

- Suggerimenti di indicatore:
- la maestra tiene monitorato chi interviene e con quale competenza e atteggiamento; la maestra osserva la capacità di ascolto dei bambini.

IL MIO PRIMO CODICE

«Designer di icone e simboli per i media»

Sessione n° 10

🕒 120 min

Contesto della sessione

I bambini progettare un sistema coerente di simboli per i mezzi di comunicazione e per meglio gestire il loro consumo di tecnologia e media.

Obiettivo della sessione

- Realizzare un sistema originale di icone per dare indicazioni e gestire avvertenze e contenuti rispetto ai media e alla tecnologia.

Obiettivi di apprendimento

Al termine della sessione, l'alunno sarà capace:

- partecipare alla progettazione di un sistema di icone/simboli per trasmettere un sistema complesso di informazioni sui contenuti mediali e sull'uso delle tecnologie.

Materiale necessario

- Fogli A4, colori, matite, gomme;
- tablet con applicazione Blackboard.

Svolgimento

1. I bambini progettano un sistema di simboli per i media e la tecnologia. La classe è divisa in gruppi e comincia la progettazione su fogli di carta A4. La prima fase è il confronto all'interno del gruppo: di cosa si vuole parlare? Contenuti noiosi o divertenti? Passioni per gli animali o per le esplorazioni? I contenuti disponibili nei media e su Internet sono davvero tanti. Come guidare altri bambini a seguire le proprie passioni o a fare attenzione?
2. Terminata la parte di progettazione e disegno, i gruppi lavorando sul tablet collegato alla LIM: fanno a tutta la classe la loro proposta di icona, la disegnano e intanto la presentano e motivano. Gruppo dopo gruppo, vengono presentate tutte le idee.

Suggerimenti per la valutazione

Viene valutato che tutti i bambini, in gruppo, abbiano lavorato e abbiano realizzato la propria icona.

- Suggerimenti di indicatore:
- ogni gruppo è riuscito a progettare, mostrare e presentare la propria icona/simbolo.

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

Allegato all'itinerario:

