

SCHEDA ATTIVITÀ: QUADRI VIVENTI

A cura di EDI ONLUS

Obiettivi:

Competenze trasversali:

- Partecipare a scambi comunicativi con i compagni e gli educatori rispettando il turno di parola e formulando domande e ipotesi chiare e pertinenti per raggiungere un determinato scopo (saper individuare i tratti principali della composizione di un'opera artistica - un dipinto, una scultura ecc. - per poi imitarne e riproporne i tratti dal vero in carne e ossa);
- Utilizzare le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per descrivere immagini;

Competenze didattiche:

- Riscoprire l'arte attraverso una metodologia ludica;
- Individuare un determinato periodo storico legato a un autore o allo stile di un'opera d'arte;
- Saper distinguere e descrivere lo stile di una data opera;

Altre abilità/competenze:

- Competenze visuo-spaziali;
- Competenze corporeo-cinestetiche;
- Linguaggio del corpo;

Attività in semplici passi

A. (introduzione) L'educatore sceglie e propone delle *cards* che riproducono le raffigurazioni di alcune opere d'arte. Queste possono variare a seconda del periodo storico, dello stile rappresentativo o dell'artista d'interesse.

L'educatore mostra le *cards* una per una cercando di stimolare la condivisione delle conoscenze già in possesso dai ragazzi e dalle ragazze. In questo modo chi conosce l'opera d'arte mostrata, può spiegare agli altri di cosa si tratta e renderli partecipi al dialogo.

L'educatore può facilitare questo processo ponendo delle domande strategiche sulle immagini mostrate (per es. *Avete mai visto quest'opera d'arte? Sapete come si chiama? Chi l'ha realizzata?*).

B. (sviluppo e approfondimento dell'attività) Una volta individuati elementi fondamentali come il nome dell'artista e dell'opera in questione e il periodo storico, è possibile passare con il medesimo criterio alla realizzazione di una descrizione più dettagliata e approfondita della composizione dell'immagine in questione.

I ragazzi e le ragazze avranno l'occasione di guardare e osservare con consapevolezza le immagini presentate, familiarizzando e individuando gli elementi essenziali della forma, del linguaggio adoperato dall'artista, della tecnica e dello stile.

C. (parte centrale dell'attività) In seguito al primo momento di osservazione delle opere d'arte inizierà il gioco vero e proprio che potrà essere svolto sia in spazi interni che esterni.

L'educatore chiede ai ragazzi e alle ragazze di scegliere la propria opera preferita e di riprodurla rappresentandola dal vero utilizzando il proprio corpo.

Laddove per esempio, ci fosse un'opera raffigurante più personaggi, sarà possibile chiedere ai ragazzi e alle ragazze di dividersi in piccoli gruppi.

NB. In questa fase l'educatore chiederà inoltre al gruppo di individuare tra loro un *critico o un esperto d'arte*, ovvero colui o colei che si occuperà non di rappresentare, ma di descrivere e illustrare le opere viventi che verranno rappresentate nella fase finale del gioco.

A ognuno o a ogni gruppo vengono quindi consegnate le *cards* a colori precedentemente stampate ed eventualmente plastificate (per rendere il gioco più resistente e riutilizzabile) delle rispettive opere da imitare e riprodurre nel modo più fedele possibile.

Laddove fosse opportuno, è possibile dare l'opportunità di includere nella rappresentazione fisica delle opere l'utilizzo di oggetti di scena mirati a rendere il'opera d'arte vivente più simile possibile a quella originale.

D. (fase finale) I partecipanti, in un arco di tempo mutuamente concordato, si cimentano dunque ancora una volta nell'osservazione profonda delle opere scelte e nella loro riproduzione vivente.

Una volta che le opere d'arte saranno pronte per essere interpretate dal vivo, sarà possibile dare vita a una rappresentazione che può usare come espedienti di fantasia varie occasioni come per esempio una visita al museo, un documentario sull'arte, una lezione di storia dell'arte ecc.

Le opere d'arte prenderanno vita una per una e rimarranno immobili a interpretare se stesse, mentre il critico d'arte o il professore fornisce la loro descrizione e spiegazione.

E. (Chiusura): L'attività può concludersi in *Circle time* con la condivisione da parte del gruppo dell'esperienza di gioco fatta.

Suggerimenti per i docenti e i formatori (scrivere punti di forza e o consigli)

- Punti di forza: stimolare lo sviluppo della comunicazione orale dei bambini attraverso il gioco.
- Potranno essere aggiunte altre immagini raffiguranti opere d'arte scelte e studiate dai bambini.
- I bambini, con l'utilizzo di materiale di riciclo, possono progettare e realizzare la struttura del gioco.

Tempo: 1 ora e mezza circa

Età e Target:

Bambini 6/11 anni;

Ragazzi 12/19 anni

Materiali: cards/tessere rappresentanti le opere d'arte d'interesse, plastificatrice, forbici, materiale di riciclo di vario tipo.