"Fare per capire"

Percorso ispirato al metodo di Bruno Munari

Premessa

Il presente progetto nasce dall'esigenza di offrire ai bambini di 5 anni uno spazio di ricerca e sperimentazione in cui la creatività non sia intesa come espressione spontanea e incontrollata, ma come capacità di trovare soluzioni originali attraverso la conoscenza dei materiali e delle tecniche. Riferimento teorico fondamentale è il lavoro di Bruno Munari, artista e designer che ha rivoluzionato la didattica dell'infanzia sintetizzando il suo approccio nel celebre motto: "Se ascolto dimentico, se vedo ricordo, se faccio capisco".

Alla soglia della scuola primaria, il bambino di 5 anni possiede una manualità in via di affinamento e una forte curiosità cognitiva. Il progetto si inserisce in questo contesto per trasformare la curiosità in metodo di esplorazione attiva, destrutturando lo stereotipo visivo (il classico disegno "copiato" o prestabilito dall'adulto) in favore del pensiero divergente.

Introduzione

Il progetto si ispira al pensiero e alla metodologia di Bruno Munari. Nel delicato anno che precede il passaggio alla scuola primaria, il percorso non punta alla trasmissione di nozioni o alla ripetizione di schemi e cornici in serie. Al contrario, mira a sviluppare il pensiero divergente, la logica e l'autonomia critica attraverso l'azione diretta e la ricerca personale.

L'approccio munariano si fonda sul principio del "capire come si fa facendo". I bambini hanno già il loro bagaglio di competenze che in questo percorso vengono valorizzate, trasformando lo spazio in un vero e proprio laboratorio di sperimentazione. Attraverso l'esplorazione tattile, lo studio delle forme, la scomposizione della realtà e il gioco con le regole dei materiali, i bambini imparano a non fermarsi alla prima soluzione, ma a cercarne di sempre nuove ed originali.

I principi chiave del metodo che in questo percorso guideranno il nostro lavoro saranno:

- Imparare facendo: non spiegare la teoria prima ma partire dai materiali e dall'esplorazione diretta;
- Plasticità e tattilità: stimolare la conoscenza attraverso le mani;

- Metodo e regola: progettare non significa inventare a caso, ma scoprire le regole interne degli elementi;
- Pensiero divergente: cercare tante soluzioni diverse ad uno stesso problema, evitando il classico "si fa così".

In questa prospettiva, l'errore non è un fallimento ma una componente fondamentale del percorso creativo e della scoperta.

Obiettivi

Il sé e l'altro

- Sviluppare autostima e fiducia in sé attraverso la libera espressione creativa e l'esplorazione autonoma
- Accettare l'errore e l'imprevisto come elementi naturali e positivi del processo di scoperta e di gioco
- Collaborare con i compagni nella realizzazione di progetti, imparando a negoziare e a condividere regole comuni

Il corpo e il movimento

- Affinare la motricità fine e la coordinazione oculo manuale attraverso la manipolazione, il taglio, la piegatura e l'incastro di differenti materiali
- Sviluppare la percezione plurisensoriale, imparando a distinguere e nominare le diverse sensazioni tattili
- Controllare il gesto grafico variando l'uso dello spazio, la pressione, la velocità e il ritmo del segno

Immagini, suoni e colori

- Esplorare le potenzialità dei materiali di uso comune, di recupero e naturali, scoprendone le qualità plastiche, visive e strutturali
- Esercitare il pensiero divergente, trovando molteplici soluzioni espressive e formali senza dipendere da modelli predefiniti o stereotipati
- Sperimentare con tecniche artistiche non convenzionali

I discorsi e le parole

- Arricchire il lessico specifico legato alle qualità dei materiali
- Raccontare e argomentare il proprio processo creativo
- Sviluppare competenze di pre-lettura attraverso la creazione e la lettura di libri illeggibili, libri tattili e sequenze narrative puramente visive

La conoscenza del mondo

- Raggruppare, ordinare e classificare i materiali in base a criteri diversi
- Individuare e riprodurre ritmi, simmetrie e moduli spaziali attraverso l'accostamento e la ripetizione di forme geometriche
- Formulare ipotesi e verificare soluzioni a problemi pratici di costruzione
- Esercitare capacità di orientamento e organizzazione spaziale

Attività

Il percorso verrà organizzato in 9 incontri che seguono un crescendo di complessità, partendo dal corpo e dai sensi per arrivare alla progettazione e alla narrazione visiva.

