

Game Papers

conosci e gioca con la carta



S A A D

Scuola di Ateneo

Architettura e Design "Eduardo Vittoria"

Università di Camerino

Università di Camerino

Scuola di Ateneo di Architettura e Design "Eduardo Vittoria"

Corso di Laurea in Disegno Industriale ed Ambientale

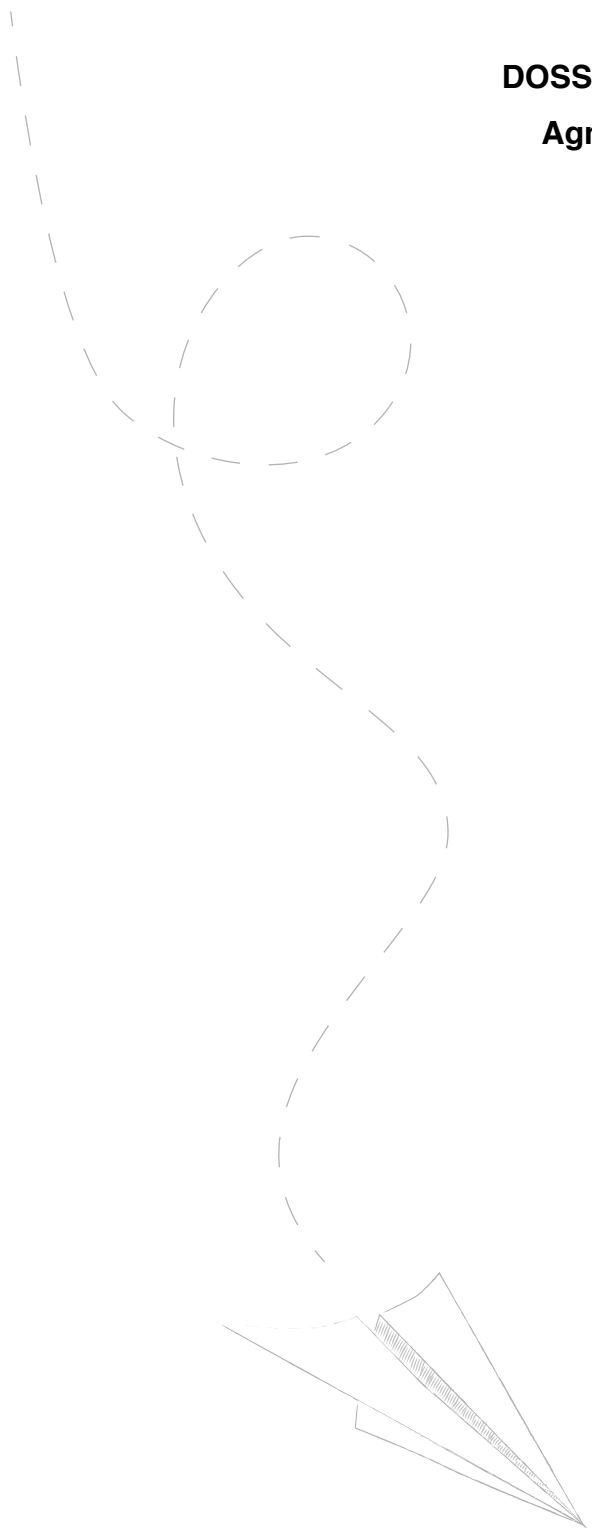
a.a. 2018/2019

Laureanda: Agnese Sgariglia

Relatore: Prof. Nicolò Sardo

DOSSIER DI RICERCA

Agnese Sgariglia



Game Papers

conosci e gioca con la carta

Saad Università di Camerino

Indice

INTRODUZIONE: Mondo Bambini Mondo Della Carta	p.6	PARTE SECONDA <i>Il gioco per i bambini</i>	32
PARTE PRIMA <i>L'importanza dell'arte nello sviluppo del bambino</i>	8	Cos'è il gioco per i bambini?	34
I benefici dell'arte nello sviluppo del bambino e la creatività	10	L'importanza del gioco per la creatività	36
John Dewey Teoria dell'esperienza	12	Fantasia, invenzione, creatività, immaginazione	38
Maria Montessori	14	Che cos'è un laboratorio Bruno Munari?	40
Erik Erikson Teoria dello sviluppo psicosociale	16	PARTE TERZA <i>La carta, i libri e l'importanza di leggere</i>	42
Le quattro macro aree	18	La carta Breve storia	44
Creatività ed esperienze di "arte per l'infanzia" in Italia	20	Il libro Nascita ed evoluzione	46
Bruno Munari	22	L'importanza della lettura per i bambini	48
Loris Malaguzzi	24	8 motivi per cui è fondamentale leggere fin da piccoli	50
Aiutami a fare da me - Lev Vygotskij - Jean Piaget	26	PARTE QUARTA <i>Prodotti in commercio</i>	52
Sorelle Agazzi Metodo pedagogico	28	Bruno Munari	54
Rudolf Steiner Metodo Steiner	30		

I prelibri	
Giochi d'artista "senza regole"	
Nella nebbia di Milano	
Libro illeggibile MN1	
Enzo Mari	62
Carte da disegno	
Fortunato Depero	64
Depero Futurista	
Komagata	66
Du bleu au blue	
Du jaune au rouge	
Oscar Sabini	68
Paper zoo	
Paper monsters	
Philippe Ug	70
Giochi di piume	
Il giardino delle farfalle	
Clare Youngs	72
Ci vuole un libro	

PARTE QUINTA	74
<i>Esperienze personali ed eventi</i>	
Mostra	76
Toccare la bellezza	
Corso	80
Libri fatti a mano	
Tirocinio	82
Grafiche Fioroni	

PARTE SESTA	84
<i>Elaborati progettuali</i>	
Il progetto visivo	86
Book 1, conosci la carta	88
<i>Caratteristiche</i>	
- Alla scoperta della carta	
- Campionario	
Book 2, gioca con la carta	102
<i>Caratteristiche</i>	
- La carta per giocare	
- Giochiamo con la carta	
- La carta per creare	
- La tasca delle creazioni	
Astuccio	122
<i>Caratteristiche</i>	
Cofanetto	126
<i>Caratteristiche</i>	
Il progetto grafico	130
- Font	
- Colori	
- Carte	
Prototipo	134
CONCLUSIONI	136
Sitografia	138
Bibliografia	143



Introduzione

Il Progetto "Game Papers" nasce dall'idea di voler fondere il mondo del bambino e della sua innata creatività con quello della carta e delle sue molteplici varietà, caratteristiche e applicazioni ed è rivolto principalmente alla fascia d'età 5-7.

La carta è uno dei materiali con cui i bambini, sin dalla più tenera età, entrano in contatto; basti pensare ai giornali dei loro genitori, ai libri che a loro si regalano, ai fogli su cui incominciano prima a scarabocchiare e via via a rappresentare tutto ciò che li circonda, la carta di tovaglioli o carta assorbente che trovano in cucina, i fazzoletti, ecc.: il nostro mondo è pieno di articoli di carta. Con la carta essi riescono a creare e manipolare, fare pezzetti, ritagliare perché i bambini hanno la capacità di giocare e creare anche con i più semplici materiali mettendo in atto la loro fantasia.

Nella quotidianità l'approccio dei bambini al mondo della carta è spontaneo e istintivo ma, attraverso questo progetto, lo si vuole rendere più intenzionale e guidato, per dare ad essi una visione più ampia e formale. Come? Attraverso due modalità, una educativa e una creativa.

L'aspetto educativo avviene con la narrazione della storia della carta, dalla scoperta fino ad oggi e l'uso che ne hanno fatto i popoli antichi. Poi si presenta al bambino un campionario nel quale vengono messe in evidenze alcune caratteristiche della carta (spessore, grana, colore, ecc.) per scoprirla nelle sue varie tipologie, qualità, differenze ed uguaglianze attraverso il tatto, inteso come uno dei sensi privilegiati nel percorso di conoscenza del bambino.

L'aspetto creativo viene messo in campo dando a disposizione del bambino materiali e strumenti, carte di diverso tipo e spunti di attività manuali nelle quali mettersi in gioco e adoperarsi con creatività e fantasia.

Si sono inizialmente condotte ricerche che potessero fornire basi teoriche sull'argomento a partire dalle teorie pedagogiche di studiosi di fama internazionale, che sono alla base dei diversi approcci metodologici e didattici, e a cui fanno riferimento tutti gli operatori occupati nei diversi ambiti in relazione all'infanzia. L'arte infatti è un elemento importante nello sviluppo del bambino e di ciò si sono occupati personaggi del calibro di John Dewey, Maria Montessori, Erik Erikson, Loris Malaguzzi, Lev Vygotskij, Jean Piaget, le sorelle Agazzi e Rudolf Steiner. A questi modelli teorici validi e sperimentati si affianca un approfondimento sul lavoro condotto da Bruno Munari e sulle sue produzioni per l'infanzia, sui laboratori, sulla fantasia, sull'invenzione, la creatività e l'immaginazione.

Poi si sono presi in esame i numerosi prodotti in commercio dedicati all'infanzia che utilizzano diversi materiali e tipologie e da cui ho preso spunto nella realizzazione di alcuni elementi del mio prodotto finale.

Alcune esperienze personali, tra le quali la visita alla mostra "Toccare la bellezza" presso la Mole Antonelliana di Ancona, la partecipazione al corso "Libri fatti a mano" organizzato dall'associazione Artebambini e lo stage presso l'azienda Grafiche Fioroni di Casette D'Ete hanno certamente contribuito a sviluppare la mia ricerca, il mio interesse e alla realizzazione di questo progetto.



PARTE PRIMA

L'importanza dell'arte nello sviluppo del bambino



I benefici dell'arte nello sviluppo del bambino e la creatività

Arte e creatività svolgono un ruolo fondamentale nell'ambito dell'evoluzione infantile, tuttavia, per molti versi, entrambe sembrano essere oggetto di scarso interesse da parte delle istituzioni. All'interno dei programmi educativi scolastici, le discipline artistiche appaiono infatti collocate in secondo piano rispetto alle altre e innegabilmente si continua a difendere la presunta preminenza dell'area cerebrale sinistra – quella del razio-cinismo – rispetto a quella destra – epicentro emozionale e creativo.

In realtà, ripercorrendo la storia del pensiero filosofico e pedagogico, emerge un sottile filo rosso che collega la pratica di attività artistiche alle abilità comunicative e allo sviluppo fisico-cognitivo-emotivo durante l'infanzia. Numerosi studi sembrano infatti dimostrare che, fin dai primissimi anni di vita del bambino, l'arte contribuisce a migliorarne le capacità espressive, a favorire l'apprendimento logico – matematico e linguistico, a rafforzare la consapevolezza di sé, a liberare le potenzialità creative insite in esso. In definitiva, essa sembra essere determinante al fine di un'evoluzione interiore dell'individuo.

Nel corso degli ultimi decenni, sono stati condotti numerosi studi sul legame fra la pratica di attività artistiche e lo sviluppo delle capacità cerebrali dell'individuo durante la prima infanzia e tale dibattito si è fatto ancora più interessante con la diffusione delle neuroscienze. L'arte, nelle sue forme più varie (arti visive, musica, teatro, danza, etc.), coinvolge infatti tutti i sensi del bambino e ne rafforza le competenze cognitive, socio-emozionali e multisensoriali. Durante la crescita dell'individuo, essa continua ad influenzare lo sviluppo del cervello, le abilità, la creatività e l'autostima, favorendo inoltre l'interazione con il mondo esterno e fornendo tutta una serie di abilità che agevolano l'espressione di sé e la comunicazione.

Numerosi studi dimostrano che fin dai primissimi

anni di vita del bambino, l'arte contribuisce a:

- Migliorare le capacità espressive
- Favorire l'apprendimento logico–matematico e linguistico
- Rafforzare la consapevolezza di sé
- Liberare le potenzialità creative

Le arti sono essenziali per sviluppare le elaborazioni visive e percettive, proprio come leggere, scrivere e far di conto sono fondamentali per accrescere le capacità logiche, verbali, matematiche e analitiche.

Dobbiamo sviluppare entrambi gli emisferi, quello analitico, situato soprattutto nell'emisfero sinistro e quello visivo percettivo, situato in particolare nell'emisfero destro.

Il termine “*creatività*” indica l'arte o la capacità cognitiva della mente di creare e inventare, la capacità produttiva della ragione e della fantasia, lo sviluppo del così detto pensiero divergente.

Le cause primarie del mancato sviluppo di tale tipo di pensiero sono da rintracciarsi, ancora una volta, nello scorretto approccio al fenomeno. Anche in questo caso il sistema educativo rivela le sue gravi lacune pedagogiche: i suoi problemi, la sua unidirezionalità, la sua ricerca di performatività a tutti i costi incoraggiano prevalentemente il pensiero “convergente”, mentre per sviluppare il comportamento creativo sono necessari ambienti, non autoritari e ritmi più lenti e meno serrati, che consentano ai bambini la rielaborazione e la ricombinazione dei dati già in loro possesso allo scopo di trovare soluzioni originali ai problemi.

Per risvegliare e potenziare la capacità di assumere atteggiamenti creativi è fondamentale incoraggiare i bambini: il compito dell'insegnante è quello di guidare il bambino a stimolare la fantasia e l'immaginazione dopo aver acquisito tecniche e competenze che gli permetteranno di sviluppare la propria creatività.

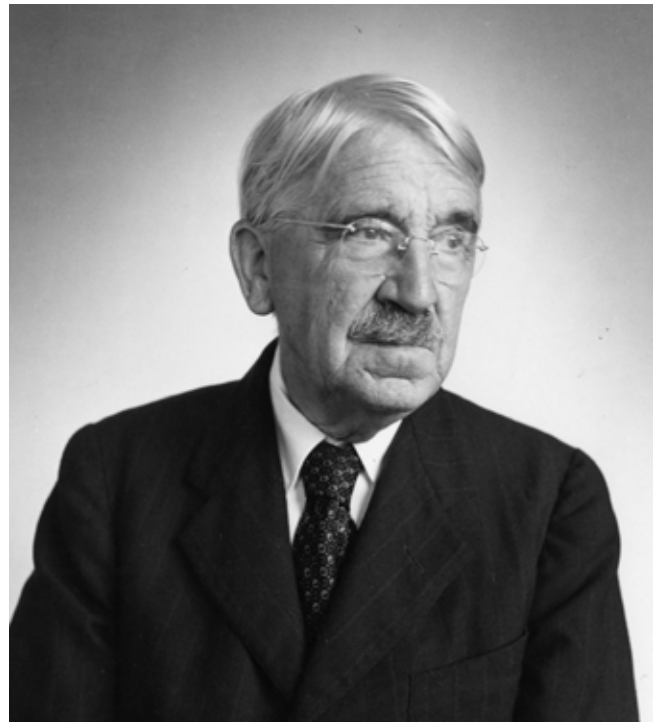
“Credo che l’educazione sia il metodo fondamentale per il progresso e la riforma sociale.”

John Dewey



John Dewey

Teoria dell'esperienza



Nella prima metà del novecento, John Dewey, influente filosofo e pedagogista americano, affermò con convinzione l'idea che l'arte fosse il mezzo più indicato per utilizzare, in maniera costruttiva, l'energia creativa racchiusa nel bambino.

Dewey si è fatto promotore e sperimentatore critico di un nuovo modo di intendere e di praticare l'educazione, definito "educazione nuova", o "educazione progressiva", che ha avuto un'ampia risonanza sia a livello di dibattito educativo sia nelle concrete prassi scolastiche e formative. In quest'ottica, anche nell'ambito pedagogico risulta essenziale il riferimento a una teoria dell'esperienza. Educare per Dewey significa infatti accrescere continuamente il campo di esperienza dei soggetti attraverso l'esperienza stessa: "L'educazione è svolgimento dentro, mediante e per l'esperienza".

L'esperienza cioè, è sia il fine che il mezzo dell'educazione, la quale di conseguenza è autentica se genera esperienze di qualità capaci di vivere fecondamente nel futuro dei soggetti, sollecitando una crescita, un progressivo arricchimento esistenziale. Ciò diviene possibile se l'organizzazione delle attività e il metodo educativo che si impiega permettono di instaurare un circolo virtuoso tra fare e riflettere, tra agire e osservare

gli effetti dell'azione, promuovendo l'integrazione organica dei due principi che secondo Dewey costituiscono la base per ogni effettivo apprendimento esperienziale: *la transazione*, ossia lo scambio interattivo fra individuo e ambiente, che è compito dell'educatore regolare tramite la progettazione e l'allestimento di un certo ambiente fisico e sociale, e *la continuità*, vale a dire l'idea che qualsiasi attività formativa che si propone agli alunni debba riallacciarsi alle loro esperienze e capacità pregresse.

Nella concezione di Dewey, l'arte non deve essere considerata come un'esperienza a se stante, bensì essa va messa in relazione alla psicologia dei singoli individui e alle realtà socio-culturali da cui scaturisce. Il filosofo sottolinea come il fine ultimo dell'attività creativa del bambino non debbano essere i "manufatti" che egli realizza, quanto piuttosto la capacità di osservazione, le abilità mnemoniche e l'immaginazione, che l'arte contribuisce a sviluppare e che conferiscono all'individuo buone capacità critiche e di risoluzione dei problemi.

“Il lavoro creativo, nel suo svolgimento, coinvolge numerose capacità cognitive e un bambino assorto a dipingere, scrivere, danzare, comporre, altro non fa che pensare con i propri sensi.”

Maria Montessori



Maria Montessori



In Italia, quasi contemporaneamente a Dewey, Maria Montessori elaborò un analogo concetto di "esperienza", in cui il fare e l'azione rappresentano la manifestazione esterna del pensiero. In questa concezione, l'esperienza manipolativo-sensoriale, tipica della produzione artistica, assume un ruolo centrale in chiave evolutiva e la mano può essere considerata una sorta di "protesi" della mente. La "Dottoressa" sosteneva infatti che l'attività artistica fosse una forma di "ragionamento" e che "percezione visiva" e "pensiero" fossero connessi in maniera inscindibile. Il lavoro creativo, nel suo svolgimento, coinvolge numerose capacità cognitive e un bambino assorto a dipingere, scrivere, danzare, comporre, etc. ... altro non fa che "pensare" con i propri sensi. Maria Montessori individua nel periodo che va dai 3 ai 6 anni di età del bambino il momento di "formazione delle attività psichiche – sensoriali". A quest'epoca, l'individuo sviluppa i propri sensi concentrandosi sull'osservazione dell'ambiente circostante. Tuttavia, poiché l'approccio infantile, in questa fase, è rivolto più agli stimoli che non a conoscere "le ragioni delle cose", è necessario "dirigere metodicamente gli stimoli sensoriali, affinché le sensazioni si svolgano razionalmente e preparino la base ordinata a costruire una mentalità positiva al fanciullo."

Quindi è possibile concludere che l'azione e la sperimentazione, soprattutto in ambito artistico, favoriscono l'educazione sensoriale, divenendo il presupposto per lo sviluppo dell'intelligenza e per l'estrinsecazione delle proprie potenzialità interiori.

Nel metodo montessoriano c'è infatti una profonda natura maieutica: i bambini sono messi nella condizione di imparare secondo i loro ritmi, trovando dentro loro stessi le risorse e le potenzialità, evitando forzature e perdite di tante energie creative.

Lavorare con il metodo montessoriano significa quindi assumere una precisa posizione scientifica che considera la competenza infantile come un dato, un presupposto, una certezza e non come un'eventualità fra le tante.

Il bambino è competente e portatore di intelligenza; sta all'adulto strutturare spazi e tempi, occasioni ed esperienze volte a liberare questo potenziale.

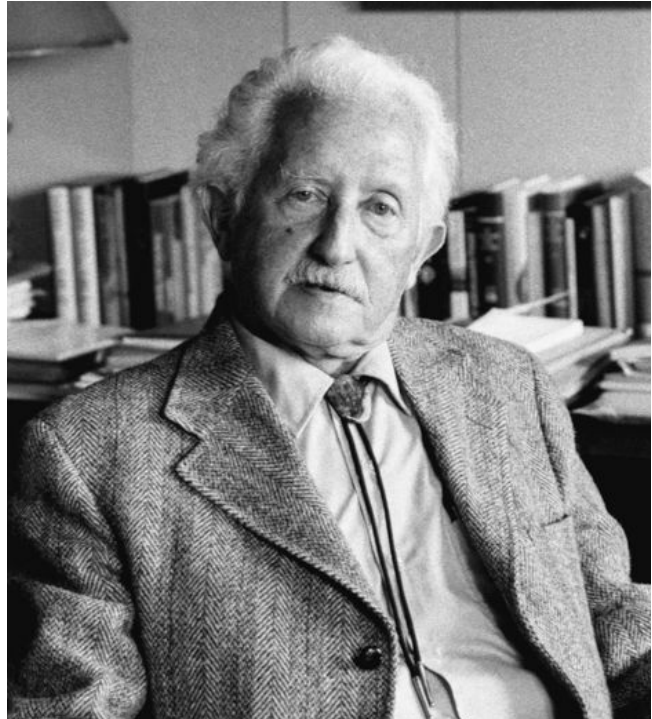
“Nel nostro percorso di vita attraversiamo 8 conflitti e in base all’esito di tali crisi possiamo sperimentare un vissuto positivo oppure un vissuto travagliato, fatto di sfiducia, angoscia e dubbi.”

Erik Erikson



Erik Erikson

Teoria dello sviluppo psicosociale



Secondo la teoria eriksoniana lo sviluppo della personalità viene guidato fortemente dalle pressioni sociali. Per Erikson ogni bambino, alla nascita, possiede delle caratteristiche innate che gli consentono interazioni significative e, man mano che cresce, acquisisce capacità specifiche che gli consentono di entrare prima in famiglia e poi nella società. Se da una parte il bambino sviluppa capacità specifiche, dall'altra parte la società farà sempre una maggiore richiesta di tali capacità. Da un lato c'è la maturazione del bambino e dall'altro ci sono aspettative sociali.

Erik Erikson, nel celebre saggio "Infanzia e Società" (Childhood and society, 1950), divide l'intero ciclo di vita di ogni essere umano in otto stadi, definite come le otto età dell'uomo. Lo sviluppo dell'identità dell'uomo s'innesca quando il bambino si percepisce, per la prima volta, come individuo a sé, differenziandosi dalla madre. Gli otto stadi di Erikson:

1. La prima infanzia: fiducia vs sfiducia
2. La seconda infanzia: autonomia vs vergogna e dubbio
3. Età del gioco: senso di colpa vs iniziativa
4. Età scolare: industriosità vs inferiorità
5. Adolescenza: identità vs dispersione dei ruoli

6. Giovinezza: intimità e solidarietà vs isolamento
7. Età adulta: generatività vs stagnazione
8. Età matura: integrità dell'io vs disperazione

Erikson associa a ciascuno stadio dello sviluppo individuale un corrispondente stato d'animo, che a sua volta si estrinseca in un aspetto negativo ed uno positivo. Queste sono le otto fasi di sviluppo ed i relativi stati d'animo:

STADIO	STATO D'ANIMO
orale sensoriale	fiducia fondamentale e sfiducia
muscolare anale	vergogna, dubbio e autonomia
locomotorio genitale	spirito di iniziativa e senso di colpa
latenza	industriosità e senso di inferiorità
pubertà e adolescenza	identità e dispersione
gioventù	intimità ed esaltazione
età adulta	generatività e stagnazione
maturità	integrità dell'io e disperazione

Egli sostiene, in estrema sintesi, che i bambini devono poter compiere numerose esperienze in ciascuno di questi quattro ambiti per diventare adulti "sani, felici e produttivi". Si può quindi riassumere il suo pensiero facendo ricorso alla ripartizione di quattro macro aree.

“Ma a nutrire l’immaginazione estetica del fanciullo serve l’osservazione diretta della natura (fiori e loro parti, pollini, foglie, sezioni di steli osservati al microscopio, semi di piante, conchiglie, insetti, ecc.)”

Maria Montessori



Le quattro macro aree

• Arte e sviluppo cognitivo

Dal punto di vista cognitivo, le arti insegnano ai bambini:

- a sviluppare capacità di problem solving, a comprendere che i problemi possono avere più di una soluzione e che ogni domanda può avere più di una risposta. Le soluzioni raramente sono fisse, ma cambiano in base alle circostanze e alle opportunità. Nella produzione artistica sono infatti indispensabili sia la volontà, sia la capacità di cogliere le soluzioni impreviste offerte dal lavoro che si evolve;
- a elaborare una prospettiva multipla, influenzando anche il modo di osservare e interpretare la realtà. Durante il processo artistico la mente del bambino viene coinvolta in un processo di scoperta del "come" e del "perché". Esattamente come uno scienziato, che sperimenta e scopre soluzioni, il bambino, quando si trova alle prese con un'idea artistica, analizza le varie possibilità e lavora attraverso il cambiamento;
- a pensare "con" e "attraverso" i materiali, rendendoli consapevoli del fatto che attraverso mezzi materiali è possibile trasformare le idee in realtà.

• Arte e sviluppo emotivo

Se si considera lo sviluppo emotivo, è possibile constatare che l'arte:

- incoraggia la creatività e l'auto-espressione, insegnando ai bambini a dire ciò che "non si può dire", spingendoli a ricercare nella propria poetica interiore le parole adatte a esprimere i propri sentimenti riguardo a un determinato lavoro artistico
- consente di sviluppare le proprie capacità comunicative. Poiché il linguaggio presenta numerosi limiti, che non gli permettono di contenere i confini della nostra conoscenza, soltanto l'arte ci consente di esprimere sentimenti che diversamente non troverebbero sfogo;
- permette di mettersi alla prova in situazioni nuove e di sperimentare il più ampio spettro di sensazioni possibili.

• Arte e sviluppo sociale

Dal punto di vista dello sviluppo sociale del bambino, le arti:

- insegnano a elaborare opinioni sulle relazioni "qualitative" e non solo "quantitative". In genere, i programmi educativi sono per lo più incentrati sulle "risposte corrette" e sulle "regole", mentre nell'arte prevalgono le opinioni e i giudizi;
- favoriscono le competenze socio-emozionali. Attraverso l'arte il bambino impara a trovare un accordo con se stesso e a controllare i propri sforzi. Questo processo, insieme alla pratica della condivisione e dell'alternarsi, favorisce l'apprezzamento degli sforzi altrui e, al tempo stesso, la consapevolezza dell'unicità di ciascun individuo, da cui deriva una positiva consapevolezza di se stessi;
- possono diventare un efficace strumento terapeutico per giovani problematici;
- quando presentano una natura multiculturale, favoriscono l'integrazione di chi e di ciò che appare come "diverso".

• Arte e sviluppo motorio

Infine, per quanto riguarda lo sviluppo motorio del bambino, si può affermare che l'attività artistica:

- migliora le funzionalità motorie. Sagomare un foglio di cartoncino con le forbici, indirizzare il tratto di un pennello, disegnare con un pennarello o strizzare un tubetto di colla in modo "controllato" sono tutte attività che aiutano il bambino a migliorare la propria manualità e la padronanza fisica sugli oggetti;
- accresce l'autostima del bambino, il quale si rende conto di riuscire a coordinare e controllare i propri movimenti;
- favorisce una prima forma di coordinazione occhio-mano, diventando una "palestra" in cui i bambini fanno pratica in vista dei momenti vissuti di vita familiare e sociale.

In conclusione, si può affermare che, sebbene talvolta sotto forma di gioco, le arti svolgono un ruolo insostituibile nel trasmettere al bambino quelle competenze che gli saranno utili nell'affrontare più preparato la vita e nel contribuire, con la propria personalità, a costruire una società civile migliore.

"Ci dobbiamo occupare dei bambini e dare loro la possibilità di formarsi una mentalità più elastica, più libera, meno bloccata, capace di decisioni. E anche un modo per affrontare la realtà, sia come desiderio di comprensione che di espressione."

Bruno Munari



Creatività ed esperienze di “arte per l’infanzia” in Italia

Per individuare le radici italiane di questo fenomeno, ricordiamo due personalità di enorme valore umano e di fama internazionale, che per primi introdussero il concetto di arte per l’infanzia dedicandovi buona parte dei propri studi. Si tratta del pedagogo e psicologo Loris Malaguzzi e dell’artista e designer Bruno Munari. Se a quest’ultimo dobbiamo la creazione del primo laboratorio per bambini in un museo (nel 1977, a Milano, presso la Pinacoteca di Brera), al primo va riconosciuta la paternità dell’introduzione di ateliers (Il termine “atelier” va inteso come spazio fisico della ricerca, dall’atmosfera raccolta e accogliente, in cui i bambini scoprono sperimentando e sperimentandosi) e laboratori nelle scuole per l’infanzia. Entrambe le esperienze hanno rappresentato (e tuttora rappresentano) esempi di eccellenza, studiati e presi a modello in tutto il mondo.

“Un individuo di cultura molto limitata non può avere una grande fantasia, dovrà sempre usare i mezzi che ha, quello che conosce, e se conosce poche cose tutt’al più, potrà immaginare una pecora coperta di foglie invece che di pelo. È già molto, sotto l’aspetto della suggestione. Ma, invece che continuare a fare relazioni con altre cose, si dovrà ad un certo punto, fermare.”

Bruno Munari



Bruno Munari



Bruno Munari, che fu precursore nella comunicazione visiva, nel design e nella didattica, adottò nei propri studi un approccio interdisciplinare, che univa creatività, tecnica e psicologia. Egli dichiarava espressamente di sentirsi molto vicino al metodo Montessori, di cui condivideva appieno il motto "aiutami a fare da me", come invito rivolto al bambino alla sperimentazione, alla libera scoperta e all'autonomia.

Gli obiettivi del suo metodo sono finalizzati a coltivare la spontaneità e la curiosità infantili, a sviluppare la fantasia, la creatività e la libertà di pensiero, a favorire la diffusione di una nuova sensibilità estetica. In questo scenario ideale, il "gioco" diventa un mezzo insostituibile per agevolare la conoscenza delle tecniche di espressione artistica e della comunicazione. Il laboratorio invece assume il ruolo di luogo preservato del "fare per capire", dove si fa "ginnastica mentale", di luogo di incontro educativo e collaborazione, in cui imparare ad osservare le realtà con tutti i sensi, non solo con gli occhi. Per fare arte, oltre ad essere creativi, è importante imparare la tecnica perché non è possibile comunicare senza conoscenze tecniche.

