

DANIELA ANTONELLO - GIUSEPPE FORTI

2

# Occhio... all'immagine!

Quaderni operativi di Educazione all'Immagine  
per la Scuola Elementare

Classe Seconda



Signum  
SCUOLA

DANIELA ANTONELLO - GIUSEPPE FORTI

# Occhio... all'immagine!

Quaderni operativi di Educazione all'Immagine  
per la Scuola Elementare

**Classe Seconda**

Signum  
SCUOLA

TUTTI I DIRITTI SONO RISERVATI

E' vietata la riproduzione anche parziale dell'opera,  
come pure l'utilizzazione editoriale degli spunti  
e delle soluzioni metodologiche che la caratterizzano

© 1993 by Signum Scuola® - Padova

**Signum Scuola®** - Una Divisione Editoriale del Gruppo Offset Invicta S.p.A.  
35010 LIMENA/PADOVA - ZONA INDUSTRIALE - VIA DEL SANTO, 183  
TEL. 049/8840443 - 8840588 (7 linee r.a.) - FAX 049/8840791

Ristampe

6    5    4    3    2    1    0                    1996    1995    1994    1993

Stampato per conto della Signum Scuola  
dall'OFFSET INVICTA S.p.A. - Limena/Padova

*Nel caso di eventuali omissioni o errori di attribuzione,  
la Casa Editrice assicura dietro segnalazione le dovute  
correzioni nelle prossime ristampe.*

Disegni di Marina Forti  
Elaborazioni pittorico/grafiche e realizzazioni plastiche di Daniela Antonello  
Grafica e impaginazione di Giuseppe Forti

*In copertina: Paul Klee, Senecio (part.). Olio su tela applicato su tavola. Basilea, Kunstmuseum*

*Daniela Antonello e Giuseppe Forti, prima di diventare direttori didattici, hanno insegnato per diversi anni nelle scuole elementari della provincia di Padova.  
In particolare Daniela Antonello ha svolto esperienze di tipo pittorico/grafico ed attività di animazione teatrale nella scuola anche in corsi di formazione per docenti.  
Giuseppe Forti si è occupato di audiovisivi, ed è stato formatore dell'I.R.R.S.A.E. VENETO nel piano pluriennale di aggiornamento relativo ai Nuovi Programmi per la scuola Elementare.  
La presente serie di quaderni operativi è frutto di un lavoro collaborativo da parte degli autori in ciascuna fase della sua realizzazione. Si precisa comunque che Daniela Antonello ha curato principalmente le parti relative a Immagine e percezione, Tecniche e materiali, Giuseppe Forti le parti relative a Immagine e comunicazione, Immagine e media tecnologici e la ricerca iconografica.*

Gli autori ringraziano gli alunni e i docenti della Scuola Elementare Statale "R. Lambruschini" di Padova e del Circolo Didattico di San Giorgio in Bosco (PD) per la maggior parte dei materiali riprodotti.

Il presente quaderno operativo fa parte di una serie di cinque, uno per classe, che si richiamano, per struttura curricolare generale e per le singole proposte di lavoro, alla guida didattica "TUTTIMMAGINE", degli stessi autori. La guida è uno strumento indispensabile per l'insegnante, genitore o altro educatore, per poter condurre in modo approfondito il lavoro.

Ogni quaderno si suddivide, in linea di massima, nelle stesse parti proposte dalla guida che si riconoscono dallo stesso colore dei fondini dei titoli:

- IMMAGINE E PERCEZIONE :	blu/cyan
- IMMAGINE E COMUNICAZIONE:	violetto
- TECNICHE E MATERIALI:	rosso magenta
- IMMAGINE E MEDIA TECNOLOGICI:	rosso arancio (II° ciclo)
- APPROCCIO ALL'OPERA D'ARTE:	giallo (II° ciclo)

I titoli di ogni pagina hanno principalmente la funzione di richiamare agli insegnanti l'argomento e i relativi obiettivi didattici riportati nell'indice del quaderno. Gli esercizi sono raggruppati, per esigenze di esposizione, più o meno nello stesso ordine suggerito dalla guida, però si ritiene essenziale che i vari filoni: Percezione, Comunicazione, Tecniche ecc., siano proposti ai bambini in modo "parallelo" evitando che, per esempio, tutti gli esercizi sulla percezione vengano svolti all'inizio dell'anno e quelli sulle tecniche alla fine. Naturalmente le varie unità vanno proposte tenendo conto delle difficoltà che quel particolare "gruppo-classe" potrebbe incontrare. Gli esercizi possono essere semplificati o approfonditi, ripetuti, ampliati, ed usati, con le dovute varianti, anche come prove di verifica.