MATERIALE PER LA DIDATTICA

Il mio quaderno

tandem

APPARTIENE A: _____

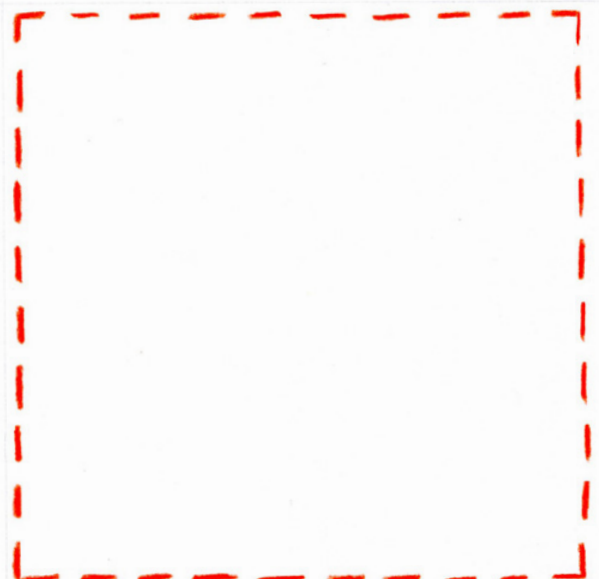
CLASSE: _____

SCUOLA: _____

ANNI: _____

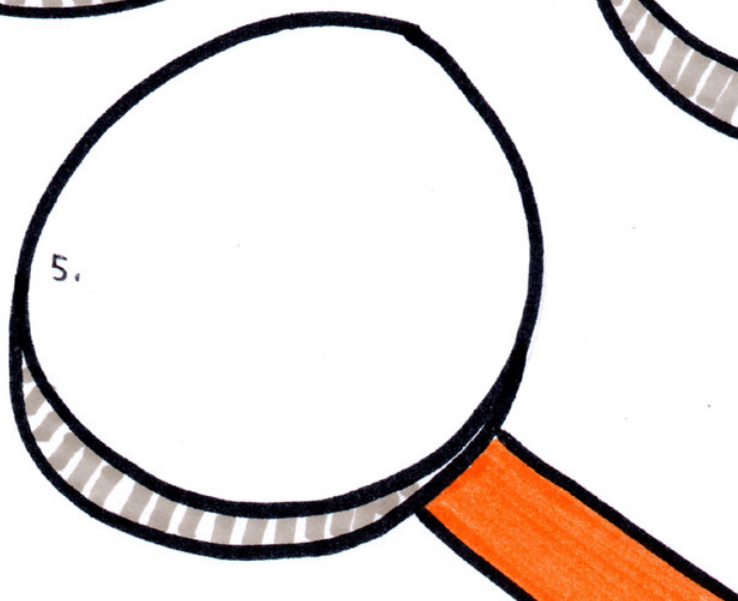
