

ConCretaMente. PERCORSO GIOCO E LABORATORIO CREATIVO ALLA SCOPERTA DELLA NATURA MORTA NELLE OPERE DELLA GALLERIA D'ARTE SACRA DEI CONTEMPORANEI.

Autore

Chiara Oddo

chiara_oddo@libero.it

Master in Servizi educativi per il patrimonio artistico, dei musei storici e di arti visive – XVI edizione - A. A. 2018/2019

Sezione progetti

Sede del tirocinio: GASC | Galleria d'Arte Sacra dei Contemporanei, Milano.

Tutor museale: Dott.ssa Alice Tonetti (Conservatore e Responsabile dei Servizi Educativi), edu.gasc@villaclerici.it

Il progetto è stato progettato e sperimentato. Potrà essere replicato in altri periodi dell'anno, anche sviluppando una tematica differente che faccia da nuovo filo conduttore per il percorso e il laboratorio tattile. <https://www.villaclerici.it/concretamente-laboratorio-tattile/>

SCHEDA DI PROGETTO

Titolo del progetto

ConCretaMente. Percorso gioco e laboratorio tattile alla scoperta della natura morta nelle opere della Galleria d'Arte Sacra dei Contemporanei.

Breve presentazione del contenuto del progetto (sintesi)

Il progetto è costituito da un percorso gioco e da un laboratorio tattile di modellazione della creta, è finalizzato ad un apprendimento dei contenuti trasmessi secondo una modalità comunicativa progettata appositamente per il target a cui si rivolge, bambini di età compresa tra 6 e i 10 anni. Il bambino viene guidato alla scoperta di alcune opere della collezione della galleria, il cui allestimento è stato ideato per avvicinarsi fisicamente il più possibile a lui.

La prima fase dell'attività è strutturata in quattro tappe che accompagnano il bambino alla scoperta e alla comprensione della natura morta attraverso sollecitazioni diverse e strumenti di mediazione. Ogni tappa stimola la loro capacità di osservazione e conduce pian piano alla seconda fase dell'attività che è costituita da un laboratorio tattile che ha l'obiettivo di completare l'esperienza ed incoraggiare lo sviluppo cognitivo e creativo attraverso l'uso del senso del tatto.

Il bambino viene guidato alla traduzione e riproduzione plastica a bassorilievo su tavoletta di argilla, riportando soggetti, forme, volumi e proporzioni presenti nell'opera pittorica visionata nella prima tappa del percorso.

Ente promotore del progetto

GASC | Galleria d'Arte Sacra dei Contemporanei.

I destinatari

Bambini di età compresa tra i 6 e i 10 anni, con adulti accompagnatori.

Gli operatori – Équipe di progetto

- Dott.ssa Alice Tonetti – conservatrice e responsabile dei Servizi Educativi della GASC, con il ruolo di coordinatrice del progetto.
- Dott.ssa Chiara Oddo – tirocinante del Master in Servizi Educativi per il Patrimonio Artistico, dei Musei Storici e Arti Visive dell'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano, con il ruolo di educatore museale.

La formazione

Durante il mio percorso di stage ho potuto conoscere la raccolta museale della GASC, la sua storia, la collezione, la mission, e l'offerta dei servizi educativi. Ho consultato testi del fondo librario, alcuni dei quali forniti dalla tutor di tirocinio, e documenti d'archivio dei servizi educativi relativi alle attività e laboratori già realizzati presso la GASC.

Per poter ideare il progetto *ConCretaMente* è stato fondamentale comprendere la metodologia di lavoro adottata nel museo e le singole procedure.

Ho approfondito le tematiche affrontate durante le lezioni del Master dedicate ai pionieri nell'ambito dell'educazione e della crescita attraverso l'arte; in particolar modo la figura di Bruno Munari e dei principi che risiedono alla base dei suoi laboratori. Ho effettuato anche ricerche relative al pensiero di Maria Montessori circa gli elementi che favoriscono la crescita e lo sviluppo cognitivo del bambino nella prima infanzia e in ambito scolastico.

Hanno contribuito all'ideazione e alla messa in opera delle attività, le mie conoscenze relative alla manipolazione e lavorazione dell'argilla sviluppate durante gli studi liceali. Ho comunque svolto ulteriori ricerche circa l'utilizzo di questo materiale in esperienze a carattere educativo presso realtà differenti.

Gli obiettivi

Per i destinatari

Conoscenza:

- conoscere lo spazio del museo e la sua collezione come luogo creativo, dinamico e divertente;
- conoscere il genere della natura morta attraverso alcune opere e tecniche della collezione della GASC mediante un percorso gioco studiato per soddisfare le necessità dei bambini;
- sviluppare la percezione tattile e visiva;
- incrementare la fiducia del bambino nelle proprie abilità e capacità espressive.