Nel suo saggio *Fantasia*, Munari esprime che l'unico modo per produrre fantasia, creatività ed invenzione è quello di "creare relazioni" fra ciò che

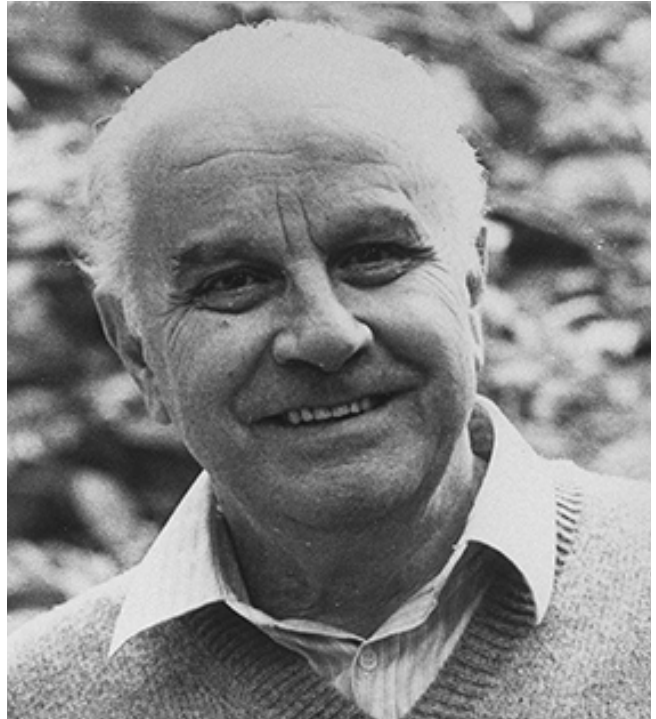
già conosciamo, in quanto non è possibile stabilire relazioni fra ciò che è sconosciuto. A tal fine, è necessario che le persone – e in particolare i bambini, la cui mente è affamata di novità – possano memorizzare più dati possibili. Questo permetterà loro di creare più relazioni possibili, di sviluppare la propria creatività e acquisire un'autonoma capacità di risoluzione dei problemi che si presenteranno nel corso della propria esistenza. Munari sottolinea come il processo di espansione della conoscenza debba avvenire nell'infanzia, periodo in cui l'individuo si forma e in cui potrà mettere le radici di un'esistenza "libera" piuttosto che "condizionata". Questo il pensiero di Munari, che emerge dall'intervista rilasciata a Marucci nel 1986: "lo ho tenuto diversi incontri e conferenze a livello universitario, in scuole medie, in scuole elementari e adesso, finalmente, sono arrivato alla scuola materna. È lì che bisogna operare, altrimenti i bambini sono già condizionati a un pensiero distorto, a un pensiero chiuso; sono soffocati nelle loro possibilità creative e fantastiche. Quindi, se si vuole cambiare la società, è proprio lì che si deve operare per sperare in un mondo migliore fra qualche generazione."

**“...i bambini costruiscono la propria intelligenza.
Gli adulti devono fornire loro le attività ed il
contesto e soprattutto devono essere in grado di
ascoltare...”**

Loris Malaguzzi



Loris Malaguzzi



Loris Malaguzzi è diventato molto famoso all'estero, tanto più che qualche anno fa il New York Times gli dedicò un intero reportage che descriveva il metodo educativo creato nel capoluogo emiliano e studiato ed emulato in tutto il mondo: il metodo Reggio Emilia. Malaguzzi elaborò un metodo formativo basato sulla convinzione che ciò che i bambini apprendono non discende necessariamente da quanto viene loro insegnato, ma è in gran parte il prodotto dell'attività degli stessi bambini e dell'impiego delle risorse di cui sono dotati. In questa ottica innovativa, l'apprendimento diventa un processo "auto-costruttivo" e i bambini sono parte attiva nel proprio processo di crescita.

Malaguzzi introdusse nella scuola ateliers e laboratori, come luogo di interscambio e di dialogo fra la materialità del "fare", del "pasticciare" e i processi cognitivi della mente. Egli sosteneva che focalizzando l'attenzione sul bambino, piuttosto che sugli insegnamenti, valorizzando il processo realizzativo anziché il prodotto finale, favorendo la trasversalità culturale, è possibile ingenerare una spirale di evoluzione ed arricchimento individuale. Con questo obiettivo, i nidi e le scuole per l'infanzia che abbracciano il credo malaguzziano, sono impegnati a valorizzare le

potenzialità (di pensiero, di espressione, di comprensione e di relazione) del bambino, attribuendo pari dignità a tutti i linguaggi espressivi, siano essi verbali o non verbali.

"Creatività", "incertezza", "intuizione", "curiosità" sono elementi tipici dell'approccio conoscitivo infantile, il quale poi si alimenta laddove coesistono la motivazione e il piacere dell'apprendere. Ogni bambino possiede tutta una serie di potenzialità di natura affettiva, relazionale, sensoriale ed intellettuale e le scambia incessantemente con il proprio contesto socio-culturale. Attraverso capacità di cooperazione e di interazione tra linguaggi diversi, essi sono in grado di sviluppare la propria abilità nel trovare autonomamente nuove strategie di adattamento alle problematiche che la vita pone loro davanti.

Ciò che un bambino può fare oggi con un aiuto, domani sarà in grado di farlo da solo.

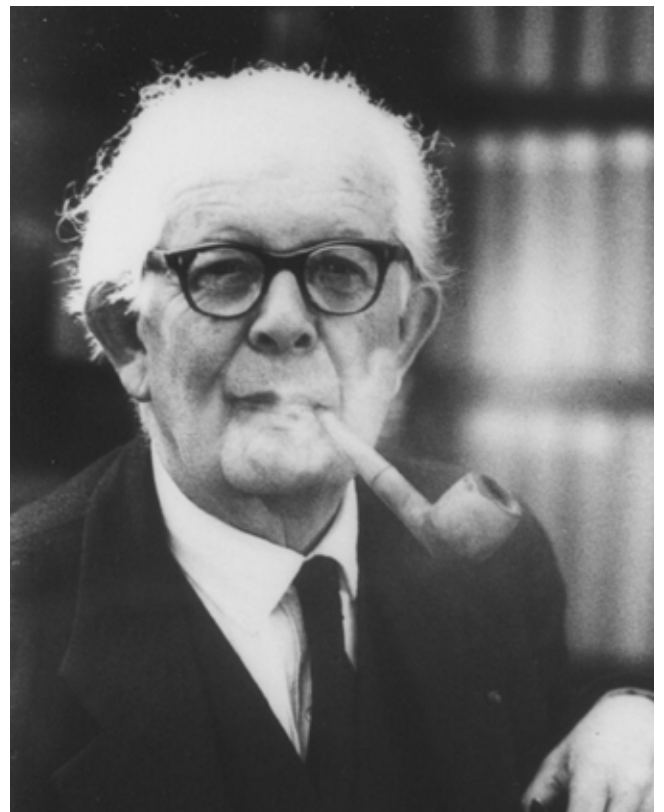
L'apprendimento è come una torre, bisogna costruirlo un passo alla volta.”

Lev Vygotskij

L'intelligenza è quella cosa che usi quando non sai che fare.

La conoscenza è un sistema di trasformazioni che diventa progressivamente adeguato.

Jean Piaget



Aiutami a fare da me

La filosofia pedagogica di Maria Montessori si potrebbe riassumere nella massima "aiutami a fare da me". Questo, infatti, è il messaggio che ogni bambino rivolge all'adulto (genitore, educatore, etc.) al fine di essere aiutato a sviluppare le proprie competenze in autonomia e indipendenza.

Tale filosofia è la stessa che Bruno Munari assunse quale punto di partenza per la progettazione dei suoi laboratori per bambini, che hanno come scopo principale quello di aiutare i bambini a fare da sé, attraverso lo sviluppo dell'area prossimale (Vygotskij) e delle loro capacità organiche di base (Piaget).

Lev Vygotskij

Nella teoria dello psicologo Lev Vygotskij, la Zona di Sviluppo Prossimale (ZSP) è un concetto che spiega come l'apprendimento del bambino si realizzi grazie all'osservazione di un modello esperto e con l'aiuto di un adulto, o di un bambino più grande. Egli sosteneva che l'apprendimento si realizza con l'aiuto degli altri e non in solitudine; s'impara "guardando e facendo", in particolare per quanto riguarda molte attività prassiche del quotidiano.

La ZSP è stata definita come la distanza tra il livello di sviluppo attuale e quello potenziale, che può essere raggiunto con l'aiuto di adulti (genitori, maestri) oppure, meglio ancora, bambini con un livello di competenza maggiore.

Vygotskij sosteneva che il bambino impara dagli 'altri significativi' che lo circondano e che si trovano a un livello di conoscenza superiore.

Vygotskij, in disaccordo con Jean Piaget, – un altro grande teorico dell'infanzia e del suo sviluppo – riteneva che il bambino non passasse attraverso stadi consequenziali e progressivi (ad esempio, prima il pensiero concreto, poi quello astratto), né che "fosse pronto" (cognitivamente in primis, ma anche emotivamente) ad apprendere nuove conoscenze, che prima, troppo piccolo o immaturo, non era stato in grado di fare proprie.

Jean Piaget

Il pensiero di Piaget è un punto fermo per la comprensione dello sviluppo mentale del bambino. Il pensiero del bambino, presenta modalità e processi profondamente diversi da quelli dell'adulto che si sviluppano nel tempo, per giungere alla complessità del pensiero operatorio formale. La crescita del bambino avviene nell'incontro tra strategie innate e rapporto con la realtà: da questo incontro, sulla base delle esperienze, le strategie iniziali diventano sempre più complesse. Secondo l'Autore esiste una stretta correlazione tra sviluppo somatico e mentale, sviluppo che si basa su due processi continuamente interagenti tra loro: l'adattamento e l'organizzazione. Il bambino fin dalla nascita è un soggetto attivo di ricerca che si rapporta con l'ambiente sulla base di due processi: l'assimilazione e l'accomodamento.

Il bambino mentre si adatta al mondo, costruisce i propri schemi mentali, rendendoli sempre più complessi.

Stadi fondamentali dello sviluppo, suddivisi dall'autore in sottostadi che corrispondono all'acquisizione di ulteriori schemi operativi:

- Stadio senso-motorio (0-2 anni)
- Stadio pre-operatorio (2-6 anni)
- Stadio operatorio concreto (6-12 anni)
- Stadio operatorio formale (da 12 anni in poi)

“Riformare non significa sempre demolire, ma riordinare, sostituire, modificare, considerando che un’istituzione che si mantiene stazionaria ne’ suoi principi e ne’ suoi mezzi, finisce col cadere travolta dalla marcia ascendente del progresso”

Rosa Agazzi



Sorelle Agazzi

Metodo pedagogico



Il metodo educativo delle sorelle Agazzi, assieme al metodo montessoriano, inaugura l'era dell'attivismo italiano, fondata sull'idea che al centro dell'apprendimento ci sia l'esperienza e che il bambino non sia più spettatore ma attore del processo formativo.

Pure rifacendosi al Kindergarten di Fröbel, esaltano la vitalità e la spontaneità dell'infanzia, punto principale del loro pensiero pedagogico e non condividono lo scolasticismo apertiano.

Criticano la precocità dell'educazione poiché intendono formare bambini e non scolari. Il bambino deve crescere in un ambiente familiare che stimoli la sua creatività e deve avere un continuo dialogo con l'adulto. L'educatrice deve richiamare il ruolo della madre. L'attività del bambino è il punto centrale del processo educativo. L'ambiente in cui si sviluppa l'attività del bambino deve essere semplice e composto di materiali che fanno parte della sua quotidianità.

Si privilegiano le attività individuali libere a quelle collettive sebbene sorvegliate dall'educatore. Il bambino deve essere libero di fare da sé pur rispettando l'ordine delle cose ed essere capace di collaborare con gli altri seguendo il metodo del mutuo insegnamento: il bambino più esperto e consapevole fornisce informazioni ed indicazioni ad un proprio compagno meno preparato.

Il metodo intuitivo diviene il percorso principale dell'apprendimento. L'educatrice agisce indirettamente e pur rispettando la spontaneità del bambino organizza e predispone ambienti e situazioni.

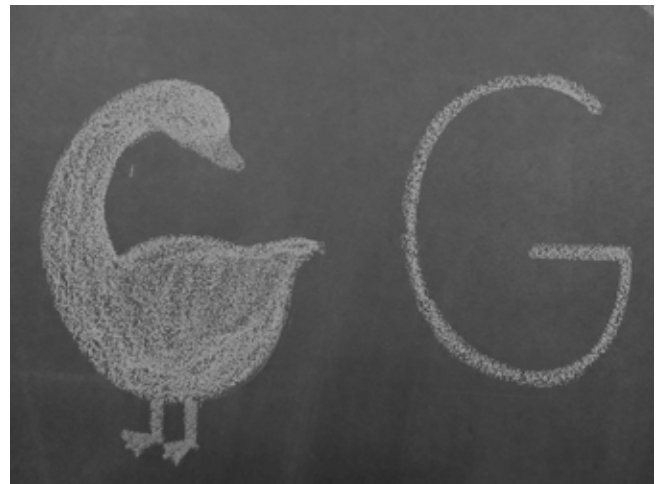
Il metodo intuitivo identifica l'insegnamento come un metodo per favorire le esperienze, in cui i bambini apprendono direttamente e spontaneamente con il loro fare e osservare.

Si basa sul favorire:

- Attività di vita pratica, quali giardinaggio, preparazione della tavola, igiene personale e così via.
- Educazione estetica: armonia e bellezza nel disegno e nella recitazione.
- Educazione sensoriale: ordinare per colore, materia e forma gli oggetti raccolti dai bambini-adulti.
- Educazione al canto: attraverso il canto il bambino si libera dal peso dei lavori manuali e ne favorisce la serenità.
- Istruzione intellettuale: con essa si cerca di favorire la percezione dei concetti a partire dall'esplorazione del mondo naturale.
- Educazione del sentimento contro l'aggressività: praticando religione, educazione fisica e morale.

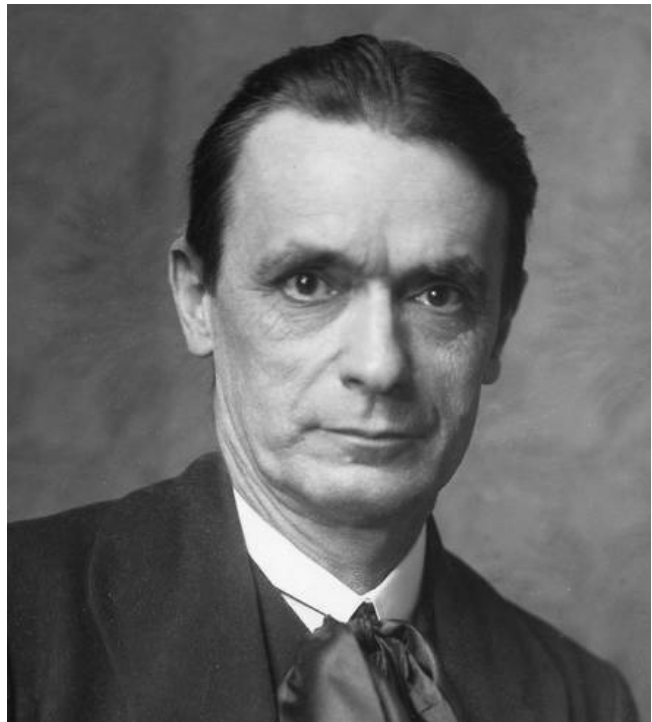
“L’insegnamento non è solo un freddo passaggio di informazioni, ma è una relazione tra due esseri umani, in cui uno è assetato di conoscenza e l’altro è votato a trasmettere tutto il proprio sapere, umano ed intellettuale.”

Rudolf Steiner



Rudolf Steiner

Metodo Steiner



Il metodo Steiner, punta ad esaltare lo stimolo al gusto di apprendere ed alla propria individualità; per questo motivo il metodo di insegnamento non si basa su regole ferree, ma ciascun insegnante deve trovare la chiave per ottimizzare il proprio rapporto con il singolo alunno. Il Metodo Steiner, mira in contemporanea sia all'affinamento dei sensi ed all'elaborazione del pensiero del bambino sia a svilupparne la creatività ed espressività.

Gli obiettivi perseguiti dal Metodo Steiner mirano allo sviluppo armonico di tre grandi ambiti:

- Pensiero, stabilendo nessi logici e imparando a formulare giudizi;
- Sentimento, perseguendo la maturazione emotiva per ottimizzare la gestione delle situazioni ;
- Volontà, di fondamentale importanza per progredire.

Il percorso pedagogico che caratterizza il Metodo Steiner e la sua scuola, conosciuta con il nome di scuola Waldorf, offre una concreta risposta ai bisogni della società e fonda le sue basi sull'antroposofia, il cui significato deriva dalle radici greche *anthropos* (uomo) e *sophia* (conoscenza), che pone l'accento sulla visione dell'uomo, sulle sue fasi di crescita e sul suo rapporto con il cosmo. In quest'ottica, le materie di

studio rappresentano il mezzo attraverso il quale formare il senso morale degli uomini del futuro.

La visione antropologica di Steiner si sviluppa in cicli della durata di sette anni, periodo necessario al ricambio completo di tutte le cellule di un essere umano. Il periodo di sette anni, determina cioè i cicli di crescita:

1) Da 0 a 7 anni si ha la costruzione del proprio corpo, quindi si preferisce proporre attività di tipo fisico, evitando quelle che stimolano il pensiero, ma curando invece il rafforzamento della volontà.

2) Dai 7 ai 14 anni si assiste invece allo sviluppo delle forze vitali, sia dell'anima che del corpo, ed in questa fase si pone molta attenzione alla cura del legame tra insegnanti ed allievi ed al rapporto con le materie di studio, per favorire il massimo entusiasmo possibile nell'apprendimento.

3) Dai 14 ai 21 anni, si va verso l'acquisizione della propria identità e da quel punto in poi, l'organismo completo potrà proseguire il proprio cammino nella vita.

La scansione delle attività, persegue lo scopo di adattarsi al ritmo di apprendimento degli allievi, così che il carico didattico delle ore crescerà con l'aumentare dell'età.



PARTE SECONDA

Il gioco per i bambini

**Giòco (letter. giuòco) s. m.
[lat. iŏcus «scherzo, burla», poi «gioco»]**

Qualsiasi attività liberamente scelta a cui si dedichino, singolarmente o in gruppo, bambini o adulti senza altri fini immediati che la ricreazione e lo svago, sviluppando ed esercitando nello stesso tempo capacità fisiche, manuali e intellettive

Treccani



Cos'è il gioco per i bambini?

Attraverso il gioco, il bambino inizia a comprendere il funzionamento degli oggetti. Si parla di gioco funzionale, anche se non si tratta di una vera e propria attività ludica ma di un esercizio, di una attività imitativa rispetto a situazioni reali. Si comincia a parlare di vera e propria attività ludica nel momento in cui il gioco funzionale comincia ad acquisire i primi caratteri rappresentativi, cioè il bambino utilizza funzionalmente gli oggetti, in questo caso si parla di gioco rappresentativo. L'esperienza del gioco insegna al bambino ad essere perseverante e ad avere fiducia nelle proprie capacità; è un processo attraverso il quale diventa consapevole del proprio mondo interiore e di quello esteriore, incominciando ad accettare le legittime esigenze di queste sue due realtà.

Le attività ludiche crescono e si modificano di pari passo con lo sviluppo intellettuale e psicologico del bambino, anche se rimangono una tappa fondamentale nella vita di ogni uomo, qualunque sia la sua età. Come ci ricorda Schiller, "l'uomo è pienamente tale solo quando gioca", in quanto attraverso il gioco ognuno mantiene libera la propria mente da qualsiasi pensiero, e ha modo di poter scaricare la sua emotività e la sua istintualità.

Il gioco diventa significativo per lo sviluppo intellettuale del bambino in quanto, quando gioca, riesce a sorprenderse se stesso e attraverso la sorpresa acquisisce nuove modalità che gli consentono di relazionarsi con il mondo esterno. Nel gioco il bambino sviluppa le proprie potenzialità intellettive, affettive e relazionali.

Diventa strumento per il bambino poiché lo aiuta a sviluppare la creatività, lo aiuta a sperimentare le capacità cognitive, ha modo di poter entrare in relazione con i suoi pari, dà vita allo sviluppo della sua personalità.

Le diverse modalità di gioco, dipendono dallo sviluppo emotivo del bambino e tendono a modificarsi con la crescita. Questa fase diventa una

chiave di lettura del suo equilibrio psichico.

Le tappe sono:

0 – 1 anno: L'attività ludica comincia già dai primi mesi di vita del bambino. Inizialmente questa prima fase garantisce al bambino delle sensazioni che vanno a gratificare e arricchire il proprio sé che si sta formando. I primi giochi vengono fatti con il proprio corpo e quella della mamma, anche se la sua attenzione è rivolta anche agli oggetti che lo circondano. Sono tutte attività che hanno carattere prettamente esplorativo e ripetitivo.

2 anni: In questa fase del suo sviluppo il bambino inizia a prendere coscienza della separazione dalla mamma, e quindi deve far fronte alle crisi di ansia e d'abbandono. In questa fase subentra l'oggetto transazionale. È un oggetto che nei primi anni di vita assume un carattere particolare e nel momento in cui la mamma si assenta, questo oggetto la rappresenta ed è un segno di certezza. Successivamente quando il bambino acquisisce la consapevolezza della figura materna e l'oggetto transazionale viene abbandonato, se rimane diventa una forma abituale, perde il suo significato principale.

3 anni: In questa fase di crescita iniziano a compiersi i primi giochi di socializzazione. Il bambino dimostra interesse a giocare con gli altri. Inizia a svilupparsi la capacità immaginativa, si tende ad imitare il comportamento degli altri.

4 – 5 anni: È una fase in cui il gioco diventa espressione delle proprie dinamiche interne. I giochi maggiormente prediletti sono quelli della bambola, del dottore, il gioco a nascondino. L'uso di questi giochi servono a rappresentare delle punizioni o proibizioni che il bambino ha subito.

6 – 10 anni: I giochi sono caratterizzati dalle regole e si svolgono in gruppo. Questo fa sì che il bambino impari a stare con gli altri, e al rispetto delle regole per garantire il buon funzionamento del gioco.

Creatività s. f. [der. di creativo]

Virtù creativa, capacità di creare con l'intelletto, con la fantasia. In psicologia, il termine è stato assunto a indicare un processo di dinamica intellettuale che ha come fattori caratterizzanti: particolare sensibilità ai problemi, capacità di produrre idee, originalità nell'ideare, capacità di sintesi e di analisi, capacità di definire e strutturare in modo nuovo le proprie esperienze e conoscenze.

Treccani



L'importanza del gioco per la creatività

Oltre all'uomo soltanto gli animali superiori giocano nella prima fase della loro vita, cosa che ci induce a pensare che il gioco sia in stretta relazione con la capacità di apprendere. Attraverso il gioco il bambino sviluppa non soltanto le sue capacità fisiche, ma anche l'immaginazione, l'intelligenza, l'affettività, la socialità. L'attività ludica è l'esperienza fondamentale oltre che il modo di esprimersi dell'infanzia: durante il gioco vengono apprese infinite nozioni e sperimentati atteggiamenti utili come tirocinio alla vita del futuro adulto. Tuttavia, benché il gioco realizzi importanti finalità, non è un'attività rivolta a un fine: è l'espressione libera, piacevole e spontanea della vita del bambino.

La creatività è un aspetto potenziale della personalità che ognuno possiede fin dalla nascita: la sua realizzazione dipende in gran parte dalle opportunità che l'ambiente offre. Creativo non è soltanto colui che prospetta o produce qualcosa di nuovo, ma anche chi trova una diversa interpretazione e organizzazione dei dati già elaborati. La capacità di essere originale e inventivo è proprietà di chiunque agisce e pensa. La forza del pensiero creativo, secondo Taylor, è quella di cercare nuove vie e nuovi modi per interpretare la realtà. In questa ottica si spiega l'importanza del gioco per lo sviluppo della creatività.

Secondo Piaget gli stadi del gioco seguono integralmente quelli dello sviluppo individuale:

- dalla nascita al secondo anno di vita il bambino attraversa il cosiddetto periodo senso-motorio, caratterizzato da giochi d'esercizio che gli consentono di muoversi, pestare, gettare, cercare e nascondersi;

- dai 2 anni ai 7-8 anni il bambino è nel periodo dei giochi simbolici: egli riproduce e immagina persone e avvenimenti, quindi assimila e ripropone la realtà in forma simbolica adattandola alle proprie esigenze emotive; in questo periodo dello sviluppo mentale rientrano pure i giochi di costruzione: smontare un meccanismo, rimontarlo, ricostruire, sostituire i pezzi sono tutte operazioni che fanno conoscere, confrontare, risolvere problemi;

- dagli 8 ai 12 anni circa sono caratteristici i giochi di gruppo e di regole che promuovono lo sviluppo sociale;

- dai 10 ai 14-15 anni i bambini realizzano giochi di linguaggio e giochi sociali attraverso i quali si attua il passaggio dal pensiero concreto a quello formale.

Durante tutte le tappe fondamentali del gioco si attivano gli aspetti rilevanti della creatività, un'abitudine al pensiero divergente, riassumibile, così come l'ha indicata Rogers, in apertura verso l'esperienza, nel costituirsi di criteri di valutazione secondo parametri personali e autonomi, nella capacità di giocare con gli elementi e i concetti fuori dagli schemi abituali.

“Giocare è una cosa seria! I bambini di oggi sono gli adulti di domani, aiutiamoli a crescere liberi da stereotipi, aiutiamoli a sviluppare tutti i sensi, aiutiamoli a diventare più sensibili. Un bambino creativo è un bambino felice!”

Bruno Munari



Turro ciò che prima non c'era anche se irrealizzabile



Tutto ciò che prima non c'era ma esclusivamente pratico e senza problemi estetici

Fantasia, invenzione, creatività, immaginazione.

Stimolare la fantasia, sviluppando immaginazione e creatività. Il dramma del mondo contemporaneo è la forte diminuzione del tempo dedicato al gioco libero, sempre più spesso imbrigliato nel sistema rigidamente schematizzato fatto di lezioni e momenti coordinati da istruttori specializzati. Riprendiamoci il gusto di giocare in libertà e facciamolo insieme a tutta la famiglia! Per un bambino trascorrere del tempo con i genitori, esplorare il mondo attraverso il loro approccio è una lezione di vita indimenticabile. Il gioco costituisce la prima forma di apprendimento del mondo.

“Il gioco o il giocattolo – scriveva Munari in *Da cosa nasce cosa* nel 1981 – devono essere stimolatori dell’immaginazione, non devono essere conclusi o finiti (come certi modellini perfetti di macchine vere) perché così non permettono

la partecipazione del fruitore. Il giocattolo ideale deve poter essere capito dal bambino senza alcuna spiegazione. Si può lasciare il giocattolo in mano al bambino e lui lo dovrebbe capire, sia che cosa è, sia come si usa”. Bruno Munari ha sempre voluto favorire la creatività spontanea del bambino producendo oggetti semplici con cui interagire in maniera intuitiva e libera, senza regole e con molteplici possibilità di utilizzo. Il fare, la sorpresa e la meraviglia sono per Munari i motori della conoscenza, e dunque strumenti essenziali del mestiere dell’artista come dell’educatore. Così i suoi libri non sono solamente oggetti da leggere, ma libri-gioco da toccare e da scoprire; liberati dai vincoli della rilegatura diventano scatole gioco dove raccogliere una serie di elementi combinabili tra loro in tanti modi diversi, da smontare e rimontare.

CREATIVITÀ

**Tutto ciò che prima non
c’era ma realizzabile
in modo essenziale e
globale**



**La fantasia, l’invenzione,
la creatività pensano.
L’immaginazione vede.**



Che cos'è un laboratorio Bruno Munari?

Che cos'è un laboratorio Bruno Munari?

È un luogo di creatività e conoscenza, di sperimentazione, scoperta e autoapprendimento attraverso il gioco. Uno spazio dove sviluppare la capacità di osservare con gli occhi e con le mani per imparare a guardare la realtà attraverso i sensi.

Principale obiettivo: stimolazione della creatività e del pensiero progettuale creativo fin dall'infanzia.

Lab-Lib: Laboratorio liberatorio per la creatività individuale

Il Lab-Lib è un laboratorio plurisensoriale. Uno spazio dove adulti e bambini possono manipolare molti materiali con diverse caratteristiche e combinarle assieme in due o più pezzi, per formare qualcosa che non si sa che cos'è.

“Questa operazione va condotta senza pensare prima cosa fare, ma lasciandosi suggestionare dalle varie qualità dei materiali, dalle forme, dai colori, dal peso e dal tatto, nel modo più libero possibile...lasciandosi andare come quando si ascolta la musica...”

Adulti e bambini sono invitati a fare senza pensare. Il laboratorio è allestito come un grande mercato di merci e sulle bancarelle vengono posti vari metalli, rami, reti, polistirolo, corde, cartoncini, tessuto, pelliccia. Su alcune mensole vengono posizionati alcuni esempi di piccole costruzioni per scoprire come si fa. Viene anche usata la musica per suscitare emozioni di vario genere e cercare di far passare le sensazioni musicali attraverso le sensazioni visive e tattili dell'artefatto che si sta creando.



pink flower

brown chocolate



red apple

color

yellow duck



Carta - s. f.

[lat. charta (dal gr. χάρτης) che indicava dapprima il foglio di papiro, charta papyri, usato per scrivere, poi la pergamena, charta pergamena, e infine, dal medioevo, il tipo di carta moderna]

Prodotto industriale fabbricato con sostanze fibrose diverse (prodotti cellulosici, legno, paglia, cenci risultanti da fibre vegetali, ecc.) ridotte, mediante trattamenti meccanici e chimici, in paste umide, dalle quali, previa aggiunta di additivi, detti cariche, che conferiscono caratteristiche particolari, si ricavano fogli sottili e flessibili, per vari usi: scrivervi, stamparvi, involgere, ecc. Le carte si distinguono e si denominano in base al metodo di fabbricazione

Treccani



La carta

Breve storia

Fin dai tempi più antichi l'uomo ha avvertito la necessità di comunicare, oltre che con parole e gesti attraverso uno strumento che permettesse al messaggio trasmesso di durare nel tempo.

I primi messaggi, infatti, venivano incisi su rocce, su ossa di animali e tavolette di argilla. Ben presto, però, ci si accorse che servivano materiali più leggeri e maneggevoli.

Gli egiziani: la scrittura su papiro

Gli egizi introdussero l'uso del papiro, una pianta acquatica molto diffusa lungo le sponde del Nilo. Il midollo della parte superiore dello stelo veniva tagliato in strisce longitudinali che poi erano disposte su un piano orizzontale l'una affiancata all'altra; sopra questo strato ne veniva realizzato un secondo, con le strisce disposte perpendicolarmente alle prime. Questi piani venivano poi bagnati e pressati in modo che le sostanze collanti contenute nella pianta stessa facessero aderire perfettamente i due strati. I singoli fogli venivano poi fatti essiccare e cuciti in lunghi rotoli su cui venivano disegnati i geroglifici.

