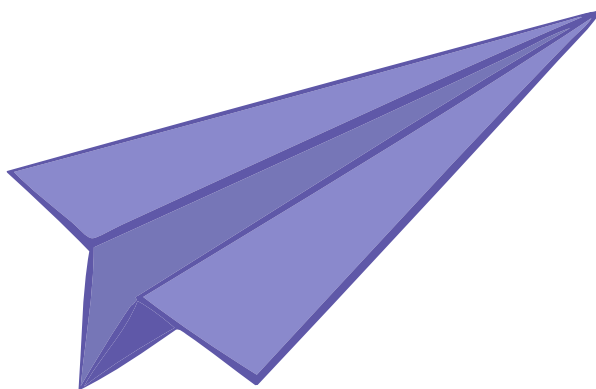


Pacchetto di formazione Vol 1



CREATIVE THINKING

IN LITERACY & LANGUAGE SKILLS

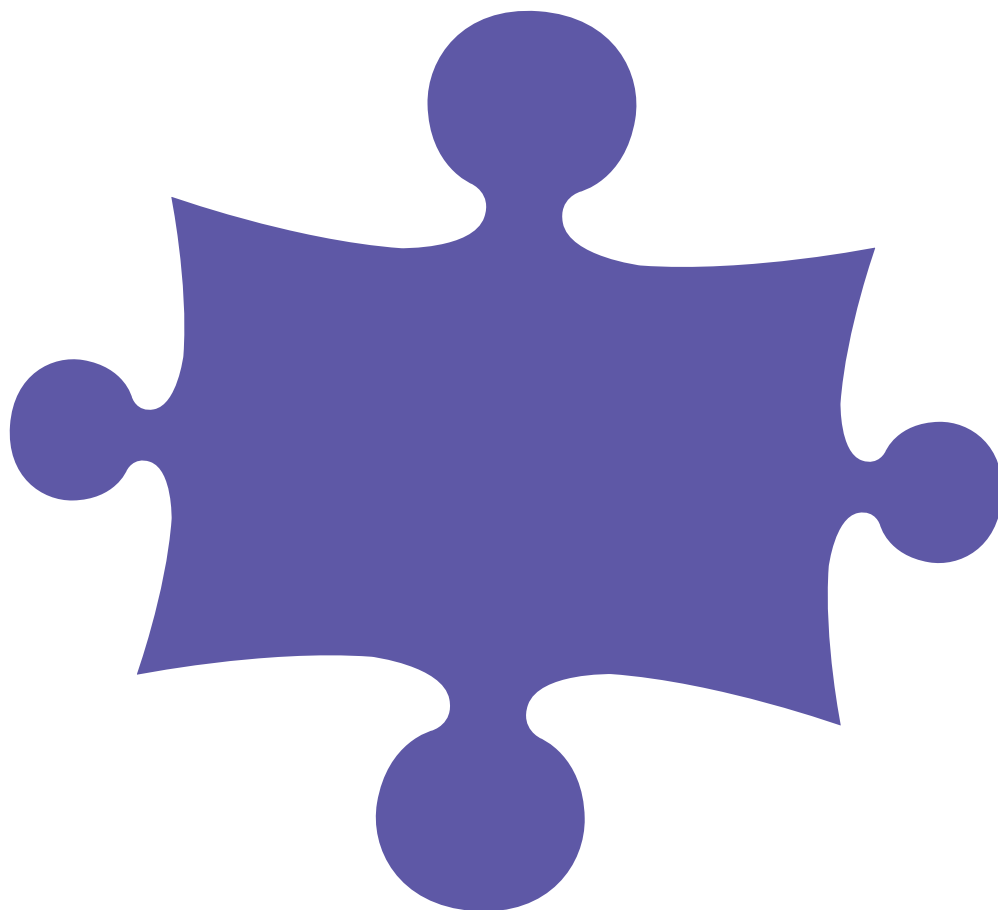
Arte e Design



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Agreement number:
2014-1-UK01-KA204-000081





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Agreement number: 2014-1-UK01-KA204-000081

Indice

Informazioni sul pacchetto di formazione

Attività del pacchetto di formazione:

Vol 1: Arte e Design

Nel nome dell'arte	01
Ritratto fotografico	02
Un nuovo curatore	03
Affermazioni sull'arte	04
Biglietti d'auguri	05
Recensione artistica	06
Collage creativo	07
Fumetti	08
Codice fotografico	09
Dibattito visivo	10

Vol 2: I Media

Il gioco spettacolo	11
TV branding	12
Canzone rap	13
Il giornale scolastico	14
Tecnica 'ambient'	15
Notizie televisive	16
Guerriglia per la festa	17
Pubblicità radio	18
I diritti dei bambini	19
Twitter	20

Vol 3: Narrativa

Narrazione di un filmato	21
Elogio	22
Leggi tutto!	23
Passo dopo passo	24
Creazione di una storia	25
Diario di viaggio	26
"Costruzioni" di Lego	27
Una storia esagerata	28
Un giorno in città	29
Fumetto	30

Vol 4: Apprendimento reattivo

Articolo di cronaca	31
Storia dal passato	32
Scuola all'aperto	33
Progettazione di un videogame	34
Problema dilagante	35
Retorica politica	36
Non mostrare e raccontare	37
Famiglie	38
Sinopsi alternative	39
Media dilaganti	40

Informazioni sul pacchetto di formazione

‘Imparare facendo’ è un principio di apprendimento efficace sia nel pensiero creativo che in qualsiasi altra forma.

Anche se possiamo leggere innumerevoli articoli e pagine web dedicate alla pratica del pensiero creativo, solo quando ci troviamo seduti di fronte ad un problema, equipaggiati con i nostri strumenti del pensiero creativo, potremmo realmente imparare come applicare le diverse tecniche per generare prodotti creativi.

Le linee guida di formazione allegate forniscono istruzioni passo dopo passo che consentono sia agli studenti di capirne anche solo le basi sia ai formatori/docenti di creare facilmente sessioni di allenamento con lo stesso obiettivo.

Le linee guida di formazione sono raccomandate come punto di partenza, poichè forniscono informazioni contestuali di alto livello a sostegno dei vari metodi di pensiero creativo. In ogni caso, questo pacchetto offre il supporto e gli strumenti necessari sia a quanti vogliano ampliare l'insegnamento fornito attraverso una serie di attività semi-prescrittive, sia a coloro che desiderano iniziare il loro percorso di apprendimento del pensiero creativo „sporcandosi le mani“.

Argomenti tematici

Le linee guida di formazione sono state sviluppate all'interno di quattro aree tematiche.

- **Art & Design (Volume 1)**
- **Media (Volume 2)**
- **Narrativa (Volume 3)**
- **Apprendimento responsabile (Volume 4)**

Queste aree tematiche si ritiene siano adatte ad una vasta gamma di situazioni di apprendimento di una lingua straniera e di alfabetizzazione, avendo risorse facilmente disponibili e ampie possibilità di sviluppo in corso d'opera.

Le attività di ogni argomento tematico sono raccolte in uno specifico volume.

Attività

Il pacchetto di formazione contiene un totale di quaranta attività pronte per l'uso; dieci per ogni area tematica.

Ogni attività ha un numero e un titolo, e contiene informazioni relative al metodo principale del pensiero creativo utilizzato, così come ai vari aspetti dell'apprendimento della lingua e dell'alfabetizzazione coinvolti.

Oltre ad una principale attività ispirata al pensiero creativo, vi è spesso una guida con suggerimenti per svilupparla ulteriormente. Nella maggior parte dei casi queste ultime attività richiedono livelli superiori di competenza/conoscenza o comunque una maggiore autonomia degli studenti. Dovrebbero essere considerate come dei punti nodali da cui svilupparne delle proprie legate al proprio contesto didattico di riferimento.

Per far sì che tutti i formatori/docenti riescano a condurre con sicurezza ogni attività, spesso vengono fornite come linee guida alcune informazioni di base.

Metodi del pensiero creativo

Il metodo principale del pensiero creativo impiegato in ogni attività è descritto con sufficiente precisione per facilitarne la conduzione.

Anche se spiegata nel contesto di una specifica attività, ogni tecnica dovrebbe essere adattata alle proprie necessità e risorse, tenendo presente che i vari metodi del pensiero creativo sono stati progettati per essere flessibili e intercambiabili. Ri-combinandoli per trovare efficaci 'routine' di lavoro può essere molto gratificante, come dimostrano molte esperienze sul campo.

Per ulteriori chiarimenti su qualsiasi metodo del pensiero creativo si consiglia di fare riferimento alle linee guida di formazione allegate.

Nel nome dell'arte

Area tematica	Arte e Design
Metodo principale del pensiero creativo	Generazione di alternative
Abilità principali stimulate	Parlare e osservare
Abilità secondarie	Leggere e scrivere
Risorse richieste	Raccolta di immagini di opere d'arte

Panoramica:

Sebbene la generazione di alternative sia una delle tecniche più semplici del pensiero creativo, questo non la rende meno potente, essendo stata progettata nello specifico per forzare il nostro pensiero oltre l'ovvio e il prevedibile. Abbinata al metodo delle quote (fissare in anticipo un numero di risposte) questa tecnica può aiutare efficacemente gli studenti a generare un linguaggio nuovo e autentico sia nella lingua straniera che nei contesti di alfabetizzazione.