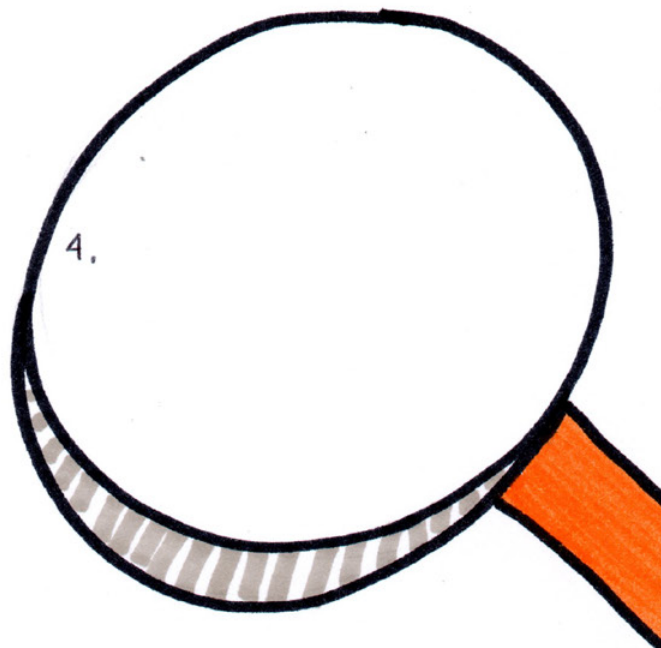
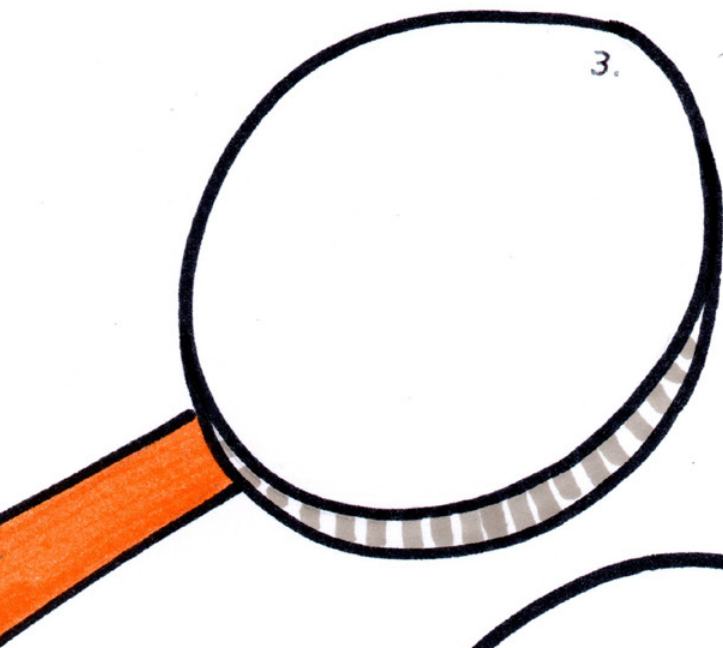
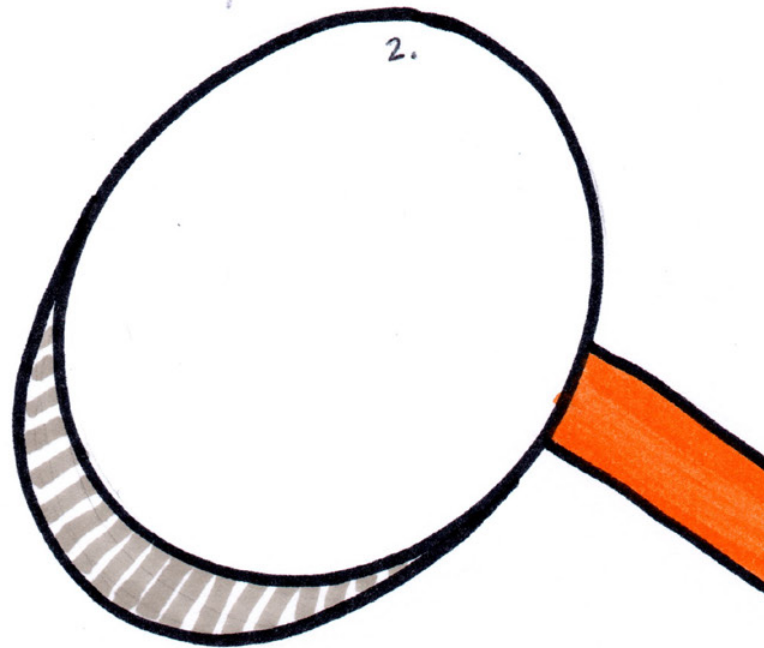
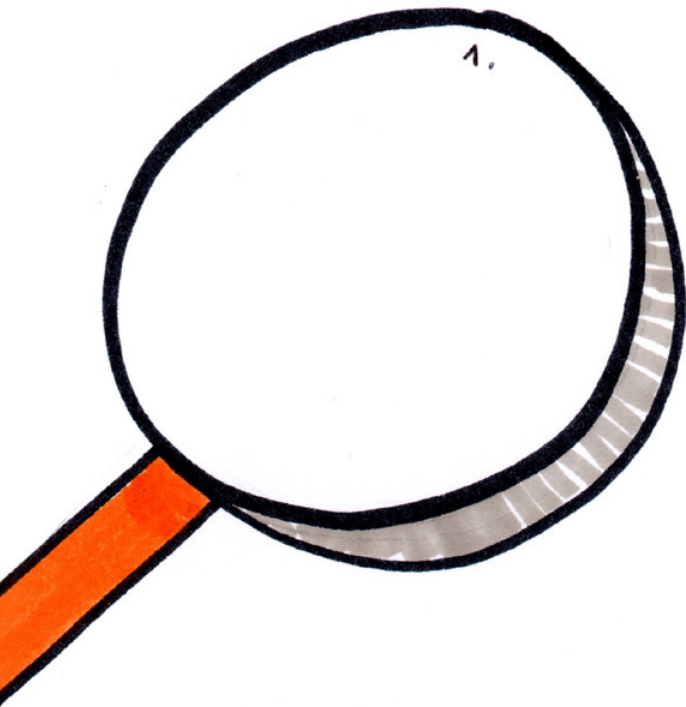
ABITO A: _____

