

MILLE COLORI DI ARTONAUTI

Come coinvolgere gli alunni a partire dall'album Tutto Mondo?

Ci sono tanti modi di usare l'album Tutto Mondo in classe: si può semplicemente lasciare i bambini liberi di giocare e imparare leggendo aneddoti e scambiandosi figurine e Twin Cards ma si può anche prendere spunto da qualche immagine o curiosità per proporre delle attività didattiche.

Ecco alcune idee per attività interdisciplinari che si possono declinare a seconda del gruppo classe che abbiamo. Vi proponiamo sempre di coinvolgere gli alunni nella discussione dell'opera d'arte all'inizio o in chiusura del lavoro e di non fare mai mancare un momento dedicato alla produzione.

Educazione civica/Intercultura

1) Festa del ringraziamento: a partire dalle immagini dei nativi americani (pag. 89) si può raccontare l'origine della festa del ringraziamento e proporre una riflessione sulla gratitudine. Quest'anno la festa del ringraziamento sarà il 25 novembre: **cosa vuol dire essere grati?** Per cosa? Possiamo invitare i bambini a questa riflessione.

*Possiamo anche svolgere una piccola ricerca insieme al gruppo classe per scoprire **in quante lingue conosciamo la parola "grazie"** (se c'è qualche bambino straniero lo invitiamo a condividere ad alta voce) e in un secondo momento possiamo creare un cartellone in cui ogni bambino scrive il suo messaggio di gratitudine.*

2) Che cos'è un patrimonio dell'umanità? Perché si chiama così? Che cos'è l'UNESCO? Nell'album ci sono numerosi esempi di patrimoni UNESCO (Cattedrale di San Basilio pag.13; Tempio di Abu Simbel pag.23; le rovine di Palmira pag.24; il Taj Mahal pag. 37; Angkor pag.45; il Tempio del Cielo di Pechino pag.50.; il castello di Himeji pag.58).

Religione/ Intercultura

1) Cos'è un'icona? Partendo dalle **icone russe** (es. *Madonna di Vladimir*, pag.12) possiamo spiegare il significato di un'icona e il suo valore di preghiera visiva. Si può pregare in tanti modi, con le parole ma anche con le immagini.

2) Nel caso del Faravahar dell'antica Persia (pag.26) l'etimologia sembra risalire all'antica parola persiana *faravarane* che significa "Io scelgo". Cosa vuol dire scegliere? Quando scegliamo? Secondo questa tradizione l'uomo può scegliere tra Bene e Male. Possiamo invitare i bambini a riflettere sul concetto di scelta, tra cosa è bene e cosa è male.

3) Ganesh il Dio dalle quattro braccia (pag 36). Osserviamo l'immagine e facciamola descrivere dai bambini: cosa vedono? Molto venerato in India, Ganesh è rappresentato con quattro braccia: con una mano avvicina a sé gli uomini, con una allontana i pericoli, con una dona e con una conforta. Riflettiamo su queste caratteristiche. Sono le stesse o sono diverse da quelle che noi attribuiamo a Dio?

4) La creazione può essere osservata da punti di vista diversi: a partire dalla Cina con Pangu (pag.48), all'India con Visnu (pag.38), alla tribù dei Bangwa in Africa, al Messico (pag.78) per arrivare a racconti più vicini a noi.

5) Anche il racconto del diluvio universale può essere osservato da due punti di vista diversi: il mito cinese di Yu il grande (p.53) può essere messo a confronto con l'arca di Noè.

6) Il mandala: prova a costruire il tuo mandala seguendo le indicazioni del tutorial (pag.39.)

7) I proverbi e i modi di dire dal mondo: riflettiamo insieme alla classe sui modi di dire che nascono dalla saggezza di popoli antichi. Ogni sezione dedicata ad una parte del mondo si apre con un modo di dire. Leggiamoli insieme ai bambini e interpretiamoli insieme a loro. Possiamo creare un cartellone o un libretto con i modi di dire e aggiungerne altri nel tempo.

8) Ellis Island di Eduardo Kobra (pag.76-77) è un'opera che parla di immigrazione e integrazione: l'immagine richiama la bellezza della diversità che diventa ricchezza per tutti.

Chiediamo ai bambini perché secondo loro l'album si chiama "Tutto Mondo" facciamo delle ipotesi e poi mostriamo l'opera di Keith Haring che si intitola "Tuttomondo" a Pisa. Riflettiamo insieme e poi creiamo un'opera collettiva alla maniera di Keith Haring in cui ogni alunno aggiunge un particolare.

