

Gioco, tecnologia e apprendimento: un esempio di approccio ludico per lo studio dell'arte contemporanea nella scuola primaria

Michela Nisdeo^a

^a *Istituto Comprensivo G. Colozza, Scuola Primaria Nicola Scarano, Campobasso, michelanis@gmail.com*

Abstract

L'educazione all'arte contemporanea costituisce una dimensione spesso trascurata nelle scuole italiane. Il legame tra tecnologie digitali, dimensione ludica e arte può costituire un'interessante prospettiva da indagare. In questa direzione il contributo presenta un'esperienza relativa all'opera di Gino Marotta, un artista italiano, realizzata in una scuola primaria. L'aspetto che viene sottolineato è la relazione tra laboratori, attività online e giochi da un lato e risorse museali dall'altro.

Parole chiave: educazione all'arte; tecnologie dell'Informazione e della comunicazione (TIC); gioco; Gino Marotta.

Abstract

The contemporary art education is a dimension often overlooked in Italian schools. The link between information and communication technology, games and art can be an interesting point of view to investigate. In this direction the paper shows an experience on Gino Marotta's work, an Italian artist, made in a primary school. The aspect that is emphasized is the relationship between laboratories, online activities and games on the one hand with museum resources on the other.

Keywords: arts education; information and communication technology (ICT); games; Gino Marotta.

1. Introduzione. Educazione all'immagine e approccio ludico

Una grande pecca della nostra scuola è quella di collocare l'arte su un piano secondario rispetto alle altre discipline. L'arte è fondamentale per l'apprendimento, è importante nella vita degli adulti e a maggior ragione in quella dei bambini. Come è stato delineato nella *Road Map for Arts Education*, che mira a sviluppare consenso sull'importanza all'educazione artistica, "culture and the arts are essential components of a comprehensive education leading to the full development of the individual. Therefore, Arts Education is a universal human right, for all learners"¹ (UNESCO, 2006). L'arte, infatti, sviluppa la creatività, l'immaginazione, la riflessione critica stimolando vari processi cognitivi. Elaborato durante *The World Conference on Arts Education* dell'Unesco a Lisbona, il documento sottolinea tanto il ruolo delle tecnologie digitali nell'arte e nell'educazione artistica, quanto il ritardo della scuola e degli insegnanti in tale ambito: "computer art, for example, has become accepted as an art form, as a legitimate form of art production, and as a method of teaching art. Nevertheless, computer art is not widely taught in schools. This is because while teachers of the fine arts, for example, are highly motivated to teach computer art in their classrooms, they often lack experience, pedagogical training, and resources"² (UNESCO, 2006).

Il riferimento all'uso delle tecnologie digitali nei processi formativi è ripreso nella *Second World Conference on Arts Education*, svoltasi a Seoul nel 2010, in cui, affrontando il tema delle finalità dell'educazione artistica, si ricorda l'importanza di "apply arts education to introduce innovative pedagogies and creative approaches to curricula that will engage a diversity of learners"³ (UNESCO, 2010). In modo simile le *Nuove Indicazioni per il Curricolo* sostengono che l'educazione all'arte e all'immagine "contribuisce [...] in modo rilevante a far sì che la scuola si apra al mondo, portandola a confrontarsi criticamente con 'la cultura giovanile' con le nuove modalità di apprendimento proposte dalle tecnologie della comunicazione" (MIUR, 2012).

In tale scenario – che intende coniugare l'educazione all'arte, all'immagine e alle nuove tecnologie – si tratta di incentrare la riflessione sulle metodologie più adatte ed efficaci per raggiungere il risultato. Una risposta plausibile può arrivare dall'approccio ludico (Remor, 2011). Il gioco è generalmente inteso come svago, un momento ricreativo per riposarsi dagli sforzi che lo studio richiede. Per tali ragioni proporre il gioco nell'ambito della didattica comporta sempre la necessità di seguire percorsi alternativi, compiendo scelte potenzialmente innovative, finalizzate a spostare l'asse del gioco da una zona marginale della didattica a una centrale. Un campo fertile per sperimentare le potenzialità

¹ La cultura e l'arte sono componenti essenziali di una formazione completa che porti al pieno sviluppo dell'individuo. Per questo motivo l'educazione all'arte è un diritto universale della persona, per ogni studente (trad. Nisdeo).