In questa attività gli studenti basandosi su alcuni criteri teorici, che possono cambiare di rotta durante l'esercizio, assegnano dei titoli appropriati o inappropriate alle opere d'arte,

La generazione di alternative impone che si debbano generare, in ogni situazione, molte risposte/idee per completare l'operazione. La quota ne stabilisce il numero. Con studenti fiduciosi nelle proprie capacità ed entusiasti, si può introdurre un limite di tempo per aumentare deliberatamente la pressione che potrebbe incoraggiare molto il 'pensare diverso'.

Informazioni di base:

La titolazione dell'arte

Per un artista, dare un titolo al proprio lavoro può essere spesso più scoraggiante e difficile del processo creativo. Ci può essere la paura di scegliere un nome inappropriato che mina l'intera opera, la paura di un titolo 'sicuro' che non riesce ad attirare l'attenzione sull'opera, la paura che il titolo possa essere considerato non creativo o addirittura noioso, o peggio, un titolo che metta in ombra il lavoro. Non sorprende che molte opere d'arte siano 'senza titolo'.

Nonostante l'angoscia degli artisti, ci sono alcune indicazioni, non troppo prescrittive, che si possono seguire per rendere il lavoro di titolazione dell'arte un po' meno scoraggiante. Le seguenti linee guida possono facilitare questo compito, prendete in considerazione quelle che ritenete utili e ignorate quelle che potrebbero essere limitanti.



In realtà, potreste prendere in considerazione tutti questi punti con i vostri studenti e determinare assieme l'utilità di queste linee guida prima di iniziare l'attività.

- Considerare ciò che l'opera d'arte è e scrivere parole o brevi frasi che rafforzino questa idea.
- Elenco di aggettivi che descrivono l'opera d'arte.
- Dopo aver generato un paio di parole o frasi, cercare i sinonimi.
- Scrivere la 'grande idea' rappresentata nell'opera (se ce n'è una).
- Decidere se il titolo deve aiutare a capire l'opera o se deve rimanere ambiguo.
- Pensare 'perché' l'artista potrebbe aver creato l'opera (al di là di lucro).

Attività:

Come facilitatore dovreste pre-selezionare una serie di opere d'arte o dire ai vostri studenti di portare immagini dei loro pezzi d'arte più amati (o almeno preferiti). Tenete a mente che la pittura non è l'unica forma d'arte, sculture e oggetti d'arte vanno altrettanto bene per questo esercizio.

Selezionate le opere d'arte che volete utilizzare per l'attività e iniziate presentando la prima opera scelta. Se possibile, cercate di evitare di presentare qualcosa che abbia un titolo familiare o noto.

Nota: se gli studenti hanno thesauruses con loro incoraggiateli ad usarlo.

Chiedete ai vostri studenti un certo numero di titoli fatti di singole parole che descrivano l'opera d'arte (con una quota iniziale di 5). Ora, chiedete ad ognuno di condividere almeno uno dei propri suggerimenti per il titolo, spiegando perché pensano sia appropriato. In questa fase i suggerimenti devono attenersi alla denominazione convenzionale.

Esposta la seconda opera d'arte chiedete ad ogni studente di fornire 5 titoli "frase" (quota 5), in cui più parole (una breve frase o una frase) formano il titolo.

Ripetete l'attività con una terza opera d'arte e una quota di 5 risposte, chiedendo agli studenti di dare come titoli single parole o frasi che contengono almeno un aggettivo.

Da questo punto in poi l'esercizio può essere ripetuto con diversi pezzi o arti e condizioni differenti, come ad esempio:

Includere i nomi di celebrità nei titoli • utilizzare allitterazioni • creazione di titoli divertenti • creazione di titoli che deliberatamente minano la reale intenzione del lavoro • essere più 'creativi' o originali possibile • creazione di titoli senza parole reali • utilizzare parole con una sola sillaba • creare titoli apertamente pretenziosi • essere volutamente ambiguo • utilizzare lunghe molte parole • essere ingannevoli o ironici • usare parole in rima • inserire titoli di canzoni • utilizzare contrari • essere crudeli ecc.

Stabilendo condizioni diverse (scegliere quelle che ci sembrano più interessanti) è possibile modificare la quota o introdurre limiti di tempo.

Si potrebbe cogliere l'occasione per generare ulteriori condizioni di utilizzo dell'attività. Lo si può scegliere in anticipo in qualità di facilitatore, o lo si può fare direttamente con gli allievi.

In questa attività è importante che, dopo ogni round, si dia la possibilità agli studenti di condividere i loro suggerimenti per il titolo e i motivi per cui li hanno scelti, perchè in tal modo si può discutere di un nuovo uso del vocabolario e del linguaggio.

Extended activities:

Chiedete ai vostri studenti di individuare un certo numero (forse 5) di oggetti non-artistici da portare alla prossima sessione. Ripetete l'esercizio della denominazione dell'arte con questi oggetti, seguendo per quanto possibile le stesse linee guida.

In questo caso, distribuire gli oggetti non artistici (possono essere immagini o oggetti reali) e chiedete agli studenti di dargli un titolo. L'intenzione è quella di attribuire agli oggetti non-artistici la stessa importanza delle opere d'arte, utilizzando un linguaggio emotivo e persuasivo.

Concludete la sessione con una condivisione dei titoli e una discussione sul potere del linguaggio di inquadrare o influenzare il nostro pensiero su una serie di argomenti.



CREATIVE THINKING
IN LITERACY & LANGUAGE SKILLS

Ritratto fotografico

Area tematica	Arte e Design
Metodo principale del pensiero creativo	Pensiero obliquo
Abilità principali stimulate	Parlare, ascoltare
Abilità secondarie	Scrivere
Risorse richieste	Nessuna

Panoramica:

Da quando è stata inventata la fotografia, il ritratto fotografico è stato a lungo il principale soggetto di fotografi professionisti e dilettanti. Iniziato per documentare la vita dei soggetti ritratti, negli anni si è elevato allo stato artistico, con esponenti magistrali come Steve McCurry, Irvine Penn e Arnold Newman (solo per citarne alcuni tra i tanti), che hanno contribuito a consolidare, con i loro approcci creativi, questo status di una pratica che potrebbe essere monotona.

Anche se il raggiungimento degli standard tecnici ottimali è fondamentale per la maggior parte dei ritratti fotografici, ciò che eleva fotografi al pari di quelli appena citati allo stato di opera d'arte, è la capacità di fondere il carattere e gli aspetti fisici del soggetto in una rappresentazione visiva del loro ambiente.

Molte persone, sfidate a creare un ritratto fotografico, optano per il tradizionale faccia in avanti, inquadrando la testa e le spalle, magari in un ambiente associato con il soggetto. Tuttavia, per chi vuole realizzare un ritratto fotografico che possa essere considerato più 'creativo', per evitare l'ordinario si possono seguire alcune procedure.

Una di queste è il pensiero obliquo.

Informazioni di base: il pensiero obliquo

Brian Eno, l'eminente produttore musicale (ha lavorato con artisti del calibro degli U2, David Bowie, Coldplay, Paul Simon, Grace Jones) ex tastierista della band Roxy Music, è spesso ritenuto l' 'inventore' di strategie di pensiero obliquo. In realtà il suo contributo è stato più di divulgazione attraverso la pubblicazione delle sue 'carte di pensiero obliquo' che non nelle strategie del metodo.

Eno affermava che spesso band e artisti andavano da lui per avere un 'input creativo' nel loro lavoro. E questo lavorando in uno studio professionale, creava un'ulteriore pressione. Il tempo trascorso nello studio era dispendioso e le band/artisti spesso chiedevano risultati immediati. Eno sosteneva che la sua creatività veniva spesso soffocata dalla pressione aggiuntiva e così si ritrovò a fare cose che aveva già fatto o che sapeva avrebbero funzionato, come accade nel pensiero verticale .

Aveva notato però che quando passeggiava all'aperto, gli venivano più facilmente idee creative. Decise di iniziare ad annotarsi le idee emerse in quei momenti su piccoli pezzi di carta.

Quando era in studio, al lavoro, le prendeva e ne sceglieva una a caso (stimolo casuale) con l'impegno di attenersi a ciò che era scritto sulla carta (senza cedere alla tentazione di sceglierne un'altra). Di norme contenevano un'istruzione criptica o un suggerimento, che poteva essere interpretato in senso ampio.

Ecco alcuni esempi di schede di pensiero obliquo di Eno. Anche se sono state concepite per la produzione musicale e la composizione, provate a immaginare come potrebbero supportare la vostra creatività nel vostro campo:

'Sottolineare la ripetizione'

'Lavorare a una velocità diversa'

'Non costruendo un muro, ma facendo un mattone'

Questo tipo di strategie di pensiero obliquo sono un altro metodo di input casuale. Tuttavia, come Eno ha tentato di fare (questo potrebbe non essere sempre ovvio) si possono proporre nell'ambito in cui si sta lavorando; facendo attenzione a non essere prescrittivi.