In ogni caso la quantità delle proposte è tale da permettere una eventuale scelta da parte degli insegnanti.

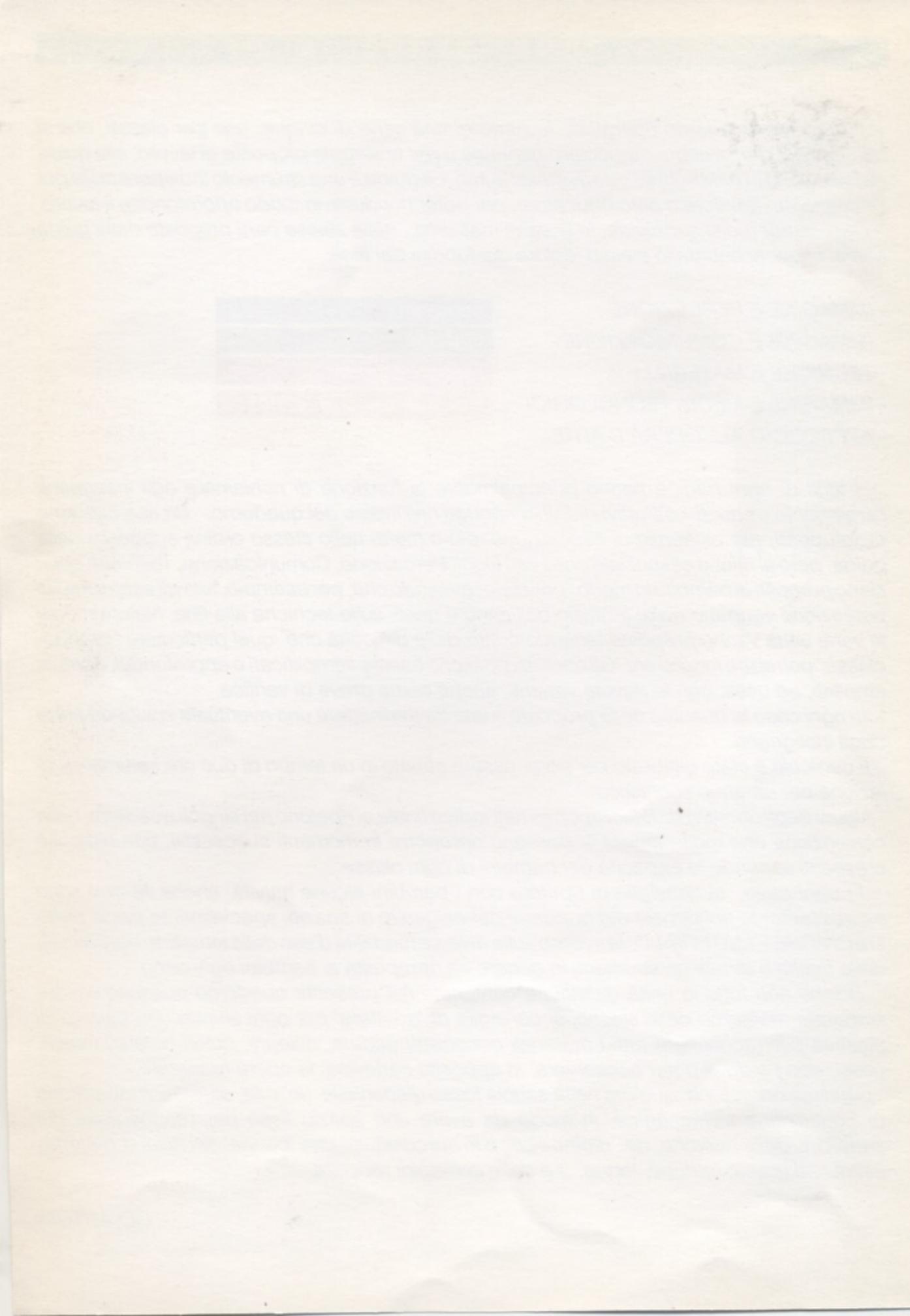
Il curriculum è stato calibrato per poter essere attuato in un tempo di due ore settimanali di lezione per un anno scolastico.