² La computer art, per esempio, è stata riconosciuta come una forma d'arte, come forma legittimata di produzione artistica e come metodo di insegnamento dell'arte. Tuttavia la computer art non viene molto praticata nella scuola. Gli insegnanti di arte e immagine, per esempio, sono fortemente motivati ad insegnare computer art in classe, ma spesso mancano di esperienza, di formazione pedagogica e di risorse (trad. Nisdeo).

³ Applicare l'educazione all'arte per introdurre pedagogie innovative e approcci creativi a percorsi che coinvolgono una pluralità di discenti (trad. Nisdeo).

e gli effetti dell'approccio ludico è l'arte contemporanea. I codici dell'arte contemporanea sono noti per la complessità di un linguaggio trasversale che può essere recepito partendo da conoscenze storico-artistiche, grazie ad un approccio interdisciplinare e alla sollecitazione di spirito critico. Quando l'arte contemporanea è proposta agli alunni delle scuole primarie ci si interroga innanzitutto su quali siano i canali di comunicazione più efficaci. La sfida didattica si gioca allora tutta sul ribaltamento del concetto di difficoltà, da intendere invece come ventaglio di opportunità, dove l'aspetto ludico permette agli studenti di recepire informazioni e valori, come la consapevolezza del patrimonio artistico, rivestendo così un ruolo centrale non limitato alla sola dimensione strumentale: mettersi e rimettersi in gioco diventa quindi non solo uno stratagemma educativo, ma assume un valore centrale favorendo la nascita di nuove prospettive.

2. Idea e nascita del percorso su Gino Marotta

A partire dalle considerazioni esposte nel paragrafo precedente si presenta il percorso didattico pensato e realizzato in relazione alla mostra sulle opere di Gino Marotta, curata da Lorenzo Canova. La mostra si è svolta a Campobasso da novembre 2013 a febbraio 2014 ed è stata organizzata ad un anno esatto dalla morte dell'artista. Marotta, nato a Campobasso, è vissuto e ha lavorato a Roma conquistandosi un posto di rilievo nel contesto dell'arte italiana contemporanea. La maggior parte dei lavori di Marotta si caratterizza per le grandi dimensioni e per l'uso di materiali insoliti quali il metacrilato, che rende le opere trasparenti in modo da filtrare e creare giochi di luci e colori. Un'arte multisensoriale capace di coinvolgere i visitatori, soprattutto i più piccoli, per il grande impatto sull'immaginario infantile: “palme, siepi e querce che sorgono dal pavimento, foreste di menta che inquadrano lo spazio in un modulo cubico, rinoceronti, giraffe e tigri che in un cono temporale riportano fino al paleolitico, cicloni e alberi elettrici che seguono il tracciato dei laser in pulsanti vibrazioni di led luminosi” (Canova, 2014, p. 11). Esiste una forte affinità tra gli artisti e i bambini, accomunati da atteggiamenti liberi e creativi; come afferma Bruno Munari “tutti quelli che hanno la stessa apertura visiva e vedono il mondo nello stesso modo non hanno osservazioni diverse da comunicarsi. Solo chi ha un'apertura visiva diversa vede il mondo in un altro modo e può dare al prossimo un'informazione tale da allargargli il suo campo visivo” (Munari, 2003, quarta di copertina). Attraverso il coinvolgimento dei sensi gli alunni si avvicinano alla prospettiva dell'artista ed in particolare allo stretto rapporto che si viene a stringere tra natura ed arte. Questo aspetto è tematizzato dagli elementi naturali delle sculture raffigurati secondo una connotazione ludica, quasi infantile, ma solo in apparenza. Le opere di Gino Marotta, infatti, si prestano a una lettura su diversi livelli: gli animali e la natura, i materiali industriali e il riciclo, le luci e i colori come strumento di comunicazione, fino all'aspetto concettuale e valoriale che sta alla base della realizzazione artistica.

Non è stato difficile stimolare, coinvolgere e introdurre gli alunni nel mondo di Marotta, descritto come “una splendida avventura in un mondo fantastico” (Canova, 2014, p. 13) o una “favola mediterranea” (Benincasa, 1983, p. 9). La partecipazione ai laboratori didattici attivati all'interno della sede espositiva ha contribuito ad attivare e rafforzare processi conoscitivi e pre-conoscenze legati a specifiche attività precedentemente realizzate. In particolar modo i laboratori, organizzati e curati dall'associazione MUSE ed articolati su tre diversi livelli (visita e conoscenza delle opere, attività creative, giochi motori e sensoriali), hanno consentito l'interazione tra le opere di Marotta e l'azione creativa dei bambini, permettendo così di consolidare una modalità di rapportarsi all'arte

incentrata non sulla contemplazione passiva, ma sulla fruizione critica e partecipe. L'apprendimento cooperativo e la proposta di attività creative hanno costituito il tratto comune tra i laboratori proposti nella sede espositiva – necessariamente organizzati per classi di età e competenze diverse – ed il percorso didattico che ha avuto nella visita alla mostra un momento centrale.