Alcuni anni fa un docente di visual design ha creato un set specifico di spunti di pensiero obliquo lavorando con gli studenti in diversi settori come l'illustrazione, la fotografia, la grafica, l'animazione. Ha creato un elenco di strategie oblique osservando gli esempi esistenti di comunicazione visiva 'creativa' e individuando gli approcci o le idee dominanti in ogni esempio. L'approccio era meno criptico delle carte originali di Eno e in molti casi una singola parola era sufficientemente significativa per un designer visivo per rispondere efficacemente.

Attività:

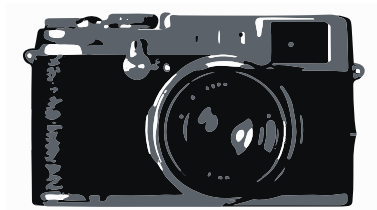
Chiedete agli studenti divisi in piccoli gruppi, come esercizio concettuale (non devono arrivare a produrre il lavoro visivo), di prendere in considerazione la seguente proposta di 'visual design'. L'approccio alla proposta sarà fatto partendo dagli spunti di pensiero obliquo illustrati sotto, assegnati scegliendoli in modo casuale dall'elenco. Evitate di lasciarli scegliere liberamente o di scambiarsi la consegna assegnata.

Ogni gruppo dovrà produrre una descrizione scritta abbastanza dettagliata di come verrà realizzato il ritratto e cosa sembrerà, con un chiaro legame sia allo spunto di pensiero obliquo che al soggetto da fotografare.

Proposta di design: Creare un ritratto fotografico di una celebrità seguendo la strategia obliqua assegnata. Gli studenti possono scegliere la celebrità, possibilmente all'inizio dell'esercizio e prima che venga loro attribuito lo spunto di pensiero obliquo. Il ritratto dovrà essere creativo, quindi non realizzato con inquadrature di testa e spalle. Lo spunto del pensiero oblique sarà usato per fare associazioni con la vita e/o il lavoro del soggetto.

Spunti di pensiero obliquo:

- Esplora la fantasia
- Semplifica gli elementi principali
- Il colore è re
- Collage di elementi
- Le silhouette sono più immediate
- Crea una maschera
- E' tutto nelle linee
- Come potrebbe approcciarlo un artista
- Nascondere nelle ombre
- Crea una sequenza



Estensione delle attività:

In questo esercizio ci sono almeno due opportunità per estendere l'attività.

Il primo è di chiedere agli studenti di creare una loro lista di spunti di pensiero obliqui, da far usare agli altri. Visto che il linguaggio utilizzato è volutamente criptico, nella migliore delle ipotesi suggestivo, potrebbe essere necessario guidare gli studenti più del solito. Riuscire in questo compito più difficoltoso può essere di per sé una ricompensa valida.

La seconda opportunità è di ripetere l'esercizio con una diversa proposta di design, come ad esempio il packaging design per un nuovo profumo (potrebbe essere un profumo di una celebrità) o un'immagine per un partito politico. In alternativa, gli studenti potrebbero scrivere una propria proposta di design per se stessi o per altri.



CREATIVE THINKING
IN LITERACY & LANGUAGE SKILLS

Un nuovo curatore

Area tematica	Arte e Design
Metodo principale del pensiero creativo	Stimolo casuale
Abilità principali stimulate	Leggere, scrivere
Abilità secondarie	Parlare
Risorse richieste	Il foglio di lavoro (descritto sotto)

Panoramica:

Una visita al museo è un compito semplice da organizzare che può essere utilizzato con vari obiettivi nell'insegnamento di una lingua straniera o nell'alfabetizzazione. Anche se la maggior parte degli insegnanti usano le visite ai musei come base per attività di orientamento culturale, si possono condurre con le classi lavori altrettanto coinvolgenti prima, durante e dopo la visita, personalizzandoli rispetto alle competenze dello studente. Questa attività si può adattare a qualsiasi livello linguistico.

Le seguenti operazioni prevedono 3 fasi di apprendimento reattivo: le attività di pre-visita, le attività in loco e le attività post-visita.

Attività di pre-visita:

Preparare un foglio con le istruzioni su come raggiungere il luogo. Per gli studenti di lingua preparare le istruzioni nella lingua che stanno imparando. Si possono preparare fogli di lavoro "alternativi" in modo tale che ogni coppia/squadra/gruppo abbia un diverso kit di istruzioni del percorso per raggiungere il museo. In questo esercizio iniziale si può scegliere di essere 'creativi'.

Suggerimento: si potrebbe chiedere agli studenti di preparare le istruzioni per altri, verificando ogni kit di istruzioni prima di ri-assegnarli ai gruppi. L'esercizio può essere reso più difficile prevedendo istruzioni, come 'nel percorso fare almeno 5 curve a sinistra' o 'viaggiare senza spendere soldi'. Se si sceglie questo approccio incoraggiate l'inventiva degli studenti.

Oltre a istruzioni direzionali, impostate ulteriori compiti da svolgere 'strada facendo'.

Di seguito riportiamo alcuni suggerimenti, ma sentitevi liberi di adattare, aggiungere o sostituire a seconda degli obiettivi di apprendimento e/o del gruppo di studenti:

- Elenco di tutti i tipi di negozi che si incontrano sulla strada per il museo.
- Hai superato un orologio. Che ora segnava?
- Quante auto blu hai visto sulla via? Etc...

Lungo il cammino gli studenti devono risolvere e registrare i risultati dei compiti assegnati.

Attività sul luogo (al museo):

Familiarizzare con gli oggetti esposti al museo e preparare domande/compiti per ciascun gruppo. Anche in questo caso, nella preparazione ricordatevi di mantenervi sul livello di competenze degli studenti.

Ecco alcune domande/compiti da utilizzare con principianti, anche se come già detto sopra potete adattarli alle vostre esigenze:

- Trovare un quadro dipinto da un tedesco/ olandese / francese e descrivere ciò che si vede. Elencare la/e cosa (e) che piacciono. Guardando questo quadro come vi fa sentire?
- Trovare un dipinto che mostra qualcosa di forma rotonda (o altra forma). Cosa c'è nel quadro? Si può pensare a un nome alternativo per questo dipinto?
- Trovare un quadro che contenga almeno un animale. Chi altro c'è nel dipinto? Qual è il rapporto tra la persona e l'animale? Che cosa potrebbe accadere o sta per accadere?
- Trovare un quadro o con un vecchio o con un giovane. Senza leggere il titolo immaginare chi potrebbe essere la persona. Che nome potrebbe avere? Dove vive? Cosa sta facendo la persona nell'immagine? Perché?
- Trovare gli oggetti che pensate siano il più piccolo, il più grande e il più prezioso nel museo. Quali sono? Qual è il loro scopo o uso? Utilizzando la vostra immaginazione, per quale altro scopo potrebbero servire?

- Trovare un oggetto di un determinato colore o di un certo materiale (rosso, nero, bianco blu o di ceramica, legno, metallo, ecc). Quando e dove è stato fatto questo oggetto? Perché è stato fatto? Immaginate..... chi potrebbe averlo posseduto? Qual è stato il rapporto tra il produttore e il proprietario? Come pensi sia arrivato nel museo?
- Trovare un oggetto in vetro o un elemento di gioielleria. Quando e dove è stato fatto? Chi immaginate lo abbia fatto e perché? Chi pensi fossero i proprietari dell'oggetto e come ne sono venuti in possesso?
- Trovare un oggetto che si associa con una particolare parola (ad esempio 'estate', 'gioia', 'tristezza', 'celebrazione', 'morte', 'importante') Descrivetelo e spiegate il motivo della vostra associazione.

Sul loro foglio di lavoro ogni studente/squadra/gruppo dovrebbe avere più di un compito assegnato. È possibile assegnare le stesse attività a più di una persona/squadra/gruppo, ma consigliamo di diversificare i compiti.

Subito dopo la visita, trovate un posto dove gli studenti possono sedersi e lavorare sulle loro risposte, incoraggiateli ad approfondirle, fornendo ulteriori dettagli.

Attività post-visita:

Opzione 1: Immaginate di essere un nuovo curatore del museo che avete appena visitato. Il numero di visitatori al museo è in calo. È necessario progettare un nuovo opuscolo per attirare più persone. Nel volantino si deve parlare di tutti gli oggetti 'trovati' durante la visita, perché per voi sono i pezzi più interessanti che il museo ha. Il volantino deve essere informativo (ciò che può essere visto nel museo), e anche accattivante per il pubblico. Incoraggiate gli studenti ad usare frasi brevi, assieme a supporti visivi (diversi caratteri, combinazioni di testo e immagini, etc...) nel volantino illustrativo, piuttosto che periodi complessi. Accertatevi che non dimentichino di includere 'i dati essenziali' (indirizzo del museo, orari di lavoro, biglietto d'ingresso, ecc...). Terminato il compito, gli studenti possono riguardare i volantini dei compagni, sottolineando analogie e differenze e dove possibile, offrire suggerimenti per il miglioramento.

Opzione 2: Immaginate di essere il nuovo curatore del museo che avete appena visitato.