1. I messaggi delle mani
   Esplorazione ad occhi chiusi dei materiali
   Creazione di una sequenza tattile da far leggere ai compagni
2. Il gioco delle carte
   Esplorazione di vari tipi di carte
   Creazione di un "libro illeggibile" personale
3. Segni e Texture
   Frottage
   Catturiamo la pelle delle cose
4. Timbri e texture
   Impronta e ripetizione modulare
   Creazione di motivi grafici e pattern ritmici
5. Da una forma nascono cose
   Da una stessa forma geometrica consegnata a ciascuno, ogni bambino dovrà inventare un disegno
   Condivisione poi con i compagni
6. Le forme casuali
   Strappi di carta a mani nude
   Collage partendo dagli strappi che evocano immagini impreviste e narrazione ai compagni
7. Albero 3D
   Creazione di un proprio albero utilizzando materiali naturali e non
8. Costruire nello spazio
   "Sculture da viaggio" di Munari
9. Conclusione del percorso
   Mostra delle produzioni e condivisione

Materiali (a titolo esemplificativo ma assolutamente non esaustivo)

Carta velina, carta crespa, carta forno, carta stagnola, cartone da imballaggio, cartone ondulato

Acetato trasparente e colorato

Foglie, cortecce, ramoscelli, conchiglie, sassolini, semi, legumi

Ritagli di stoffa, nastri, lana, rafia, spago

Spugne, sughero, pluriball

Tappi di sughero e di plastica, rocchetti vuoti

Argilla o creta

Forbici, colla, pinzatrici, pastelli a cera, matite colorate.

Destinatari

Il percorso riguarderà l'intero gruppo dei grandi e si svolgerà nelle mattinate di martedì, mercoledì e giovedì.

Avrà una durata di tre settimane, per un totale quindi di 9 incontri.

Ruolo dell'insegnante

Nei laboratori ispirati al Metodo Bruno Munari, il ruolo dell'insegnante subisce una rivoluzione: il docente non è colui che trasmette un sapere o un modello da copiare, ma un facilitatore e un "regista" dell'esperienza. Il motto che riassume perfettamente questo approccio pedagogico è: "Non dire cosa fare, ma come fare".

Il ruolo dell'educatore o dell'insegnante si articola in sei pilastri fondamentali:

- Insegnare le tecniche, non i contenuti: L'insegnante offre ai bambini gli strumenti tecnici e le regole operative di una determinata pratica artistica o manipolativa (es. come usare il frottage, come si taglia un cartoncino, come si usa una texture), ma non suggerisce mai il tema o il soggetto da realizzare. Non esistono binari prestabiliti come "oggi disegniamo una casa".
- Condurre attraverso l'esempio pratico: L'adulto comunica facendo. Invece di spiegare a parole o dare nozioni teoriche astratte, l'insegnante mostra l'azione e le potenzialità dei materiali attraverso dimostrazioni pratiche immediate, stimolando nei bambini l'istinto naturale dell'imitazione attiva.
- Essere uno "Starter" (e non un giudice): Il docente agisce da animatore e attivatore della curiosità. Uno degli aspetti più rigidi e importanti del metodo è l'assoluta assenza di giudizio valutativo. L'insegnante non dice "bello", "brutto", "giusto" o "sbagliato", eliminando così l'ansia da prestazione e la frustrazione dell'errore. L'errore stesso viene accolto come una variante imprevista del processo creativo.
- Progettare lo spazio e preparare i materiali: Il vero lavoro dell'insegnante avviene prima che il laboratorio inizi. Il suo compito è allestire un ambiente visivamente pulito, ordinato e stimolante, offrendo una varietà accurata di materiali (carte di pesi diversi, elementi naturali, materiali di recupero) disposti in modo che i bambini possano esplorarli in autonomia.
- Custodire l'autonomia (Senza abbandonare): Munari sottolineava che "libertà non è abbandono". L'insegnante vigila sull'andamento del laboratorio affinché gli strumenti vengano usati in modo sicuro e corretto (evitando il caos distruttivo), ma si posiziona un passo indietro per non sostituirsi mai al bambino, rispettando i suoi tempi e lasciando che l'incontro tra caso e fantasia fluisca liberamente.
- Focalizzarsi sul processo, non sul prodotto: Mentre la scuola tradizionale tende a valutare l'elaborato finale, l'insegnante "munariano" valorizza la sperimentazione, la scoperta multisensoriale e la riflessione durante il fare. Il "pezzo d'arte" finale è solo il residuo visivo di un percorso di pensiero molto più importante.