Alcuni degli obiettivi didattici riportati nell'indice finale si ripetono nei singoli quaderni, nella convinzione che molte attività si possano riproporre in momenti successivi, con difficoltà crescenti secondo le capacità dei bambini di ogni classe.

In ogni caso, si consiglia di ripetere con i bambini alcune attività, anche se non sono espressamente richiamate dai quaderni per esigenze di spazio, specialmente per la parte "TECNICHE E MATERIALI": la ricerca sulle diverse modalità d'uso delle tempere, dei pastelli, delle matite e di tutti gli strumenti in genere va riproposta ai bambini ogni anno.

Poichè non tutte le unità didattiche contenute nel presente quaderno possono essere elaborate all'interno dello stesso, si consiglia di "adottare" per ogni alunno una cartella di plastica per raccogliere tutti i materiali occorrenti (album, disegni, colori diversi, matite, gessi, ecc.) e dove poter conservare, in apposite cartelline, le opere realizzate.

Sarebbe opportuno, qualora nella scuola fosse disponibile un'aula, allestire il laboratorio di Educazione all'Immagine, in modo da avere uno spazio fisso per l'esposizione dei cartelloni, delle ricerche, dei dipinti ecc., e in cui costituire una "banca" dei diversi materiali esaminati (carta, cartone, legno...) e delle immagini raccolte.



**1**

Osserva le due immagini di questa pagina.

Quali forme vedi come "**figura**" e quali come "**sfondo**"?

---



---



---



---



---

**2**

Cosa significa, secondo te, l'espressione "**in primo piano**"?

---



---



---



---





**1**  
Osserva il paesaggio rappresentato nella figura in alto.  
Incolla, disegna o dipingi elementi in primo, secondo, terzo piano.

**2**  
Osserva la figura a sinistra. Cosa vedi in primo piano? Ed in secondo/terzo piano? Descrivi.

---

---

---

---

---

---

---

---



**1** Osservando attentamente la figura, pensa al significato delle espressioni **"in primo piano, in secondo piano, in terzo piano** (o sullo sfondo)" e rispondi alle domande della tabella.

Che cosa c'è tra l'arabo con il mantello rosso e i cammelli?

\_\_\_\_\_

Se il granchio si sposta dritto verso lo sfondo, che cosa succede?