State preparando una nuova mostra. Il titolo della mostra dovrebbe essere scelto dalla seguente lista o con altri titoli assegnati in modo casuale, ricordando che gli studenti dovrebbero poter lavorare senza prescrizioni confuse:

- Il nostro museo è la chiave per la vostra felicità
- Caldo bollente
- Cibo per il pensiero/Cibo per la mente
- Che cosa è vecchio è nuovo
- Confini che si incrociano



Titoli simili a quelli sopra si possono trovare mediante un generatore casuale di parole online. Due li potete trovare a questi indirizzi:

<http://www.textfixer.com/tools/random-words.php>

<http://www.portent.com/tools/title-maker>

Deciso un titolo, chiedete agli studenti di 'progettare' la mostra, pensando a come i dipinti e gli oggetti raccolti durante la visita possono essere contestualizzati perché siano in tema con l'evento. Possono includere anche oggetti e dipinti visti durante la visita, ma che non hanno documentato. Una volta che la mostra è stata (concettualmente) progettata gli studenti dovranno creare un annuncio pubblicitario, per la stampa (manifesti, giornali, ecc) o per radio o televisione.

Estensione delle attività:

La seguente attività è in linea con opzioni 1 e 2 di cui sopra, anche se può essere svolta, se necessario, indipendentemente, e potrebbe far parte di un lavoro di fuori dall'aula.

Immaginate di essere il nuovo curatore del museo che avete appena visitato. Il numero di visitatori al museo è in calo. È necessario progettare un nuovo slogan (linea pubblicitaria - la cosa che cattura l'attenzione delle persone) per il museo. Lavorare in gruppo. In 3 minuti preparare 15 slogan.



CREATIVE THINKING
IN LITERACY & LANGUAGE SKILLS

Affermazioni sull'arte

Area tematica	Arte e Design
Metodo principale del pensiero creativo	Sfida alle supposizioni
Abilità principali stimulate	Leggere, scrivere
Abilità secondarie	Parlare
Risorse richieste	Affermazioni sull'arte (opzionali)

Panoramica:

Poiché il campo dell'arte è diventato un vero e proprio business globale, la necessità di commercializzare ha portato alla nascita di un linguaggio specifico e spesso metafisico, ricco di termini e concetti accademici, che rendono difficile alla persona media l'accesso e la comprensione a questo settore della comunicazione.

A difesa di questo linguaggio potremmo aggiungere che nasce dalla necessità di spiegare o esplorare concetti accademici. Tuttavia i più cinici potrebbero obiettare che conservare un senso di elitarismo aiuta a mantenere i valori di mercato del mondo dell'arte.

Indipendentemente dalla posizione adottata, il risultato è una miniera di materiale che si può utilizzare come strumento per supportare una comprensione più profonda dell'uso del linguaggio.

Tra gli strumenti del pensiero creativo esiste un approccio interlocutorio che si chiama 'sfida alle supposizioni'. Si parte da una dichiarazione e poi si formulano sistematicamente delle domande per testare la validità dei vari elementi che la compongono. La premessa di questa attività è che molte affermazioni in campo artistico si basano sul fatto che il lettore non metta in discussione la loro validità, piuttosto che rendersi conto che si tratta di supposizioni.



Informazioni di base: la critica d'arte

Come con molte ricerche critiche, la critica d'arte può avvalersi di una serie di domande strutturate, soprattutto nelle sue prime fasi. Di seguito ci sono una serie di domande sufficienti per introdurre in modo soddisfacente a questa pratica anche il principiante o lo spettatore inesperto.

Nel criticare l'arte è importante evitare di indicare ciò che ci piace o non ci piace (parere personale), cercando di concentrarsi maggiormente su un'analisi obiettiva.

- Quale pensi sia l'aspetto più importante di questo lavoro, spiegando che cosa ti ha portato a questa convinzione?
- Cos'altro sembra essere importante in questo lavoro, ancora spiegando che cosa ti ha portato a questa convinzione?
- Cosa pensi che l'artista stia cercando di comunicare attraverso questo lavoro, chiarendo 'come' si pensa che l'artista abbia tentato di comunicare questa idea, o idee?
- In che modo le arti (pittura, scultura, fotografia, disegno, ecc) supportano la comunicazione del lavoro?
- Descrivere come ti fa sentire l'opera d'arte e spiegare 'perché' ti fa sentire in questo modo?
- Se si dovesse dare a questo pezzo d'arte un titolo, quale sarebbe? Spiegare perché avete scelto questo nome.

Attività:

L'attività inizia presentando agli studenti una (o una serie di) affermazione su alcune opere d'arte, o sullo stesso business dell'arte; molte persone hanno tentato di definire cosa sia l'arte.

Gli studenti sono invitati a scomporre l'affermazione nei suoi vari elementi per capire se è accurata, se si tratta di una supposizione o di un'opinione personale.

Identificate le supposizioni, gli studenti sono invitati a riflettere su cosa voleva dire in realtà l'autore.

Dovranno poi riformulare l'affermazione usando parole più semplici evitando di fare nuove supposizioni. In alcuni casi, saranno necessarie più parole rispetto all'originale. L'obiettivo è quello di produrre un'affermazione precisa e difendibile.

Esempio:

Il disegno non muore mai, afferra la pelle dei suoi denti, perché la fame soddisfa il suo essere apparentemente immortale

Questa dichiarazione è stata fatta dal teorico e eminente critico d'arte Robert Hughes. Anche se il suo lavoro è molto vasto, in questa citazione abbreviata parla specificamente di disegno.

Al suo interno possiamo individuare con un'analisi guidata, come spiegato di seguito, alcune supposizioni.

Le cose che l'affermazione suppone:

- Per affermare che un disegno non muoia mai si deve presupporre che sia un'entità vivente, ma non lo è.
- Se il disegno afferra 'la pelle dei suoi denti' (espressione figurata) si presuppone che sia un'entità cosciente, che questo sia un atto consapevole, e che il disegno abbia una volontà.
- L'ultima supposizione fatta nella dichiarazione è che la 'fame soddisfa', presumibilmente intendendo che la persona che ha fatto il disegno, è immortale. Né umani né disegno sono immortali.

Anche questo tipo di attività non fornisce soluzioni definitive, di seguito ne proponiamo una indicativa per l'affermazione citata prima :

Il disegno è una pratica che può essere assegnata al mondo dell'arte, poichè crea un senso di soddisfazione a chi lo pratica. Finché la gente esercita l'arte, è probabile che il disegno continui.

Esempi di dichiarazioni esistenti in materia di arte:

- L'arte è la regina di tutte le scienze che comunicano la conoscenza a tutte le generazioni del mondo.
- La forma di Behemoth e la sua presenza fisica nello spazio della galleria, fanno eco alle preoccupazioni teatrali della scultura minimalista,

ma la natura antica e organica del materiale allude al contrario ad una narrazione umana intrinseca che smentisce queste preoccupazioni concettuali.

- Sono raffigurati momenti che esistono solo per punteggiare il dramma umano, al fine di chiarire la nostra esistenza e per trovare un significato poetico nella vita quotidiana.
- L'arte non riproduce ciò che è visibile; rende le cose visibili.
- La seduzione visiva inerente, insieme con la concisione delle mostre, complica ulteriormente la ricezione dei loro molteplici strati di significato.
- L'arte è una scoperta e lo sviluppo di principi elementari della natura in belle forme adatte per uso umano.
- L'arte inizia con la resistenza - nel punto in cui si supera la resistenza. Nessun capolavoro umano è mai stato creato, senza grande fatica.
- L'arte è un amante geloso, e, se un uomo è geniale nella pittura, nella poesia, nella musica, nell'architettura, o nella filosofia, ne fa un cattivo marito, e un compagno malato.

Estensione dell'attività:

Utilizzando come punto di partenza alla critica d'arte la guida vista prima, dare agli studenti alcuni esempi d'opera d'arte da criticare producendo una relazione scritta.

Può essere un'opportunità per organizzare una visita a una galleria d'arte, così gli studenti possono vedere e scegliere le opere d'arte che desiderano criticare.

Chiedi ad ogni studente di fare una dichiarazione sull'opera d'arte che ha criticato, che possa accompagnare l'opera d'arte in una galleria. Ripetere l'attività principale attraverso la condivisione di queste "nuove" dichiarazioni con altri studenti. Gli studenti sfideranno le supposizioni le ipotesi formulate dai loro compagni , prima di riscrivere la loro dichiarazione senza supposizioni.



Biglietti d'auguri

Area tematica	Arte e Design
Metodo principale del pensiero creativo	Associazioni forzate
Abilità principali stimulate	Parlare, ascoltare
Abilità secondarie	Disegnare, scrivere
Risorse richieste	Connessione a internet

Panoramica:

La storia dello scambio di biglietti di auguri è molto lunga le origini risalgono all'antica cultura cinese, quando la gente li scambiava per festeggiare il nuovo anno. Testimonianze in tal senso ci sono anche tra i primi egizi (su rotoli di papiro).

La storia dei biglietti augurali in Europa può essere fatta risalire circa al 1400 a.C., alcuni cartoncini xilografati stampati in Germania e cartoline per San Valentino dipinte a mano provenienti da varie parti d'Europa risalgono alla metà del XV secolo. In quel periodo i biglietti d'auguri dovevano essere costosi.