I romani: la pergamena

Il papiro venne sostituito dalla pergamena, ottenuta da pelli di animali conciate e lisciate. Il nome deriva dalla città di Pergamo, in Turchia. Era molto più costosa e resistente del papiro, ma era possibile fabbricarla ovunque; vi si poteva scrivere su entrambi i lati e garantiva maggiore durata. Fu poi gradatamente sostituita dalla carta.

I cinesi: gli inventori della carta

L'invenzione della carta viene attribuita a un cinese, Ts'ai Lun, che, nel 105 d.C., fabbricò dei sottili fogli impastando scorze d'albero, stracci e residui di vecchie reti da pesca sminuzzati e mescolati con acqua. La carta veniva fabbricata artigianalmente: in un recipiente contenente la pasta si immergeva una specie di setaccio di forma rettangolare (staccio), sul fondo del quale, costituito di sottili fili metallici, si formava un foglio umido; l'acqua veniva eliminata per scuotimento. Il foglio era poi staccato, pressato tra feltri per eliminare l'acqua residua e fatto asciugare all'aria.

Gli arabi: la carta giunge in Europa

Gli Arabi si impadronirono di questa tecnica, ne migliorarono alcuni aspetti. La prima cartiera italiana fu fondata ad Amalfi nel 1220.

La cartiera di Fabriano

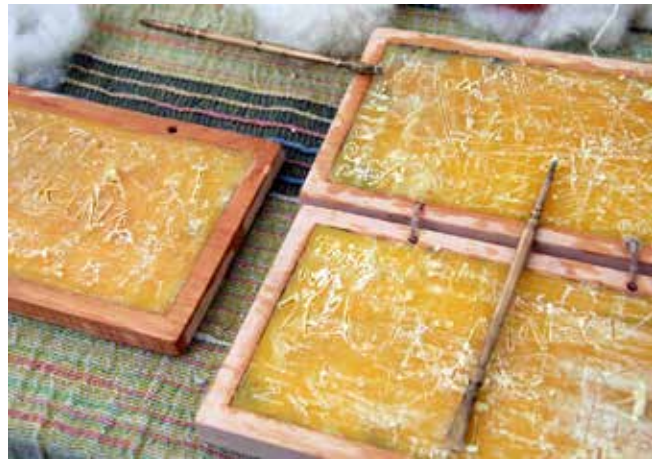
Nel 1276 sorse la cartiera di Fabriano, nelle Marche, famosa per l'adozione di formati standard e per l'invenzione della filigrana. La filigrana consiste in un segno distintivo che appare come un disegno più chiaro osservando il foglio in trasparenza: si ottiene con sottili fili metallici applicati sopra lo staccio.

La meccanizzazione del processo produttivo.

I cartai olandesi realizzarono nel XVII secolo una macchina per raffinare la pasta stracci, costituita da un cilindro rotante fornito di lame taglienti, e furono così in grado di fornire grandi quantità di carta più bianca e omogenea in tempi più ridotti e a poco prezzo. Nel secolo successivo, con l'avvento della Rivoluzione industriale, si tentò di meccanizzare tutto il processo di fabbricazione. Il francese Nicolas Louis Robert, nel 1799, costruì la prima macchina continua, in grado di fabbricare un foglio continuo della grandezza di circa 60 cm.

La materia prima diventa la cellulosa

Per lungo tempo, come materia prima si usarono stracci e cordami, ma la crescente richiesta di carta portò allo sfruttamento del legno: nel 1825 si ottenne la prima pasta meccanica dalla sfibratura del legno e, dieci anni dopo, in Inghilterra, si giunse all'estrazione della cellulosa dal legno. Con l'arrivo della pasta di legno, la produzione diventò di massa e la caduta del prezzo trasformò la carta in un prodotto di largo consumo. Prima di quest'epoca, un libro o un giornale erano oggetti rari e preziosi e l'analfabetismo era enormemente diffuso. Con la graduale introduzione della carta economica, giornali, quaderni, romanzi e altra letteratura diventarono alla portata di tutti. La carta offrì la possibilità di scrivere documenti personali e corrispondenza, non più come lusso riservato a pochi. La stessa classe impiegatizia può essere considerata nata dalla rivoluzione della carta così come dalla rivoluzione industriale.



Il libro

Nascita ed evoluzione

- Le tavolette di argilla

Siamo all'incirca nel 4000 a.C. quindi molto lontani dal libro così come lo intendiamo oggi.

Sono i Sumeri, l'antico popolo che viveva nella Mesopotamia meridionale, a inventare il primo sistema di scrittura documentato: la scrittura cuneiforme. I segni venivano impressi con un utensile appuntito su una tavoletta di argilla che veniva poi fatta asciugare.

- I rotoli di papiro

I primi ritrovamenti di rotoli di papiro sono datati 2400 a.C. e sono originari dell'Egitto. Il papiro, come detto prima, viene ricavato dal midollo dell'omonima pianta, estratto dal gambo, veniva tagliato a strisce, pressato, incollato e asciugato. Il risultato era un foglio su cui si poteva scrivere con un calamo affilato, ricavato dal gambo di una canna. I singoli fogli venivano poi incollati in rotoli che raggiungevano anche 16 metri di lunghezza. Il testo era ordinato in colonne larghe qualche centimetro. I papiri venivano arrotolati e conservati dentro tubi di legno. La loro consultazione non era tra le più pratiche: i rotoli erano avvolti su bastoni di legno ingombranti e dovevano essere srotolati aiutandosi con entrambe le mani.

- La pergamena

Intorno al II secolo a.C. spunta un nuovo supporto per la scrittura: la pergamena, una membrana ricavata dalla pelle di animale calcinata, pulita e stirata. Si otteneva così una superficie sottile, molto levigata, resistente ed elastica. Le pergamene più raffinate sono ancora oggi considerate uno dei migliori supporti per la scrittura.

- Le tavolette di cera, gli antichi "tablet"

Nell'antica Roma e in Grecia iniziano a circolare delle tavolette di cera molto più pratiche dei precedenti supporti per la scrittura. Si tratta di piccoli blocchi di legno che venivano ricoperti con strati e strati di cera e incisi con la punta di uno stilo. Le tavolette potevano essere raschiate e riutilizzate. Di innovativo avevano la forma: le tavolette erano unite insieme a una estremità attraverso fili di corda o di ferro.

- I codici, veri e propri libri

Siamo giunti alla più grande rivoluzione nella

storia del libro. I Romani li chiamavano "codici", un nome che deriva dal latino caudex (corteccia, tronco d'albero). I codici avevano l'aspetto del libro così come lo intendiamo oggi: erano protetti da una copertina di legno e al loro interno custodivano fogli di papiro scritti su entrambi i lati. La grande rivoluzione risiede nella comodità del formato.

- Manoscritti miniati

Nel 400-600 d.C. appaiono i primi manoscritti miniati su fogli di pergamena. Questi preziosissimi libri erano scritti a mano dai monaci, decorati con materiali preziosi come l'argento e l'oro, colorati con tinte brillanti.

- Il primo libro stampato

Un bel frammento della storia del libro coincide con la storia della stampa, che possiamo far partire dal VI secolo d.C., quando in Cina viene inventato il primo processo di stampa con blocchi di legno. Il blocchetto di legno, con caratteri scolpiti in rilievo, veniva bagnato con l'inchiostro e stampato sul foglio, a modi timbro.

- I caratteri mobili e la Bibbia di Gutenberg

Siamo giunti a un'altra tappa decisiva nella storia del libro e alla più importante nella storia della stampa: l'invenzione dei caratteri mobili. Parliamo dell'orafo tedesco Johannes Gutenberg con il suo primo libro, la "Bibbia di Gutenberg", stampato con la nuova macchina, che vide la luce il 23 febbraio 1455.

- I classici in formato tascabile

Nel 1501 nascono i primi tascabili dei classici in greco e in latino. Aldo Pio Manuzio era un editore, grammatico e umanista italiano, ricordato per due scoperte: inventò il formato tascabile e introdusse il tipo corsivo, le cui lettere compatte aiutavano a risparmiare spazio.

- L'era dei libri digitali

Nei primi anni Settanta del Novecento il Progetto Gutenberg dà alla luce i primi e-book. Per diversi anni però i libri digitali sono prodotti con un solo obiettivo: quello di archiviare alcune opere, perlopiù libri di dominio pubblico. Solo nel ventesimo secolo il formato digitale inizia a essere considerato anche per la pubblicazione.

L'importanza della lettura per i bambini

Un'attività importantissima per la crescita e lo sviluppo del pensiero dei più piccoli, ancora più preziosa se condivisa

I vantaggi, in termini di sviluppo cognitivo, che i bambini possono ricavare dalla lettura di testi narrativi, che siano fiabe, storie, racconti, ma anche libri accompagnati da immagini, libri tattili e riviste in generale, sono da sempre confermati e celebrati da pediatri, educatori, psicologi, etc. Leggere regolarmente fin da piccoli aiuta in primo luogo ad avere un atteggiamento più aperto e positivo verso l'apprendimento, la conoscenza, la cultura in generale. Anche la capacità di scrittura migliora ed è favorito di gran lunga, rispetto ai bambini che non leggono, lo sviluppo del pensiero creativo.

Oltre alla lettura, non bisogna tuttavia sottovalutare l'importanza di un'altra pratica preziosa per la crescita del bambino: la lettura condivisa. Leggere insieme ad un genitore è molto diverso che leggere da soli e si può iniziare ancor prima che il bambino impari a farlo. Già da piccolini, infatti, i bimbi possono essere invitati a sfogliare insieme all'adulto un libro illustrato, di cui il ge-

nitore leggerà la parte scritta, mostrando e spiegando le immagini.

Le figure e le storie raccontano e fanno sì che il piccolo sia stimolato a creare dei collegamenti, la mente si apre e cresce più velocemente, le connessioni fra varie parti del cervello come memoria ed emozioni, identificazione e pensiero, vengono instaurate facilmente e naturalmente. La lettura condivisa favorisce inoltre la vicinanza fisica: per leggere insieme un libro occorre stare seduti o sdraiati vicini, oppure che il bimbo sia tenuto in braccio. Complicità emotiva ed intimità vengono rafforzate pagina dopo pagina, in una comune sensazione di benessere, serenità e relax. Non a caso è consuetudine leggere ai bambini le fiabe della buonanotte.

La lettura condivisa è, infine, un ottimo strumento di intrattenimento e può stimolare anche diversi sensi del bambino, come nel caso dei libri tattili e di tutti quei libri che integrano l'aspetto verbale a quello percettivo, dedicati anche e soprattutto ai piccolissimi.

“Chi non legge, a 70 anni avrà vissuto una sola vita: la propria! Chi legge avrà vissuto 5000 anni: c’era quando Caino uccise Abele, quando Renzo sposò Lucia, quando Leopardi ammirava l’infinito... perché la lettura è una immortalità all’indietro.”

Umberto Eco



8 motivi per cui è fondamentale leggere fin da piccoli

- **I libri preparano i bambini ad affrontare la vita**

I libri aiutano i bambini ad acquisire competenze e strategie per muoversi nella realtà di tutti i giorni e li preparano ad affrontare le difficoltà della vita quando saranno grandi. La lettura è uno strumento di conoscenza. Storia dopo storia, fiaba dopo fiaba i piccoli osservano come muoversi per affrontare la vita, per non farsi cogliere impreparati.

- **I bambini che leggono sono più creativi**

I bambini che leggono sono tendenzialmente più curiosi e creativi. "L'abitudine alla lettura crea elementi positivi per sviluppare la fantasia e sviluppare l'immaginazione", spiega la dottoressa Bersenda. Non solo. Leggere ha anche effetti positivi sulla memoria e sviluppa le capacità logiche e astrattive dei bambini.

- **La lettura amplia il vocabolario e migliora la comunicazione**

Sul piano linguistico, la lettura stimola lo sviluppo del linguaggio, arricchisce il vocabolario del bambino e ne migliora la qualità lessicale e sintattica. Abituare i bambini a portarsi sempre un libro con sé è una buona pratica che ha effetti positivi anche sulla capacità di comunicare e relazionarsi con il mondo. "Se stimolati fin da piccoli, i bambini sviluppano nel tempo abilità legati alla scrittura", osserva la dottoressa Bersenda.

- **I bambini che leggono vanno meglio a scuola**

Dal punto di vista sociale, i bambini abituati alla lettura da mamma e papà vanno meglio a scuola, ottengono voti migliori dei coetanei che non leggono, sono più scaltri nell'inserimento sociale e più svegli nella risoluzione dei problemi.

- **I libri insegnano il valore dell'amicizia**

Le storie, i racconti e le fiabe insegnano ai piccoli uomini e donne di domani il valore dell'amicizia e come approcciarsi agli altri. I libri sono anche un importante patrimonio etico e culturale: tra le pagine dei racconti sono passati e continuano a vivere valori, messaggi e tradizioni di intere generazioni.

- **Leggere rilassa e crea effetti positivi per la mente**

Leggere stimola lo sviluppo cognitivo del bambino. Accompagnare il proprio bambino in libreria o in biblioteca, creare una ritualità, scegliere insieme i libri in base all'età e ai bisogni del piccolo è un'ottima pratica, osserva la dottoressa Bersenda. "Ad esempio la sera, prima di andare a dormire, è il momento migliore della giornata perché rilassa e il bambino crea effetti positivi nella mente".

- **Leggere aiuta il bambino a capire le sue emozioni**

Leggere migliora anche l'aspetto emotivo dei bambini. Leggere una storia la sera, prima di addormentarsi, aiuterà il bambino a esplorare le sue emozioni più intime in compagnia degli adulti, favorisce la comprensione di sé e del mondo che lo circonda, allarga la mente e lo stimola a esplorare mondi nuovi e sconosciuti.

- **Leggere è un atto d'amore**

Leggere con il proprio bambino è un atto d'amore. "Creare situazioni piacevoli di interazione tra grandi e piccoli aiuta a migliorare la relazione e a creare basi solide per il domani" spiega la psicologa Ingrid Bersenda. Nell'esperienza condivisa della lettura e dell'ascolto, bambino e adulto entrano in sintonia reciproca attraverso mondi che prendono vita tra le pagine del libro.



PARTE QUARTA

Prodotti in commercio



I prelibri

DESIGNERS: Bruno Munari

ANNO: 1980

CASA EDITRICE: Corraini

Pubblicato per la prima volta da Danese nel 1980 e si presenta nella settima ristampa con una copertina disegnata da Katsumi Komagata. Si tratta di una serie di 12 piccoli libri dedicati ai bambini che non hanno ancora imparato a leggere e scrivere, disegnati per adattarsi alle loro mani e assemblati usando diversi tipi di materiali, colori e rilegature.

Contenuti in una scatola/libro, 12 libretti cm 10 x 10 di colori, rilegature e materiali diversi (carta, cartoncino, cartone, legno, panno, panno spugna, frisellina, plastica trasparente).

Offrono una varietà di stimoli, sensazioni e emozioni, che nascono dall'accostamento di percezioni e immagini: "dovrebbero dare la sensazione che i libri siano effettivamente fatti in questo modo, e che contengano sorprese.





Giochi d'artista "senza regole"

DESIGNERS: Bruno Munari e Giovanni Belgrano
ANNO: 1970-1976
CASA EDITRICE: Danese - Corraini

Libri che sconfinano liberamente in altre categorie, che non sono solo da leggere, che diventano libri-gioco da toccare e da scoprire e che, senza i vincoli della rilegatura, si trasformano in scatole gioco dove raccogliere una serie di elementi da smontare e rimontare per costruire qualcosa di unico e nuovo.

La serie comprende:

- Più e Meno
- A B C con fantasia
- Trasformazioni
- Strutture
- Immagini della realtà
- Metti le foglie





Nella nebbia di Milano

DESIGNERS: Bruno Munari

ANNO: 1968

CASA EDITRICE: Corraini

Il lettore, adulto o bambino, viene completamente coinvolto ed entra attivamente nel racconto, in un percorso fatto di immagini e suggestioni create dall'uso di carte diverse fustellate e disegnate. Un viaggio dentro la lattiginosa opacità della nebbia di Milano, un approdo nell'allegria vivacità del mondo del circo.





Libro illeggibile MN 1

DESIGNERS: Bruno Munari

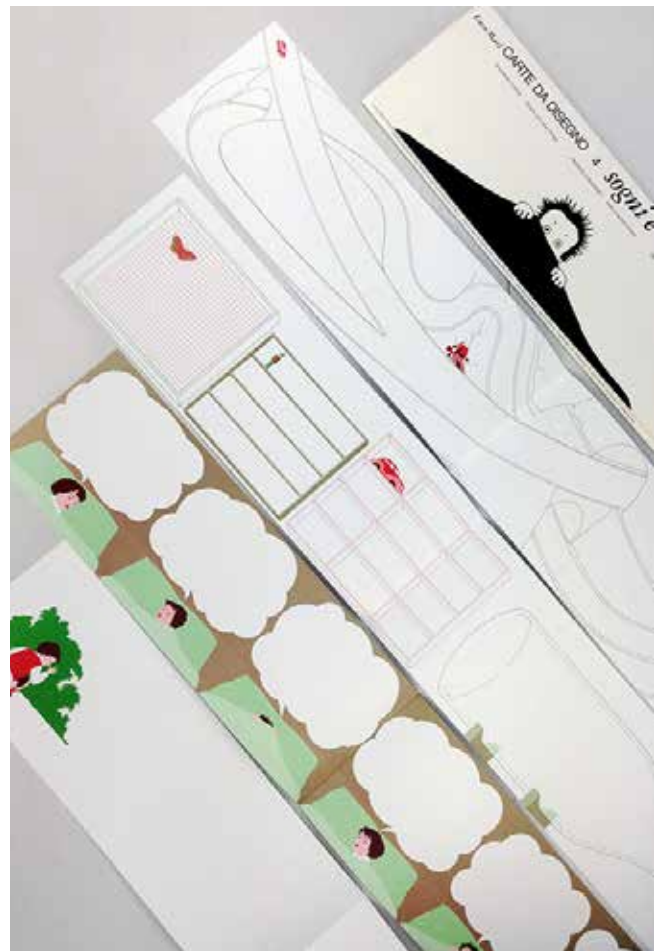
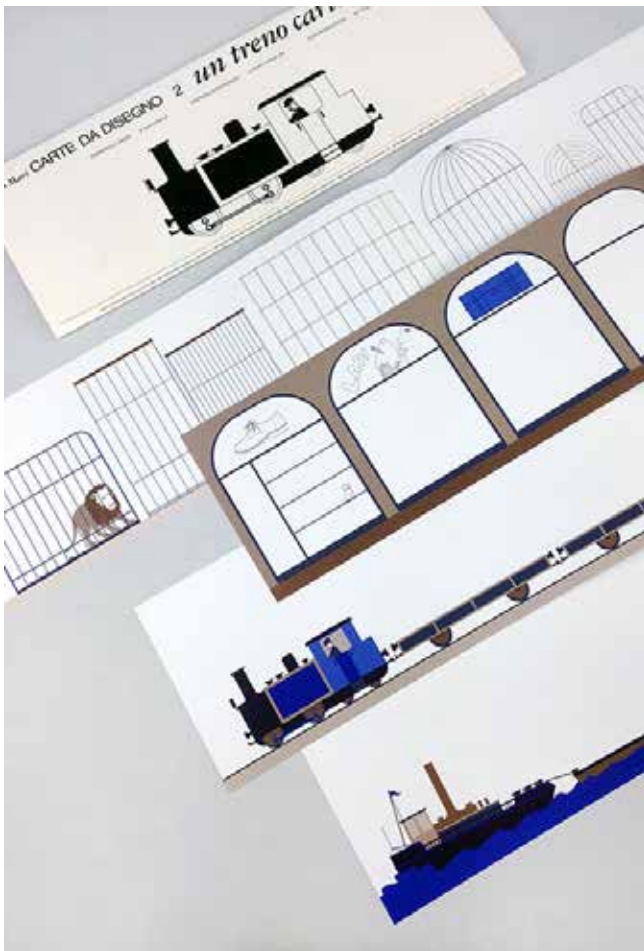
ANNO: 1984

CASA EDITRICE: Corraini

Nel 1949 Munari progetta per la prima volta una serie di "libri illeggibili", opere che definitivamente rinunciano alla comunicazione testuale a favore della sola funzione estetica. Non semplicemente supporto per il testo, la carta comunica un messaggio attraverso il formato, il colore, i tagli e la loro alternanza.

"Illeggibili" proprio perché non hanno parole da leggere, ma hanno una storia visiva che si può capire seguendo il filo del discorso visivo.





Carte da disegno

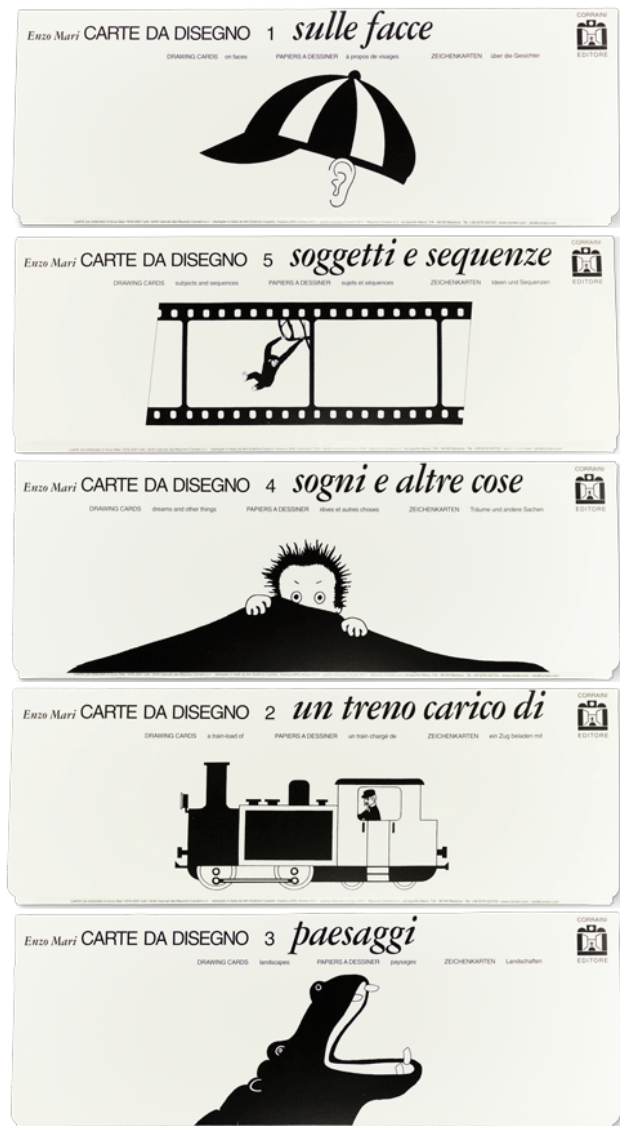
DESIGNERS: Enzo Mari
ANNO: 1970
CASA EDITRICE: Corraini

Sono lunghe strisce suddivise a temi in 5 cofanetti nei quali ci sono dei suggerimenti dell'auto-re per immaginare e disegnare storie.

Lunghe strisce accennano, con appunti visivi disegnati da Mari, a racconti, sequenze, sogni, volti, viaggi, paesaggi... Ogni bambino potrà far sua ogni storia, prendendo spunti, continuando o reinventando tutto attraverso i propri disegni.

La serie è composta da:

- Carte da disegno: sulle facce
- Carte da disegno: soggetti e sequenze
- Carte da disegno: sogni e altre cose
- Carte da disegno: un treno carico di...
- Carte da disegno: paesaggi





Depero Futurista

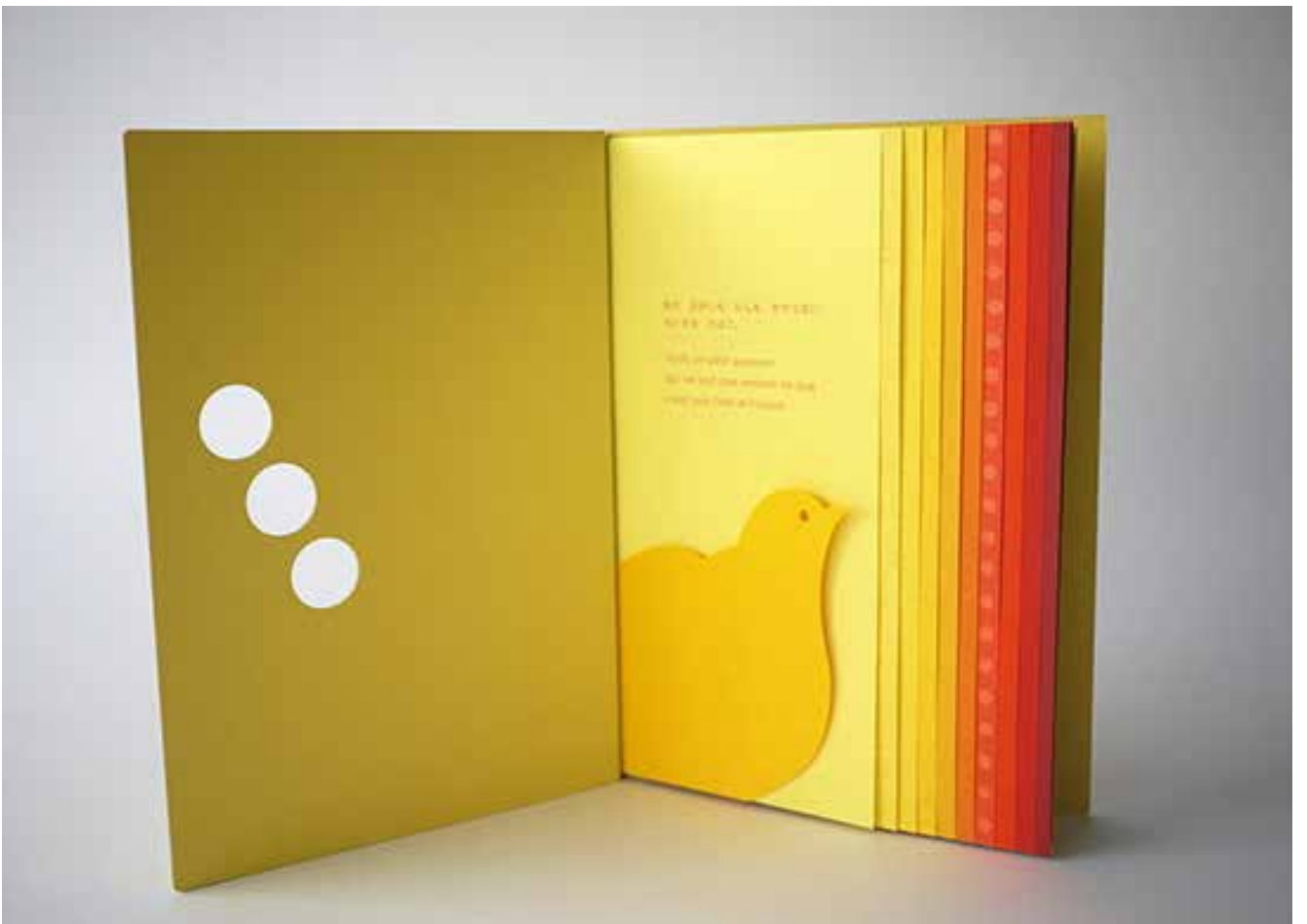
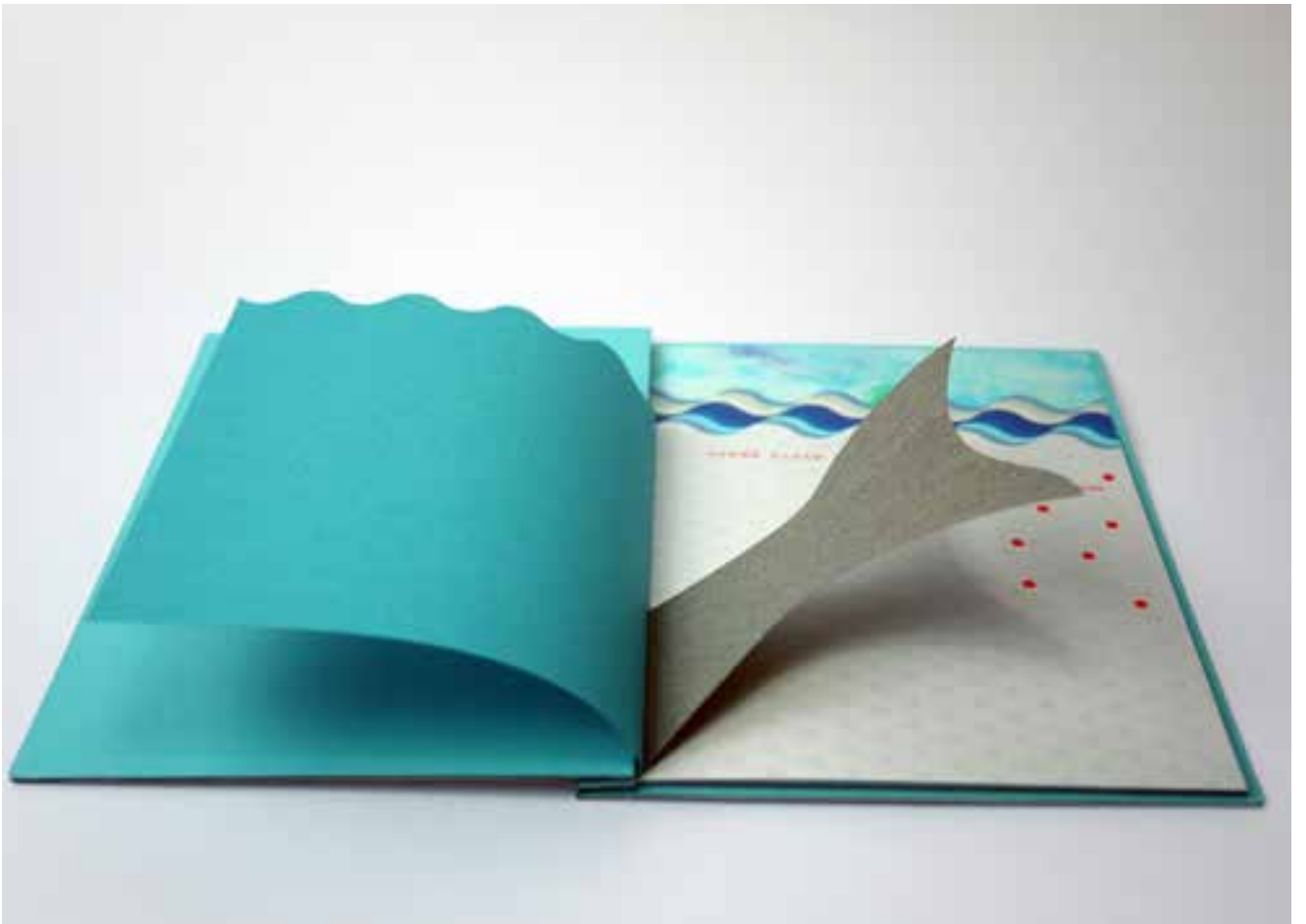
DESIGNERS: Fortunato Depero

ANNO: 1927

AZIENDA: tipografia Mercurio

Conosciuto come “libro imbullonato”, è un campionario di tutte le possibili e più ardite sperimentazioni tipografiche dell’epoca, rilegato con i due massici bulloni metallici che gli danno il nome e che restituiscono la fascinazione del movimento futurista per le macchine e la modernità. Composto da 234 pagine, al suo interno si trovano, oltre a numerose tavole parolibere, stampate su carte di diversi colori e grammature, riproduzioni di disegni e progetti, quadri e arazzi, che offrono un’esaustiva panoramica della creatività di Depero e del suo talento per l’autopromozione. Un intero capitolo è dedicato alla longeva collaborazione con Campari, per cui l’artista disegna numerose campagne pubblicitarie, diversi gadget e l’iconica bottiglietta del Campari soda.





