

Giovedì, 14 Marzo 2019 12:48

Artonauti, il primo album di figurine dell'arte in Italia e nel mondo

Scritto da [Redazione](#)[Stampa](#) | [Email](#) | [Commenta per primo!](#)

Pensato per far divertire i bambini dai 7 agli 11 anni imparando l'arte e la storia, l'album sarà in edicola a partire dal 15 marzo 2019



ROMA - Arriva in edicola dal 15 marzo **"Artonauti"**, molto più di un semplice album di figurine. L'album prende avvio dalla storia di due bambini e un cane che compiono un fantastico viaggio nel tempo alla scoperta dei tesori dell'arte. E' composto da 64 pagine che contengono appunto un racconto introduttivo, 28 illustrazioni, 65 opere d'arte, 20 quiz e indovinelli e 2 pagine di giochi. Per completare l'album occorrono 216 figurine.

Inoltre c'è il **gioco nel gioco**: ogni bustina contiene 5 figurine e 1 Twin Card. Collezionando tutte le 25 coppie di Twin Card, i bambini le mischieranno coperte per divertirsi con il tipico gioco di memoria, scoprendole due a due. Ciascuna coppia di carte "gemelle" raffigura un'opera d'arte contenuta nell'album.

Dunque apprendimento e gioco allo stesso tempo.

Non a caso il progetto nasce da un'idea di **Daniela Re** - insegnante, mediatrice culturale ed esperta in riabilitazione cognitiva, con ampia esperienza nel mondo educativo nella scuola primaria - e **Marco Tatarella**, da 11 anni alla guida di una casa editrice che si occupa di libri d'arte e architettura, di periodici di musica e di servizi editoriali.

Insieme hanno fondato Wizart S.r.l.i.s., un'impresa sociale no profit, che con Artonauti ha vinto la quarta edizione del bando **Innovazione Culturale di Fondazione Cariplo**.

Numerosi studi dimostrano che l'arte contribuisce a sviluppare le capacità espressive, il ragionamento logico, matematico e linguistico. **Maria Montessori** pensava che la cultura fosse assorbita dal bambino attraverso esperienze individuali in un ambiente ricco di occasioni, di scoperta e di lavoro. **Bruno Munari** sosteneva che invece di lunghe spiegazioni è preferibile far vedere come si fa attraverso "azioni-gioco", perché con il gioco il bambino partecipa attivamente, al contrario se ascolta si distrae. **Loris Malaguzzi**, ideatore del metodo Reggio Emilia, elaborò la teoria secondo la quale l'apprendimento è un processo "auto-costruttivo", cioè il frutto dell'attività dei bambini stessi.

Con questo spirito nasce dunque l'inedito progetto di Artonauti, il cui nome è un neologismo, ovvero una sintesi tra le parole **arte**, **astronauti** - per identificare un viaggio avventuroso - e **Argonauti** - per evocare personaggi epici e i loro fantastici viaggi: una perfetta sintesi tra l'aspetto ludico e quello educativo che ogni gioco dovrebbe avere.



Artemagazine.it 14.03.2019

<http://www.artemagazine.it/curiosita/item/8695-artonauti-il-primo-album-di-figurine-dell-arte-in-italia-e-nel-mondo>