Italiano:

1) Racconti fantastici: guardando le opere proposte nell'album, i bambini possono raccontare a voce o scrivere dei testi. La consegna sarà più o meno complessa a seconda del lavoro che si vuole fare e dell'età dei bambini.

- "Il tappeto volante di Vasnev" (pag.14): se avessi un tappeto magico dove andresti?

- "La fanciulla di neve" (pag.14): chi è, dove vive, come è fatta la sua casa? E i suoi vestiti? Cosa succede quando arriva l'estate? Inventa la sua storia.

- "Il principe Ivan e il lupo grigio" (pag.15): i bambini guardano l'immagine e l'insegnante racconta la storia. Al termine ogni bambino può immaginare il suo animale guida e disegnarlo, spiegando perché ha scelto quell'animale.

- A partire da "Pincoya" (pag. 74 leggenda cilena) o "Cheng'e" (leggenda cinese pag. 52) inventiamo un racconto o cambiamo il finale.

2) Figure retoriche-l'onomatopea: attraverso l'osservazione dell'opera Temporale improvviso sul ponte Oshashi (pag. 63) pensiamo al suono della pioggia e proponiamo le onomatopее. Pensiamo anche ad altri suoni e lasciamo che i bambini trovino altre onomatopее.

Dall'onomatopea al fumetto (pag.84 e pag.110): dopo aver mostrato le caratteristiche del fumetto proponiamo ai bambini di creare una storia con questo linguaggio. I bambini possono disegnare la loro avventura su dei foglietti bianchi che successivamente, incollati su cartoncini, diventeranno dei libretti che i bambini potranno rileggere nei momenti liberi.

3) Come nasce un supereroe? *Thor (pag.92), che tutti conosciamo grazie al cinema, è un personaggio dalla mitologia norrena. In che modo un protagonista dei racconti del passato diventa un supereroe di oggi? Invitiamo i bambini a raccontare e illustrare la storia di un loro supereroe descrivendo le caratteristiche che lo rendono unico.*

4) Descrizione con i 5 sensi: *immagina di trovarti all'interno di una "Mattina di una foresta di pini" di Ivan Siskin (o nella "Foresta rossa" di Mario Tapia Radic), guarda, annusa, ascolta, tocca... Descrivi la tua esperienza e le tue emozioni.*

Storia

1) Samurai e cavalieri sono persone veramente esistite: *cerchiamo le differenze e gli aspetti in comune. Dopo aver scoperto la vita di questi personaggi, i bambini possono immaginare di essere uno di loro, raccontare la loro storia e disegnarla.*

- *I samurai avevano il Bushido, un codice d'onore. Che cosa vuol dire? Esiste oggi un "codice d'onore"?*

- *Il castello (pag.94): come si viveva nel castello, chi ci abitava? A partire dall'immagine de "Très Riches Heures du Duc de Berry" si può osservare come era fatto un codice miniato: il manoscritto contiene dodici miniature legate ai mesi e al calendario con le attività di quel periodo.*

- *Santi e cavalieri: le figure di San Giorgio, San Martino e Giovanna D'Arco (pag.96). Quando si pensa a dei santi è difficile pensare che siano stati dei cavalieri e che abbiano combattuto. Riflettiamo insieme sulla vita di questi personaggi.*

- *San Giorgio rappresentato da artisti diversi: Vasilij Kandinskij e Goncharova (pag.19), Raffaello Sanzio (pag 97). Cosa hanno in comune e cos'hanno di diverso?*

- *La scrittura cuneiforme (pag.105): osserviamo l'alfabeto e componiamo un messaggio segreto. Se nel materiale di classe c'è dell'argilla o della pasta da modellare, si può far provare a creare delle tavolette con incisione.*

Scienze

Le forze della natura: possiamo riflettere su questo a partire dalla grande onda di Kanagawa (pag.60-61; potete anche approfondire sul nostro sito: <https://www.artonauti.it/la-grande-onda-di-kanagawa/>).

Possiamo anche guardare “Il monte Fuji visto da Tagonoura” (pag.57) oppure proiettare un'altra delle 36 vedute di Hokusai e proporre una lezione sui vulcani. I bambini a seguito di una ricerca possono realizzare un cartellone o un plastico divisi in piccoli gruppi.