Du bleu au bleu

DESIGNERS: Katsumi Komagata
ANNO: 2011
CASA EDITRICE: Les trois ourses

Il fascino dell'oceano è narrato da onde di carta che, in diverse sfumature d'azzurro, racchiudono la storia di un piccolo pesce. Le pagine del libro presentano una carta con diverse grammature.



Du jaune au rouge

DESIGNERS: Katsumi Komagata
ANNO: 2014
CASA EDITRICE: Les trois ourses

Dall'alba al tramonto, un pulcino che cammina durante il giorno alla ricerca dei suoi genitori. Una sfumatura di carte gialle e rosse di diverse trame esprimono il giorno in declino ...





PAPER ZOO

Create collage animals

DESIGNERS: Oscar Sabini
ANNO: 2015
CASA EDITRICE: Thames & Hudson

Sei animali riprodotti su buste fustellate, 20 fogli di carta decorata, colla e forbici. Questi gli ingredienti essenziali per creare, attraverso la tecnica e l'arte del collage, un vero e proprio zoo di carta. I bambini, e insieme a loro gli adulti, scopriranno (o riscopriranno) il piacere di tagliare, strappare, piegare, incollare, accostare tanti pezzettini di carta per trasformare un leone, un cocodrillo, una scimmia, un ippopotamo, un elefante e un tucano in sei animali colorati, stravaganti e unici.



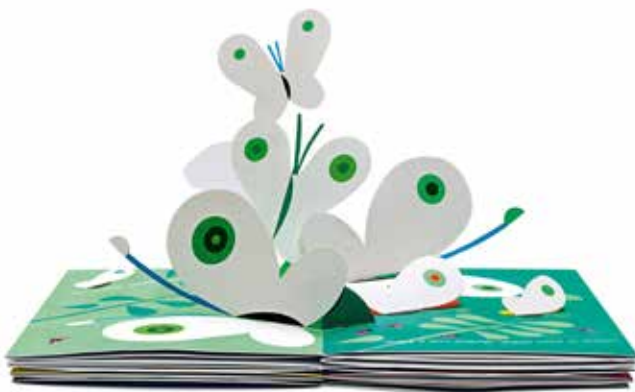
PAPER MONSTERS

Make monsters collages!

DESIGNERS: Oscar Sabini
ANNO: 2017
CASA EDITRICE: Thames & Hudson

Crea il tuo collage... Strappa la carta e incol-
 la i pezzi di varie forme sul caroncino. Infil
 il cartoncino nella tasca. Cosa vedi? Contiene: 8
 cartoncini, 20 fogli di carta stampati con motivi
 diversi e 8 tasche per i collage. Età di lettura: da
 6 anni.





Giochi di piume

DESIGNERS: Philippe Ug
ANNO: 2012
CASA EDITRICE: White Star Edizioni

Realizzato da un maestro del pop-up, questo libro narra la storia di un piccolo uccello che, da uovo nel suo comodo nido, si trasforma in un maestoso e splendido uccello che si libra in volo alla scoperta del mondo.

Le sculture in carta, i colori scintillanti, la magia e l'incanto che emergono da ogni pagina, fanno di quest'opera un piccolo gioiello di carta animata che delizierà i piccoli lettori.

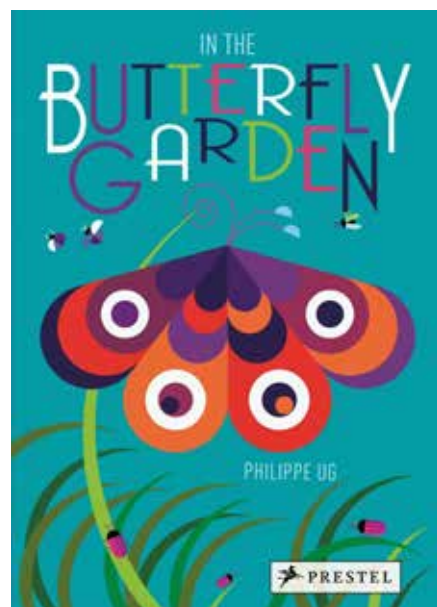


Il giardino delle farfalle

DESIGNERS: Philippe Ug
ANNO: 2015
CASA EDITRICE: White Star Edizioni

Philippe UG ci trasporta in un mondo incantato dove la carta prende vita ed esce dalle pagine di un libro. Questa è la storia di una metamorfosi, ovvero di come un piccolo bruco si trasforma in una magnifica farfalla.

Grazie a raffinate sculture di carta, a colori freschi e scintillanti, un intero giardino incantato si dispiega, pagina dopo pagina, davanti ai nostri occhi pieni di meraviglia.





Ci vuole un libro Crea, gioca e divertiti con la carta

DESIGNERS: Clare Youngs
ANNO: 2015
CASA EDITRICE: Terre di Mezzo

Il libro in questione è un manuale coloratissimo e fantasioso dedicato al mondo della carta e dei libri. Regala tantissimi spunti per confezionare piccoli libri, preziosi biglietti d'auguri, pop-up fioriti e decorazioni per la vostra casa. Vi riempirà la testa di idee, sarà l'amico di certi giorni piovosi che solo l'inverno ci sa regalare, ispirerà nuove piccole imprese creative.

Dopo aver creato taccuini giapponesi, fiori e ghirlande, cosacchi danzanti e bambole di cartapesta, la voglia di dedicarsi a nuove creazioni di carta sarà esponenziale e vi renderete conto di quanto la carta sia un supporto magico e versatile. La carta custodisce parole e pensieri, i suoi intrecci riportano ai nostri giorni bambini, di forbici, pastelli e colori; la sua storia millenaria testimonia la perenne sorpresa di una busta che si apre e di un segreto che si libera immediatamente nell'aria.





Esperienze personali



TOCCARE LA BELLEZZA

Maria Montessori

Bruno Munari

È possibile percepire, riconoscere ed apprezzare la bellezza anche tramite il tatto? E se si volesse promuovere questa consapevolezza estetica presso chiunque voglia sperimentare tale possibilità, quali strategie si potrebbero mettere in atto? Esploriamo questi interrogativi con l'aiuto di due tra i più illustri personaggi della cultura italiana moderna, per la prima volta insieme. Entrambi si sono posti queste stesse domande, occupandosi degli argomenti in questione, che in questa mostra diventano oggetto di uno specifico approfondimento.

L'esposizione offre dunque l'opportunità per un'ampia e complessa riflessione incontrando il pensiero e i materiali di Maria Montessori e le idee e i lavori originali di Bruno Munari.

L'allestimento, a cura di Fabio Fornasari, ha come filo conduttore il tatto, al quale sono ispirati

le forme, i materiali, la pelle delle cose, manipolare e costruire, alfabeti e narrazioni tattili.

L'obiettivo al quale mira questa iniziativa è promuovere per tutti, nessuno escluso, una significativa esperienza della tattilità dal punto di vista artistico ed estetico.

Dell'artista e designer Bruno Munari sono esposte oltre 100 opere e lavori editoriali, che testimoniano come tutto il suo lungo percorso creativo, a partire dagli anni Quaranta del secolo scorso, sia stato sempre caratterizzato da una forte attenzione ai temi della multisensorialità - della tattilità in particolare - e dall'impiego a livello artistico di una grande quantità e varietà di materiali naturali e industriali anche a fini pedagogici. Tra i suoi libri sono presenti: i prelibri, giochi d'artista "senza regole", nella nebbia di

TOCCARE LA BELLEZZA



Maria Montessori
Bruno Munari

10 novembre 2019
8 marzo 2020

La Mole Ancona

promossa da




in collaborazione con












È possibile percepire, riconoscere ed apprezzare la bellezza anche tramite il tatto?

Questa mostra offre l'opportunità per un'ampia e complessa riflessione incontrando il pensiero e i materiali di **Maria Montessori**, le idee e i lavori originali di **Bruno Munari**.

Filo conduttore il **tatto**, al quale sono ispirati i nuclei tematici che scandiscono il percorso espositivo: **le forme, i materiali, la pelle delle cose, manipolare e costruire, alfabeti e narrazioni tattili.**

Il percorso è arricchito da approfondimenti di singole tematiche e da **ambienti e stanze interattive**, dove il fruitore è protagonista di coinvolgenti e inusuali **esperienze tattili e multisensoriali.**

ORARIO
giovedì e venerdì 16-19
sabato, domenica e festivi 10-19
1° gennaio 16-19
Ultimo ingresso: 18.15
Chiuso: 25 dicembre

COSTO
Intero: € 5
Gratuito: scuole, disabili e loro accompagnatori, under 18 anni, guide turistiche abilitate, giornalisti accreditati, soci ICOM.

ATTIVITÀ SU PRENOTAZIONE (ingresso gratuito)
Gruppi (max 25 pax): visita guidata € 85
Scuole: visita guidata e laboratorio € 85 a classe;
visita guidata al Museo Omero e in mostra € 120 a classe.
Famiglie: visita e laboratorio ogni prima domenica del mese e nelle festività € 20 a famiglia.

Cellulare e whatsapp
335 569 69 85
didattica@museoomero.it

Sala Vanvitelli - La Mole Ancona
Banchina Giovanni da Chio 2B
tel. 071.2811935 (Museo Omero) - www.museoomero.it ●●●●●
tel. 071.205677 (Mostra) - www.lamolleanconait.it ●●

patrocino



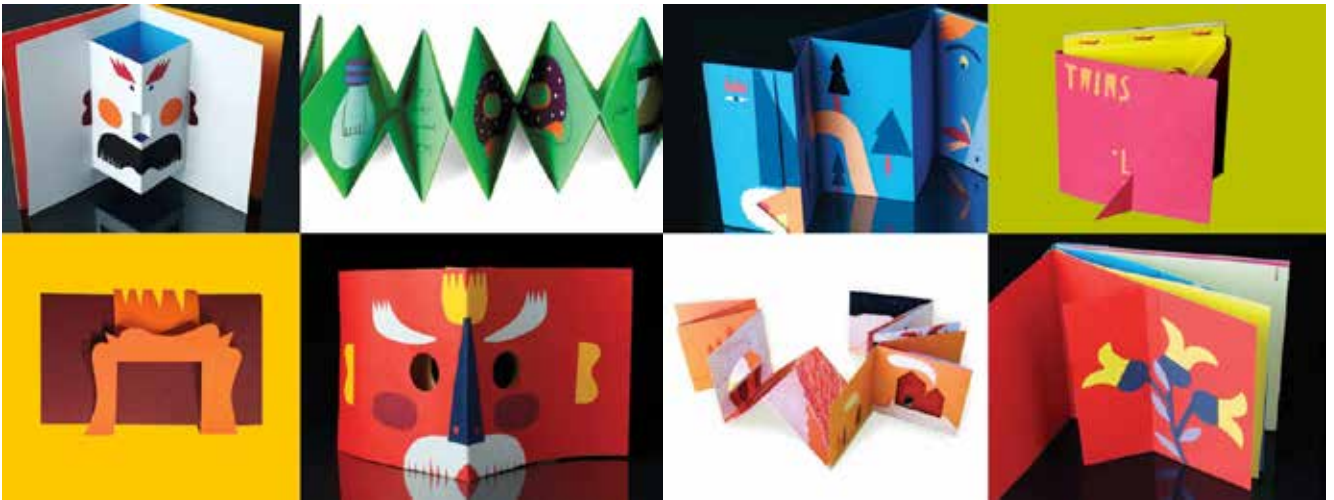


Milano, libri illeggibili, nella notte buia, la favola delle favole e tanti altri libri di Munari che hanno fatto la storia.

Di Maria Montessori sono presentati sia il modello educativo, sia i numerosi materiali, con particolare riferimento a quelli inerenti l'educazione sensoriale e della mano, quest'ultima considerata da lei stessa come "l'organo dell'intelligenza". Tra i materiali di Maria Montessori troviamo: le lettere smerigliate, gli incastri solidi, i cilindri colorati, la cassetta di legno, le spolette colorate, le tavolette del liscio e del ruvido, le scatolette delle stoffe, i campanelli, i cilindri dei rumori e tanti altri strumenti utilizzati ancora oggi per l'educazione nelle scuole montessoriane.

La mostra è anche un'occasione per celebrare, nel 2020, la ricorrenza dei 150 anni dalla nascita di Maria Montessori.

Il percorso della mostra è arricchito da approfondimenti, ambienti e stanze interattive dove i visitatori, grandi o piccoli che siano, possono toccare e giocare con ogni oggetto presente all'interno dell'esposizione...vietato non toccare! Gli approfondimenti intendono far conoscere sia i principi culturali ed esperienziali ai quali i due protagonisti hanno fatto riferimento all'inizio e durante il loro percorso professionale, sia alcune applicazioni, sviluppi, riscontri e influenze, che il loro operato ha determinato e sta determinando attualmente. Tra gli ambienti allestiti in mostra, si troverà la ricostruzione di un'aula montessoriana, oltre ad ambienti interattivi, come "Il bosco tattile" ideato da Munari, dove il fruitore sarà protagonista di coinvolgenti e inusuali esperienze tattili e multisensoriali.



LIBRI FATTI A MANO

Costruire libri tra pieghe, risvolti, colori, forme e formati

ENTE ACCREDITATO In collaborazione con BIBLIOTECA COMUNALE ANTONELLIANA DI SENIGALLIA biblioteca antonelliana - RAGAZZI

LIBRI FATTI A MANO
COSTRUIRE LIBRI TRA PIEGHE, RISVOLTI,
COLORI, FORME E FORMATI
CORSO DI FORMAZIONE
PER INSEGNANTI, EDUCATORI, BIBLIOTECARI, LIBRAI, GENITORI
RICONOSCIUTO DAL

7 e 8 FEBBRAIO 2020
CORSO DI 8 ORE
conduzione pedagogica e artistica:
PAOLA CIARCIA / EDITRICE ARTEBAMBINI

SENIGALLIA (AN)
BIBLIOTECA COMUNALE ANTONELLIANA
VIA OTTORINO MANNI, 1

Ho avuto l'occasione e l'opportunità di partecipare a questo corso di formazione portato avanti dall'associazione Artebambini che, oltre a proporre questo tipo di corsi per insegnanti e operatori culturali, progetta edizioni per bambini e ragazzi e collabora con musei, pinacoteche e istituti culturali.

Nello specifico in questo corso si è approfondito il tema della costruzione manuale di libri per aiutare e stimolare i bambini ad entrare in contatto con questo mondo. Ad un'introduzione iniziale è seguita una seconda parte piena di laboratori, dove sono state fornite indicazioni generali e il procedimento di sviluppo dell'attività, così da poterla ricreare e riportare ai bambini.

I laboratori del corso hanno una particolarità, ogni attività si rifà ad un libro importante per la storia dell'editoria di bambini e non, come ad esempio i libri illeggibili di Munari o il libro imbullonato di Depero.

I laboratori del corso:

- Libri illeggibili

Libri d'artista che non hanno parole da leggere, ma storie che raccontano di colori e forme come straordinari protagonisti di una narrazione visiva.

- Che storie l'alfabeto!

La A come una scala, la B come gli occhiali... la Z come una strada. Ogni lettera rimanda ad un oggetto, ad una forma, ad un animale. Lettere in libertà per altrettante illustrazioni celate dietro la loro immagine. Non un abecedario ma un alfabetiere fatto di immagini e colori.

- Punti di vista

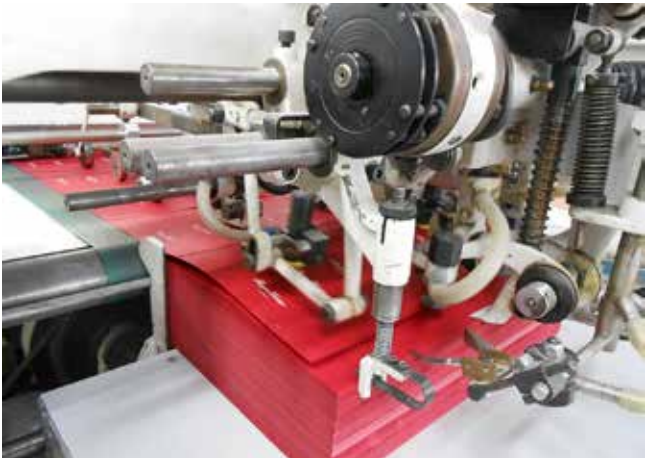
Giorno e notte, cielo e terra, campagna e città. D'ogni cosa esistono sempre più versioni: anche solo cambiando posizione possiamo scoprire nuovi punti di vista e prospettiva, un libro-gioco non da sfogliare ma da leggere girandogli intorno.

- Trasparenze tra più e meno

Costruzione di un libro che non si servirà di numeri ma del "vedere attraverso". Su fogli trasparenti si disegneranno immagini da aggiungere o sottrarre, sostituire o alternare che comporranno di volta in volta nuove sequenze e altrettanti percorsi narrativi.

- Libro imbullonato

Ispirandoci all'artista Depero, le pagine interne sono imprevedibili, riportano testi privi di punteggiatura, linea stilistica e forma grammaticale. La rilegatura sarà proprio realizzata con bulloni di alluminio.



TIROCINIO

“Grafiche Fioroni”



grafichefioroni

Per la mia esperienza di tirocinio ho avuto l'opportunità di entrare all'interno dell'azienda "Grafiche Fioroni" che da oltre 50 anni opera nel settore della stampa, dell'editoria e dell'arte. Ritengo che questa per me sia stata un'esperienza molto importante e soprattutto formativa, ho avuto l'occasione di mettermi in gioco e capire a cosa andrò in contro all'interno del mondo del lavoro.

Sono stata supportata e fiancheggiata da un'equipe di grafici che mi hanno sostenuta in questo percorso formativo; mi hanno resa partecipe del loro lavoro quotidiano affidandomi degli incarichi da portare avanti. Ho avuto l'occasione di migliorare le mie conoscenze sull'uso di software digitali di grafica e impaginazione, questo portando avanti progetti come ad esempio: ideazione e progettazione grafica di identità visive, progettazione di opuscoli, biglietti da visita, brochure, impaginazione di libri, riviste e cataloghi.

In un secondo momento ho avuto l'opportunità di seguire da vicino i vari processi di stampa disponibili all'interno dell'azienda che sono stampa tipografica, litografica e digitale. Ad ogni processo va seguito un iter di preparazione differente e con l'aiuto dello staff e dei tecnici sono riuscita ad imparare le varie fasi delle di-

verse tecniche di stampa.

Una volta stampato sono entrata in contatto con il reparto confezione dove si passa alla rilegatura, la cordonatura, la plastificazione, la rifinitura del prodotto; è il reparto dove i prodotti vengono portati per essere conclusi e confezionati per poi farli avere al cliente.

In questo reparto in particolare ho imparato a cordonare copertine di libri, depliant, brochure e così via, a rilegare un libro tramite la tecnica della brossura e quella del punto metallico, a plastificare i prodotti tramite plastica lucida, opaca e soft touch ed in fine a confezionarli.

In ultimo, ma non meno importante, con questa esperienza ho avuto l'occasione di avvicinarmi e toccare con mano il mondo della carta, entrando nei magazzini dell'azienda. Un mondo pieno di fogli, ognuno con una caratteristica differente, più spessa, più fina, colorata, bianca, trasparente, opaca, lucida, goffrata, fatta a mano ecc...un mondo con una serie infinita di prodotti a disposizione per poter essere stampati e confezionati. Sottolineo nuovamente che per me è stata un'esperienza molto positiva, sia dal punto di vista personale che professionale, che senza dubbio mi ha aiutata a capire quale strada intraprendere per il mio futuro.

PARTE SESTA

Elaborati progettuali



Il progetto visivo

Il progetto sviluppato *Game Papers* ha lo scopo di avvicinare il bambino al mondo della carta. Il progetto si sviluppa intorno ad un cofanetto contenente al suo interno:

- _ **Book 1 Conosci la carta**
- _ **Book 2 Gioca con la carta**
- _ **Astuccio degli strumenti**

Il ***primo Book*** è composto da:

- *Alla scoperta della carta*, un piccolo libro con le tappe principali della storia della carta, dal papiro ad oggi.
- *Campionario*, composto da campioni di differenti tipi di carta per poter ampliare la conoscenza del bambino.

Il ***secondo Book*** è composto da:

- *La carta per giocare*, differenti tipi di carte a disposizione per realizzare alcuni manufatti.
- *Giochiamo con la carta*, quaderno contenente 10 proposte di attività che si possono realizzare.
- *La carta per creare*, blocco di carta bianca.
- *La tasca delle creazioni*, per riporre tutto ciò che il bambino ha creato.

Oltre a conoscere il mondo della carta, la sua storia e le sue caratteristiche, questo prodotto mira a potenziare il senso tattile e visivo, la discriminazione di contrasti, l'arricchimento lessicale, la manualità, la fantasia e la creatività del bambino.

BOOK 1

Conosci la carta

Il book "Conosci la carta" è strutturato in modo da poter avvicinare i bambini al mondo della carta. Contiene due tipi di prodotti:

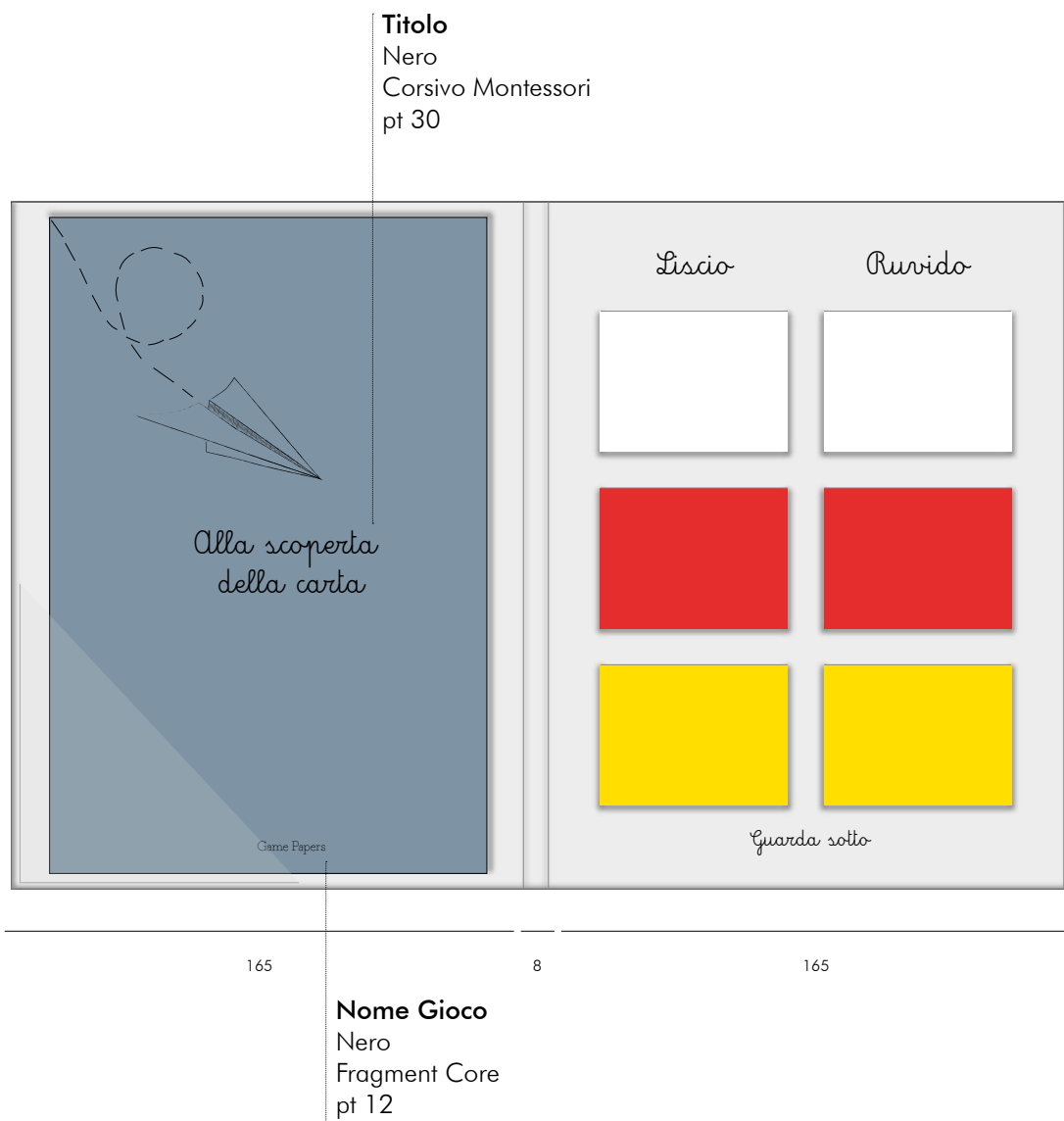
- Alla scoperta della carta
- Campionario

Entrambi sono strumenti che, tra storie ed esperienze sensoriali, aiutano il bambino a capire ed entrare nel mondo della carta alla scoperta di colori, finiture, grammature; un mondo perfetto per giocare, aprire la propria mente e stimolare la propria creatività.

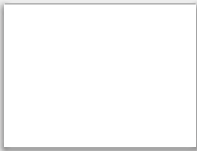
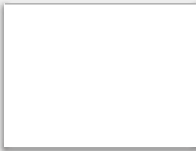


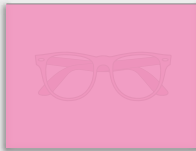
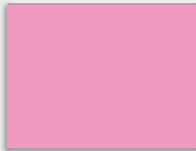
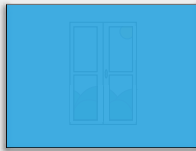
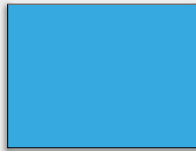


Caratteristiche

- DIMENSIONI**
- Chiuso: 165 x 220 mm
 - Aperto: 690 x 220 mm
- FONT**
- Corsivo Montessori
 - Fragment Core
- COLORI**
- Nero
 - Cartoncini colorati
- CARTA**
- Fabriano
Carta da zucchero 220 g\m²
 - Fabriano
Grigio perla 160 g\m²
 - Cartoncini vari



Contrasto
 Nero
 Corsivo Montessori
 pt 30

<i>Leggero</i>		<i>Pesante</i>		<i>Trasparente</i>		<i>Coprente</i>	
							
<i>Guarda sotto</i>				<i>Guarda sotto</i>			

35
 45
 12
 45
 12
 45
 26

Indicazioni
 Nero
 Corsivo Montessori
 pt 20

13

165

5

165



Alla scoperta della carta

Un piccolo libro che racconta la storia della carta, per far scoprire ai bambini le tappe principali dalla scoperta al suo sviluppo: dalle caverne scolpite con le pietre, al papiro, alla pasta di legno fino alla carta come è oggi.

Questa storia introduttiva è arricchita da illustrazioni in quanto le immagini coinvolgono maggiormente i bambini e permettono loro di prestare più attenzione alla storia sia che sia letta autonomamente sia che sia narrata da un adulto.



Caratteristiche

Dimensioni: 148 x 210 mm

Font: Futura Light, Fragment Core, varie

Materiale:

- Copertina

Fabriano - Carta da zucchero 220 g/m²

- Interno

Fabriano - Copy 120 g/m²

Rilegatura: punti metallici

Titolo

Nero

Fragment Core

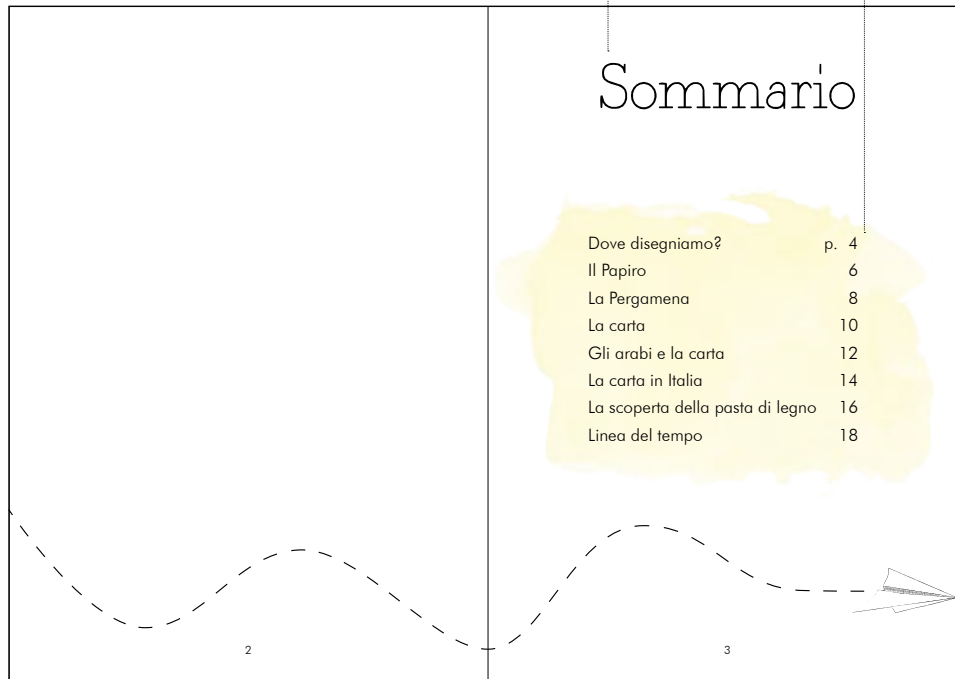
pt 55

Testo

Nero

Futura Light

pt 15



Titolo

Nero

Futura Medium

pt 18

DOVE DISEGNIAMO?

Quando la terra sulla quale abitiamo era ricoperta da fitti boschi, bagnata da grandi mari, popolata da pochi uomini e da animali, alti più della vostra casa, la carta non c'era.