\_\_\_\_\_

Il serpente può strisciare verso i cammelli senza mai curvare? \_\_\_\_\_

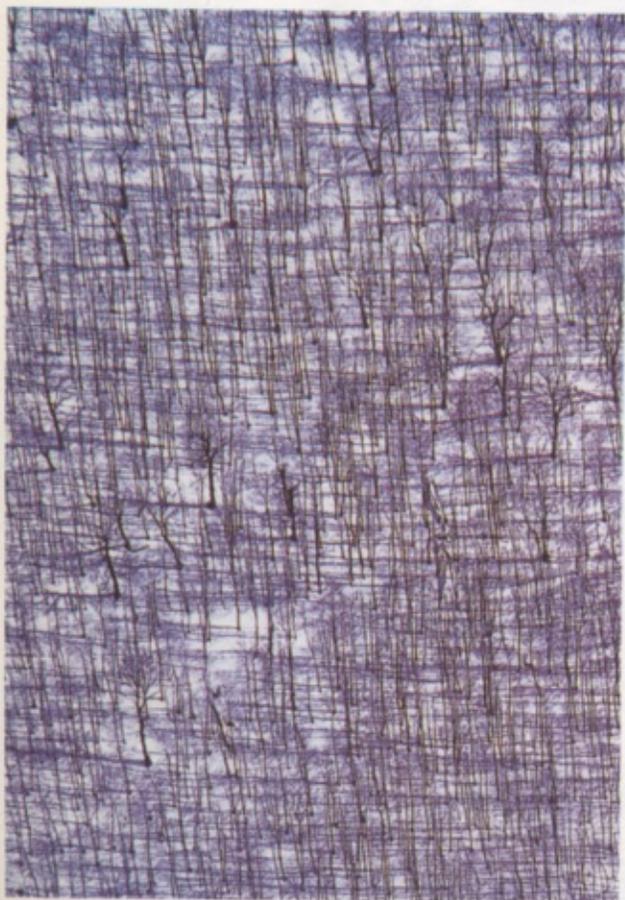
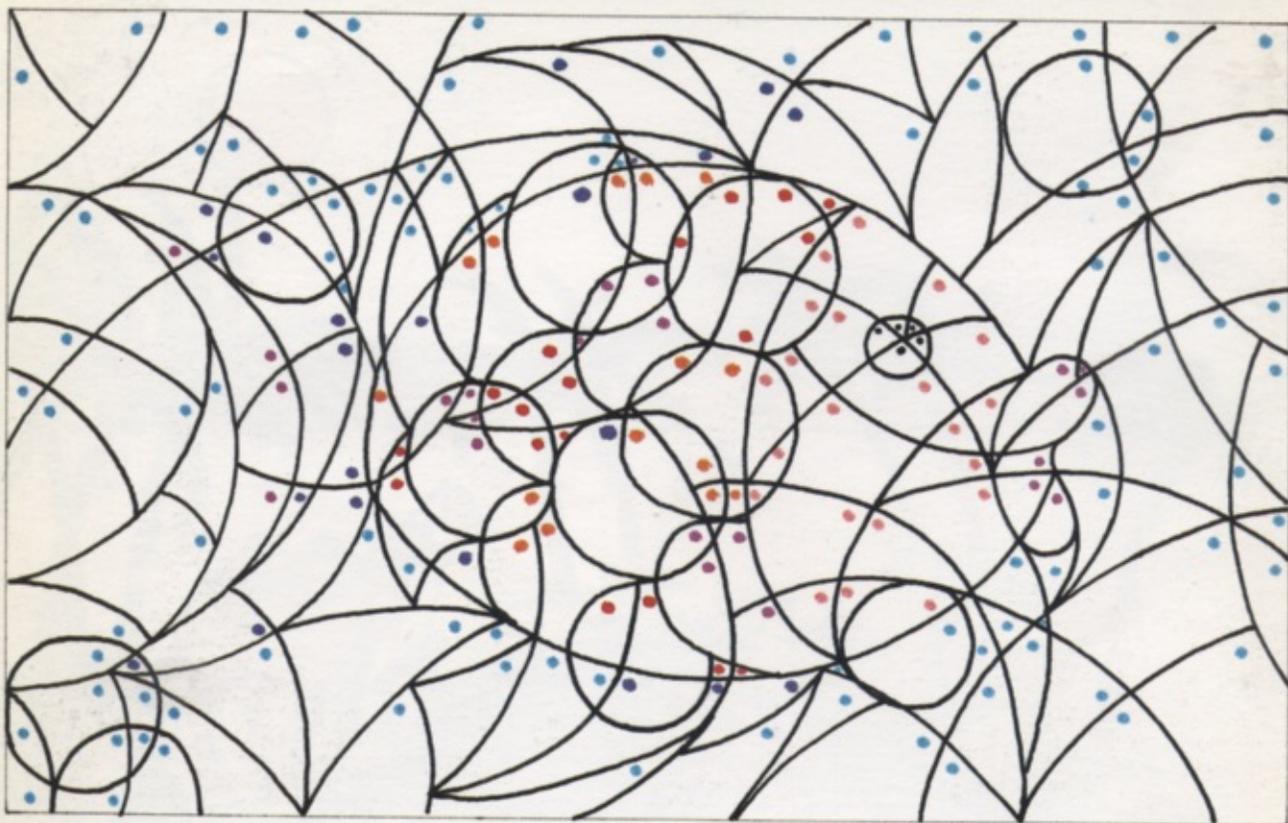
Perchè? \_\_\_\_\_

Dov'è il viandante che sta arrivando? \_\_\_\_\_

Dov'è l'arabo seduto? \_\_\_\_\_

Dov'è il serpente rispetto all'arabo dal mantello rosso? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



**1**

Osserva la figura sopra.  
Colora gli spazi con i puntini e scopri  
che cosa si nasconde tra le linee.

**2**

Osserva attentamente l'immagine  
a sinistra. Che cosa rappresenta?

\_\_\_\_\_

Che cosa hai visto subito?