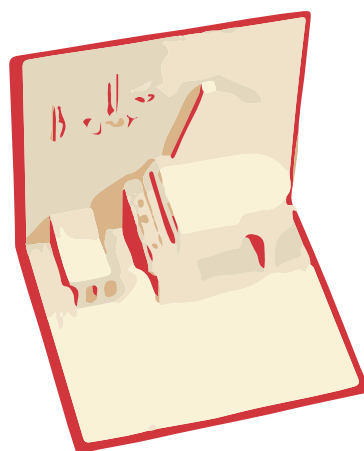
Nel corso del XIX secolo grazie ai progressi nelle tecniche di stampa meccanizzata, sono diventati relativamente economici, e il loro uso si è diffuso in tutto il mondo moderno.

Oggi ce ne sono per tutti i tipi di occasioni, anche per 'festeggiare' il divorzio, e cercano comunque sempre di comunicare un sentimento particolare.

Questa attività si basa sulla creazione di biglietti di auguri che trasmettano un sentimento particolare. Il design sarà ispirato a elementi e illustrazioni contenuti in opere d'arte. Utilizzando il metodo del pensiero creativo di associazioni basate su uno stimolo casuale, gli studenti dovranno trovare idee per alcuni cartoncini d'auguri,

Attività:

Prima dell'attività vera e propria chiedete agli studenti di guardare on line varie opere d'arte, cercando nelle pagine web di grandi gallerie (come MOMA) o in alternativa semplicemente cercando dipinti nelle immagini di Google. Per diversificare la ricerca potete chiedergli di inserire parole chiave, come ad esempio, "olio" 'acquerello', 'acrilico' o 'paesaggio', 'astratta', 'espressionismo', 'animali' etc. Dovrebbero cercare in primo luogo dipinti, includendo in alcuni casi anche la scultura e i disegni.



Ogni studente dovrà scegliere cinque immagini che gli piacciono particolarmente, per lo stile, per i colori, o per gli elementi e le illustrazioni del disegno, motivando ogni singola scelta. Infine dovrebbero numerare le immagini da uno a cinque e annotarlo. Anche se le immagini possono essere stampate, si consiglia di salvarle tra i preferiti in un browser web e di collegare il sistema di numerazione a ciascuna immagine con un nome o una descrizione generale. In ogni caso scegliete il metodo più adatto per voi.

L'attività dovrebbe iniziare con una discussione generale su biglietti di auguri. Chiedete agli studenti perché secondo loro le persone li mandano e fategli elencare il maggior numero possibile di occasioni per biglietti augurali.

*Compleanno - Anniversario di matrimonio - Nascita
– Guarigione - Simpatia - Impegno - Matrimonio -
Complimenti (esami, esame di guida, lavoro, ecc)
- Ringraziamento - Amicizia - Amore – Buon viaggio
- San Valentino - Natale – festa della mamma- festa
del papà- Mi dispiace - Pensando a te - giorno di
tutti i Santi - nuova casa - Divorzio - Halloween -
Pasqua*

Dall'elenco delle occasioni (quello proposto sopra o il vostro) assegnatene in modo casuale almeno tre ad ogni studente. A titolo di esempio, uno potrà avere il matrimonio, l'amicizia, la simpatia, mentre un altro avrà il ringraziamento, buon viaggio e il giorno di S. Valentino'.

La prima parte del compito è generare parole adatte per quel tipo di biglietto di auguri. Chiedete ad ogni studente di pensare al soggetto assegnato e di trovare il maggior numero di aggettivi adatti ad esso. Continuate questo esercizio, chiedendo di trovare eventuali verbi appropriato per quel tipo di situazione. I verbi possono essere riferiti al mittente (mi dispiace ...) o al destinatario (spero di fare bene ...). Gli aggettivi e i verbi vanno disposti in due colonne.

Lo studente dovrebbe scegliere le parole da questi elenchi e creare due messaggi. Devono cercare di utilizzare le parole più adatte per trasmettere il sentimento. Il primo, normalmente è molto breve e talvolta abbastanza ovvio (come 'guarire'), apparirà sul fronte de biglietto di auguri, mentre il secondo, in genere di poche righe potrebbe anche essere una rima sarà scritto all'interno.

Nella fase finale si torna alle immagini delle opere d'arte selezionate, si sceglie a caso una delle cinque usando i numeri abbinati. La selezione casuale è un fattore importante in questo procedimento. Analizzando l'immagine selezionata, lo studente dovrebbe cercare idee visive (colori, forme, modelli, oggetti, persone, ecc) che possono influenzare la progettazione del biglietto di auguri. Per esempio il colore può essere brillante, vivace e appropriato per un'occasione felice, o le ombre scure potrebbero essere più adatte se si progetta un biglietto di condoglianze.

FAgli studenti più esperti, si può chiedere di realizzare il biglietto di auguri finale con il proprio concept di visual design e il testo scelto. Quelli meno sicuri nella progettazione visiva, possono presentare il loro testo e una descrizione e/o motivazioni del loro progetto.

Estensione dell'attività:

Come abbiamo visto, ci sono molte occasioni che si celebrano con uno scambio di biglietti augurali, alcuni dei quali apparentemente fuori luogo, ma tutt'ora in uso. Partendo da questa idea è possibile divertirsi sviluppando proposte per celebrare occasioni alternative.

Fate lavorare gli studenti in gruppi di tre, cinque. Trovate una parola per ogni team utilizzando un generatore casuale di parole, partendo dalla quale dovranno generare almeno dieci idee ad essa correlate da poter celebrare con un biglietto di auguri. Incoraggiate gli studenti ad essere creativi e accettate anche idee bizzarre e sciocche. Alla fine lasciate che scelgano, attraverso una discussione, il biglietto di auguri che secondo lor avrà il maggior potenziale di mercato.

Ripetete questo esercizio con le parole alternative fino ad avere almeno cinque idee 'commerciabili'.

I passaggi appena descritti si possono utilizzare per creare qualsiasi biglietto di auguri.

Recensione artistica

Area tematica	Arte e Design
Metodo principale del pensiero creativo	Cappelli per pensare
Abilità principali stimulate	Parlare, osservare
Abilità secondarie	Leggere, scrivere
Risorse richieste	Immagini di opere d'arte

Panoramica:

La recensione o la critica artistica è fatta principalmente da critici professionisti o da accademici. Le loro particolari esperienze del mondo e della vita, colorano naturalmente le loro interpretazioni e le descrizioni delle opere d'arte.

In questa attività questa convenzione viene messa in discussione, chiedendo agli studenti di fare una revisione di opere d'arte dal punto di vista di un altro personaggio.

L'attività si basa su un approccio ben definito del pensiero creativo chiamato il 'Sei cappelli per pensare'. Il metodo proposto dall'esponente del pensiero creativo Edward De Bono, fornisce uno strumento di gestione che assicura che una squadra o un gruppo lavorino in modo collaborativo, piuttosto che in contrapposizione.

Per ottenere questo tipo di collaborazione, i partecipanti assumono ruoli diversi nelle diverse fasi della riunione/sessione, e ogni ruolo richiede un approccio specifico.

Informazioni di base: i ruoli assunti dai sei cappelli per pensare

L'idea di indossare un cappello di un colore particolare mentre si lavora con questo metodo è simbolica e non letterale. Un facilitatore può annunciare che il compito assegnato dovrebbe essere affrontato indossando il cappello blu o il cappello verde. In quel momento, ciascun partecipante regola mentalmente la sua posizione e si concentra su ciò che quel particolare colore del cappello richiede in termini di tipo di risposta.

Di seguito potete trovare i colori dei cappelli per pensare e le loro particolari richieste:

Cappello bianco: Il cappello bianco richiede informazioni conosciute o necessarie. "Fatti, solo fatti."

Cappello giallo: Il Cappello Giallo simboleggia la luminosità e l'ottimismo. Con questo cappello si esplorano gli aspetti positivi e si sonda il loro valore e il beneficio.

Cappello nero: Il cappello nero è il giudizio - l'avvocato del diavolo o il perché qualcosa potrebbe non funzionare. Trova le difficoltà, i pericoli e dove le cose potrebbero andare storte. Probabilmente è il cappello più potente e utile, ma non bisogna abusarne.

Cappello rosso: Il cappello rosso rappresenta i sentimenti, i presentimenti e l'intuizione. Quando si indossa questo cappello si possono esprimere emozioni e sentimenti e condividere paure, piaceri, dispiaceri, amori e odii.

Cappello verde: Il cappello verde si concentra sulla creatività; le possibilità, le alternative e le nuove idee. Rappresenta l'opportunità di esprimere nuovi concetti e nuove percezioni.

Cappello blu: Il cappello blu viene utilizzato per gestire il processo del pensiero. Rappresenta il meccanismo di controllo che assicura che i sei cappelli per pensare osservino le linee guida.

Attività:

In questa attività l'azione importante è quella di non assegnare un ruolo specifico, anziché seguire il modello originale. Gli studenti indosseranno simbolicamente il cappello di un particolare personaggio anziché un cappello di un particolare colore.

L'attività è stata progettata per funzionare al meglio all'interno di una visita ad una galleria d'arte, ma si può fare anche in classe utilizzando delle immagini.