Gli uomini della preistoria dipingevano le pareti delle loro caverne con terre colorate.

Nell'antichità si scriveva su tutto ciò che poteva conservarsi a lungo:

OSSA, cartacce d'albero, conchiglie, **gusci di tartaruga**, vasi, muri, **colonne**

E se i bambini volevano disegnare dovevano procurarsi strumenti sui quali tracciavano scarabocchi, parole o disegni...allora non esistevano neppure i pennarelli e le matite !!!

I bambini a quei tempi avevano fantasia e provavano e riprovavano per trovare il modo di poter realizzare un bel disegno da regalare ai loro genitori.

4

Un giorno, mentre giocavano con delle pietre si accorsero che una di queste, la più dura, chiamata **selce**, lasciava dei segni sulle altre pietre. Così la selce diventò il **pennarello dei bambini** dell'antichità.



5

Illustrazioni

A cura di
Mattia Chelli

Gabbia di impaginazione

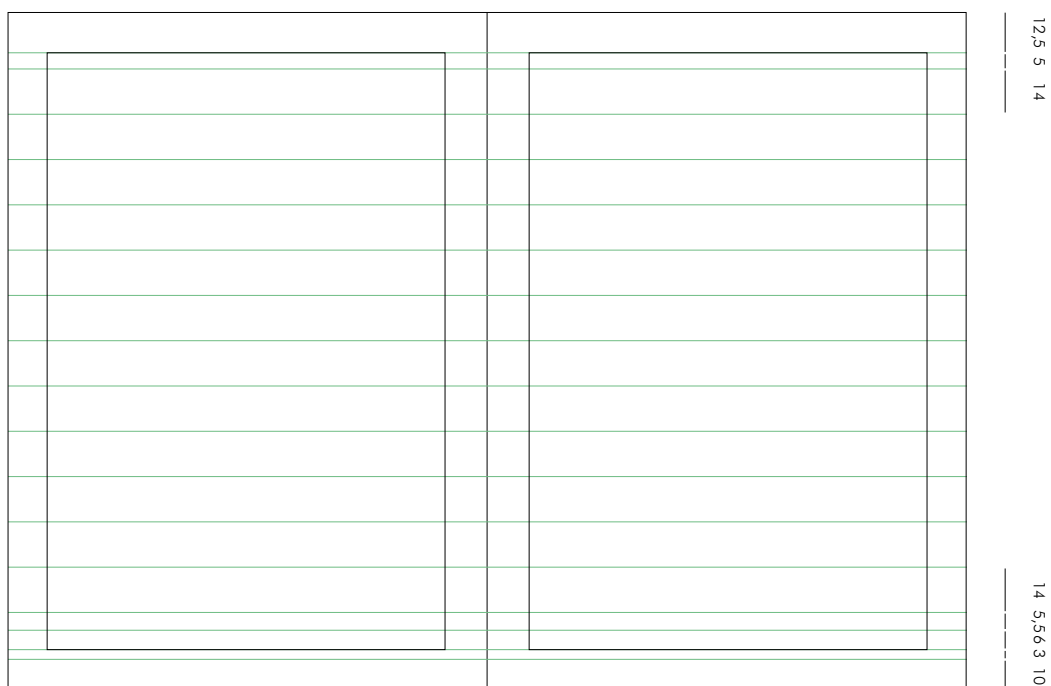
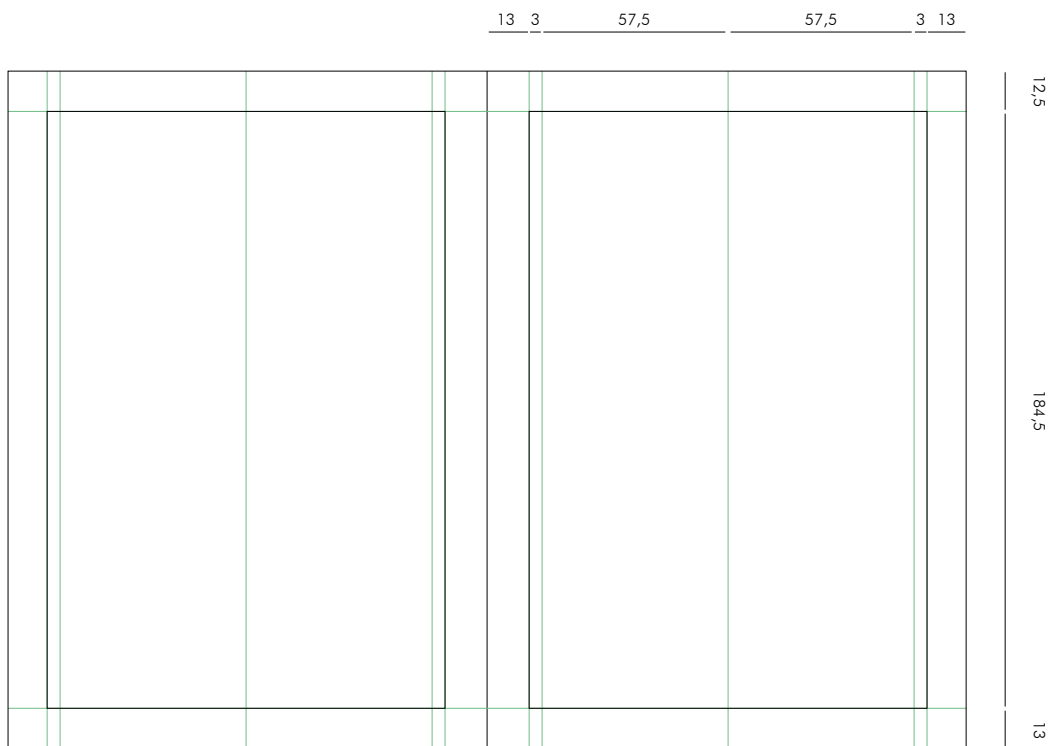
Margini

Superiore: 12,5 mm

Inferiore: 13 mm

Destra: 13 mm

Sinistra: 13 mm



Le pagine del libro

È presente un sommario introduttivo, successivamente si narrano le fasi principali della storia e della scoperta della carta.

Le fasi della storia sono:

- Dove disegniamo?
- Il Papiro
- La Pergamena
- La carta
- Gli arabi e la carta
- La carta in Italia
- La scoperta della pasta di legno
- Linea del tempo

Sommarìo	
Dove disegniamo?	p. 4
Il Papiro	6
La Pergamena	8
La carta	10
Gli arabi e la carta	12
La carta in Italia	14
La scoperta della pasta di legno	16
Linea del tempo	18

DOVE DISEGNIAMO?

Quando la terra sulla quale abitiamo era ricoperta da fitti boschi, bagnata da grandi mari, popolata da pochi uomini e da animali, alti più della vostra casa, la carta non c'era.

I uomini della preistoria dipingevano le pareti delle loro caverne con terre colorate.

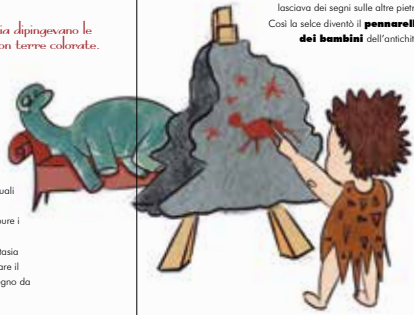
Nell'antichità si scriveva su tutto ciò che poteva conservarsi a lungo: **OSSE**, cartacce d'albero, **conchiglie**, **gusci di tartaruga**, **vasi**, **tracce**, **colonne**.

E se i bambini volevano disegnare dovevano procurarsi strumenti sui quali tracciavano scarabocchi, parole o disegni... allora non esistevano neppure i pennarelli e le matite !!!

I bambini a quei tempi avevano fantasia e provavano e riprovavano per trovare il modo di poter realizzare un bel disegno da regalare ai loro genitori.

4

Un giorno, mentre giocavano con delle pietre si accorsero che una di queste, la più dura, chiamata **selce**, lasciava dei segni sulle altre pietre. Così la selce diventò il **pennarello dei bambini** dell'antichità.



5

IL PAPIRO

Prima di arrivare alla carta che noi oggi usiamo, strappiamo, coloriamo e consumiamo, sono dovuti passare altri anni e sono successe ai bambini tante storie.

Una leggenda racconta che una mamma che viveva con i suoi figli in Egitto, tra i fiori e la pianta del suo giardino coltivava una pianta

CHIAMATA PAPIRO dal fatto forte e della chioma strana come le setole di un ombrello sopra tela.

Un giorno mentre era lì a riposarsi e a guardare le sue piante, incominciò per caso a tagliare con la punta di un sasso la corteccia del papiro, ricavandone tante strisce; provò a sovrapporle e a picchiettarle e si accorse che diventavano piatte !!! Allora la mamma mise queste strisce sotto ad un cumulo di sassi e

quando le tirò fuori, le levigò con una pietra detta pomice: era nato un altro tipo di carta chiamato **PAPIRO**. Su quei fogli i bambini potevano scrivere e fare disegni per la loro mamma.



6

LA PERGAMENA

Il tempo passa alla svelta e i bambini crescono e diventano dei papà e delle mamme capaci di inventare chissà che cosa, pur di far divertire i loro piccoli.

La prima idea venne ad un papà che faceva il cacciatore, abitava con la sua famiglia in una città di nome Pergamo, in Asia Minore.

Questo papà non riusciva a trovare il modo per far stare tranquillo il proprio bambino che...

tutto il giorno correva per i boschi CHE COSA GLI POTEVA INTERESSARE?

Un giorno andando a caccia si accorse che **la pelle di un animale ucciso, stesa al sole ad asciugare, era diventata secca:**

provò a lasciarla con una pietra e la fece diventare sottile e leggera. Il papà, ritornato a casa, disse a suo figlio di fare un disegno, con una pietra appunto, su quella specie di foglio.

ERA NATA LA PERGAMENA !!!

Da quel giorno il bambino stava ore e ore a disegnare gli animali della foresta su quei fogli.

8



LA CARTA

I bambini più fortunati, però furono quelli cinesi, perché la carta come quella che usiamo noi è nata in Cina per una strana combinazione.



Si narra che nel 105 dopo Cristo un uomo cinese di nome **Ts'ai Lun** passeggiando lungo le rive di uno stagno dove alcune donne stavano lavando i panni, vide una sostanza che galleggiava sull'acqua, con un bastone la raccolse delicatamente e la mise ad asciugare.

Con stupore vide che era composta da piccoli frammenti di tessuto stracciati dai panni per l'azione di strigliamento e sbalimento contro le assi di legno che le lavandaie adoperavano per la pulizia dei panni.

Ts'ai Lun come prima cosa iniziò a filtrare conteece di gesso, setole, rami, vecchie reti da pesca in un mortajo raccolse poi le fibre su un telaio che liberava l'acqua e permetteva al foglio di essere asciugato all'aria e al sole.

11

GLI ARABI E LA CARTA

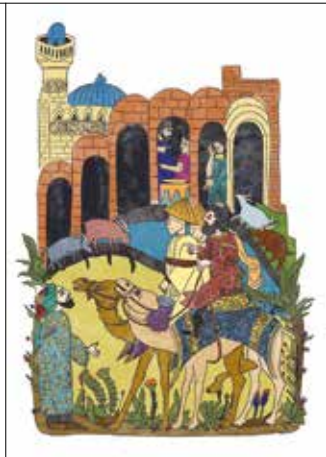
I cinesi conservarono il loro segreto per settecento anni... Ma, nel 751, **durante una guerra**

GLI ARABI FECERO PRIGIONIERI DEI FABBRICANTI DI CARTA CINESI

che mostrarono agli arabi i segreti del procedimento per ottenere la carta da scrivere specialmente con l'uso della **canapa** e del **lino**.

Il lino era un elemento molto importante visto che da esso si ricavano le materie per la produzione di tele e stracci. Si trattava di una carta già perfezionata in confronto a quella cinese ed era fatta di stracci. Fino ad allora gli stracci, costituivano la sola **materia prima** che si poteva trasformare in carta.

12



LA CARTA IN ITALIA

Nel medioevo la carta arrivò in Europa e si iniziò a fabbricarla anche in Italia.

Nasce il mestiere del raccoglitori di stracci, che girava di villaggio in villaggio raccogliendo biancheria vecchia da rivendere ai mulini dove si fabbricava la carta.

I pezzi di straccio vengono messi a macerare in acqua e calce, trascorso un tempo per ammorbidire gli stracci vengono tolti dal maceratorio, strizzati e ridotti in piccoli pezzi di pochi centimetri, per poi essere pressati con una forma di legno fino a formare una superficie uniforme: **il foglio**.

Scolata quasi tutta l'acqua, il foglio viene staccato dalla forma appoggiandolo su un feltro di lana.

Sopra del foglio viene messo un altro feltro e poi un altro foglio, formando così una pila. Questa pila viene successivamente pressata in un torchio a vite per togliere la maggior parte di acqua possibile. Infine vengono messi ad asciugare stendendoli sopra a delle corde.

14

15



LA SCOPERTA DELLA PASTA DI LEGNO

Con il tempo gli uomini cercarono di sostituire la pasta di stoffa poiché la richiesta della carta era troppo alta e non c'erano più stracci da poter utilizzare.

L'idea più originale fu presa da un insetto, **UNA VESPA CHIAMATA CARTONIA** perché costruisce la propria casa con la cellulosa estratta dagli alberi; se si immerge in acqua il loro nido, questo si trasforma in foglio !!!

Grazie alla scoperta della pasta per carta, ricavata dagli alberi, la materia prima non era più un problema, anzi risultava abbondante e la produzione ebbe un incremento sempre maggiore.

Da allora i bambini non hanno più avuto problemi a trovare i loro fogli di carta per poter scrivere, colorare e fare un disegno per i loro genitori e amici.

16

17



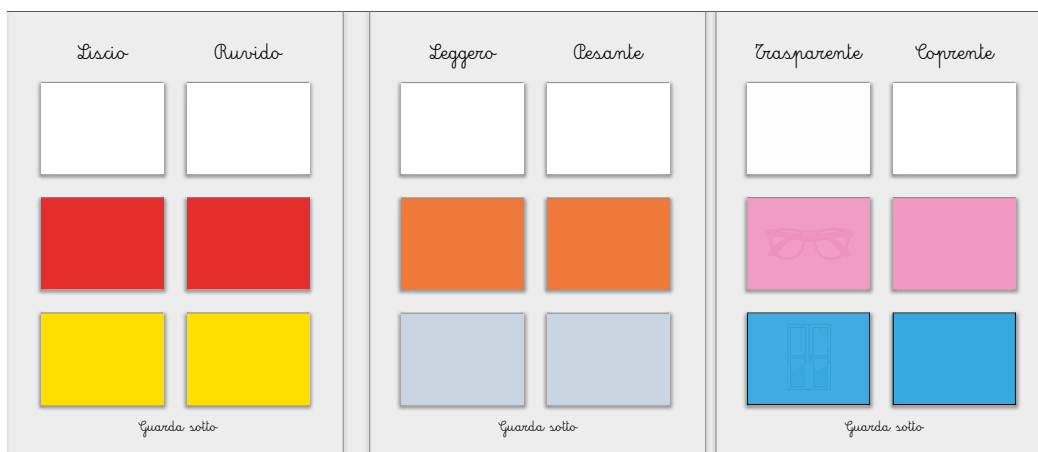
18

19



Campionario

Il campionario è stato realizzato per poter far conoscere al bambino le diverse tipologie di carta. Viene proposta un'esperienza sensoriale attraverso la quale il bambino può toccare le diverse carte e mettere a confronto le loro caratteristiche contrastanti. Si aggiunge all'esperienza tattile anche quella visiva attraverso il colore perciò per isolare la qualità la prima fascia di carta presentata è bianca, affinché il colore non funga da distrattore. Ad ogni carta viene associata l'immagine di un oggetto che rimanda alle caratteristiche della carta stessa.



Contrasti

Sono presenti 18 differenti carte suddivise in tre coppie di sezioni, in ogni sezione si evidenziano due categorie tra loro contrastanti:

- liscio - ruvido
- leggero - pesante
- trasparente - coprente

Nella prima fascia sono riportate solo carte bianche per evidenziare la qualità della carta su cui si vuol focalizzare l'attenzione (esempio liscio-ruvido).

Nelle due fasce sottostanti il bambino, una volta toccata la carta e percepito la sua caratteristica con il tatto, potrà guardare sotto di essa e scoprire a cosa è stata associata, questo per facilitarne la comprensione. Ad esempio liscio come la mela, ruvido come la fragola; alla mela viene associata una carta liscia ed alla fragola una carta gofrata.

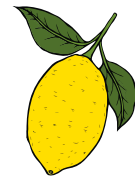
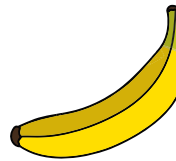
Liscio come
Ruvido come

MELA
FRAGOLA



Liscio come
Ruvido come

BANANA
LIMONE



Leggero come
Pesante come

PALLONCINO
PALLONE



Leggero come
Pesante come

PIUMA
PIOMBO



Trasparente come
Coprente come

OCC. VISTA
OCC. SOLE



Trasparente come
Coprente come

FINESTRA
TENDA



Carte utilizzate

Per ogni contrasto è stato scelto di utilizzare carte dello stesso colore affinché la categoria "colore" non costituisse un distrattore rispetto alla qualità su cui porre l'attenzione.

Liscio

- Fabriano Multi Paper 200 g/m²
- Fabriano Copy Tinta 200 g/m²
- Fabriano Copy Tinta 200 g/m²

Ruvido

- Favini Prisma MR 220 g/m²
- Favini Prisma MR 220 g/m²
- Fabrino MR 220 g/m²

Leggero

- Fabriano Copy2 80 g/m²
- Fabriano Copy Tinta 80 g/m²
- Fabriano Copy Tinta 80 g/m²

Pesante

- Fabriano Multi Paper 300 g/m²
- Fabriano Copy Tinta 300 g/m²
- Fabriano Copy Tinta 300 g/m²

Trasparente

- CWR Carta Velina 20 g/m²
- CWR Carta Velina 20 g/m²
- CWR Carta Velina 20 g/m²

Coprente

- Fabriano Multi Paper 120 g/m²
- Fabriano Copy Tinta 120 g/m²
- Fabriano Copy Tinta 120 g/m²

BOOK 2

Gioca con la carta

Il book "Giochiamo con la carta" è strutturato in modo da lasciare libero il bambino di creare, attraverso la manualità e la sua fantasia, manufatti di carta.

Per questo vengono forniti alcuni prodotti:

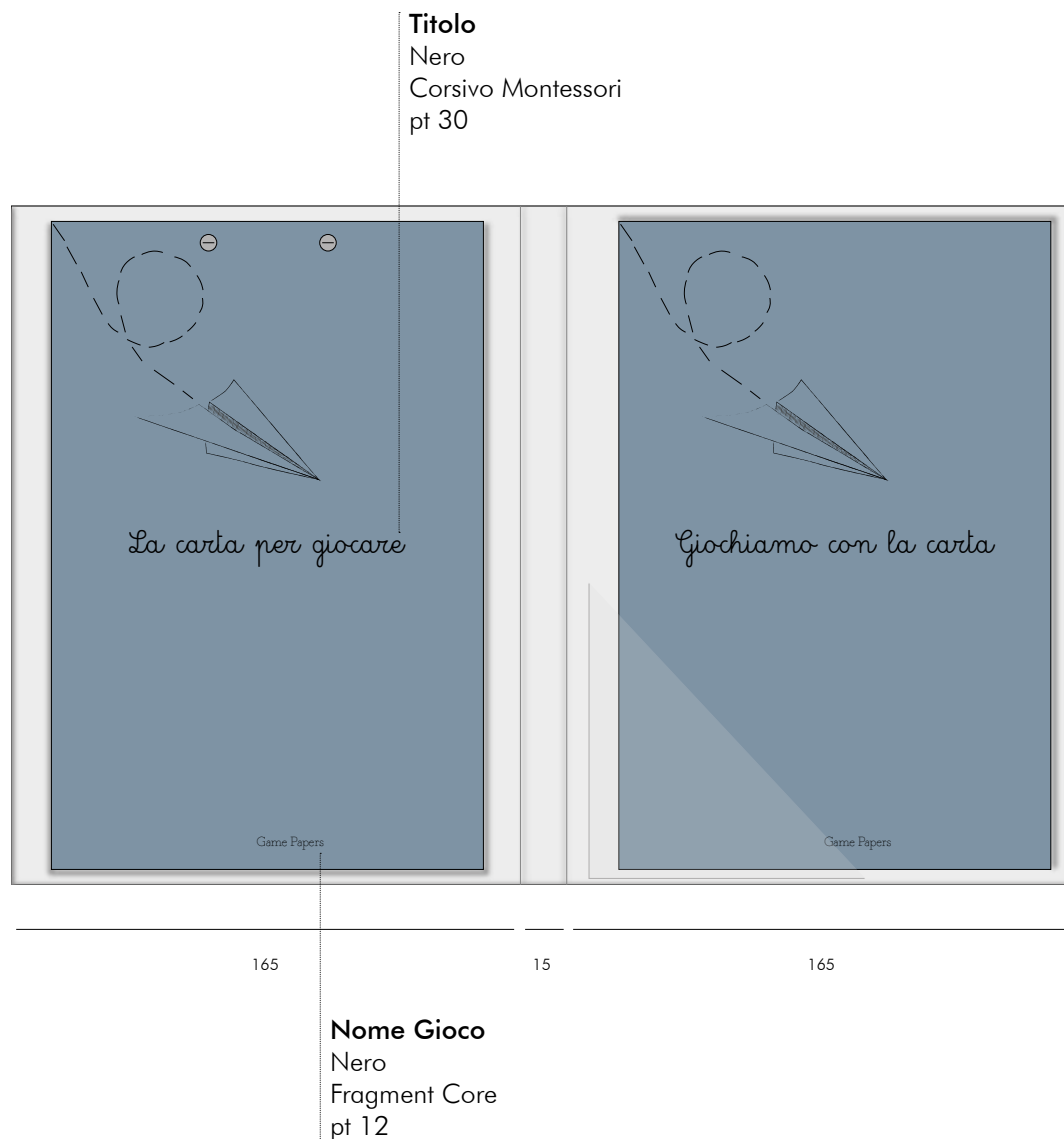
- La carta per giocare
- Giochiamo con la carta
- La carta per la creatività
- La tasca delle creazioni

Risulta essere perciò un book operativo per giocare e creare attraverso specifici strumenti.



Caratteristiche

- DIMENSIONI**
- Chiuso: 165 x 220 mm
 - Aperto: 720 x 220 mm
- FONT**
- Corsivo Montessori
 - Fragment Core
- COLORI**
- Nero
- CARTA**
- Fabriano
Carta da zucchero 220 g\m²
 - Fabriano
Grigio perla 160 g\m²
 - Cartoncini vari





30

165

15

165

Tasca trasparente
contenitiva per i
libri



La carta per giocare

Questo primo strumento è un blocco composto da differenti tipi di carte: liscia, ruvida, pesante, leggera, bianca, colorata, trasparente, coprente, che sono messe a disposizione del bambino per creare e giocare.

La particolarità di questo blocco, è quella di essere impullonato alla struttura del book numero 2, i bulloni sono ripresi prendendo spunto dalla rilegatura del libro di Fortunato Depero.

Questa tipologia di rilegatura permette, una volta finito il materiale, di poter aprire il blocco e inserire del nuovo materiale per continuare a giocare.



Caratteristiche

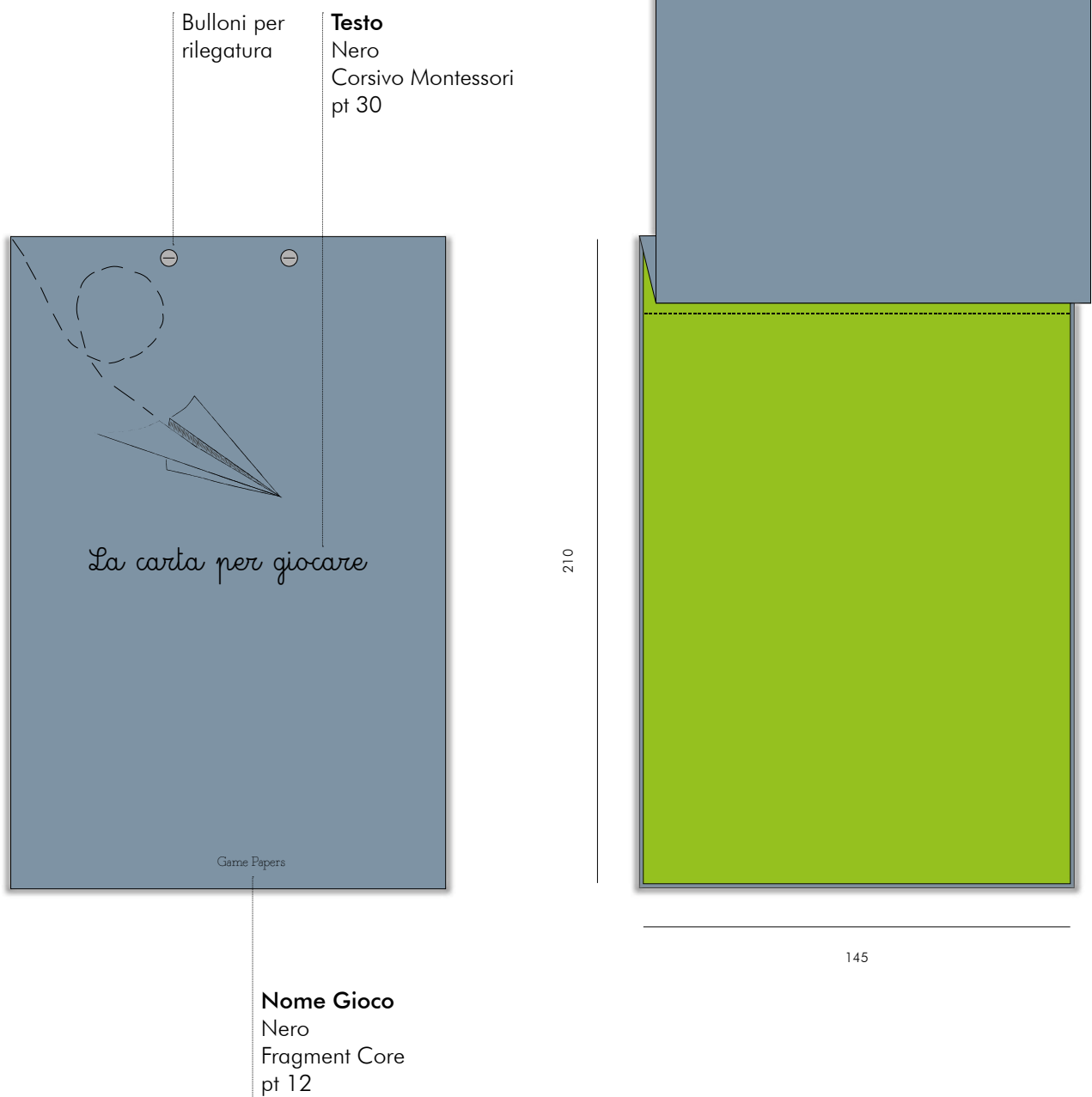
Dimensioni: 150 x 210 mm

Font: Futura Light, Fragment Core

Materiale:

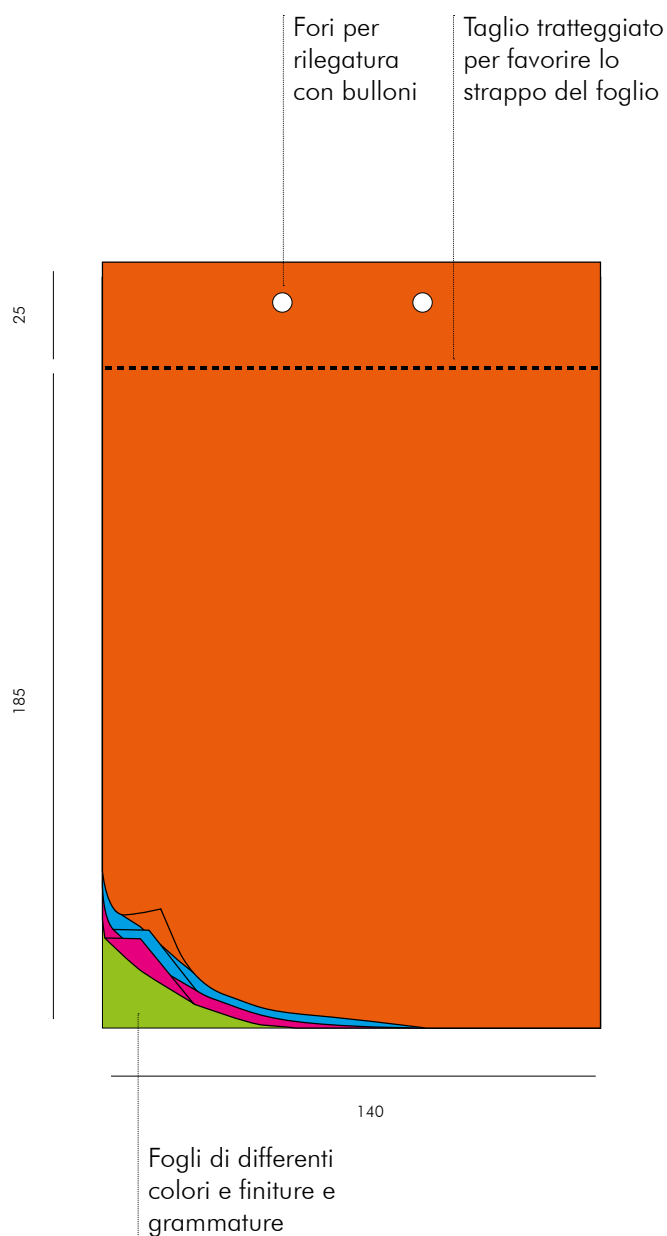
- Copertina
Fabriano - Carta da zucchero 220 g/m²
- Interno
cartoncini vari

Rilegatura: con bulloni



Carte

- Fabriano - Multi Paper 200 g/m²
- Fabriano - Copy Tinta 200 g/m²
- Favini - Prisma MR 220 g/m²
- Fabrino - MR 220 g/m²
- Fabriano - Copy2 80 g/m²
- Fabriano - Copy Tinta 80 g/m²
- Fabriano - Multi Paper 120 g/m²
- Fabriano - Copy Tinta 120 g/m²
- Favini - Schizza e Strappa 55 g/m²
- IKona+ - CARta Lucida 85 g/m²





Giochiamo con la carta

Un libro contenente 10 proposte di attività da cui prendere spunto e che il bambino potrebbe realizzare. Le attività sono tutte differenti così come gli strumenti da utilizzare, il tipo di manipolazione richiesta, il prodotto realizzato; così da stimolare l'attenzione, l'interesse e la creatività del bambino in modo sempre nuovo.