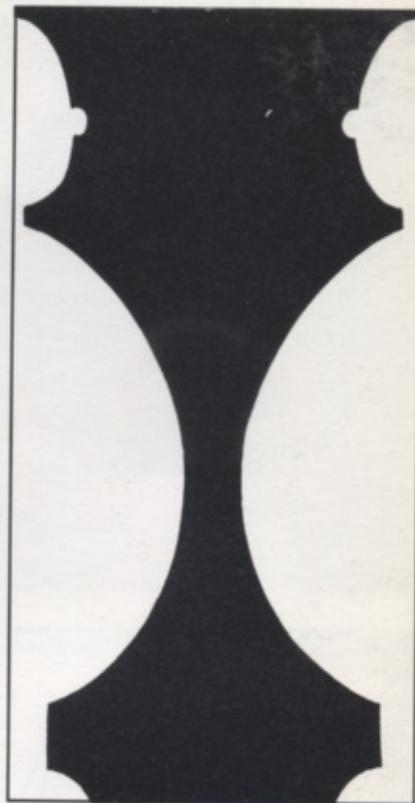
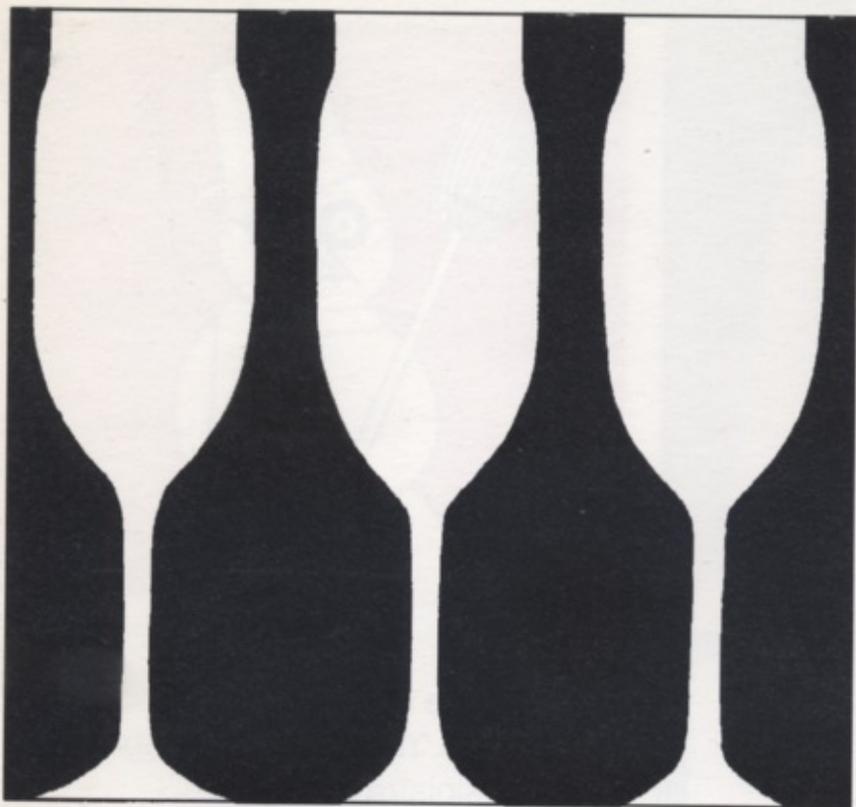
\_\_\_\_\_

Che cosa hai immaginato?

\_\_\_\_\_

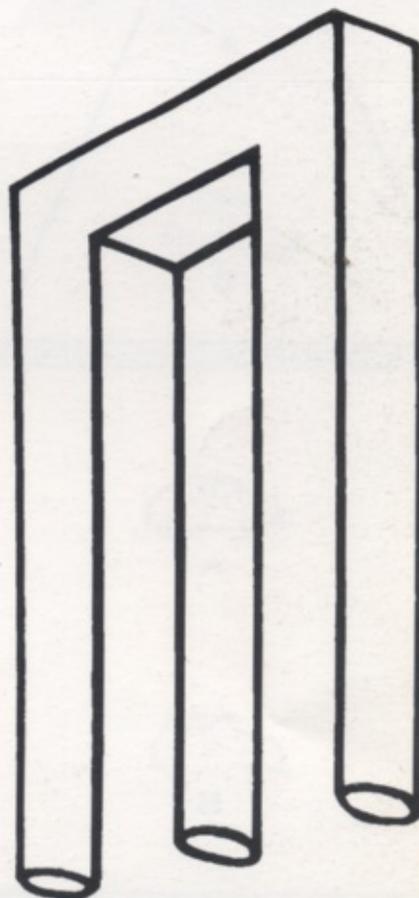
Che cosa ti impedisce di capire  
bene l'immagine?