Arte/Italiano

1) Il ritratto: a partire dall'opera di Frida Kahlo, realizza il tuo ritratto. Nella cornice i bambini possono aggiungere degli elementi che parlano di loro (come fiori, animali e oggetti). I bambini possono poi descriversi a voce o fare un testo descrittivo e spiegare perché hanno scelto di aggiungere gli elementi nella cornice.

2) Il monte Fuji visto da Tagonoura: dopo l'osservazione dell'opera, i bambini immaginano di essere un vulcano e lo disegnano su un foglio. Dal cratere però al posto della lava esce un'emozione. Quale? Di che colore è? Alla fine dell'attività i bambini che lo vorranno potranno teatralizzare l'immagine che hanno realizzato usando il corpo.

Geometria e arte

1) Dai mosaici di Aleppo o quelli dell'arte islamica, scopriamo le forme geometriche e proviamo a realizzarle utilizzando la tecnica del mosaico: disegniamo le forme geometriche e costruiamo un mosaico con materiali facilmente recuperabili.

2) Enso in giapponese significa cerchio: ragioniamo insieme ai bambini sulle caratteristiche di questa forma geometrica e poi con un pennello e un colore a scelta, ognuno dipinge il suo enso.

3) Mappe: cos'è una mappa? (pag.8-9) Chi ha inventato le mappe? Ci sono tanti tipi di mappe: fate qualche esempio e poi mostrate Gnamma holes (pag 66-67), opera aborigena che rappresenta appunto una mappa fatta di simboli che sono in realtà sentieri, pozze d'acqua, montagne. Chiediamo ai bambini di costruire una mappa con una legenda.

Arte/Musica

1) Ascoltiamo un brano tratto dall'opera lirica Turandot di Puccini, raccontando l'aneddoto che vuole che il musicista si sia ispirato al racconto de "Le Mille e una notte" per comporre la sua opera (pag 33).

2) Secondo le credenze aborigene il mondo è stato creato come uno spartito musicale in cui ogni essere sul creato ha un ruolo nella partitura musicale. Mostrate un pentagramma ai bambini illustrando i simboli che lo compongono poi chiedete loro di immaginare una partitura un po' speciale in cui al posto delle note si possono disegnare persone, animali, oggetti, emozioni. Si possono immaginare anche spartiti diversi, legati alla scuola, alla famiglia, alle emozioni.

3) Lavoro di gruppo: sul fondo della classe si può realizzare un grande spartito musicale (con dei fogli da pacco) sul quale ogni bambino disegnerà se stesso. Per farlo i bambini possono usare un foglio, ritagliare la sagoma e poi incollarlo sullo sfondo. La melodia nasce dall'unione di ciascuno dei componenti... riflessioni e discussione aperta con i bambini.

Educazione motoria

Il gioco della palla è un gioco antico praticato per più di tremila anni (pag. 72). Come sono nati gli sport che conosciamo oggi? Come sono cambiati?

Laboratori

Nella seconda pagina dell'album trovate due Qr code. Il primo vi fa accedere ai laboratori:

- crea il tuo acchiappasogni (tradizione nativi americani). [Clicca qui.](#)
- costruisci il tuo daruma (origine Giappone). [Clicca qui.](#)
- mandala, con due livelli di difficoltà (origine India). [Clicca qui sotto per Mandala per i bambini](#) [Mandala per i ragazzi](#)
- lanterna cinese. [Clicca qui.](#)
- matrioska (origine russa). [Clicca qui.](#)
- la mano di Fatima (origine mediterranea). [Clicca qui.](#)
- mercato delle storie. [Clicca qui.](#)

Racconti, miti e leggende

Il secondo QR code invece vi permette di ascoltare diversi racconti dal mondo:

- il primo canguro (tradizione australiana). [Clicca qui.](#)
- la principessa ranocchia (origine russa). [Clicca qui.](#)
- la Creazione (tradizione messicana). [Clicca qui.](#)
- la leggenda dell'acchiappasogni (nativi americani). [Clicca qui.](#)
- il lupo Fenrir (miti nordici). [Clicca qui.](#)
- il vecchio e il bambino (tradizione iraniana). [Clicca qui.](#)
- la Turandot (tradizione iraniana). [Clicca qui.](#)
- la creazione degli animali (tradizione indiana). [Clicca qui.](#)
- Ivan e il lupo grigio (tradizione russa). [Clicca qui.](#)
- la leggenda del monte Fuji (tradizione giapponese). [Clicca qui.](#)
- Cheng'e volò sulla luna (tradizione cinese). [Clicca qui.](#)
- la fanciulla di neve (tradizione russa). [Clicca qui.](#)