Ogni attività è presentata con un font differente che richiama appunto l'attività proposta.

Vengono indicati:

- gli strumenti necessari (matita, forbici, punteruolo)
- fasi di svolgimento
- esempi da cui prendere spunto.



Caratteristiche

Dimensioni: 148 x 210 mm

Font: Futura Light, Fragment Core

Materiale:

- Copertina
Fabriano - Carta da zucchero 220 g/m²
- Interno
Fabriano - Copy 120 g/m²

Rilegatura: brossura

Testo

Nero
Differenti font associati
ad ogni attività
pt 25

<p>Titolo Nero Fragment Core pt 55</p>	<h2>Le 10 attività</h2> <p>In questo quaderno potrai trovare delle attività per giocare con la carta.</p> <p>Per ogni attività ti verrà spiegato il giusto materiale da utilizzare.</p> <p>Osserva gli esempi, prendi spunto e soprattutto...DIVERTITI!</p> <p>Dai sfogo alla tua creatività!!</p>	
<p>Titolo Nero Futura Light pt 15</p>		

<p>Titolo Nero Letters Dots pt 25</p>	<h3>TRAPUNGI</h3> <p>Prendi un foglio a tua scelta</p> <p>Con la matita fai un disegno</p> <p>Usa il punteruolo per bucare il foglio lungo la linea del disegno</p>	<p>Titolo Nero Futura Light pt 15</p>
<p>Spiegazione dei materiali e del processo dell'attività</p>	<p>Cosa potresti fare...</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>PALLONCINO</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>NUVOLA</p> </div> </div> <p>E tu hai mai disegnato con il punteruolo?</p>	<p>Esempi da cui prendere spunto</p>
		<p>Testo Nero Letters Dots pt 25</p>

Gabbia di impaginazione

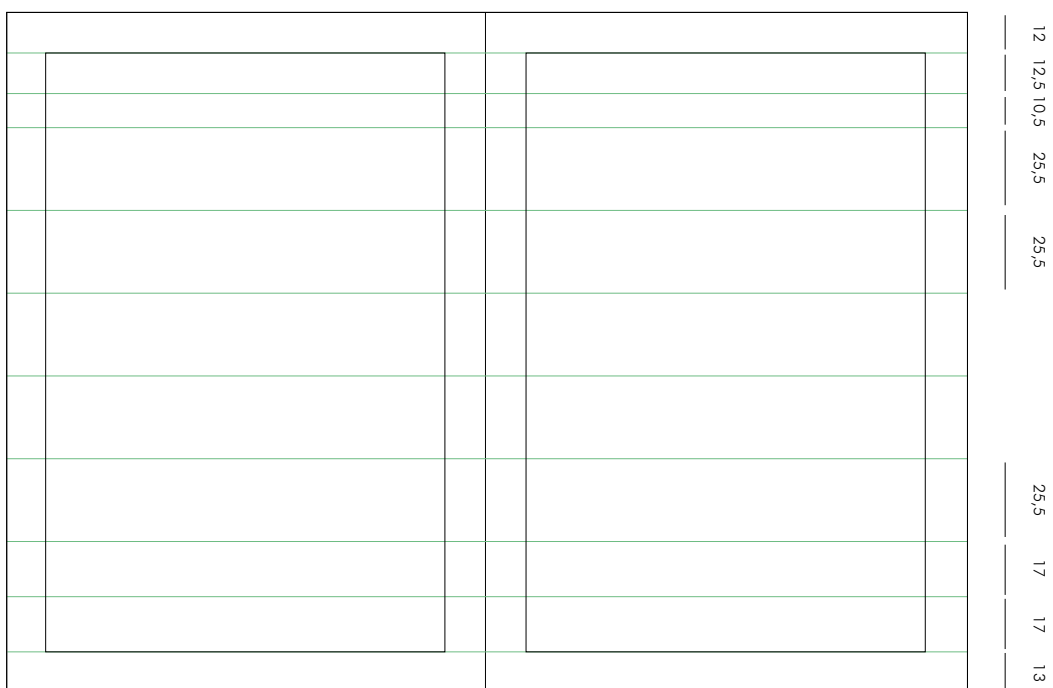
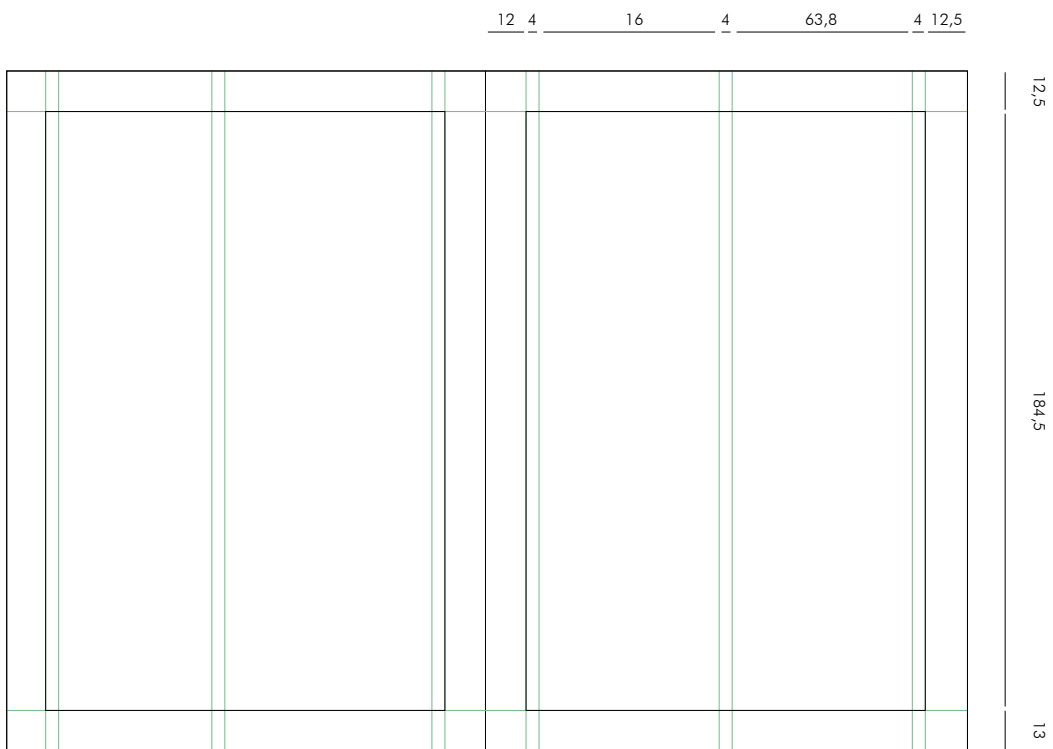
Margini

Superiore: 12,5 mm

Inferiore: 13 mm

Destra: 12,5 mm

Sinistra: 12 mm



Le pagine del libro

È presente una pagina introduttiva dove viene esplicitato cosa si potrà trovare all'interno del libro.

Vengono poi presentate le 10 attività da poter svolgere con la carta.

Il libro termina con l'indice.

Le 10 attività sono:

- Strappa
- Trapungi
- Colora
- Attorciglia
- Piega
- Stampa
- Ritaglia
- Appallottola
- Dipingi
- Trasforma

<p>Le 10 attività</p> <p>In questo quaderno potrai trovare delle attività per giocare con la carta.</p> <p>Per ogni attività ti verrà spiegato il giusto materiale da utilizzare.</p> <p>Osserva gli esempi, prendi spunto e soprattutto...DIVERTITI!</p> <p>Dai sfogo alla tua creatività!!</p> <p>2</p>	<p>APPALLOTTOLA RITAGLIA <i>Trasforma</i> STAMPA <i>Colora</i> DIPINGI <i>Attorciglia</i> STRAPPA PIEGA TRAPUNGI</p> <p>3</p>	<p>STRAPPA</p> <p>Prendi un foglio a tua scelta</p> <p>Strappa con le mani il foglio e crea un disegno</p> <p>4</p>	<p>Cosa potresti fare...</p> <p>ALBERO MARE E SOLE</p> <p>E TU COSA DISEGNERESTI?</p>
<p>TRAPUNGI</p> <p>Prendi un foglio a tua scelta</p> <p>Con la matita fai un disegno</p> <p>Usa il punteruolo per bucare il foglio lungo la linea del disegno</p> <p>5</p>	<p>Cosa potresti fare...</p> <p>PALLONCINO NUVOLA</p> <p>E tu hai mai disegnato con il punteruolo?</p>	<p>Colora</p> <p>Prendi un foglio a tua scelta</p> <p>Con la matita fai un disegno</p> <p>Prendi le matite colorare e divertiti a colorarlo</p> <p>6</p>	<p>Cosa potresti fare...</p> <p>CUORE MELA</p> <p>Quali sono i tuoi colori preferiti?</p>

Attorciglia

Prendi un foglio a tua scelta

Con l'aiuto delle forbici crea delle strisce di carta

Prendi le strisce e attorcigliale tenendole all'estremità

Cosa potresti fare...

SOLE CAPELLI

Cosa attorcigliaresti?

PIEGA

Prendi un foglio a tua scelta

Piega il foglio e crea

Cosa potresti fare...

Divertiti anche tu a piegare la carta

STAMPA

Prendi un foglio a tua scelta

Scegli un tibro e decora il tuo foglio

Cosa potresti fare...

NOTTE STELLATA PRATO FIORITO

E TU COSA VORRESTI STAMPARE?

RITAGLIA

Prendi un foglio con tanti disegni

Con le forbici, ritaglia il disegno che più ti piace

Cosa potresti fare...

RITAGLIA IL DISEGNO CHE TI PIACE DI PIÙ!

APPALLOTTOLA

Prendi un foglio a tua scelta

Accartoccia il foglio e crea delle palline

Cosa potresti fare...

SERPENTE NEVE

Prendi la carta e stropicciala, accartocciala...APPALLOTTOLA

DIPINGI

Prendi un foglio a tua scelta

Con la matita fai un disegno

Dipingi il tuo disegno con le tempere (puoi usare il pennello...ma anche le dita)

Cosa potresti fare...

STELLA LIVA

Ti piace dipingere?

Trasforma

Prendi un foglio a tua scelta e piegalo più volte che puoi

Con la matita disegna la forma per il tuo festone

Ritaglia la forma da te disegnata

Cosa potresti fare...

Ora prova anche tu!

Indice

Le 10 attività	p. 2
Strappa	4
Trapungi	6
Colora	8
Attorciglia	10
Piega	12
Stampa	14
Ritaglia	16
Appallottola	18
Dipingi	20
Trasforma	22



La carta per creare

Un blocco di carta completamente bianca, che offre al bambino la libertà di utilizzarla. Può essere utilizzata per ripetere alcune delle attività proposte nel libro precedente o per molto altro a discrezione del bambino stesso.



Caratteristiche

Dimensioni: 148 x 210 mm

Font: Futura Light, Fragment Core

Materiale:

- Copertina
 Fabiano - Carta da zucchero 220 g/m²
- Interno
 Fabiano - Copy2 80 g/m²

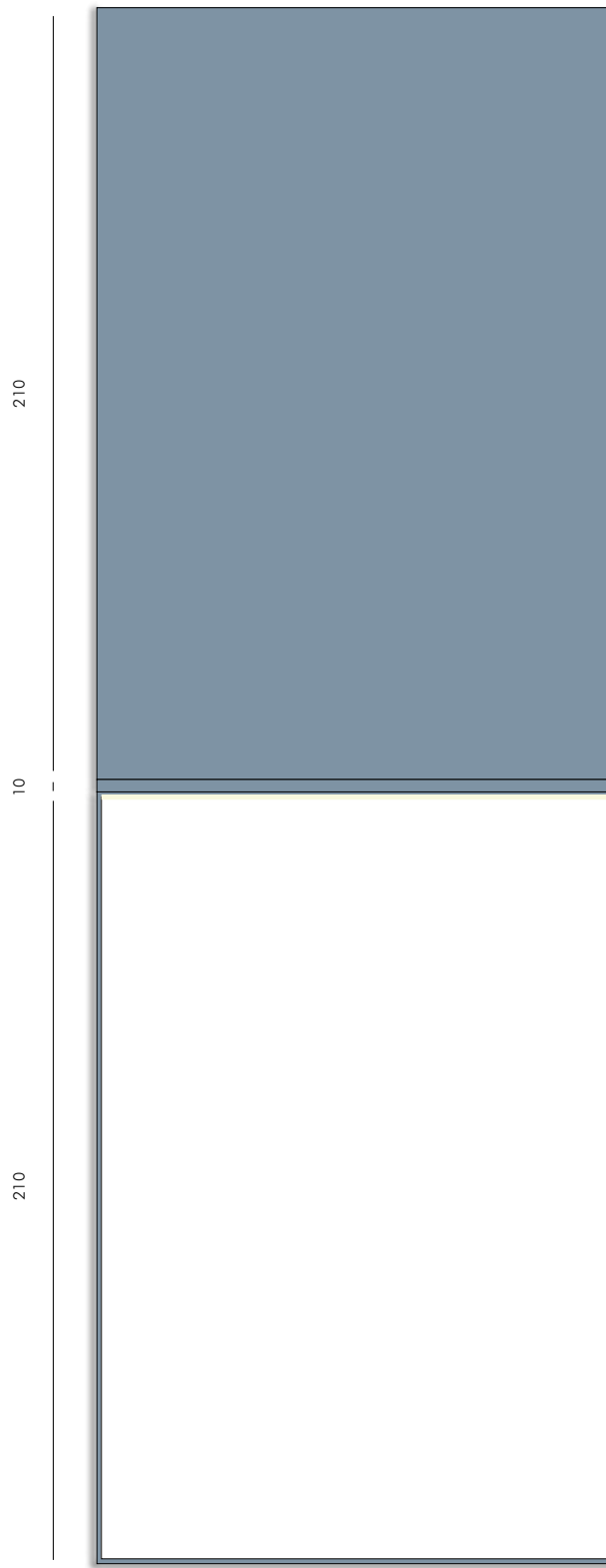
Rilegatura: blocco con colla



Testo
Nero
Corsivo Montessori
pt 30

Game Papers

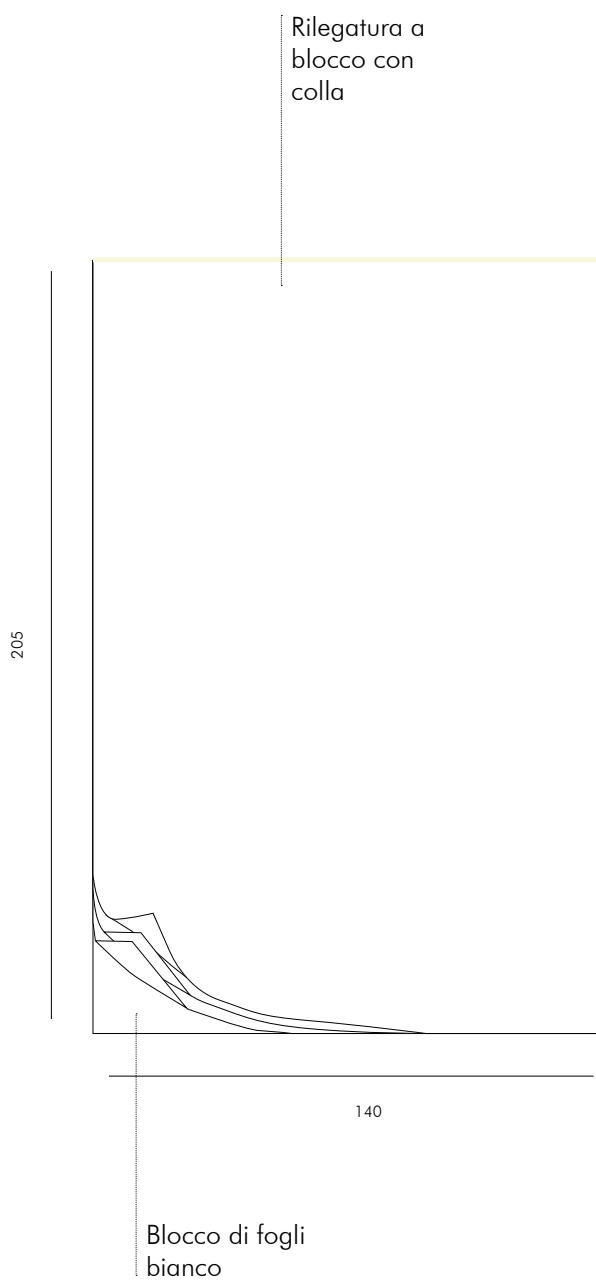
Nome Gioco
Nero
Fragment Core
pt 12



145

Carta

- Fabriano Copy2 80 g/m²





La tasca delle creazioni

Una tasca, anch'essa in carta, applicata nell'ultima sezione del secondo book, pensata per riporre le proprie creazioni, fogli, ritagli, disegni... così che può diventare una sorta di "scrigno" dei propri lavori.

Dimensioni: 148 x 210 mm

Font: Futura Light, Fragment Core

Materiale: carta da zucchero 220 g/m²

Rilegatura: tasca applicata

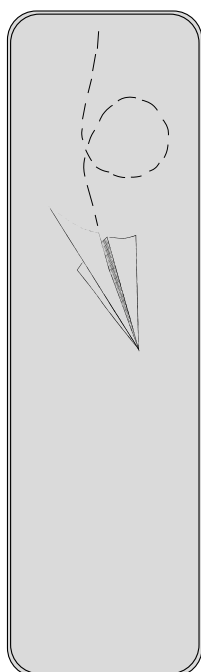


ASTUCCIO

Strumenti per giocare con la carta

Ai due book viene aggiunto un astuccio in metallo contenente i principali strumenti necessari a svolgere le attività con la carta: forbici per tagliare, punteruolo per trapungere, matita per disegnare, timbri per stampare...

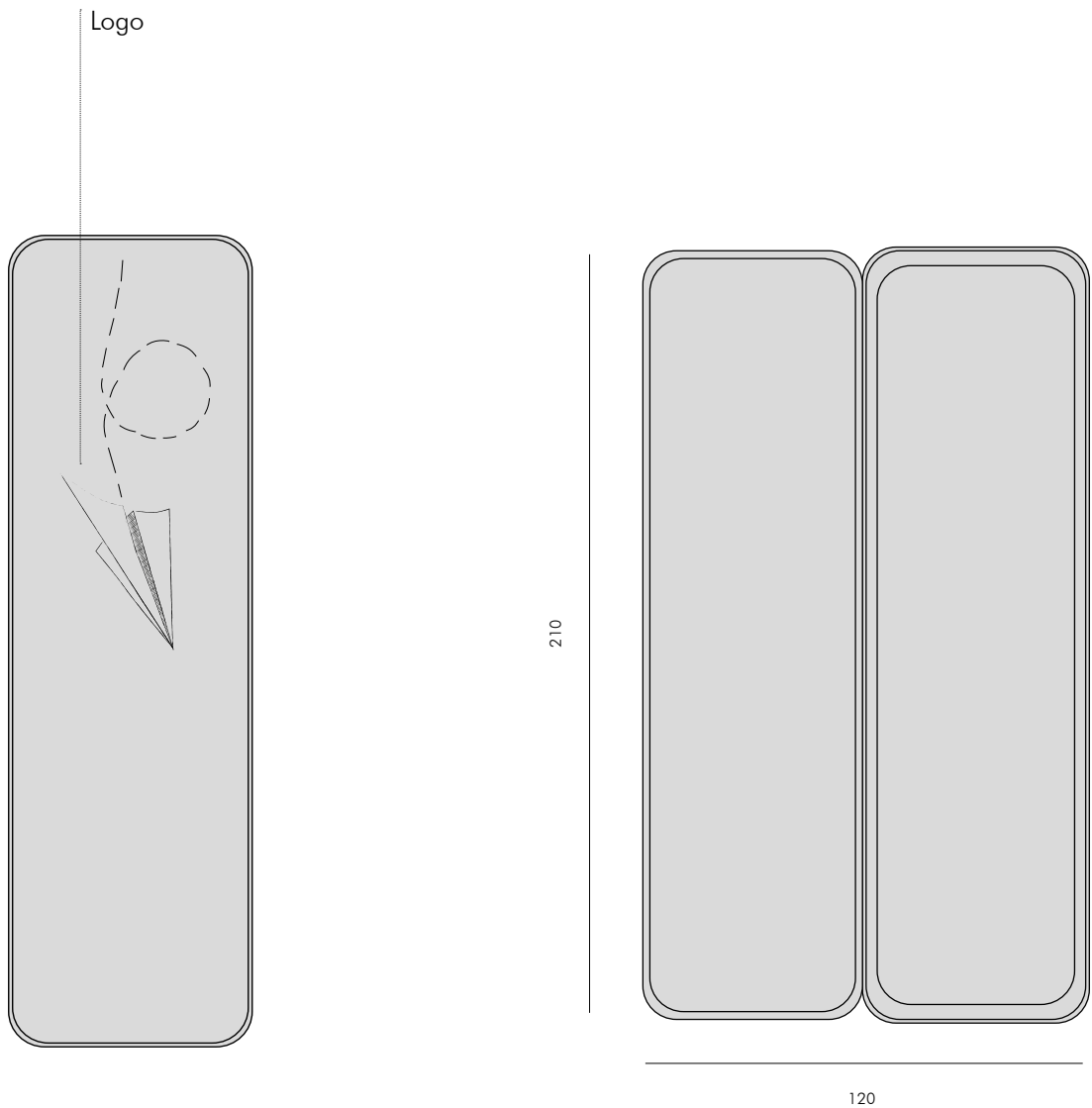
Tutti oggetti che i bambini già posseggono ma che completano il prodotto che può essere utilizzato in qualunque momento.



Caratteristiche

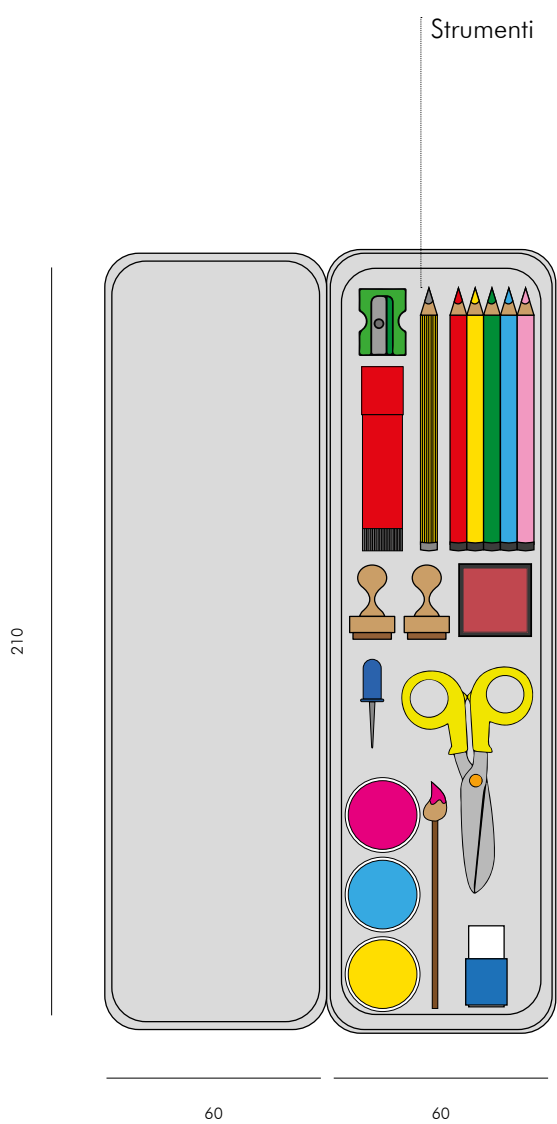
Dimensioni: 60 x 210 x 20 mm

Materiale: alluminio



Strumenti

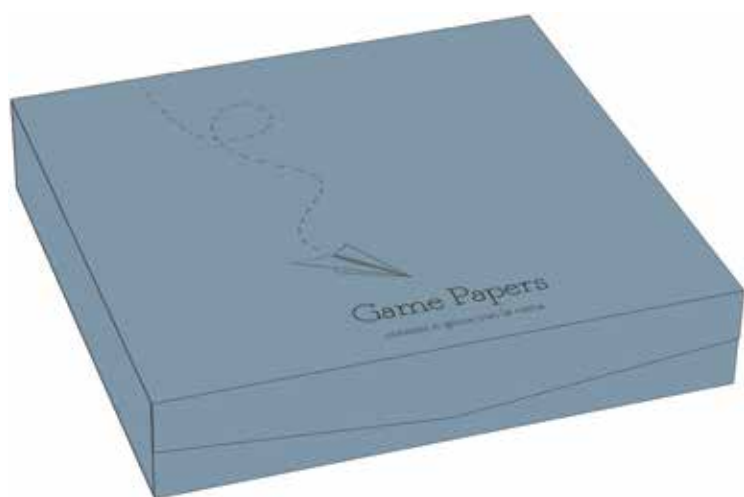
- Forbici
- Matita
- Gomma
- Temperino
- Colori a pastello
- Acquarelli
- Pennello
- Timbri
- Inchiostro timbri
- Colla
- Punteruolo



COFANETTO

Il cofanetto a chiusura magnetica è l'elaborato che ha la funzione di raccogliere, e impreziosire il lavoro svolto.

All'interno sono previsti due supporti, uno a sinistra per inserire i due book e uno a destra per poter riporre l'astuccio degli strumenti.

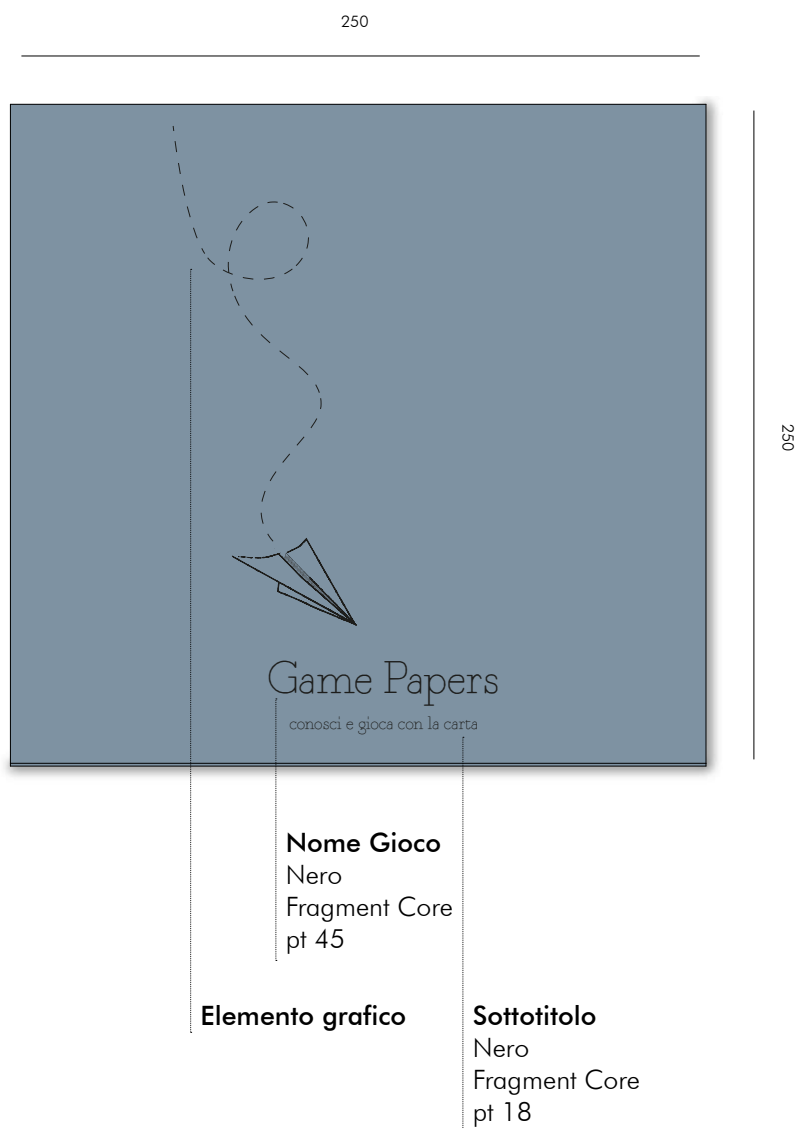


Caratteristiche

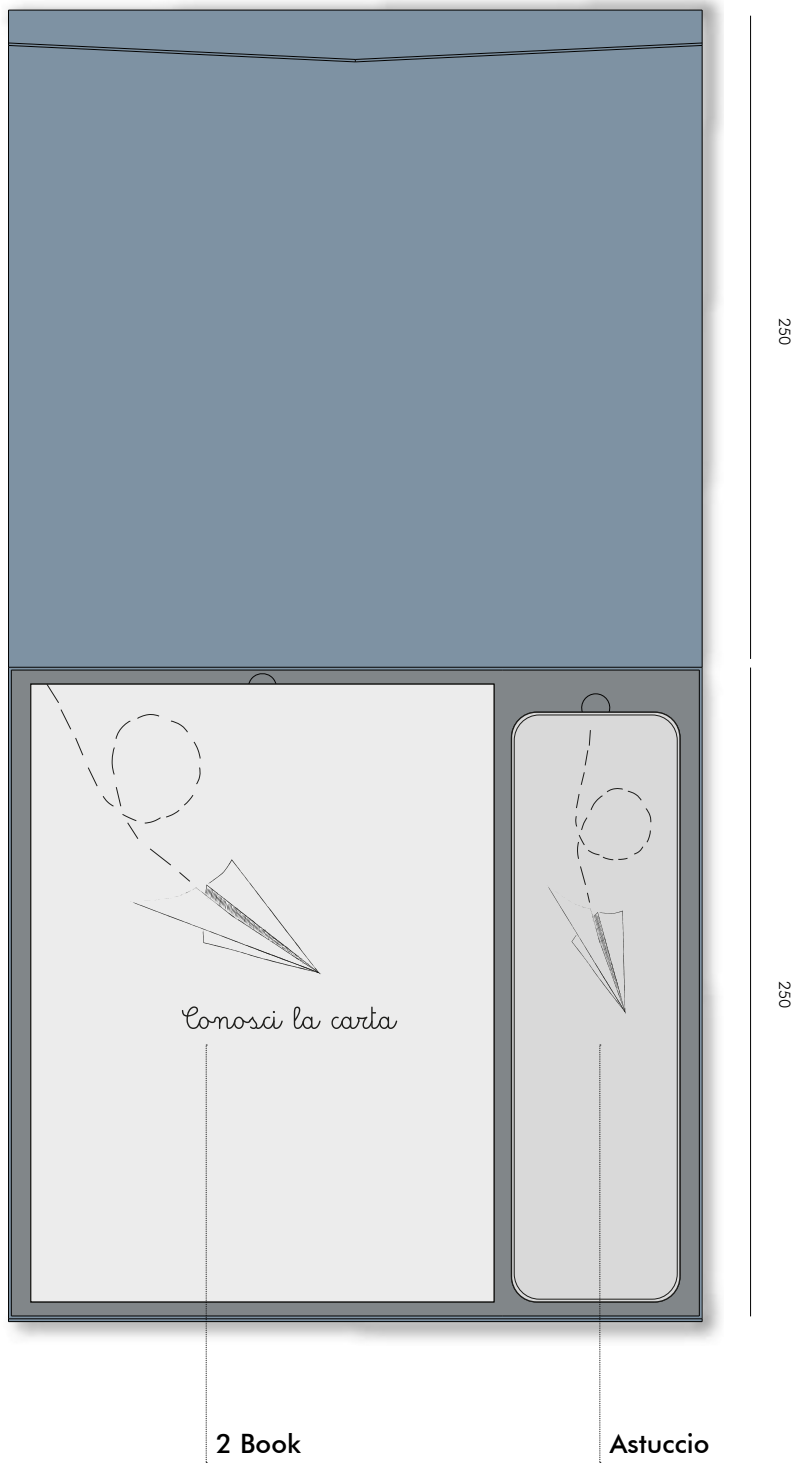
Dimensioni: 240 x 250 x 50 mm

Materiale: cartone

Rivestimento: Carta da zucchero 160 g/m²



250



2 Book

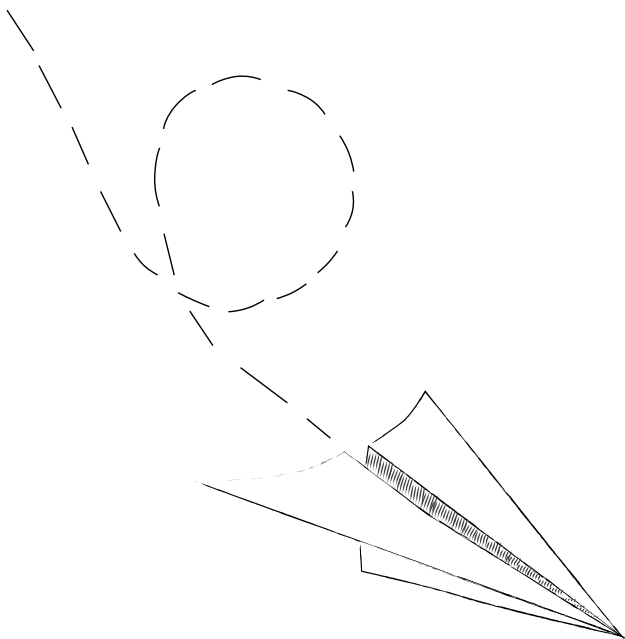
Astuccio

Il progetto grafico

Elementi grafici

In questo progetto ricorre, in ogni suo componente, un elemento progettuale grafico rappresentato dal disegno di un aeroplano di carta in volo.