Competenza:

- riconoscere e comprendere il genere della natura morta e le diverse tecniche artistiche;
- individuare alcuni simboli cristiani contenuti nelle nature morte;
- modellare e manipolare la creta utilizzando gli strumenti forniti per un primo approccio alla disciplina plastica;
- imparare a distinguere e riprodurre forme, volumi e proporzioni per ricostruire la composizione di una natura morta attraverso un linguaggio plastico.

Per gli operatori:

- coinvolgere ed accrescere l'utenza dei bambini dai 6 ai 10 anni e relative famiglie, fidelizzandoli ai servizi educativi della GASC;
- far conoscere lo spazio museale e cosa contiene attraverso un percorso studiato per un target preciso;
- stimolare la fantasia e la creatività del bambino;
- incrementare le capacità manuali e creative, stimolando la curiosità verso l'uso di diversi mezzi e materiali d'espressione;
- valorizzare alcune delle nature morte presenti in collezione.

Da quando, per quanto

Pre-progettazione: novembre 2019

Progettazione: dicembre 2019 - gennaio 2020

Sperimentazione: 1 febbraio

Verifica e valutazione: per verificare l'esperienza sono stati distribuiti dei questionari di valutazione agli accompagnatori dei partecipanti. I risultati sono stati in seguito analizzati al fine di attuare miglioramenti e modifiche all'attività.

Possibile continuità: il laboratorio progettato può essere replicato in altri periodi dell'anno, anche sviluppando una tematica differente che faccia da nuovo filo conduttore per il percorso e il laboratorio tattile.

Come si articola – Le fasi di lavoro

Pre - progettazione

Durante la mia esperienza di tirocinio, dopo aver osservato, compreso e scelto una delle modalità comunicative adottate dai servizi educativi della GASC, è iniziata la fase di pre-progettazione.

In questa fase ho ragionato sull'idea del progetto, selezionato i target e pensato alla tipologia di percorso da adattare per i bambini, in modo tale da soddisfare il più possibile le loro esigenze.

Durante questa fase mi sono più volte confrontata con la tutor di tirocinio, dott.ssa Alice Tonetti, per verificare la fattibilità del progetto e capire quali fossero gli strumenti necessari allo svolgimento di questa attività.

Progettazione

Nella fase di progettazione è stato individuato innanzitutto il tema specifico da affrontare: la natura morta. In seguito ho potuto visionare, in presenza della mia tutor di tirocinio, l'archivio digitale della GASC e i depositi che custodiscono la collezione, per poter selezionare, ove possibile, le opere d'arte più adatte al percorso. Successivamente la ricerca e la lettura di testi sul tema della natura morta e ai suoi rimandi nel mondo cristiano, hanno permesso di selezionare i contenuti fondamentali del percorso gioco.

Ho concluso documentandomi circa le caratteristiche generali del metodo montessoriano e sull'educazione plurisensoriale secondo il metodo di Bruno Munari.

Anche durante questa fase ci sono stati momenti di confronto con la tutor, fondamentali per la progettazione specifica dell'attività in modo tale che fosse correttamente indirizzata al target prescelto. È stato possibile così definire la struttura del percorso in tutte le sue tappe individuando gli strumenti di mediazione utili alla comprensione dei contenuti, anche quelli prettamente a carattere sacro. Questi espedienti aiutano a mantenere alta l'attenzione dei bambini durante l'attività.

In questa fase sono stati anche realizzati e acquistati i materiali necessari per l'attività, è stato allestito lo spazio museale in funzione del percorso, per verificarne la funzionalità ed eseguirne una prova con relativa verifica della durata.

Sperimentazione

La fase di sperimentazione si è svolta sabato 1 febbraio 2020. Il percorso ha avuto la durata di 120 minuti, alla presenza di 14 partecipanti e relativi accompagnatori, ai quali è stato consegnato un questionario di valutazione al termine dell'attività per verificare i punti di forza, criticità ed eventuali suggerimenti.

Il percorso gioco è stato strutturato in quattro tappe che possiamo identificare come:

- *Cos'è una natura morta*
- *Trova l'intruso. Nature morte a confronto*
- *Metti in posa la natura morta*
- *Ora tocca tu*

Ogni tappa pone l'attenzione su un'opera differente invitando i bambini ad osservare e ragionare sui soggetti, tecnica, colori, composizione, contenuto religioso e, nell'ultima tappa, sulla sensazione che si prova al tocco di un'opera scultorea.