3. Struttura, articolazione e gestione del percorso

Tecnologia e gioco sono due categorie semantiche che nell'immaginario comune hanno come principale referente i videogiochi, la realtà aumentata e il mondo virtuale. Una delle sfide del percorso è stata quella di sganciare questo binomio dalle logiche più usuali per sperimentare altri modi di significazione. Esistono molte iniziative ampiamente documentate sul web relativamente alla didattica museale o ad attività laboratoriali centrate sull'educazione all'arte contemporanea⁴, ma è stato difficile trovare esperienze che mescolassero tali approcci in relazione alla fascia di età sette-otto anni.

I destinatari del progetto sono stati 24 bambini di una classe terza della Scuola Primaria Nicola Scarano di Campobasso. Il percorso, attuato nell'anno scolastico 2013-14, si è avvalso di una piattaforma Moodle (<http://www.ed-lab.it/lenostreclassi/>, accessibile con credenziali) ed è nato anche dall'idea di usare il gioco per avvicinare i bambini alla scoperta di beni artistici spesso poco conosciuti. L'intera iniziativa è stata organizzata in modo da prevedere soprattutto attività online alternate con azioni in presenza. Per preparare gli alunni alla fruizione della mostra, sono state elaborate una serie di attività di tipo ludico strutturate all'interno di un'aula virtuale realizzata con Moodle, finalizzate all'acquisizione di conoscenze sulla biografia e sul linguaggio dell'artista molisano, identificandone anche il ruolo di rilievo all'interno del contesto artistico nazionale e internazionale.

Il percorso di apprendimento è stato suddiviso in tre fasi: una prima fase sviluppata sia online che in presenza come preparazione alla fruizione della mostra, una seconda fase che ha riguardato la visita, una terza fase conclusiva anche in questo caso sia online che in presenza, utilizzando la metodologia del lavoro di gruppo per ragionare intorno a quanto realizzato e facendo anche ricorso alla LIM.

In relazione alla prima fase, la più consistente ed articolata, sono distinguibili tre momenti: quello dell'approccio, quello dell'approfondimento ed infine la specifica preparazione alla visita della mostra. Inizialmente, in una logica ludica, senza mettere al corrente gli alunni delle finalità didattiche del percorso, si è aperto un corso nella piattaforma Moodle dal titolo *NIOG TAORATM*, l'anagramma di Gino Marotta. Anziché fare una lezione tradizionale abbiamo utilizzato una logica da caccia al tesoro. Oltre l'anagramma del nome è stato fornito, come indizio visivo, un collage di immagini delle opere dell'artista (Figura 1). Ha fatto seguito la pubblicazione di un immaginario quotidiano intitolato *Un campobassano doc* e di una locandina *Wanted* che prometteva un biglietto per una mostra a chiunque avesse scoperto l'identità del personaggio misterioso. Il passo successivo ha portato all'apertura del forum/gioco *Indovina chi?* dove gli alunni potevano porre domande e ricevere risposte per scoprire l'entità personaggio. I bambini, grazie all'uso di *Hot Potatoes*, attraverso un esercizio di riordinamento, hanno potuto

⁴ Ad esempio [http://www.museiincomuneroma.it/didattica/didattica_per_le_scuole/\(p\)/laboratori](http://www.museiincomuneroma.it/didattica/didattica_per_le_scuole/(p)/laboratori) e http://www.fondoambiente.it/upload/oggetti/fai_1%27artista_a_villa_panza.pdf

ricomporre correttamente l'anagramma e venire a conoscenza del nome del personaggio. Sempre utilizzando *Hot Potatoes* è stato infine somministrato un quiz a scelta multipla per verificare e confermare le informazioni fornite nel gioco *Indovina chi?*



Figura 1. Anagramma e collage.