La scelta di questo elemento è stata dettata dal fatto che è comune, quando si pensa ad una realizzazione di carta costruita dai bambini, pensare ad un aereo realizzato con la tecnica degli origami. Inversamente un aereo di carta fa pensare a dei bambini che giocano.

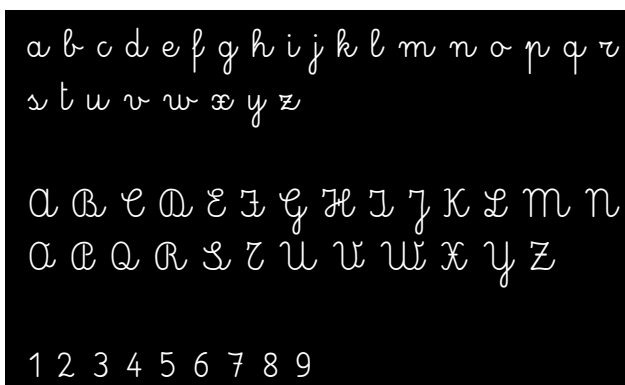


Corsivo Montessori

a b c d e f g h i j k l m n o p q r
s t u v w x y z

A B C D E F G H I J K L M N O P Q
R S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9

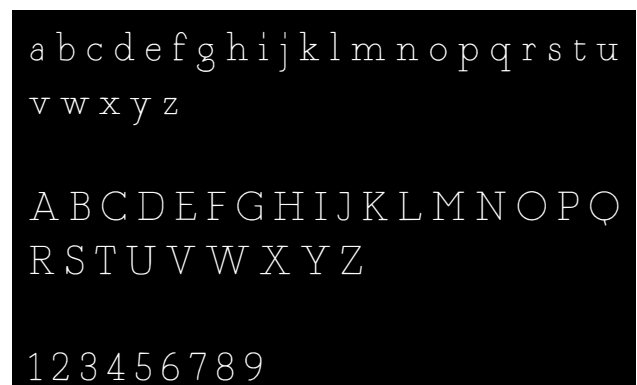


Fragment Core

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u
v w x y z

A B C D E F G H I J K L M N O P Q
R S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9



Futura Light

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t
u v w x y z

A B C D E F G H I J K L M N O P Q
R S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9



Font

I font scelti per questo progetto sono:

- **Corsivo Montessori**: un font che richiama la scrittura corsiva italiana insegnata a scuola ai bambini. Utilizzato per i titoli
- **Fragment Core**: un font che richiama alla scrittura della macchina da scrivere utilizzata per la scrittura del nome del prodotto
- **Futura Light**: un font semplice e leggibile, utilizzato per i tempi principali

Corsivo Montessori

Fragment Core

Futura Light

Colori

Il progetto grafico è realizzato semplicemente con un tracciato di colore nero, poiché a seconda della sua posizione all'interno del progetto, assume un colore differente a seconda della carta su cui è stampato.



C	0%		
M	0%	R	0
Y	0%	G	0
K	100%	B	0

Carte

Il colore di questo elemento è dato dalla carta su cui è stampato. Le carte di stampa sono:

- **Fabiano - Carta da zucchero 220 g/m²** utilizzata per il cofanetto e per le copertine dei vari libri. L'utilizzo di questa carta, di questo particolare colore è dovuta al richiamo del colore del cielo, il cielo in cui l'aeroplano di carta vola.
- **Fabiano - Grigio perla 160 g/m²** utilizzato per la struttura dei due book



Fabiano
Carta da zucchero - 220 g/m²



Fabiano
Grigio perla - 160 g/m²







Conclusioni

Questa ricerca ha cercato di realizzare un prodotto che, partendo dalla certezza dell'importanza dell'arte e dello sviluppo della creatività e della fantasia del bambino nel suo percorso di crescita e di conoscenza, lo incoraggiasse e lo guidasse a mettersi in gioco e stimolasse la sua curiosità e innata capacità creativa.

"Game Papers" è un prodotto che, come i prodotti commercializzati esaminati, segue una logica non a senso unico ma lascia al bambino il ruolo di protagonista, in quanto egli ha la possibilità di dare molteplici, se non infinite, interpretazioni individuali, di inventare storie e combinazioni sempre diverse, di conoscere attraverso lo stimolo dei sensi, come del tatto. Tutto ciò attraverso disegni e forme estremamente semplici, di immediata comunicazione. Attraverso questi giochi, il bambino accresce la propria fantasia e impara giocando.

Come ho tentato di delineare nelle pagine dedicate agli aspetti teorici, l'adesione al pensiero munariano prevede un radicale cambio di prospettiva sia nel processo di osservazione del

bambino sia nell'interpretazione del ruolo dell'adulto e questo non può che avvenire attraverso un processo trasformativo in grado di modificare lo sguardo dell'adulto sul bambino, il significato del ruolo dell'adulto nel processo educativo e l'individuazione di materiali e modalità per incoraggiare pratiche di fantasia, invenzione, creatività e immaginazione.

Per questo auspico che il mio contributo possa servire a richiamare l'attenzione su tutto ciò.

Mi auguro dunque che le idee di Bruno Munari e degli altri illustri pedagogisti analizzati, comprese nella loro interezza, possano trovare spazio, sempre più frequentemente, nelle scuole pubbliche del nostro Paese e nelle aziende produttive dedicate, contaminandone la pratica didattica e divenire un valido riferimento concettuale affinché la dimensione formativa dell'arte possa trovare la sua reale applicazione. A tal fine, essendo figlia di un'insegnante, proverò a presentare il prodotto realizzato per poter avere un riscontro pratico della sua valenza.

Sitografia

Domus, *Il metodo di Enzo Mari*

<https://www.domusweb.it/it/dall-archivio/2012/08/11/il-metodo-di-enzo-mari.html>

FrizziFrizzi:

- *Toccare la bellezza: intervista a Fabio Fornasari*

<https://www.frizzifrizzi.it/2020/01/22/toccare-la-bellezza-intervista-a-fabio-fornasari-curatore-della-mostra-tattile-su-montessori-e-munari/>

- La seconda ristampa del "Libro imbullonato" di Depero

<https://www.frizzifrizzi.it/2019/02/11/la-seconda-ristampa-del-libro-imbullonato-di-depero/>

Michela Gasparini, *Tipi alla mano*

<http://michelagasparini.com/index.php/portfolio/tipi-alla-mano/>

Tipoteca, <http://www.tipoteca.it/impara/>

On printed paper, *ABiCiDi Tipografia*

<http://www.onprintedpaper.com/abicidi-tipografia-intervista/>

Scuola in soffitta:

- *Come i bambini: 10 consigli per insegnare la creatività*

<https://scuolainsoffitta.com/2018/10/08/come-insegnare-la-creativita/>

- *Design per bambini: libri, giochi e attività ispirate a Munari*

<https://scuolainsoffitta.com/2018/04/19/design-per-bambini-libri-giochi-attivita-munari/>

MunArt, *L'arte di Bruno Munari*

<http://www.munart.org/index.php?p=0>

Reggio Children:

- *Reggio Emilia Approach*

<https://www.reggiochildren.it>

- Loris Malaguzzi

<https://www.reggiochildren.it/reggio-emilia-approach/loris-malaguzzi/>

Giunti Scuola:

- *Sviluppare il pensiero creativo a scuola*

<https://www.giuntiscuola.it/psicologiaescuola/educazione/sviluppare-il-pensiero-creativo-a-scuola/>

- *Metodo, laboratorio, creatività. Bruno Munari per la scuola*

<https://www.giuntiscuola.it/lavitascolastica/magazine/articoli/metodo-laboratorio-creativita-bruno-munari-per-la-scuola/>

Pipius:

- *Da Munari a Montessori: aiutare il bambino a fare da sè*

<https://pipius.com/da-maria-montessori-a-bruno-munari/>

- *Bruno Munari e la creatività dei bambini: libri e laboratori per piccoli designer*

<https://pipius.com/munari-e-la-creativita-dei-bambini/>

- *Intelligenze multiple, creatività e abilità cognitive: Howard Gardner e il futuro dei nostri bambini*

<https://pipius.com/intelligenze-multiple/>

- *Bambini creativi: libri, giochi e attività per stimolare la creatività*

<https://pipius.com/bambini-creativi/>

Bruno Munari:

- *Il metodo Bruno Munari*

http://www.brunomunari.it/Il_metodo_Bruno_Munari.htm

- *I Laboratori Bruno Munari*

http://www.brunomunari.it/i_laboratori.htm

Anima Mia, *Il Programma "La scatola dei giochi" con Bruno Munari*

<https://www.animamia.net/il-programma-la-scatola-dei-giochi-con-bruno-munari/>

Corraini Edizioni:

- *Enzo Mari*

<https://www.corraini.com/it/autori/scheda/275/>

Enzo-Mari

- *Bruno Munari*

<https://www.corraini.com/it/autori/scheda/125/>

Bruno-Munari

- *Katsumi Komagata*

<https://www.corraini.com/it/autori/scheda/258/>

Katsumi-Komagata

Montessori.net, *Che cos'è il Montessori*

<https://www.montessorinet.it/adolescenza/il-prototipo-la-farm-school.html?id=75%20#.XkLAPS2h0cj>

Scuola Woldorf, *Il Lavoro Manuale: Prezioso Strumento Di Crescita*

<http://www.waldorfpadova.it/risorse/articoli/lavoro-manuale-waldorf/>

Mediazione Familiare, *Creatività, pensiero creativo, un approccio creativo alla vita*

<http://www.mediazionefamiliaremilano.it/psicologia/creativita.shtml>

Igea, *Apprendimento e creatività a scuola*

<http://www.igeacps.it/apprendimento-creativita-scuola/>

Medicina Online, *Cosa può fare l'insegnante per stimolare la creatività degli alunni?*

<https://medicinaonline.co/2018/10/27/cosa-puo-fare-linsegnante-per-stimolare-la-creativita-degli-alunni/>

Edi SES, *Creatività e apprendimento* - <http://blog.edises.it/creativita-e-apprendimento-1748>

Morning Future, *Ken Robinson ha una teoria: la scuola uccide la creatività*

<https://www.morningfuture.com/it/article/2019/02/06/ken-robinson-creativita-scuola/529/>

Imparare, *La creatività nelle rappresentazioni di insegnanti di scuola primaria*

<https://www.ledonline.it/imparare/>

Pensare Creativo, *Metodo Montessori: perché aiuta la creatività*

<https://www.pensarecreativo.com/metodo-montessori/>

Progetto Orientamento Giovani, *Perché la scuola uccide la creatività?*

<https://www.pogscuola.org/2017/04/05/perche-la-scuola-uccide-la-creativita/>

Voglio insegnare.it, *Metodo Montessori: come funziona e la sua applicazione a scuola*

<https://www.voglioinsegnare.it/Articoli/metodo-montessori-come-funziona>

Crescita Personale.it:

- *A scuola di creatività: dove e come potenziare il pensiero creativo*

<http://www.crescita-personale.it/creativita/1921/scuola-e-creativita/1785/a>

- *Come alimentare la creatività a scuola*

<http://www.crescita-personale.it/creativita/1921/creativita-a-scuola-come-alimentarla/7554/a>

Mamme Acrobate:

- *Metodo Reggio Children: qui i bambini sono protagonisti!*

<https://www.mammeacrobate.com/educazione-metodo-reggio-children-malaguzzi/>

- *Il metodo Montessori: tutto quello che c'è da sapere*

<https://www.mammeacrobate.com/metodo-montessori-cose-da-sapere/>

Sassi nello stagno, *Munari e Rodari*

<http://sassinellostagno.blogspot.com/2012/01/munari-e-rodari.html>

Donna NanoPress, *Bruno Munari giochi didattici, i 5 sensi per capire ed imparare*

<https://donna.nanopress.it/mamma/bruno-munari-giochi-didattici-i-5-sensi-per-capire-ed-imparare/P285357/>

UniRC, *Progettare per i bambini:*

L'insegnamento di Bruno Munari ed Enzo Mari
https://www.unirc.it/documentazione/materiale_didattico/597_2012_322_15374.pdf

RestauraArs, *Bruno Munari: l'arte è un gioco*

<https://restaurars.altervista.org/bruno-munari-larte-e-un-gioco/>

Cielo Terra Design, *Siamo come in un Dopoguerra, per questo tornano i giochi di Bruno Munari*

<http://www.cieloterradesign.com/un-dopoguerra-tornano-giochi-bruno-munari/>

Metodo Montessori:

- *Sviluppare la creatività del bambino giocando con l'arte: attraverso i principi di Bruno Munari*

<https://www.metodomontessori.it/attivita-montessori/principi-alleducazione/bruno-munari>

- *Piani di sviluppo Montessori: l'evoluzione del bambino*

<https://www.metodomontessori.it/attivita-montessori/principi-alleducazione/piani-di-sviluppo-montessori>

- *Lo sviluppo cognitivo del bambino secondo Jean Piaget*

<https://www.metodomontessori.it/attivita-montessori/principi-alleducazione/sviluppo-cognitivo>

- *Maria Montessori*

<https://www.metodomontessori.it/maria-montessori-biografia>

Nuova Didattica, *John Dewey*

<http://nuovadidattica.lascuolaconvoi.it/agire-educativo/2-la-mediazione-plurale-nel-lavoro-educativo/john-dewey/>

Filosofico, *Sintesi di Esperienza ed educazione di Dewey*

<http://www.filosofico.net/deds21ewe46723ya.htm>

National Endowment for the Humanities,

John Dewey: Portrait of a Progressive Thinker

<https://www.neh.gov/article/john-dewey-portrait-progressive-thinker>

Verywell.mind, *Erik Erikson Quotes*

<https://www.verywellmind.com/erik-erikson-quotes-2795690>

Discorso Comune, *Maria Montessori*

<http://www.discorsocomune.info/2015/04/montessori.html>

Play Azlab, *Leo Vygotsky: biografia, fotografia e creatività*

<https://it.play-azlab.com/novosti-i-obschestvo/73644-lev-vygotskiy-biografiya-foto-i-tvorchestvo.html>

Periodico pedagogico normalista, *Lev*

Semenovich Vigotsky

<http://periodicopedagogiconormalista.blogspot.com/p/lev-semenovich-vigotsky.html>

Teorici, *la teoria di piaget sullo sviluppo mentale del bambino*

<http://www.homolaicus.com/teorici/piaget/piaget.htm>

Unicampania, *Lo sviluppo cognitivo*

https://www.psicologia.unicampania.it/images/FIT_24_CFU/materiali/PsicologiaGenerale/Gruppo2/SVILUPPO-COGNITIVO-NON-OBBLIGATORIO.pdf

Studenti, *Il metodo scolastico delle sorelle Agazzi*

https://www.studenti.it/metodo_sorelle_agazzi.html

Enciclopedia delle donne, *Rosa e Carolina*

Agazzi

<http://www.enciclopediadelledonne.it/biografie/rosa-e-carolina-agazzi/>

UniBG, Rosa e Carolina Agazzi

http://www00.unibg.it/dati/corsi/5953/51445-VALENTINA_SORELLE%20AGAZZI.pdf

Wikipedia:

- Rudolf Steiner
https://it.wikipedia.org/wiki/Rudolf_Steiner
- Jean Piaget
https://it.wikipedia.org/wiki/Jean_Piaget
- Sorelle Agazzi
https://it.wikipedia.org/wiki/Sorelle_Agazzi
- Lev Vygotskij
https://it.wikipedia.org/wiki/Lev_Semënovič_Vygotskij
- Loris Malaguzzi
https://it.wikipedia.org/wiki/Loris_Malaguzzi
- John Dewey
https://it.wikipedia.org/wiki/John_Dewey
- Erik Erikson
https://it.wikipedia.org/wiki/Erik_Erikson
- Bruno Munari
https://it.wikipedia.org/wiki/Bruno_Munari
- Maria Montessori
https://it.wikipedia.org/wiki/Maria_Montessori

Treccani:

- Gioco
<http://www.treccani.it/enciclopedia/tag/gioco/>
- Creatività
<http://www.treccani.it/enciclopedia/ricerca/Creatività/>
- Fantasia
<http://www.treccani.it/enciclopedia/ricerca/fantasia/>
- Invenzione
<http://www.treccani.it/enciclopedia/ricerca/invenzione/>
- Sviluppo
<http://www.treccani.it/enciclopedia/ricerca/sviluppo/>

Getty Images, John Dewey junior high school

<https://www.gettyimages.it/immagine/john-dewey-junior-high-school?mediatype=photog>

[raphy&phrase= john%20dewey%20junior%20high%20school&sort=mostpopular](https://www.gettyimages.it/immagine/john-dewey-junior-high-school?mediatype=photog)

Libero., Storia della carta

<https://digilander.libero.it/semarconi/storiadellacarta.htm>

Prima Edizione, Storie di libri rari e da collezione dal milleseicento ad oggi

<http://www.primaedizione.net/bibliofilia/breve-storia-della-carta/>

Tecnologicamente, La carta

<https://tecnologicamente.jimdofree.com/studio/la-carta/>

C + B, La carta è un alleato, conoscala meglio

<https://cpiub.com/2017/11/la-carta-un-alleato-conoscala-meglio/>

Sortir, Création de livre pop-up

<https://sortir.grandparissud.fr/evenements/creation-de-livre-pop-up>

Moon Picnic, Drawing Cards 2. a train-load of

<https://moonpicnic.com/product/drawing-cards-2-a-train-load-of/>

Mercatino dei piccoli, libri, arte, giappone e munari: katsumi komagata

<https://mercatinodepiccoli.com/2013/10/libri-arte-giappone-e-munari-katsumi-komagata/>

Mutty, Du bleu au bleu

<http://www.mutty.it/prodotto/du-bleu-au-bleu/>

Donna Moderna, Giochi creativi per bambini

<https://www.donnamoderna.com/mamme/bambini/giochi-creativi>

ICON Design, Depero Futurista: di nuovo in stampa il "libro imbullonato"

<https://icondesign.it/products/fortunato-depero-libro-imbullonato/>

Montanari Racine, *La storia della carta*

http://montanari.racine.ra.it/iper_agenda21/carta/storia.htm

La Stampa, *L'importanza della lettura per i bambini*

<https://www.lastampa.it/mamme/2016/01/25/news/l-importanza-della-lettura-per-i-bambini-1.36554721>

Debbie Bibo

- Paper Monsters by Oscar Sabini

<https://www.debbiebiboagency.com/paper-monsters>

- Paper Zoo by Oscar Sabini

<https://www.debbiebiboagency.com/paper-zoo>

ZELDAwasaWRITER, *Un libro fai da te per chi ama la carta*

<https://zeldawasawriter.com/2015/09/libro-di-fai-da-te-per-chi-ama-la-carta/>

Museo Tattile Statale Omero, *Toccare la bellezza*

http://www.museoomero.it/main?p=mostre-2019-2020_toccare-la-bellezza-montessori-munari

Architetti.com, *Bruno Munari e Maria Montessori insieme ad Ancona, Toccare la bellezza*

<https://www.architetti.com/munari-montessori-ancona.html>

Artebambini, *Libri fatti a mano*

<https://www.artebambini.it/formazione/prossimi-appuntamenti/libri-fatti-a-mano-senigallia-20/>

Grafiche Fioroni

<http://www.grafichefioroni.it>

Bibliografia

Renato De Fusco, *Storia del Design*

1985 - Editori Laterza

Bruno Munari, *Fantasia*

1977 - Editori Laterza

Bruno Munari, *Da cosa nasce cosa*

1981 - Editori Laterza

Bruno Munari, *Design e comunicazione visiva*

1968 - Editori Laterza

Bruno Munari, *Artista e Designer*

1971 - Editori Laterza

Bruno Munari, *Good Design*

1963 - Corraini

Beba Restelli, *Giocare con tatto*

2002 - Le Comete

David Chipperfield, *Domus*

2020 - n°1042

Artebambini:

- *Pubblicità*, 2007 - n°7

- *L'arte di narrare, omaggio a Gianni Rodari*,

2010 - n°19

- *Carta*, 2013 - n°32

- *Libri d'artista*, 2014 - n°35

- *Collage*, 2018 - n°49

- *Creatività*, 2018 - n° 52

Agnese Baruzzi, *Libri fatti a mano*

2016 - Artebambini

Maria Montessori, *Il segreto dell'infanzia*

1972 - Garzanti

Maria Montessori, *La mente del bambino*

1987 - Garzanti

Maria Montessori, *Come educare il*

potenziale umano

1992 - Garzanti

Ai miei cari, al mio fidanzato ed ai miei amici che mi hanno sostenuto, supportato e sopportato in questo percorso di studi. Un grazie anche a tutti coloro che mi hanno aiutato nella progettazione e nella realizzazione di questo progetto.

Grazie



“Giocare è una cosa seria! I bambini di oggi sono gli adulti di domani, aiutiamoli a crescere liberi da stereotipi, aiutiamoli a sviluppare tutti i sensi, aiutiamoli a diventare più sensibili. Un bambino creativo è un bambino felice!”

Bruno Munari

Il Progetto “Game Papers” nasce dall’idea di voler fondere il mondo del bambino e della sua innata creatività con quello della carta e delle sue molteplici varietà, caratteristiche e applicazioni ed è rivolto principalmente alla fascia d’età 5-7.

La carta è uno dei materiali con cui i bambini, sin dalla più tenera età, entrano in contatto; con la carta essi riescono a creare e manipolare, fare pezzetti, ritagliare perché i bambini hanno la capacità di giocare e creare anche con i più semplici materiali mettendo in atto la loro fantasia.

Nella quotidianità l’approccio dei bambini al mondo della carta è spontaneo e istintivo ma, attraverso questo progetto, lo si vuole rendere più intenzionale e guidato, per dare ad essi una visione più ampia e formale. Come? Attraverso due modalità, una educativa e una creativa. L’aspetto educativo avviene con la narrazione della storia della carta, dalla scoperta fino ad oggi e l’uso che ne hanno fatto i popoli antichi. Poi si presenta al bambino un campionario nel quale vengono messe in evidenza alcune caratteristiche della carta (spessore, grana, colore, ecc.) per scoprirla nelle sue varie tipologie, qualità, differenze ed uguaglianze attraverso il tatto, inteso come uno dei sensi privilegiati nel percorso di conoscenza del bambino. L’aspetto creativo viene messo in campo dando a disposizione del bambino materiali e strumenti, carte di diverso tipo e spunti di attività manuali nelle quali mettersi in gioco e adoperarsi con creatività e fantasia.

Obiettivo

Il progetto sviluppato Game Papers ha lo scopo di avvicinare il bambino al mondo della carta. Oltre a conoscere il mondo della carta, la sua storia e le sue caratteristiche, questo prodotto mira a potenziare il senso tattile e visivo, la discriminazione di contrasti, l’arricchimento lessicale, la manualità, la fantasia e la creatività del bambino.

L’importanza dell’arte nello sviluppo del bambino

John Dewey



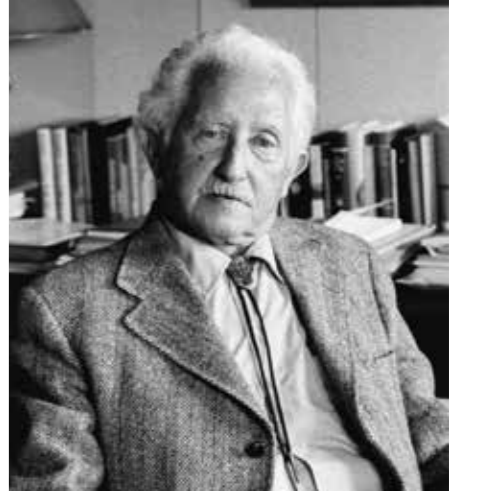
“Credo che l’educazione sia il metodo fondamentale per il progresso e la riforma sociale.”

Maria Montessori



“Il lavoro creativo, nel suo svolgimento, coinvolge numerose capacità cognitive e un bambino assorto a dipingere, scrivere, danzare, comporre, altro non fa che pensare con i propri sensi.”

Erik Erikson



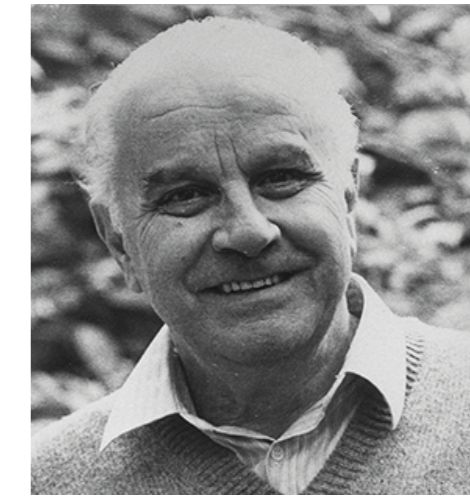
“Nel nostro percorso di vita attraversiamo 8 conflitti e in base all’esito di tali crisi possiamo sperimentare un vissuto positivo oppure un vissuto travagliato, fatto di sfiducia, angoscia e dubbi.”

Jean Piaget



L’intelligenza è quella cosa che usi quando non sai che fare. La conoscenza è un sistema di trasformazioni che diventa progressivamente adeguato.

Loris Malaguzzi



“...i bambini costruiscono la propria intelligenza. Gli adulti devono fornire loro le attività ed il contesto e soprattutto devono essere in grado di ascoltare...”

Lev Vygotskij



Ciò che un bambino può fare oggi con un aiuto, domani sarà in grado di farlo da solo. L’apprendimento è come una torre, bisogna costruirlo un passo alla volta.”

Bruno Munari



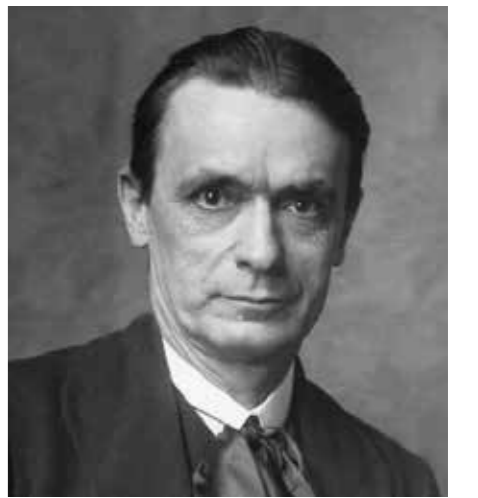
“Ci dobbiamo occupare dei bambini e dare loro la possibilità di formarsi una mentalità più elastica, più libera, meno bloccata, capace di decisioni. E anche un modo per affrontare la realtà, sia come desiderio di comprensione che di espressione.”

Rosa Agazzi



“Riformare non significa sempre demolire, ma riordinare, sostituire, modificare, considerando che un’istituzione che si mantiene stazionaria ne’ suoi principi e ne’ suoi mezzi, finisce col cadere travolta dalla marcia ascendente del progresso”

Rudolf Steiner



“L’insegnamento non è solo un freddo passaggio di informazioni, ma è una relazione tra due esseri umani, in cui uno è assetato di conoscenza e l’altro è votato a trasmettere tutto il proprio sapere, umano ed intellettuale.”



