

"Il viaggio nei libri attraverso l'astrattismo con il coding e il linguaggio virtuale Snap!"



Scuola: Primaria "Oda Bersani" – Balignano

Anno scolastico: 2024/ 2025

Docente referente: Elisa Belletti

Classi coinvolte: 1^ U, 2^ U, 3^ U, 4^ A, 4^ B, 5^ U

"Ogni bambino è un artista. Il problema è come rimanere artisti una volta cresciuti"



Il progetto nasce con l'intento di far incontrare lettura, emozione, arte e tecnologia in un viaggio creativo. Ispirati dai colori e dalle forme di Paul Klee e Wassily Kandinsky, i bambini hanno trasformato parole, emozioni e racconti in opere astratte, usando sia strumenti tradizionali che digitali (Snap!).



Obiettivi del progetto

Stimolare il piacere della lettura con attività creative e cooperative

Far conoscere l'arte astratta e gli artisti Klee e Kandinsky

Favorire l'espressione di emozioni attraverso colore e forma

Introdurre gli alunni al pensiero computazionale con Snap!

Usare il linguaggio digitale come forma creativa di comunicazione

Le storie come punto di partenza

Abbiamo iniziato il nostro viaggio con la lettura di albi illustrati e racconti ispirati all'arte e all'espressione visiva, tra cui:

- La mia maestra è fuori di testa!
- Piccolo Blu e Piccolo Giallo – Leo Lionni
- Nel mondo di Klee
- Il pittore dei suoni – su Kandinsky



“Una maestra ‘fuori di testa’ è solo una che ha il coraggio di sognare insieme ai suoi alunni.”

I libri hanno fatto da ponte tra parola ed emozione, aprendo mondi interiori e visivi che i bambini hanno poi trasformato in arte.

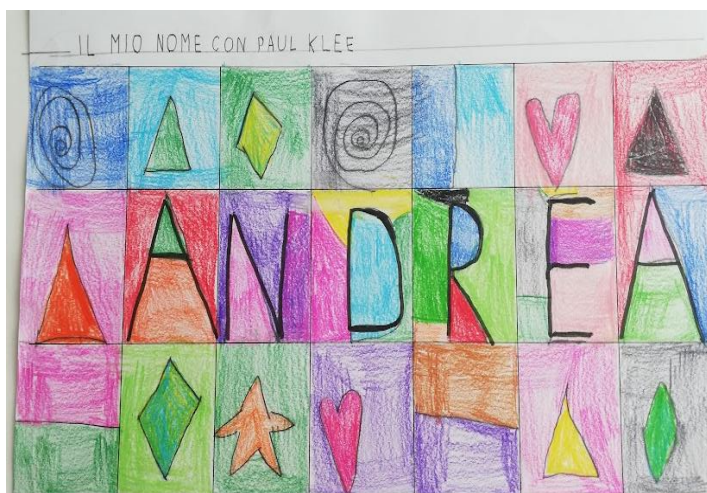


Arte astratta: quando il colore racconta

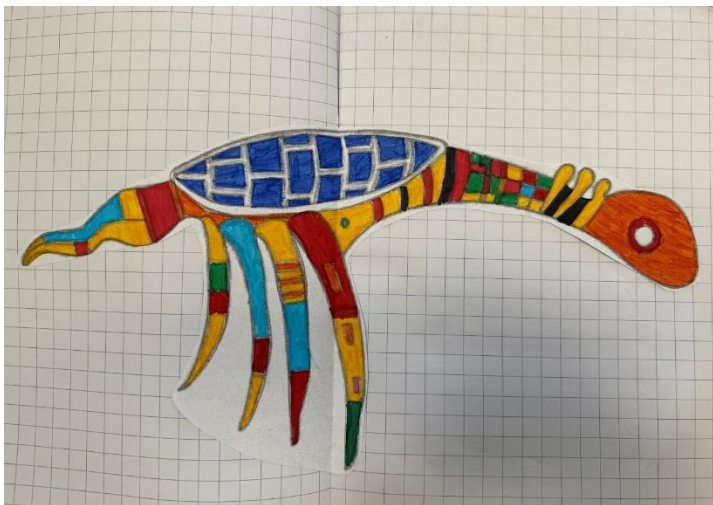


Guidati dalle opere di Klee e Kandinsky, i bambini hanno:

- osservato forme e combinazioni cromatiche;
- creato opere astratte con pastelli, acquerelli, tempere e collage;
- associato emozioni ai colori e alle linee;
- imitato e poi reinterpretato stili in modo personale;
- il lavoro artistico è stato anche un'occasione per parlare di suoni, ritmo e stati d'animo.