\_\_\_\_\_



**1**  
Cosa vedi nelle due figure in alto se consideri come sfondo il bianco? E se invece consideri come sfondo il nero?

Nelle due immagini, hai visto per prima le figure bianche o le figure nere?



**2**  
Cosa c'è di strano nel disegno a destra? Osserva attentamente le linee verticali seguendole con un dito.

**1**

Vuoi vedere cosa nasconde l'immagine "negativa" della figura sopra a sinistra?

Fissa il centro della figura e conta lentamente fino a 30.

Poi fissa al centro un foglio bianco che hai preparato prima.

Cosa compare? Se non vedi nulla riprova contando un po' di più.

Fa' lo stesso esperimento con il pupazzo di neve della figura sopra a destra. Cosa vedi questa volta?

**2**

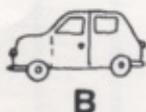
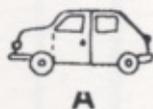
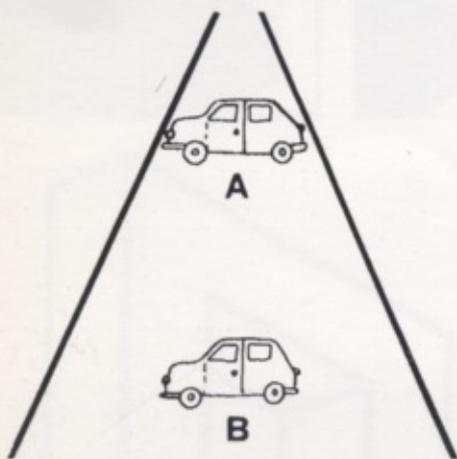
Nella figura a sinistra è più lunga l'auto A o l'auto B?

Misura con un pezzo di carta e vedi se hai risposto esattamente.

Cerca di spiegarti il perché.

Può essere dovuto alla strada?

Prova a cambiare le linee della strada e a disegnarle parallele.



**1**

Nei percorsi della figura a destra colora il tracciato che preferisci (percorsi morbidi o spezzati?).

**2**

Individua le forme che riesci a riconoscere nella figura sotto e scrivile negli spazi.