Se è possibile fare una visita ad una galleria si può chiedere agli studenti di guardarsi intorno e di scegliere la loro opera d'arte preferita o quella che gli piace di meno. Si possono impostare alcune linee guida, se si vogliono inserire alcuni esempi, ad esempio specificando un movimento artistico o un periodo.

Quando ogni studente ha scelto la propria opera d'arte gli si assegna un personaggio da interpretare, a tutti gli effetti un cappello per pensare. Stabilito il personaggio dovrebbe pensare a come fare una recensione dell'opera selezionata nello stile del suo personaggio. Incoraggiate gli studenti a scrivere delle note per la presentazione della loro recensione.

Questo tipo di gioco di ruolo ad interpretazione può includere un certo stile di linguaggio, un particolare vocabolario ed espressioni gergali. Questi elementi dovrebbero emergere nella presentazione della critica/recensione dell'opera d'arte scelta. Infine si può invitare la classe a commentare quanto efficacemente ogni presentatore abbia interpretato il suo personaggio.

Questo tipo di gioco di ruolo richiede agli studenti di esplorare un linguaggio al di là della propria esperienza e dell'uso quotidiano. Non può essere sempre autentico o attenersi ai fatti, tuttavia è importante riconoscere come comunicano in modo diverso personaggi diversi.

Di seguito trovate alcuni suggerimenti per i personaggi, anche se ovviamente sia tu che i tuoi studenti potete individuare personaggi alternativi da aggiungere:

Suggestions for characters are as follows, though of course you and/or your learners could nominate alternative characters to add to the pool:

- Allenatore di calcio
- Politico
- Poeta
- Scienziato
- Metereologo/a
- Comico
- Banditore
- Terapista



Estensione delle attività:

Come già accennato, il pool di personaggi disponibili potrebbe essere ampliato o modificato, sebbene l'individuazione dei personaggi dovrebbe basarsi sul loro peculiare uso del linguaggio.

Inoltre la natura della presentazione potrebbe essere modificata, introducendo altre forme di riesame, come un gioco, un film, un libro, o addirittura il prodotto.



Collage creativo

Area tematica	Arte e Design
Metodo principale del pensiero creativo	Pensiero obliquo
Abilità principali stimulate	Scrivere, parlare
Abilità secondarie	Leggere
Risorse richieste	Accesso a internet, un software per editing di immagini oppure stampante, forbici e colla

Panoramica:

Il collage è una tecnica di produzione artistica basata sull'assemblaggio di diverse forme, spesso non correlate, per costruire una nuova immagine. È importante sottolineare come il prodotto finale sia spesso migliore della somma delle sue parti. Le sue origini si possono far risalire a centinaia di anni fa anche se è diventato più propriamente una forma d'arte completa durante il XX secolo.

E' abbastanza facile fare collages con immagini stampate prese da riviste, libri antichi, imballaggi, etc. Utilizzando internet la scelta si amplia. Generalmente si ritagliano con le forbici le immagini e si incollano su un supporto di carta o altro materiale. Oggi i computer offrono la possibilità di creare collage virtuali sullo schermo. Al di là della tecnica utilizzata, è importante il senso che l'immagine finale vuole trasmettere.

In questa attività gli studenti avranno la possibilità di creare almeno un collage, che verrà successivamente utilizzato come punto di partenza per un'altra attività.

Informazioni di base:

creare un collage d'arte a tema

Abbiamo già descritto all'inizio la tecnica del collage quindi questa piccola guida ha la funzione di aiutare gli studenti a creare un collage d'arte comunicativa, nel quale la cosa importante è il significato.

- Iniziate scegliendo un tema per il collage, possibilmente qualcosa che trasmetta un messaggio utile. Ad esempio, 'contro la guerra' o per il 'giorno di San Valentino'.
- Decidete se siete a favore o contro il tema scelto.
- Createvi una mappa mentale (o simili) delle parole chiave o delle idee che desiderate presentare attraverso il lavoro.
- Scrivete un elenco di immagini 'ideali' che si potrebbero usare - tenendo presente che il collage spesso richiede compromessi e aggiustamenti.
- Raccogliete/selezionate le immagini
- Con il materiale disponibile, pensate a come saranno percepite le diverse immagini quando saranno messe assieme - sono complementari o in opposizione (A volte l'opposizione può funzionare).
- Utilizzate una scala per stabilire la gerarchia o l'importanza delle immagini - le cose più importanti avranno una posizione particolare (primo piano) o saranno più grandi.
- Prima di passare alla fase definitiva, disponete i vari elementi in modi diversi - chiedete anche ad altri un'opinione se le diverse disposizioni trasmettono o meno il messaggio del tema scelto .
- Prima di fissarlo in modo permanente potete usare la fotografia digitale per 'fermare' le diverse variazioni del collage.



Attività:

A differenza dei collages artistici che spesso si riferiscono a temi pre-fissati (il messaggio), in questa attività il prodotto finale sarà frutto dell'assemblaggio di una serie di immagini generate in modo casuale. Utilizzate un programma online per la generazione casuale di immagini o preparate una serie di immagini ritagliate da riviste, libri antichi, imballaggi e assegnatene dieci per ogni studente.

Riportiamo di seguito due link generatori casuali di immagini online:

<http://photo.net/photodb/random-photo?category=NoNudes>

<http://writingexercises.co.uk/random-images.php>

Chiedete ad ogni studente di creare un collage 'significativo' usando le immagini assegnate, seguendo le linee guida fornite più avanti.

Una volta che il collage è completo chiedete ad ogni studente di rispondere alle seguenti domande, annotando le 5 risposte:

- Qual è l'idea/concetto principale del vostro collage?
- Che emozione pensate che evochi il vostro collage a chi lo guarda?
- Quale aggettivo useresti per descrivere il tuo collage?
- Qual è l'elemento immagine più importante nel collage?
- Usando una sola parola come intitoleresti il tuo lavoro?

Come prossimo esercizio di scrittura potete usare tre forme di scrittura diverse, a seconda del livello di competenza dei vostri allievi e degli obiettivi di apprendimento.

Opzione 1: Chiedere agli studenti di comporre una poesia che metta in relazione le cinque risposte. Come insegnanti sarete voi a determinare la lunghezza della poesia ed eventuali regole.

Opzione 2: Chiedete agli studenti di scrivere un articolo di giornale in stile saggio che possa utilizzare il collage come illustrazione. L'articolo dovrebbe contenere riferimenti alle cinque risposte date dallo studente.

Opzione 3: Chiedete agli studenti di pianificare e/o scrivere una breve storia che integri le cinque risposte.

Estensione delle attività

Man mano che gli studenti familiarizzano con il processo di creazione di un collage, potete invitarli a creare un collage arte come quello descritto nelle linee guida.

La differenza fondamentale sta nel mettere come punto di partenza un tema specifico, che può essere scelto da ogni studente o impostato per rispondere a una o diverse esigenze di apprendimento, per esempio collegandosi ad un argomento che si sta trattando.

Qualunque sia l'approccio iniziale, alla fine chiedete ad ogni studente di esporre il proprio collage tematico con una presentazione orale e visiva.

Fumetti

Area tematica	Arte e Design
Metodo principale del pensiero creativo	Pensiero associativo
Abilità principali stimulate	Scrivere
Abilità secondarie	Leggere
Risorse richieste	Applicazioni digitali per fumetti o modelli cartacei per fumetti e immagini

Panoramica:

Il pensiero associativo è un elemento chiave in diversi metodi del pensiero creativo. Diventa forse più significativo nelle attività di brainstorming formali e leggermente più mirato nelle attività di pensiero obliquo. Si basa su nuove idee che si formano in risposta a stimoli emergenti, poiché il cervello umano, con le nuove informazioni, produce naturalmente associazioni familiari.

I fumetti vengono utilizzati spesso nell'apprendimento e nell'alfabetizzazione di una lingua, poiché i segnali visivi aiutano il riconoscimento della nuova lingua scritta. Tuttavia, l'introduzione di un elemento di pensiero creativo, può renderlo uno strumento di apprendimento molto più personalizzato.

Questa attività può essere intrapresa come un esercizio di lettura e scrittura, o può contenere elementi di disegno e/o fotografia. Può essere condotta come un'attività di scrittura libera, oppure può essere controllata dal docente se ritiene che debbano essere appresi e messi in pratica dei concetti linguistici specifici.

Strumenti digitali per fumetti:

Sui computer e sui tablet si trovano una vasta gamma di strumenti disponibili per fumetti. 'Comic life' è una delle più popolari applicazioni per la creazione di fumetti, disponibile per Windows, Macintosh e iOS.

Se non si ha accesso a uno strumento digitale si possono creare dei modelli cartacei, da fotocopiare e distribuire.

Informazioni di base:

Scrivere fumetti

Quando si inizia a creare fumetti originali, vale la pena prendere in considerazione alcune linee guida, anche se la maggior parte degli studenti avrà familiarità con essi come lettore. I seguenti punti dovrebbero essere materiali utili per i docenti per sviluppare una o tutte le attività precedenti.