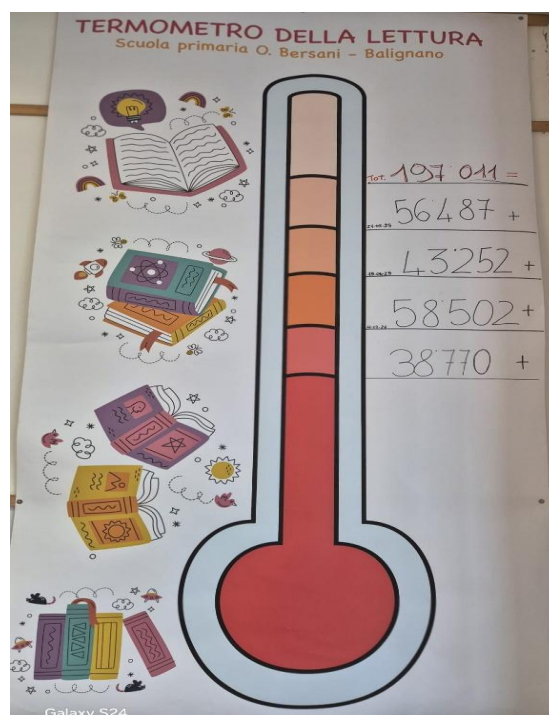
Il termometro dei libri

Un grande pannello visivo ha monitorato tutte le pagine lette nella scuola.

Ogni lettura – personale o di gruppo – faceva salire il livello del termometro.

Obiettivo: leggere il più possibile... tutti insieme!

Alla fine del progetto: festeggiamento e riconoscimento collettivo.





Snap! – Arte e coding

Abbiamo portato l'arte anche nel digitale, con semplici programmazioni in Snap!, creando:

- animazioni astratte ispirate ai quadri realizzati;
- piccoli racconti visivi composti da forme e colori;
- linee di codice che “dipingono” emozioni;

Abbiamo integrato il percorso artistico e narrativo con un laboratorio di coding su Snap!, in cui i bambini hanno:

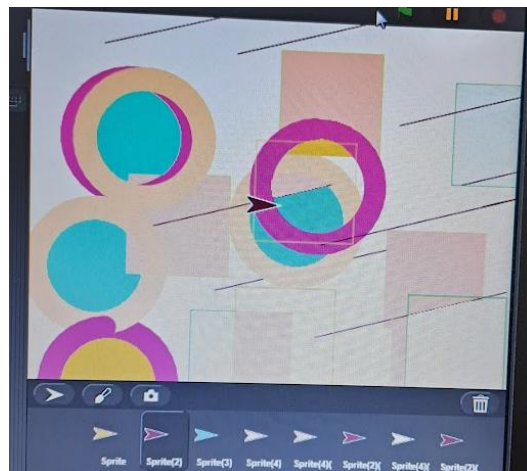
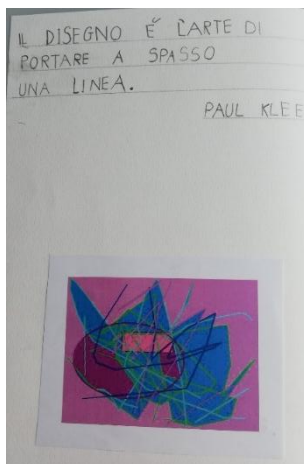
- creato forme geometriche animate;
- riprodotto quadri astratti in movimento;
- usato comandi per ripetizione, colore e rotazione;
- sperimentato la combinazione tra arte e logica computazionale.

Snap! si è rivelato uno strumento potente per esprimere la creatività in un linguaggio nuovo, motivante e coinvolgente.





- 1 CON IL COMPUTER SI PUÒ DISEGNARE!
- 2 SI PUÒ COMUNICARE CON IL COMPUTER CON UN LINGUAGGIO DI PROGRAMMAZIONE
- 3 È POSSIBILE SCRIVERE UN'APPLICAZIONE PER RICREARE UN QUADRO





Punti di forza

- Elevato coinvolgimento emotivo e creativo
- Interdisciplinarietà reale e significativa
- Strumenti accessibili anche a chi ha difficoltà
- Approccio inclusivo e partecipativo
- Introduzione efficace al linguaggio digitale

Punti di debolezza

- Alcune difficoltà tecniche nell'avvio di Snap!
- Tempi stretti per completare tutte le fasi
- Alcuni alunni hanno avuto bisogno di maggiore supporto operativo

Correttivi attuati

- Semplificazione dei comandi in Snap!
- Divisione del lavoro in micro-attività
- Tutoraggio tra pari
- Uso di materiali di supporto visivi e semplificati

Conclusioni

Il progetto ha dato ai bambini una nuova mappa per esplorare i libri, l'arte e il digitale: un viaggio nel segno dell'immaginazione, dove ogni colore ha una voce, ogni linea un ritmo, e ogni codice... un messaggio.

Questo progetto è stato un piccolo viaggio tra emozione, forma, parola e tecnologia. I bambini hanno imparato che non c'è un solo modo per raccontare una storia, e che anche un colore o una linea possono dire molto di sé.



Quando leggere, disegnare e programmare diventano parte di un'unica grande storia: quella che scriviamo insieme, a scuola.