Terminato il primo approccio al personaggio e partendo da una domanda all'interno del gioco *Indovina chi?* ("E' possibile vedere le sue opere nella nostra città?") è stata proposta in aula virtuale una *Caccia all'opera* (Figura 2) come attività di approfondimento. Individuato come oggetto della caccia *L'albero dei sogni*, opera di Gino Marotta collocata nella Villa dei Cannoni a Campobasso, il gioco *Caccia all'opera* è stato strutturato in tre passaggi: 1) ricostruire l'opera e la sua collocazione attraverso frammenti di immagini; 2) visitare la Villa dei Cannoni per verificare l'esattezza della propria "indagine investigativa"; 3) farsi fotografare accanto a *L'albero dei sogni*. Per quanto riguarda il primo passaggio, il regolamento prevedeva la possibilità di porre una sola domanda per volta nel forum. A ogni domanda, l'insegnante rispondeva fornendo un'indicazione o uno spicchio di Albero, immagini dall'alto, collage di immagini.

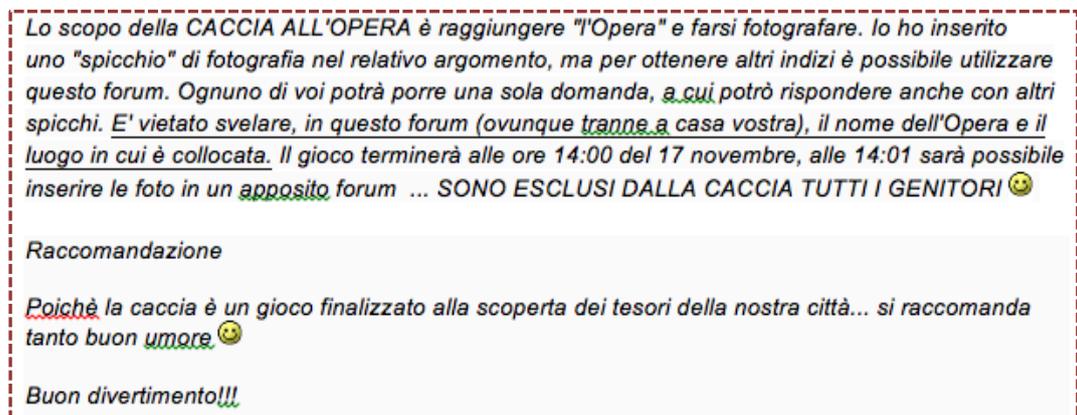


Figura 2. Post di presentazione a *Caccia all'opera* nella piattaforma Moodle.

Un gioco, quello di *Caccia all'opera*, che ha permesso di alternare la realtà virtuale al mondo reale, dove i giocatori completavano le proprie azioni. Tutti gli alunni, alla data indicata, hanno inserito in piattaforma le foto che li ritraevano vicino a *L'albero dei sogni*, da soli o in gruppo. *Caccia all'opera* ha riscosso successo anche presso i genitori che, oltre ad aver accompagnato i figli a scattare fotografie nella Villa dei Cannoni, hanno

finito per ritrarre anche se stessi in gruppo, con dei cartelloni in posa vicino a *L'albero dei sogni*. Il coinvolgimento dei genitori che ha raggiunto livelli inaspettati è stato uno degli aspetti più positivi dell'esperienza. Dopo l'approfondimento, ad ogni bambino è stato chiesto di realizzare il proprio albero dei sogni con l'intento di legare l'osservazione e la lettura dell'ambiente circostante con una riflessione ed una rielaborazione personale.

Il terzo momento della prima fase è stato dedicato alla preparazione della visita. Ai bambini è stata proposta, in aula virtuale, la visione del video dell'inaugurazione della mostra e, successivamente, un cruciverba creato con *Hot Potatoes* dove le definizioni portavano a scoprire i nomi delle sculture esposte. Inoltre è stato creato un forum di discussione incentrato sul cruciverba concluso (Figura 3).