IL MIO AUTORITRATTO



Zaffiria
LABORATORI ALLESTIMENTI MOSTRE

COSA VORRESTI SCOPRIRE?



Come la vedo

Sulla tecnologia e sui mezzi di comunicazione di massa

IN CHE COSA TI SENTI DAVVERO BRAVO/A IN AMBITO TECNOLOGICO?

C'E' QUALCOSA CHE PROPRIO NON TI PIACE?

COSA PENSI CHE SBAGLINO GLI ADULTI?

QUALI EMOZIONI PROVI PIU' FREQUENTEMENTE?

Come la vedo

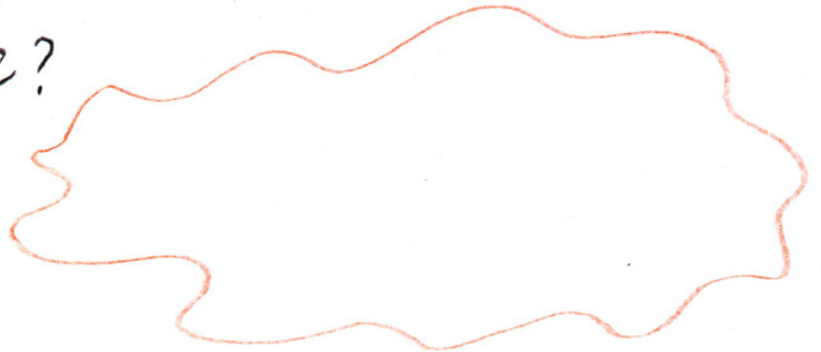
Sulla tecnologia e sui mezzi
di comunicazione di massa

SE DIVENTASSI maestro/a di tecnologia
PER UNA SETTIMANA, COSA INSEGNERESTI
AI TUOI COMPAGNI?



DELLA TECNOLOGIA:

cosa pensano, secondo te,
le maestre?



cosa pensano, secondo te,
i genitori?



CODIFICARE E DECODIFICARE I MESSAGGI

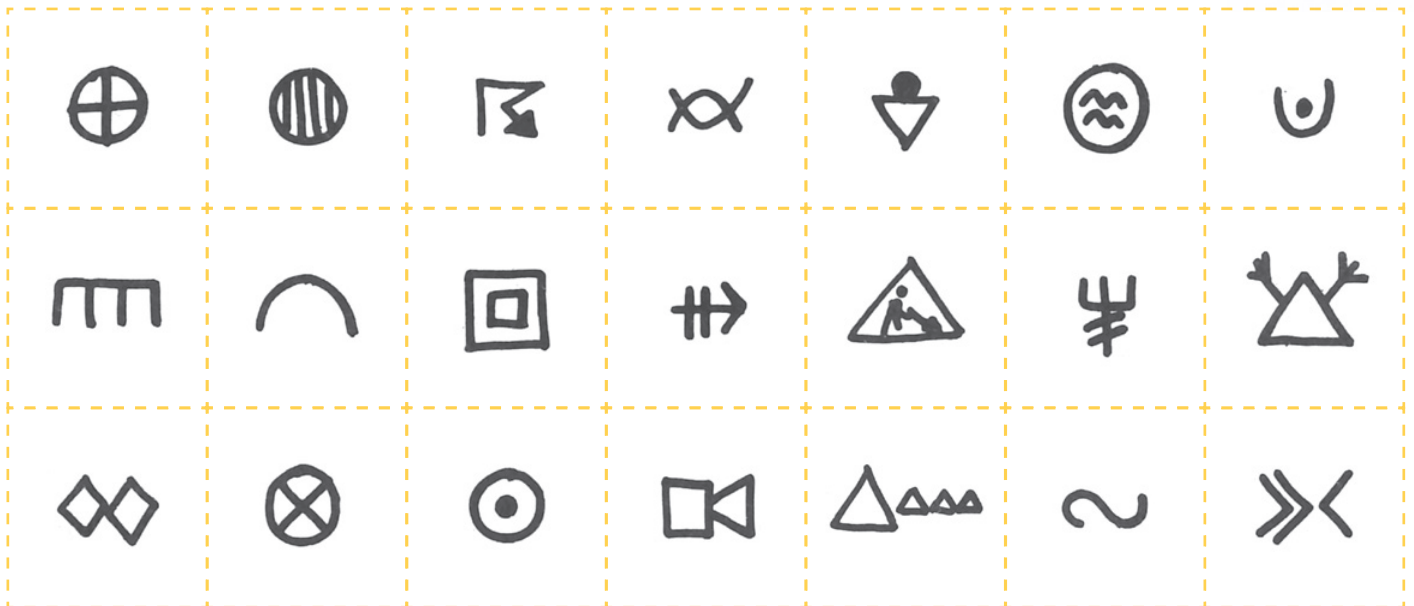
E TU QUALI SIMBOLI AGGIUNGERESTI?