- **Applicare la logica:** Tenete a mente che una narrazione visiva segue un processo logico. E' sbagliato pensare che un lettore sappia qualcosa che non gli è stato detto esplicitamente, a meno che non sia una costante nel mondo reale, come la gravità.
- **Momenti chiave:** Durante la creazione delle immagini, tentate di catturare il momento chiave di un'azione. Se un palloncino scoppia, raffigurate il momento in cui la puntina sta entrando nel pallone, o il momento in cui in realtà esplode. Assicuratevi che la causa dell'incidente sia nota, per esempio mostrando che qualcuno ha una puntina.
- **Comunicare con le immagini:** ogni immagine in un fumetto dovrebbe comunicare un significato preciso. Se l'immagine si propone di rappresentare un 'vecchio', si devono sottolineare gli elementi che lo caratterizzano (incurvamento della schiena, i capelli bianchi, il bastone da passeggio, le rughe, ecc...).
- **Le forme delle parole:** Le parole nei fumetti appaiono sia come didascalie, chiarendo ulteriormente il contesto, o all'interno di una nuvoletta assegnata a un personaggio. Le nuvolette possono indicare cose diverse a seconda della loro forma. Le linee continue arrotondate rappresentano un tono normale, i bordi frastagliati servono per le urla o l'allarme, la linea tratteggiata per sussurrare, la coda con bolle intermittenti per i pensieri di un personaggio in forma scritta. Prova ad applicare queste convenzioni.
- **Inquadratura/composizione:** sono entrambi legati alla comunicazione. A seconda di come un'immagine viene inquadrata può avere un effetto marcato sul significato del testo. Come regola generale, concentratevi su ciò che è necessario. Per stabilire una scena/posizione, utilizzare una grande immagine a distanza.

Per comunicare la risposta emotiva di un personaggio, inquadrare il viso da vicino. Per mostrare un'azione come un furto-borseggio, inquadrare la mano del ladro. Se un oggetto è importante per stimolare il dialogo, dargli priorità nell'inquadratura.

Activity:

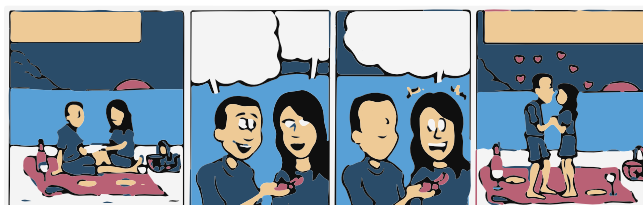
Variante numero 1 Utilizzando uno strumento digitale per il fumetto, creare una sequenza narrativa visiva che contenga almeno due personaggi e che richieda un dialogo per capire la sequenza visiva. Stabilire un adeguato numero di immagini della sequenza, almeno 10 non meno. Questo ci assicura che il potenziale per sviluppare il dialogo sia sufficiente. Si possono scegliere temi particolari per personalizzare la narrazione, in modo che rappresentino il vostro immaginario visivo. Date il modello visivo a due (o più) studenti e chiedetegli di assumere il ruolo di un personaggio della sequenza fornita.

Il loro compito è quello di sviluppare un dialogo scritto coerente con l'aggiunta di balloons per il fumetto. Anziché discutere e concordare il dialogo completo, il primo studente inserisce la prima nuvoletta di dialogo e il secondo darà una risposta adeguata associando il dialogo con la sequenza di immagini. Nuovamente, senza discussione, il primo studente risponde al secondo e così via fino a quando il dialogo a fumetti è stata completato.

Variante numero 2: Questa seconda variante segue uno schema simile alla prima attività, ma l'insegnante esercita un controllo maggiore inserendo il dialogo chiave in punti strategici nel fumetto. Come prima gli studenti si alternano, ma l'insegnante può guidarli verso un dialogo o una conversazione particolari. Questo approccio può essere utile per incoraggiare l'uso di alcuni vocaboli e della grammatica.

Variante numero 3 Gli studenti lavorano come nella prima attività con l'elemento aggiuntivo di produrre anche i propri elementi visivi. Questo funziona meglio per i fumetti disegnati, visto che gli elementi visivi non sono illimitati a differenza di quelli digitali. In questa attività gli studenti non fanno solo associazioni di parole, ma anche di immagini. Per questa attività è necessario più tempo.

Variante numero 4: La variante finale è quella in cui uno studente con uno strumento per fumetti crea una narrazione visiva completa utilizzando la fotografia (il disegno può richiedere molto tempo), mentre un altro creerà il dialogo appropriato. Anche in questo caso ogni studente deve rispondere alle idee di un altro, e pertanto usare il pensiero associativo.



Estensione dell'attività:

Attività simili si possono fare usando il video. In tali casi il dialogo è registrato su una sequenza video. Può essere utilizzato come nell'attività numero 1 in cui ogni studente risponde alla narrazione precedente. Oppure si può girare un segmento di video a cui rispondere e gli studenti turnano finché non si è sviluppata una narrazione visiva. Per lo sviluppo di qualsiasi sequenza narrativa visiva, dovrebbe essere utilizzata la logica come criterio chiave.

Codice fotografico

Area tematica	Arte e Design
Metodo principale del pensiero creativo	stimolo casuale
Abilità principali stimulate	Leggere, parlare
Abilità secondarie	Scrivere
Risorse richieste	Raccolta di immagini e proiettore digitale

Panoramica:

La diffusione dei telefoni cellulari, dei tablet e dei PC, ha fatto sì che la maggior parte delle persone possa scattare delle foto. Le fotocamere digitali e i telefonini offrono, rispetto al passato, anche infinite opportunità per conservarle e modificarle a costi bassi. E' stato detto che nell'attuale era tecnologica, chiunque può essere un fotografo...anche se in questa affermazione non si considerano i parametri qualitativi.

In ogni caso le macchine fotografiche digitali/ telefoni possono essere un ottimo strumento per coinvolgere gli studenti in ambienti esterni e per aggiungere un'altra variabile al loro apprendimento. Anche se l'accesso a un proiettore digitale non è essenziale, per presentare le fotografie può essere utile, abbattendo tempi e costi di stampa.

In questa attività gli studenti faranno la propria fotografia basandosi su un determinato vocabolario e su tipi di parole, assegnati loro attraverso un processo di stimolo casuale.

La tecnica dello stimolo casuale si basa sull'introduzione in una situazione creativa di un elemento esterno e inizialmente non correlato, per stimolare nuove idee, affidandosi alla naturale capacità del cervello umano di fare collegamenti tra concetti e cose altrimenti disparati.

Attività:

L'attività inizia presentando una serie di immagini agli studenti. Chiedete loro di discutere assieme sul significato che comunicano o sul motivo della loro creazione. E' importante preparare in anticipo il materiale anche se le immagini di Google o alcune vecchie riviste possono bastare.

Dopo aver discusso su ogni immagine, chiedere agli studenti di elencare quanti più aggettivi possibili, per descrivere l'immagine. Ripetete questo esercizio con lo scopo di fare avere ad ogni studente un lungo elenco di aggettivi, potrebbero servire quattro o cinque immagini. Scrivete tutti gli aggettivi suggeriti e poi ri-assegnatene cinque in modo casuale a studenti diversi. Non importa se alcuni hanno le stesse parole di altri.

Poi chiedete loro di uscire dall'aula con un dispositivo fotografico (telefono cellulare o simili) per trovare e fotografare oggetti, persone, situazioni, etc... collegabili direttamente a uno dei loro aggettivi. La foto deve cercare di dare una definizione visiva esemplificativa dell'aggettivo. Possono fare molte foto e scegliere quella 'migliore' in un secondo momento.

Quando torneranno in aula dovranno presentare le fotografie ai compagni chiedendogli di indovinare quale aggettivo rappresenti ogni immagine. Anche se non vuole essere una competizione, gli studenti che trovano le associazioni più corrette probabilmente hanno fatto il lavoro migliore.

A seconda della qualità delle immagini potete organizzare una piccola mostra fotografica in classe.

Estensione dell'attività:

L'estensione dell'attività in questo caso è forse anche quella principale, tuttavia va considerata come un modo per sviluppare ulteriormente un linguaggio visivo codificato.

Chiedete agli studenti di scrivere una breve storia o di utilizzarne una creata per un altro scopo e partendo da questa creare una sequenza fotografica che tenti di raccontarla attraverso le immagini.

Possono aggiungere delle didascalie alle immagini, ma evitate che ri-scrivano la storia a fianco alle foto. In poche parole, la storia dovrebbe perdere completamente il suo significato togliendo le immagini.

Anche in questo caso chiedete agli studenti di presentare le loro sequenze fotografiche con un proiettore digitale, e mentre gli altri cercano di decodificare il significato della storia.



CREATIVE THINKING
IN LITERACY & LANGUAGE SKILLS

Dibattito visivo

Area tematica	Arte e Design
Metodo principale del pensiero creativo	Pensiero associativo
Abilità principali stimulate	Parlare, ascoltare
Abilità secondarie	Scrivere
Risorse richieste	Accesso a internet, proiettore digitale

Panoramica:

Al pensiero associativo è un elemento chiave di diversi metodi del pensiero creativo. E' probabilmente più significativo durante le attività di brainstorming formali e più mirato nelle attività di pensiero obliquo. Sostanzialmente si basa sulle nuove idee che si formano in risposta a stimoli emergenti, visto che il cervello umano a fronte di associazioni familiari produce naturalmente nuove informazioni.