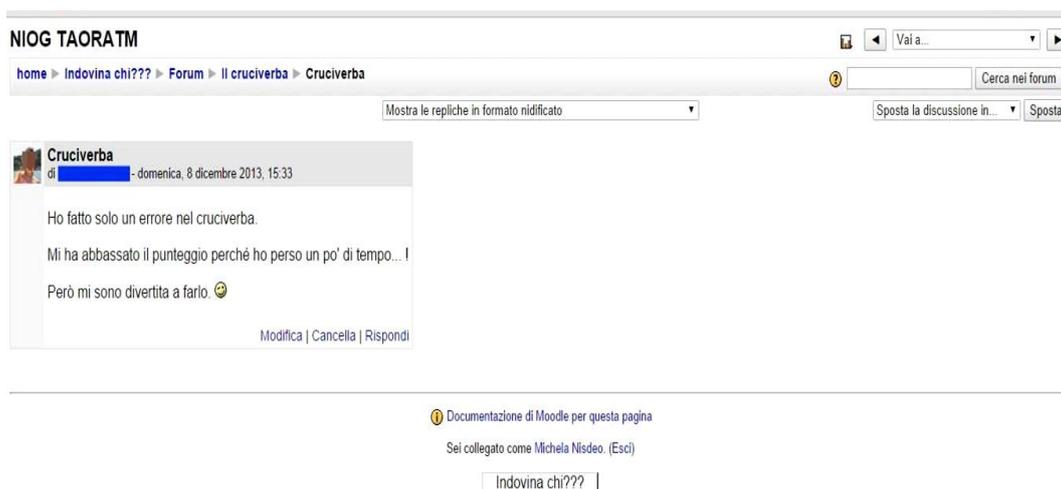


Figura 3. Forum cruciverba.

La visita alla mostra, che costituisce la seconda fase, ha rappresentato quindi un momento adeguatamente preparato rendendo possibile così una fruizione ottimale tanto delle opere quanto dei laboratori predisposti nella sede espositiva. Ai bambini, in vista delle successive attività, è stato richiesto di portare le proprie macchine fotografiche e di scattare foto durante la visita.

La terza fase è stata strutturata in due momenti. Il primo – ispirato dalla *Grammatica della fantasia* di Gianni Rodari con il suo riferimento alla relazione esistente tra gioco, fantasia e narrazione – è stato mirato a sviluppare le potenzialità narrative offerte dal gioco e dalla mostra appena visitata. Sempre usando la piattaforma Moodle, è stata proposta l'attività *Dalla mostra... al testo* in cui si chiedeva agli alunni di usare le fotografie scattate come punto di partenza per un'attività di scrittura creativa. Ogni bambino ha realizzato il proprio storyboard e dopo la fase di stesura si è passati alla digitalizzazione della storia grazie al software Photo Story. Il secondo momento ha cercato di valorizzare la visita alla mostra e l'ormai avvenuto contatto con le opere di Marotta nella prospettiva dell'educazione all'immagine in chiave digitale. Le competenze digitali possono essere acquisite e sviluppate anche in forma ludica sin dalla scuola dell'infanzia; proprio in tal senso è stato chiesto di manipolare con strumenti digitali le immagini scattate durante la visita. L'attività non è stata concepita solo in termini individuali ma, almeno in parte, si è svolta in classe utilizzando i software presenti nella LIM. La manipolazione delle immagini ha permesso di sostenere approcci personali e

creativi (Figura 4) principalmente tramite la coloritura e l'aggiunta di nuovi particolari (testo e altri segni usando lo strumento pennarello, o lo strumento tampone) .