A seguire, laboratorio tattile di manipolazione della creta che ha condotto alla realizzazione di un bassorilievo in creta che riproduce e rielabora una porzione dell'opera *Natura morta* su sfondo rosso di Dina Bellotti.

Gli ambiti – Le aree disciplinari

Storia dell'arte, pedagogia e discipline plastiche.

Le strategie e gli strumenti

Strategie:

- collocazione delle opere, ove possibile, ad un'altezza fisicamente vicina al partecipante per poter ridurre la distanza che solitamente si interpone tra le opere d'arte e la statura media di un bambino di età compresa tra i 6 e 10 anni;
- inserimento nel percorso di piccole attività e giochi pratici per suscitare facilmente la curiosità e l'interesse del bambino;
- esecuzione di una prova pratica della lavorazione della creta per poter fornire un esempio del risultato finale possibile che i partecipanti potranno ottenere;
- nella fase laboratoriale, l'utilizzo di un materiale come la creta permette continue modifiche, offre quindi la possibilità di correggere errori, così come la possibilità di cambiare idea in corso d'opera sperimentando più volte.

Strumenti:

- strutture allestitivo come colonne, pannelli, panche già presenti in struttura;
- materiali utili allo svolgimento del percorso gioco come oggetti, schede attività, cartelloni esplicativi e per il laboratorio tattile. Parte del materiale è stato realizzato per l'occasione e in parte acquistato.

La produzione

Partecipazione attiva e propositiva al percorso gioco con il superamento delle schede attività e giochi presenti in ogni tappa.

La produzione di un manufatto in argilla a bassorilievo che ripropone e rielabora l'opera pittorica di Dina Bellotti e che i bambini hanno portato con sé al termine dell'attività.

La documentazione

- Tesi di master
- Scheda attività *Trova l'intruso, Carte d'Identità*
- Locandina e cartoline
- Banner per la comunicazione sul sito web della GASC

La verifica e la valutazione

Ex-ante

La verifica ex-ante consiste nel confronto con la figura del tutor di tirocinio nonché responsabile dei servizi educativi della GASC per controllare il progetto educativo nel dettaglio; verificare e recuperare i materiali necessari allo svolgimento del laboratorio, esecuzione di una prova di allestimento delle opere d'arte selezionate e di una prova del percorso gioco.

Ex-post

La valutazione ex-post consiste nell'analisi dell'attività educativa con il tutor e gli altri operatori museali coinvolti nella sperimentazione.

Sono stati anche analizzati i questionari di gradimento che sono stati distribuiti agli accompagnatori dei partecipanti al laboratorio.

La presentazione e la pubblicizzazione

La presentazione e sperimentazione del progetto si è svolta nella giornata di sabato 1 febbraio 2020 alle ore 15.00.

Il laboratorio è stato pubblicizzato nel mese di gennaio 2020 attraverso i seguenti canali:

- sito web <http://www.villaclerici.it/galleria-darte-sacra-deicontemporanei/>;
- newsletter dei Servizi Educativi della GASC;
- social media;
- distribuzione di cartoline cartacee e locandine informative nel quartiere Niguarda.

Punti di forza individuabili

- I bambini percepiscono lo spazio museale in modo più familiare suscitando in loro nuovi interessi.
- Possibilità di sperimentare un materiale insolito spesso non utilizzato nelle scuole primarie; è uno strumento coinvolgente perché invita alla costruzione e composizione plastica.
- Al termine dell'esperienza i bambini sono maggiormente propensi verso attività ludiche che implicino una loro partecipazione attiva, perché più sicuri e autonomi.
- Il progetto può essere replicato nella medesima forma in cui è stato presentato oppure variando il tema, le opere e la tecnica, mantenendone però la struttura progettuale.

Criticità individuabili

- Possibile calo dell'attenzione durante lo svolgimento dell'attività da risolvere cercando di coinvolgere con nuovi espedienti i bambini rivolgendo loro più domande e in modo più accattivante.
- I bambini più piccoli potrebbero riscontrare maggiore difficoltà nel manipolare la creta rispetto agli altri. Una possibile soluzione in fase di sperimentazione, è invitare gli adulti accompagnatori ad aiutare i bambini nell'impostazione iniziale dell'attività, stimolandoli e rassicurandoli ma senza sostituirsi a loro.

Elementi/aspetti da consolidare

Le strutture allestitivo possono essere migliorate per far sì che si avvicinino maggiormente alle esigenze visive e non solo, di un bambino; questo dipende però dalle possibilità economiche del museo e dagli spazi espositivi a disposizione.