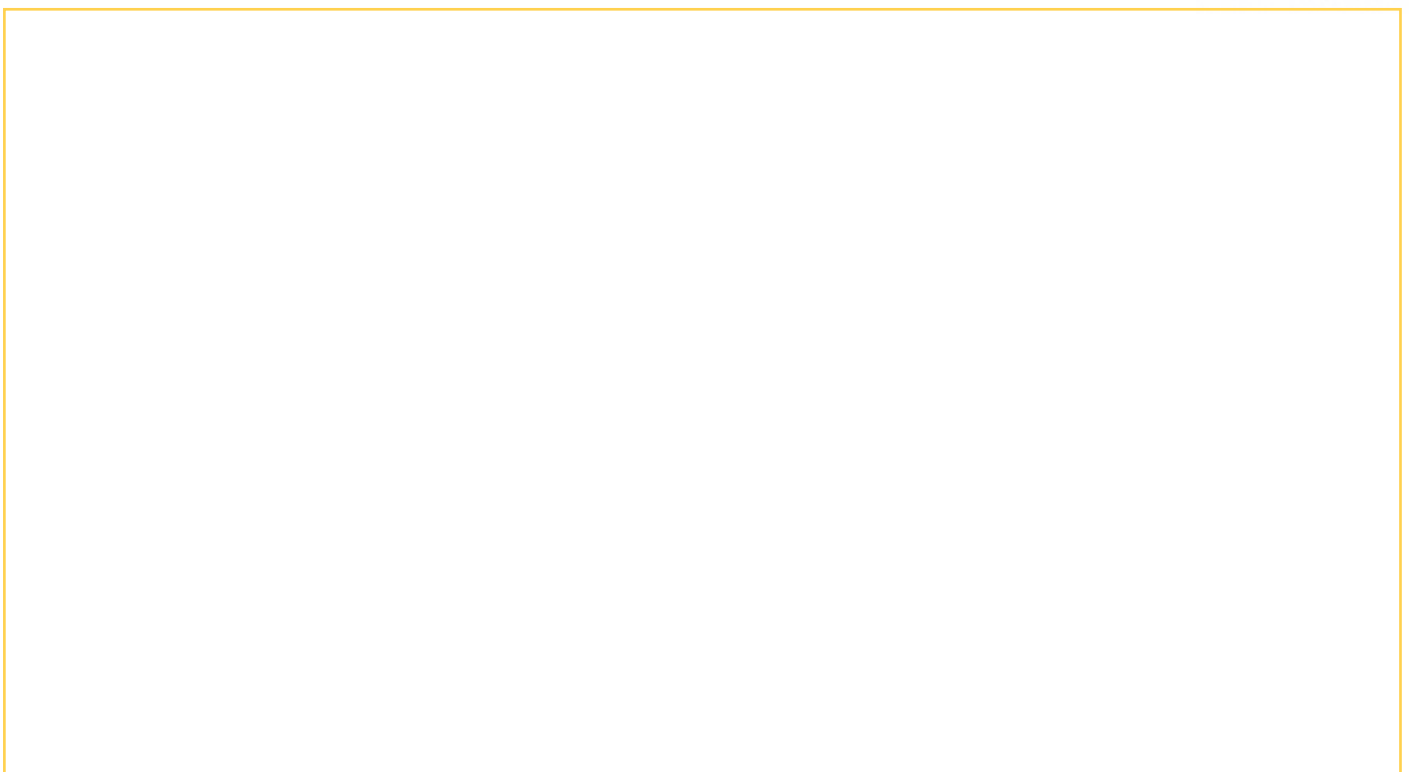
UN LINGUAGGIO DI SIMBOLI E DI SEGNI?

PROVA A COSTRUIRE UN MESSAGGIO O UN TESTO USANDO I SEGNI CATALOGATI DA MUNARI.

TAGLIA



INCOLLA



LAVORIAMO CON OTTO NEURATH

HAI VOGLIA DI FAR PARTE DELLA SQUADRA DI CREATIVI DI OTTO NEURATH? PROVA A COPIARE IL SUO LAVORO: LA MANO E L'OCCHIO SI FARANNO ADDOMESTICARE DALLA SEMPLICITA' E DALLA PRECISIONE DELLE LINEE.