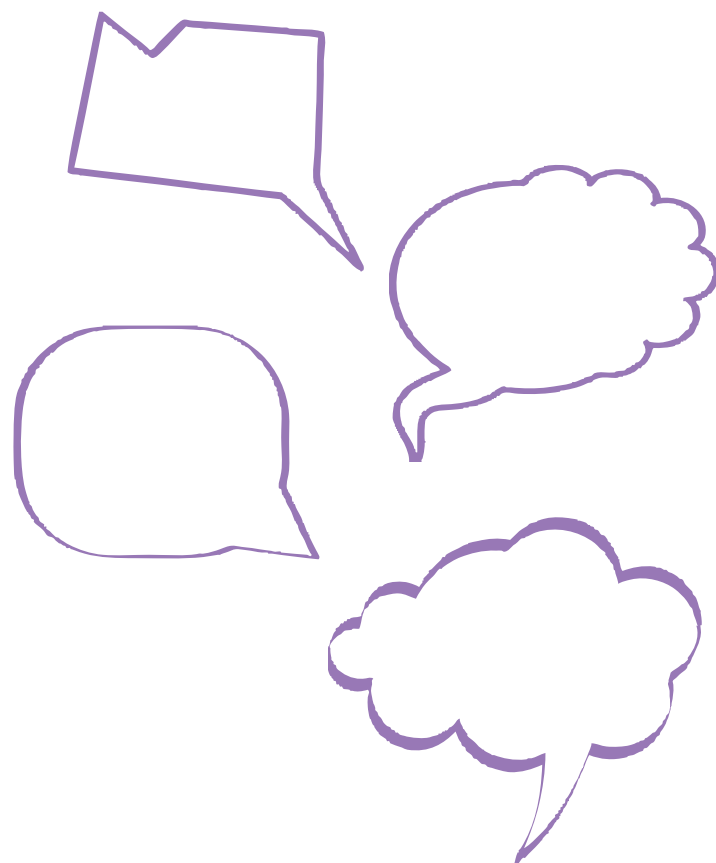
In quest'attività gli studenti utilizzeranno varie opere d'arte come prove a sostegno del loro punto di vista in un dibattito di classe. Il dibattito è stato a lungo utilizzato come strumento per promuovere discussioni e ragionamenti, ma può essere anche un modo per stimolare, all'interno di un ambiente vivace e competitivo l'uso del linguaggio verbale. Al termine dell'attività, forniamo alcuni consigli utili per l'insegnante.

Informazioni di base:

Lo svolgimento di un dibattito di classe

- Introdurre il punto - sul quale le due squadre discuteranno schierandosi a favore o contro.
- Designare due "squadre" - indicando quale dovrebbe sostenere 'i pro' e quale dovrebbe discutere 'i contro'
- Fornire il tempo per lo sviluppo di argomentazioni - ogni squadra ha bisogno di prepararsi, il che può voler dire includere ricerche, discussioni di gruppo e una pianificazione.
- Assicurarsi che venga rispettato il tempo - seguendo la struttura di base di un dibattito: la prima squadra sostiene i pro (2 minuti), la seconda sostiene i contro (2 minuti). Quindi si inverte l'ordine degli interventi mantenendo sempre il tempo di due minuti a squadra.

Presentare il giudizio finale - il facilitatore del dibattito dovrà decidere un 'vincitore' basandosi sulla forza dell'argomentazione e degli elementi di prova. Se c'è un pubblico che assiste al dibattito fatelo votare per scegliere il vincitore.



10

Attività:

Anche se l'idea di un dibattito classe non è certamente una novità, il processo di preparazione e argomentazione di questa attività è differente.

Si presenta alla classe un punto di vista, in questo caso 'La vita in città è migliore di quella in campagna'. Per questo tipo di dibattito è possibile scegliere argomenti alternativi, mentre le scelte per le prove visive degli oggetti artistici sono un po' limitate; disegni, pittura e fotografia.

Decidete come volete dividere la classe: a metà, oppure in team più piccoli e condurre una serie di dibattiti.

Nel secondo caso, sarà necessario trovare dei 'punti' supplementari per il dibattito.

Se avete optato per due squadre stabilite quale dovrà sostenere il tema proposto, e quella che porterà argomenti a sfavore di esso, dando a entrambe il tempo per cercare e raccogliere prove visive.

Ogni squadra dovrà sostenere il proprio punto di vista portando prove che trovano nelle opere d'arte, usando soprattutto disegni, pittura e fotografia. E questa è la sostanziale differenza con il dibattito convenzionale.

Nel caso usato come esempio, è probabile che gli studenti troveranno immagini della città che raffigurano la speranza, l'aspirazione, il lusso, la modernità, il progresso etc... mentre la squadra avversaria porterà immagini urbane che mostrano il decadimento, la fame, l'inquinamento, la criminalità, la corruzione ecc

Vanno rispettati i tempi di dibattito convenzionale, anche se gli studenti devono argomentare mostrando delle immagini e spiegando caso per caso ciò che l'opera d'arte contiene a favore del tema. Non si accettano argomentazioni che non abbiano prove visive a sostegno.

E' importante che dopo i primi due interventi, vengano dati dei tempi più lunghi dei soliti due minuti per preparare le risposte, visto che gli studenti dovranno procurarsi materiale visivo aggiuntivo.

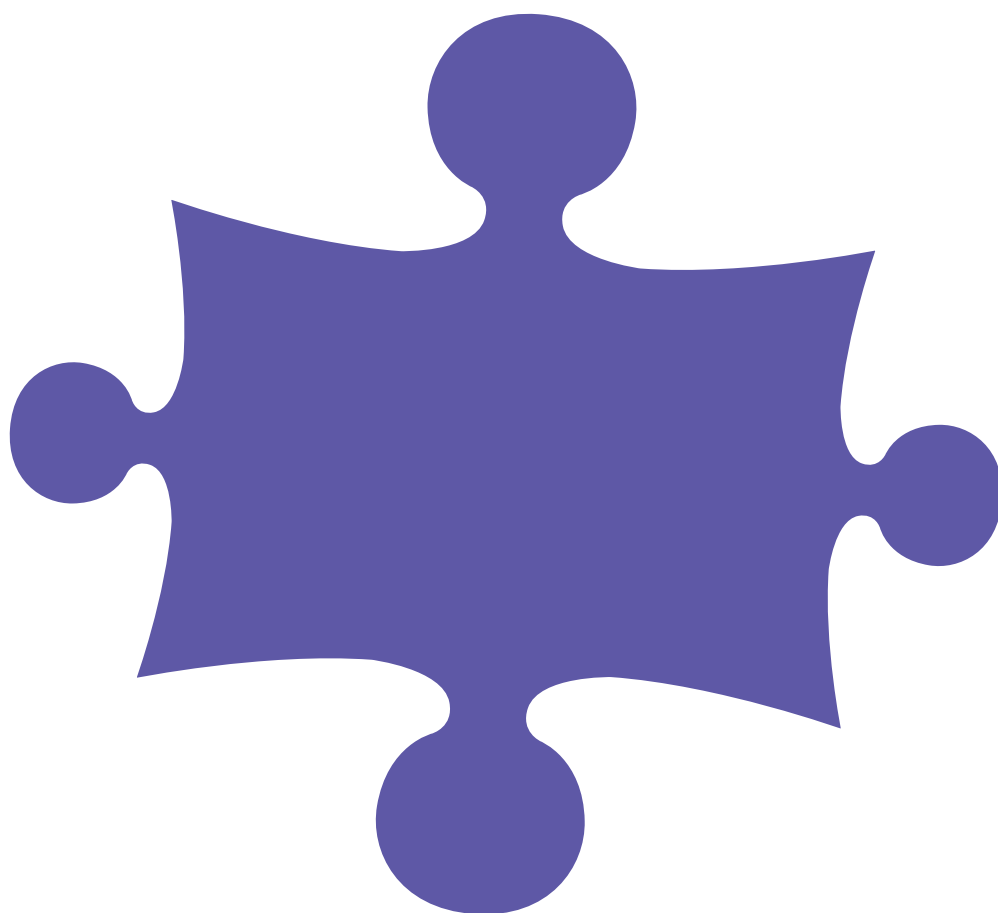
Estensione dell'attività:

Quando gli studenti hanno sperimentato questo tipo di discussione, avranno imparato come un argomento possa mettere dei limiti al dibattito. Tuttavia, questo non vuol dire che non siano in grado di trovare argomenti adatti per futuri dibattiti visivi.

Pertanto, un'ulteriore attività potrebbe essere quella di chiedere loro di elaborare almeno cinque nuovi argomenti per dibattiti visivi. Possono prepararli a casa e presentarli alla classe la lezione successiva.

Idealmente questi argomenti supplementari (numero di studenti x 5) forniranno eccellenti opportunità per futuri dibattiti visivi o dibattiti convenzionali. Sarebbe una buona idea far utilizzare agli studenti le proprie idee/osservazioni all'interno di una situazione di classe, anche molti dei temi suggeriti potrebbero servire per altre classi.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Agreement number: 2014-1-UK01-KA204-000081