Giochi d’artista “senza regole”
Bruno Munari e Giovanni Belgrano, Danese, 1970-1976



Depero Futurista
Fortunato Depero, Tipografia Mercurio, 1927



Il giardino delle farfalle
Philippe Ug, White Star Edizioni, 2015



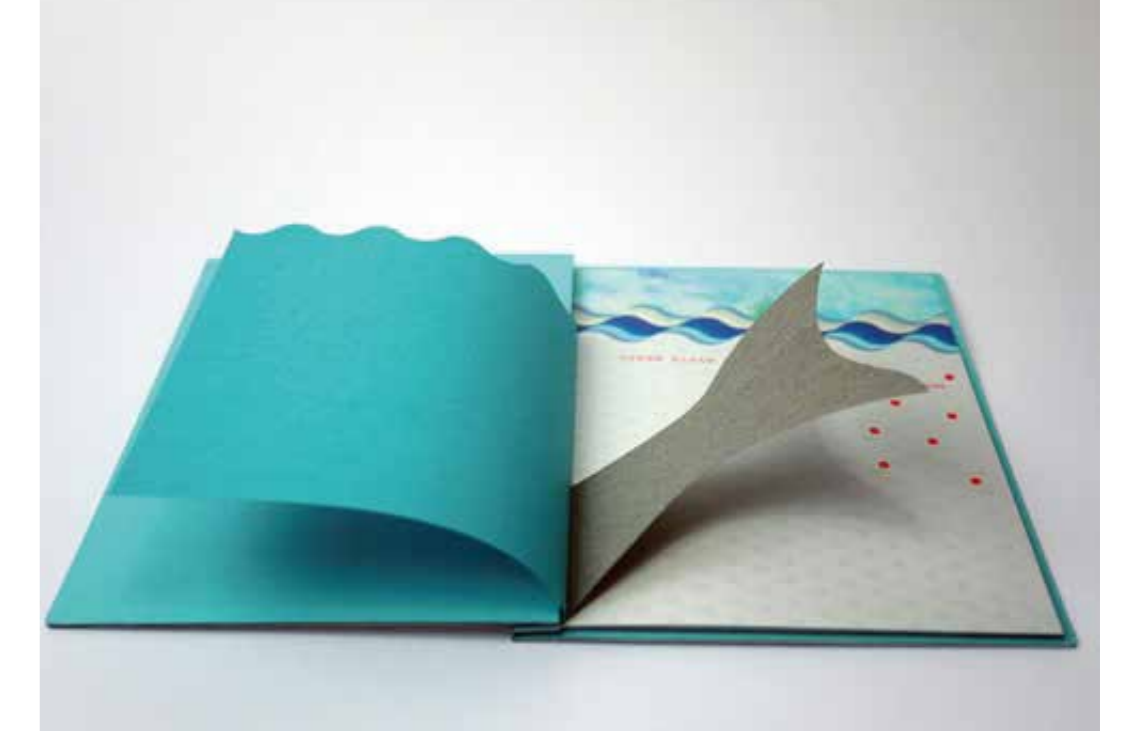
Libro illeggibile MN1
Bruno Munari, Corraini, 1984



I prelibri
Bruno Munari, Corraini, 1980



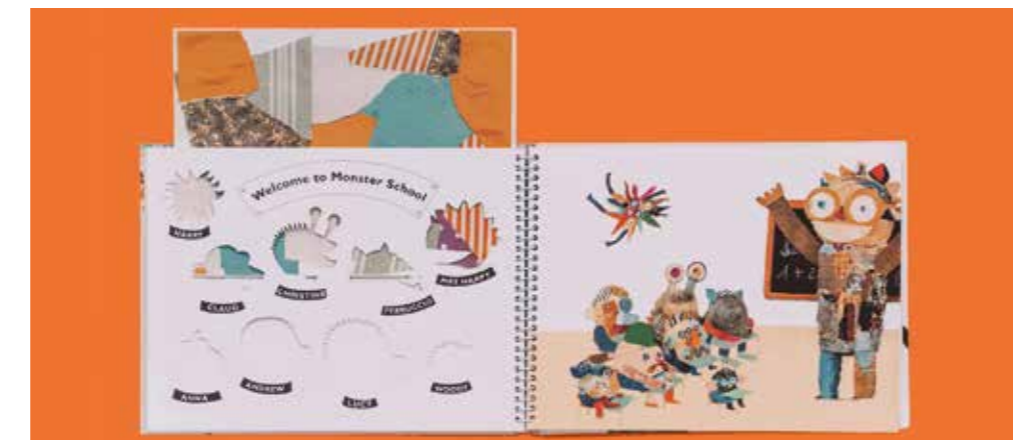
Giochi di piume
Philippe Ug, White Star Edizioni, 2012



Du blue au blue
Katsumi Komagata, Les trois ours, 2011



Carte da disegno
Enzo Mari, Corraini, 1970



PAPER ZOO, Create collage animals
Oscar Sabini, Thames & Hudson, 2015



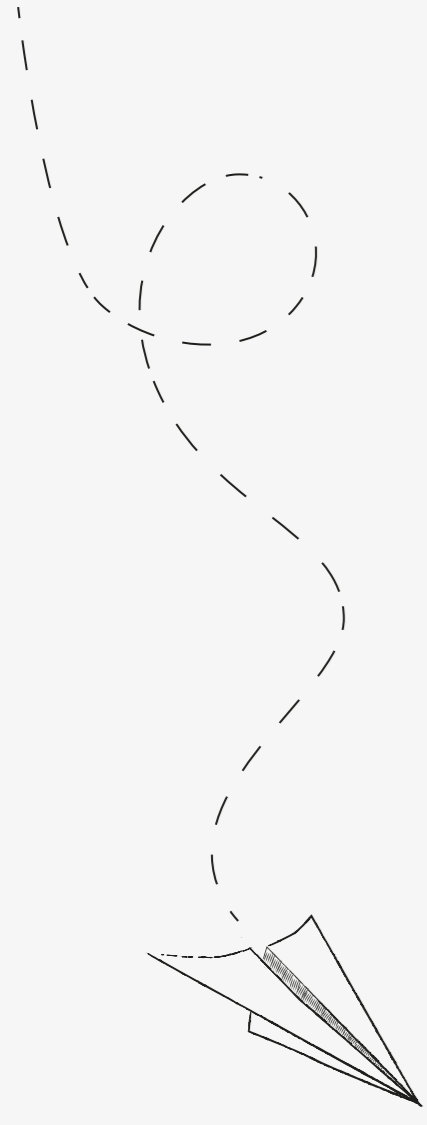
PAPER MONSTERS, Make monsters collages!
Oscar Sabini, Thames & Hudson, 2017



Nella nebbia di Milano
Bruno Munari, Corraini, 1968



Du jaune au rouge
Katsumi Komagata, Les trois ours, 2014



Game Papers
conosci e gioca con la carta

Colore di stampa

■	C	0%	
	M	0%	R 0
	Y	0%	G 0
	K	100%	B 0

Carte

- Fabriano
Carta da zucchero
220 g/m²
- Fabriano
Grigio perla
160 g/m²

Font

Corsivo Montessori

a b c d e f g h i j k l m n o p q
r s t u v w x y z

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9

a b c d e f g h i j k l m n o p q
r s t u v w x y z

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Fragment Core

a b c d e f g h i j k l m n o p q
r s t u v w x y z

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9

a b c d e f g h i j k l m n o p q
r s t u v w x y z

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Futura

a b c d e f g h i j k l m n o p
q r s t u v w x y z

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9

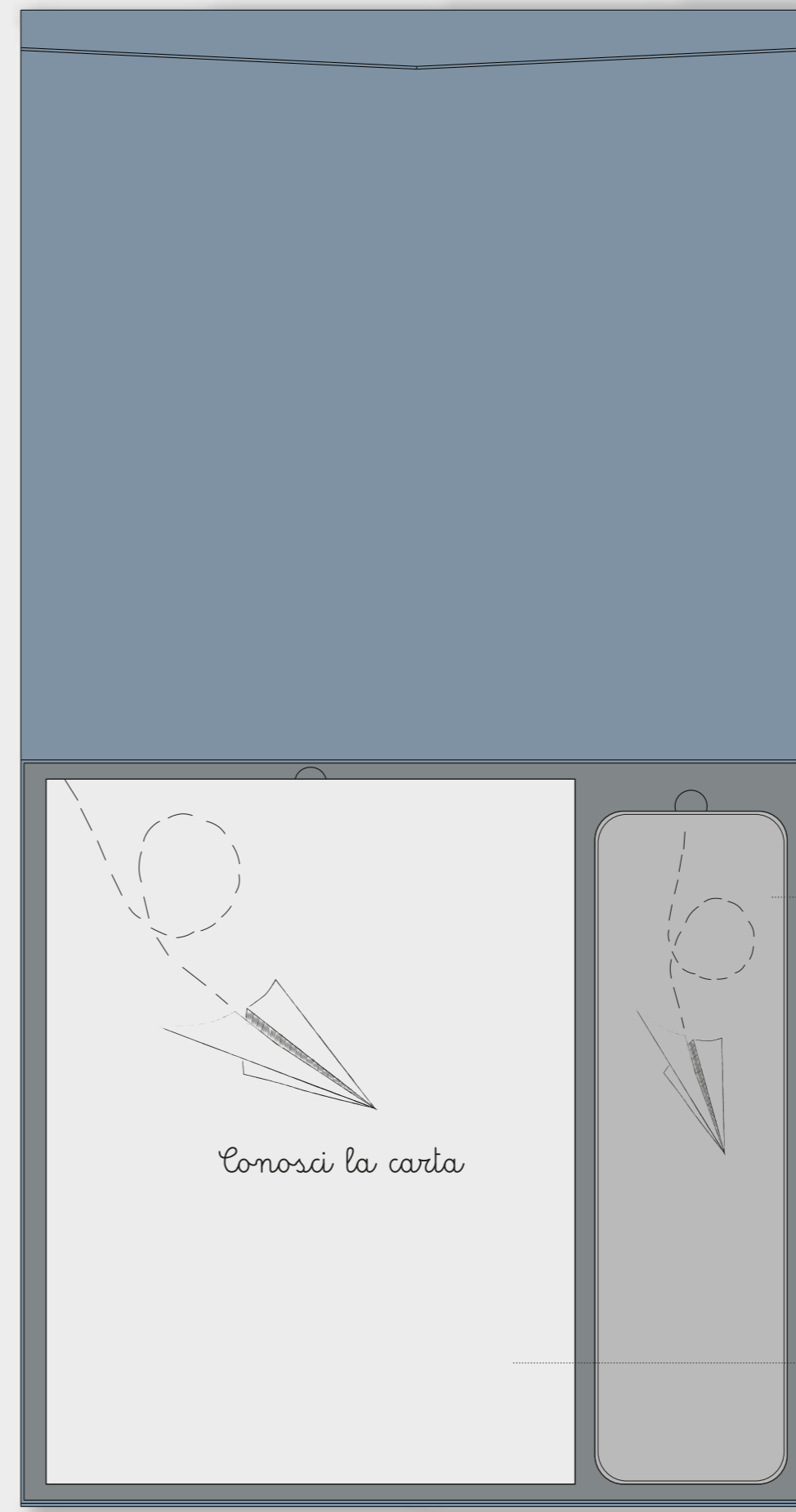
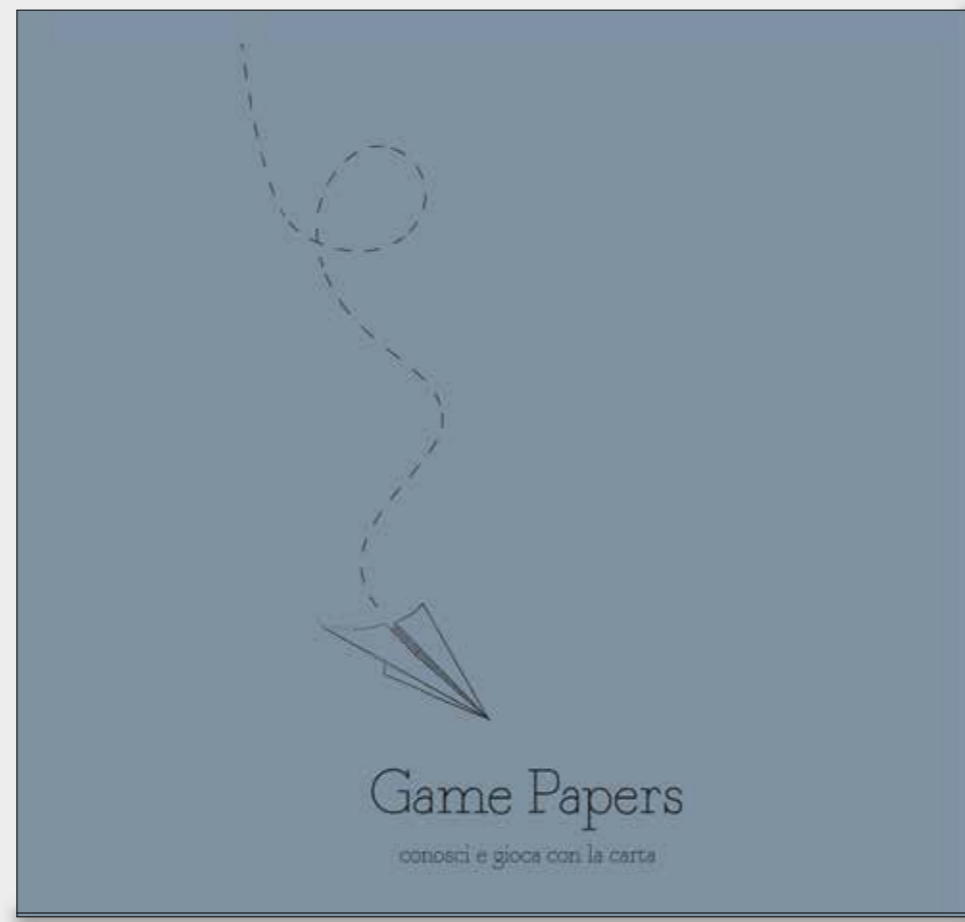
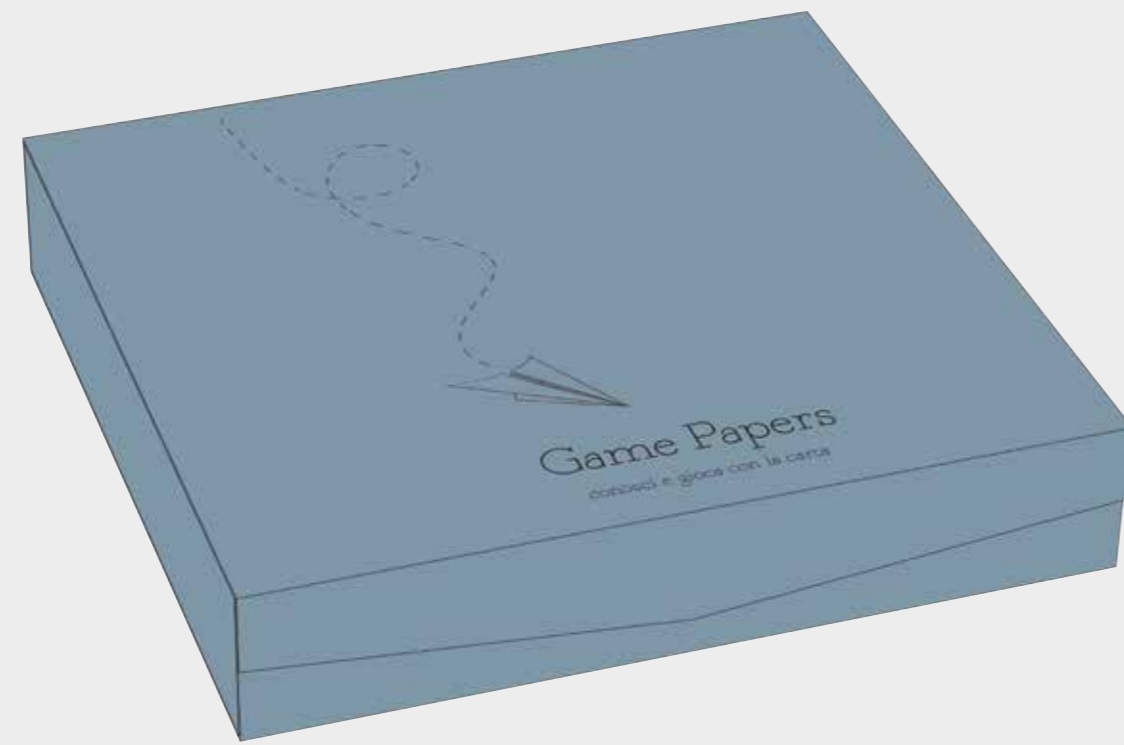
a b c d e f g h i j k l m n o p
q r s t u v w x y z

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9

COFANETTO

Il cofanetto a chiusura magnetica è l'elaborato che ha la funzione di raccogliere, e impreziosire il lavoro svolto. All'interno sono previsti due supporti, uno a sinistra per inserire i due book e uno a destra per poter riporre l'astuccio degli strumenti.



Dimensioni: 240 x 250 x 50 mm
Materiale: cartone
Rivestimento: carta da zucchero 220 g/m²

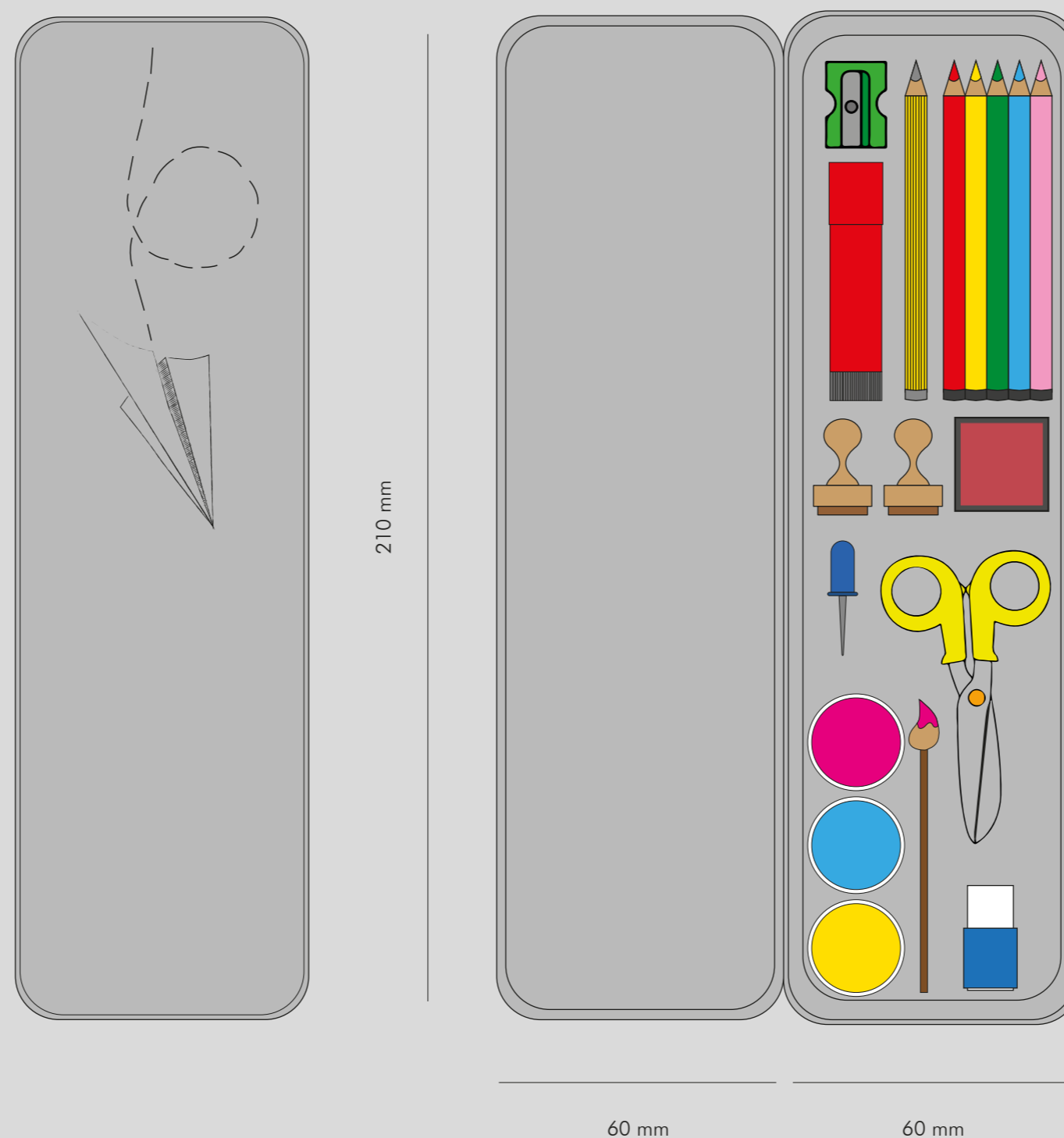
Astuccio

2 Book

ASTUCCIO

Strumenti per giocare con la carta

Ai due book viene aggiunto un astuccio in metallo contenente i principali strumenti necessari a svolgere le attività con la carta: forbici per tagliare, punteruolo per trapungere, matita per disegnare, timbri per stampare... Tutti oggetti che i bambini già posseggono ma che completano il prodotto che può essere utilizzato in qualunque momento.



Dimensioni: 60 x 210 x 20 mm
Materiale: alluminio

Strumenti:

- Forbici
- Matita
- Gomma
- Temperino
- Punteruolo
- Pennello
- Colori a pastello
- Inchiostro timbri
- Timbri
- Acquarelli
- Colla

CONOSCI LA CARTA

Il book "Conosci la carta" è strutturato in modo da poter avvicinare i bambini al mondo della carta. Contiene due tipi di prodotti:

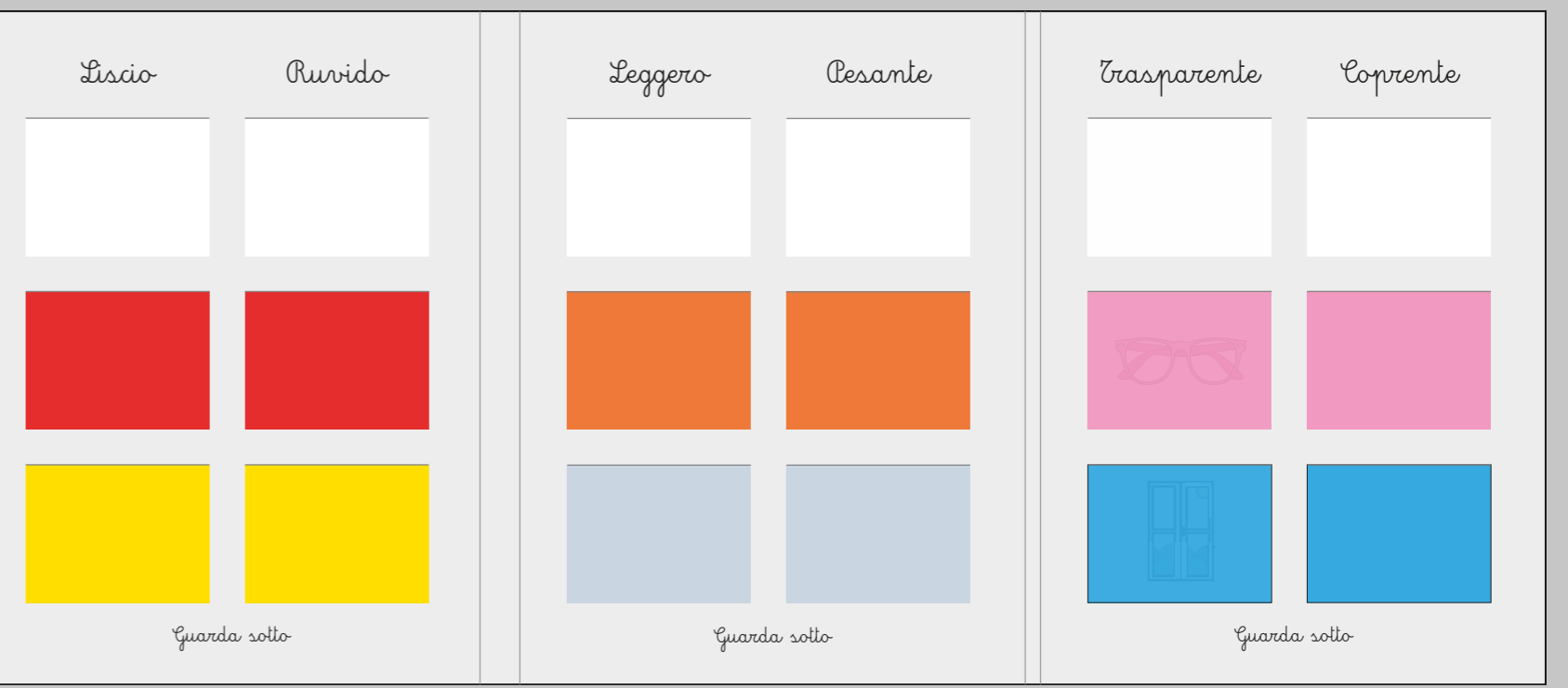
- Alla scoperta della carta
- Campionario

Entrambi sono strumenti che, tra storie ed esperienze sensoriali, aiutano il bambino a capire ed entrare nel mondo della carta alla scoperta di colori, finiture, grammature; un mondo perfetto per giocare, aprire la propria mente e stimolare la propria creatività.

Dimensioni: • Chiuso: 165 x 220 mm • Aperto: 690 x 220 mm



ALLA SCOPERTA DELLA CARTA



CAMPIONARIO

ALLA SCOPERTA DELLA CARTA

Dimensioni: 148 x 210 mm

Materiale:

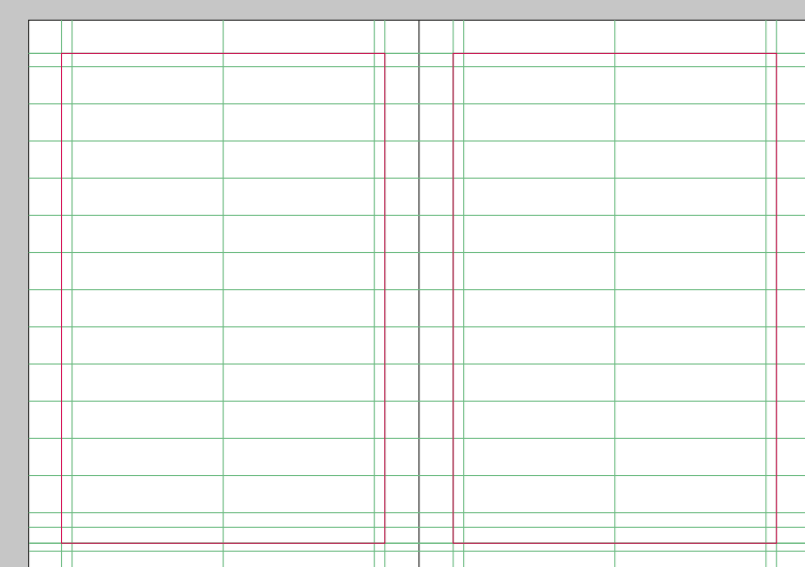
- Copertina/Fabiano Carta da zucchero 220 g/m²
- Interno/Fabiano Copy 120 g/m²

Rilegatura: punti metallici



CAMPIONARIO

CATEGORIA	CONTRASTO	IMMAGINE ASSOCIATA	CARTA UTILIZZATA
Liscio come	→ MELA		• Fabriano Copy Tinta 200 g/m ² • Favini Prisma MR 220 g/m ²
Rurido come	→ FRAGOLA		
Liscio come	→ BANANA		• Fabriano Copy Tinta 200 g/m ² • Fabriano MR 220 g/m ²
Rurido come	→ LIMONE		
Liscio come	→ PALLONCINO		• Fabriano Copy Tinta 80 g/m ² • Fabriano Copy Tinta 300 g/m ²
Besante come	→ PALLONE		
Liscio come	→ PIUMA		• Fabriano Copy Tinta 80 g/m ² • Fabriano Copy Tinta 300 g/m ²
Besante come	→ PIOMBO		
Trasparente come	→ OCC. VISTA		• CWR Carta Velina 20 g/m ² • Fabriano Copy Tinta 120 g/m ²
Coprente come	→ OCC. SOLE		
Trasparente come	→ FINESTRA		• CWR Carta Velina 20 g/m ² • Fabriano Copy Tinta 120 g/m ²
Coprente come	→ TENDA		



Margini Superiore: 12,5 mm Inferiore: 13 mm Destra: 13 mm Sinistra: 13 mm



Elementi grafici Titolo Nero - pt 55 Fragment Coret Testo Nero - pt 15 Futura Light



Illustrazioni a cura di Mattia Chelli

GIOCA CON LA CARTA

Il book "Giochiamo con la carta" è strutturato in modo da lasciare libero il bambino di creare, attraverso la manualità e la sua fantasia, manufatti di carta.

Per questo vengono forniti alcuni prodotti:

- La carta per giocare
- Giochiamo con la carta
- La carta per la creatività
- La tasca delle creazioni

Risulta essere perciò un book operativo per giocare e creare attraverso specifici strumenti.

Dimensioni: • Chiuso: 165 x 220 mm • Aperto: 690 x 220 mm



LA CARTA PER GIOCARE



GIOCHIAMO CON LA CARTA



LA CARTA PER CREARE



LA TASCA DELLE CREAZIONI

LA CARTA PER GIOCARE

Dimensioni: 150 x 210 mm

Materiale:

- Copertina/Fabiano Carta da zucchero 220 g/m²
- Interno/cartoncini vari

Rilegatura: con bulloni



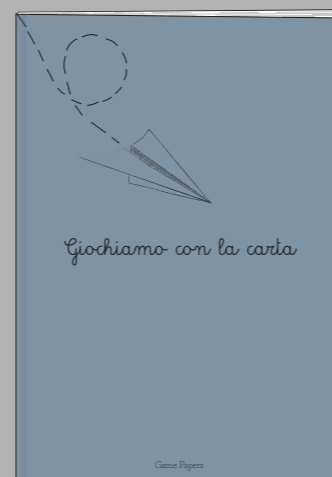
GIOCHIAMO CON LA CARTA

Dimensioni: 148 x 210 mm

Materiale:

- Copertina/Fabiano Carta da zucchero 220 g/m²
- Interno/Fabiano Copy 120 g/m²

Rilegatura: brossura



Margini Superiore 12,5 mm Inferiore 13 mm Destra 12,5 mm Sinistra 12 mm

Titolo Nero - pt 55 Fragment Coret

Testo Nero - pt 15 Futura Light



Testo Nero - pt 25 Font misti

Titolo Nero - pt 25 Letters Dots **Titolo** Nero - pt 15 Futura Light

Testo Nero - pt 25 Letters Dots

LA CARTA PER CREARE

Dimensioni: 150 x 210 mm

Materiale:

- Copertina/Fabiano Carta da zucchero 220 g/m²
- Interno/Fabiano Copy2 80 g/m²

Rilegatura: blocco con colla



LA TASCA DELLE CREAZIONI

Dimensioni: 140 x 210 mm

Materiale:

- Copertina/Fabiano Carta da zucchero 220 g/m²

Rilegatura: tasca applicata al book 2





Conosci la carta - book 1

Gioca con la carta - book 2



Alla scoperta della carta - la storia della carta



Giociamo con la carta - 10 proposte di attività



La carta per giocare - blocco di carte differenti per le attività



Campionario - carte messe a contrasto per la conoscenza



La carta per creare - blocco di carta bianca per le creazioni



La tasca delle creazioni - tasca per contenere le attività fatte