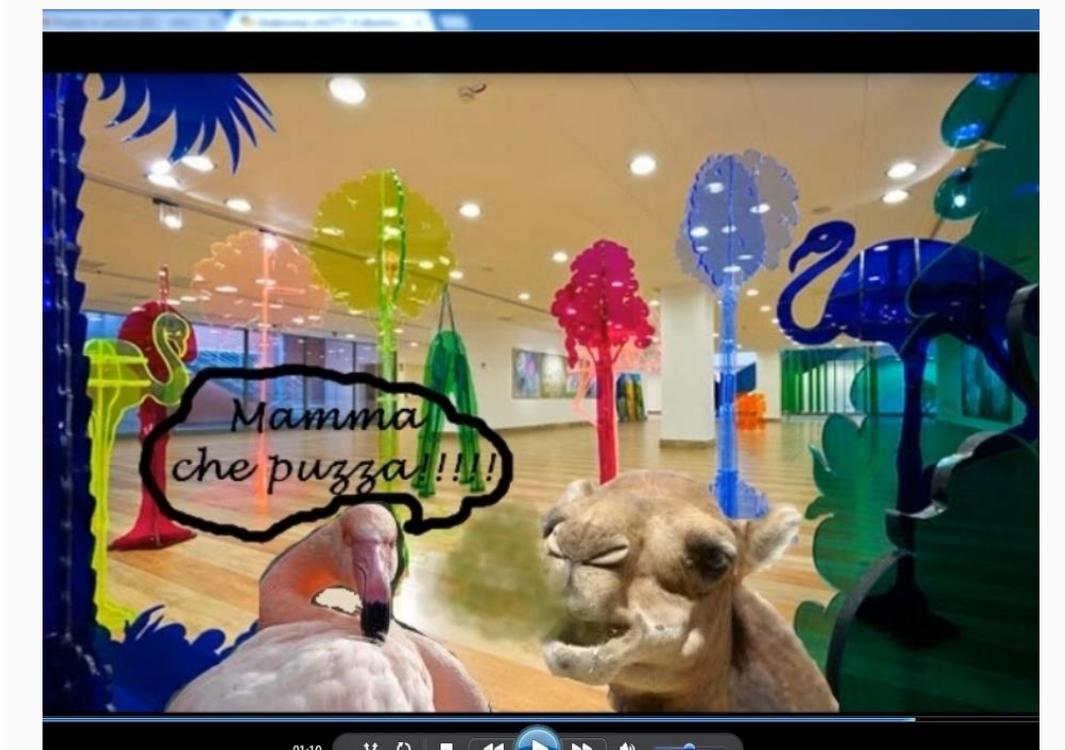


Figura 4. Il dromedario Luigi.

4. Conclusione

Il percorso realizzato ha permesso di creare un'interazione positiva tra un aspetto specifico, l'opera artistica di Gino Marotta, e una serie di conoscenze e competenze legate alle immagini, alla creazione e gestione di testi, alla creatività, dove la dimensione ludica ha mostrato di essere un approccio coinvolgente. Per quanto non siano stati utilizzati specifici strumenti per rilevare il livello di soddisfazione, è significativo che i bambini siano autonomamente tornati a visitare la mostra in compagnia dei loro familiari: il percorso non ha creato saturazione ma ha mantenuto ad alti livelli l'interesse e la motivazione, costituendo anche un piccolo volano promozionale per la mostra. Il livello di attenzione, interesse e partecipazione manifestato e comunicato anche dai familiari è risultato costante durante l'intero periodo.

Per quanto riguarda l'efficacia del percorso in termini di apprendimento, la valutazione effettuata in itinere si è avvalsa principalmente di giochi realizzati con *Hot Potatoes*. Attraverso i report verificabili all'interno dell'ambiente di apprendimento, è stato possibile controllare i punteggi ottenuti dai singoli alunni, ma l'impianto ludico del percorso ha consentito ai bambini di esprimersi liberamente senza avvertire il peso di un apparato formale di valutazione. Il clima ludico e coinvolgente ha spinto gli alunni ad anticipare all'insegnante i risultati ottenuti e gli eventuali errori commessi. Va infine sottolineato come le produzioni realizzate dai bambini attestino l'acquisizione di competenze trasversali a più ambiti.

In future esperienze potrebbero essere introdotti meccanismi di valutazione più accurati, ma sin da ora è forte la percezione che l'uso delle nuove tecnologie, combinate con l'approccio ludico, possa essere coinvolgente ed efficace anche per fasce di età diverse come mostrato dalla partecipazione dei genitori. In tal senso la prospettiva di progettare e sperimentare ulteriori percorsi nell'ambito della didattica museale si presenta come feconda soprattutto nella logica di legare singole visite a più ampi e strutturati percorsi formali.

5. Bibliografia

- Benincasa, C., (1983). *Gino Marotta*. Roma: Edizioni della Quercia.
- E-learning e didattica. <http://www.ed-lab.it/lenostreclassi/> (ver. 30.08.2014).
- Canova, L., (2014). *Gino Marotta*. Falciano (RSM): Maretti.
- MIUR, (2012). *Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione*.
http://hubmiur.pubblica.istruzione.it/web/istruzione/prot7734_12
(ver. 30.08.2014).
- Munari, B., (2012). *Guardiamoci negli occhi*. Mantova: Corraini.
- Musei in comune Roma.
[http://www.museiincomuneroma.it/didattica/didattica_per_le_scuole/\(p\)/laboratori](http://www.museiincomuneroma.it/didattica/didattica_per_le_scuole/(p)/laboratori)
(ver. 30.08.2014).
- Remor, M., (2011). *Giocare con l'arte. Laboratori di educazione ed espressione artistica nella scuola dell'infanzia e il biennio della primaria*. Trento: Erickson.
- Rodari, G., (2013). *Grammatica della Fantasia*. Torino: Einaudi.
- UNESCO, (2006). *Road Map for Arts Education*.
http://portal.unesco.org/culture/en/ev.php-URL_ID=30335&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html (ver. 30.08.2014).
- UNESCO, (2010). *Goals for the Development of Arts Education*.
<http://www.unesco.org/new/en/culture/themes/creativity/arts-education/world-conferences/2010-seoul/outcomes/> (ver. 30.08.2014).