---

---

---

---

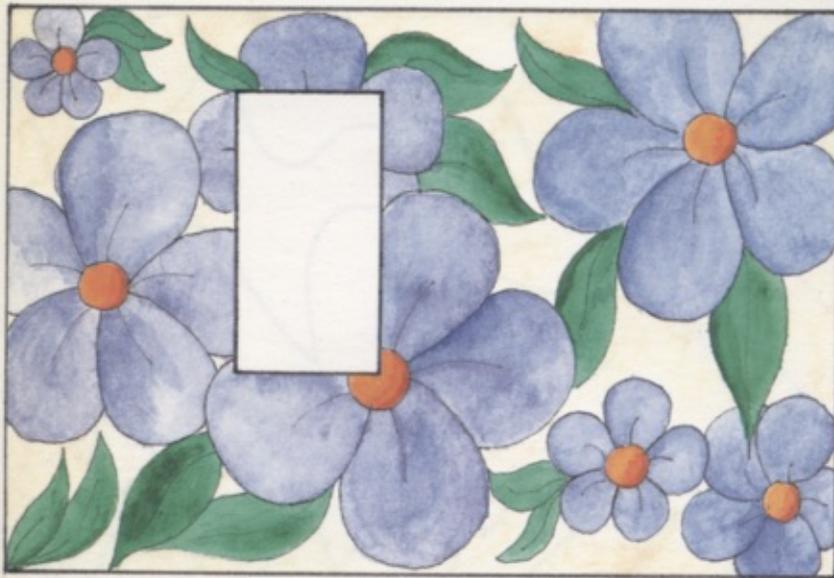
---

---

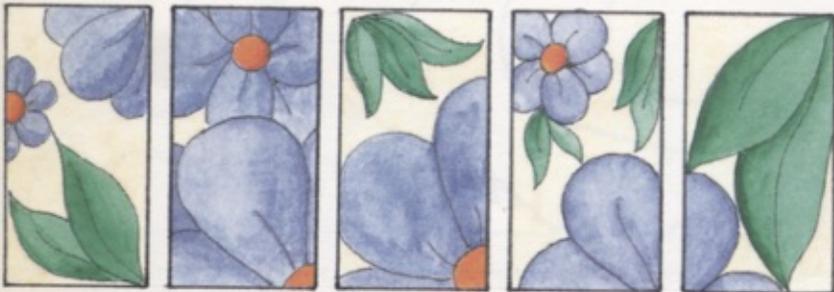
---

---





**1**  
 Quale fra le cinque  
 possibilità sceglieresti  
 per completare la figura  
 a sinistra?



**2**  
 Completa le forme  
 che ti sembrano emergere  
 dalla figura a sinistra.




**1**

Ti ricordi il gioco dei **"formati"**? Ritaglia ancora delle forme di carta strane, ma, questa volta, devono essere tutte uguali. Dispensale ai tuoi compagni e invitali ad usarle per disegnare animali, oggetti, cose, che le forme strane suggeriscono. Confronta poi i lavori e osserva come la stessa forma possa essere interpretata in modo diverso .

**2**

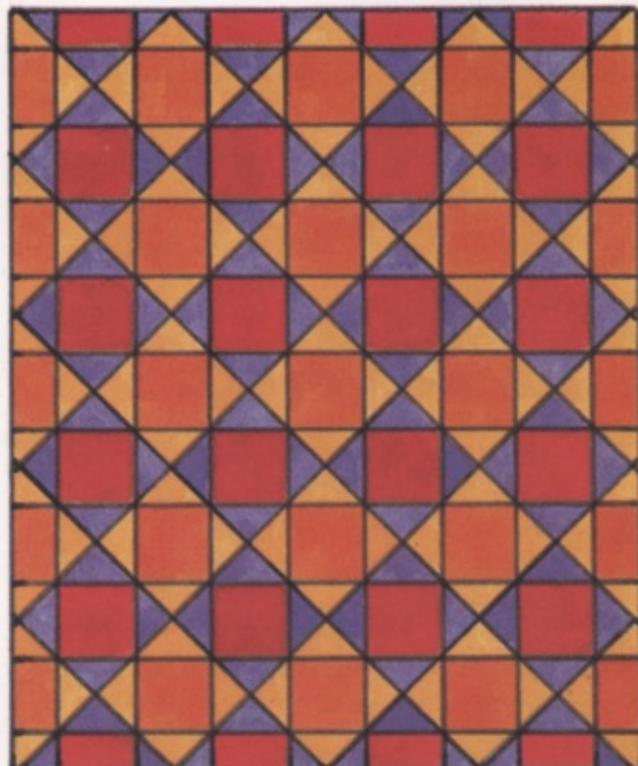
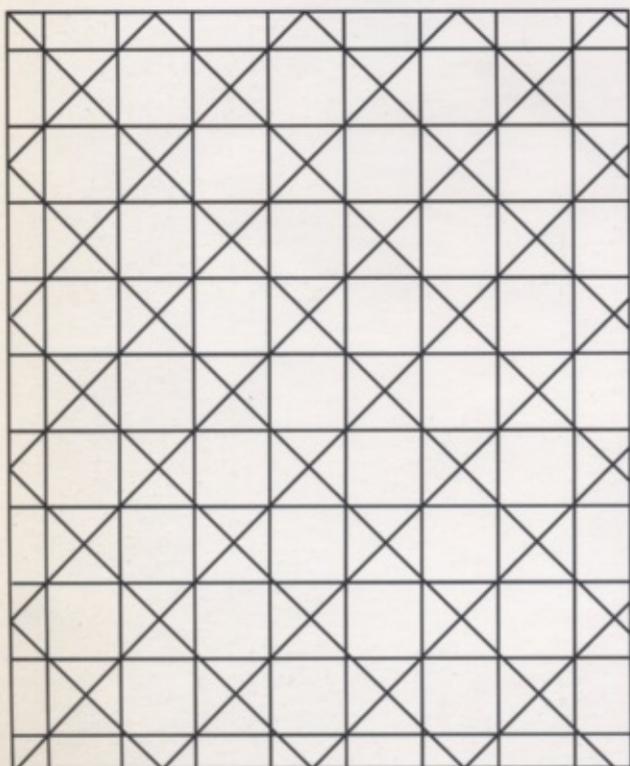
Prendi due sagome di carta tagliate a caso e cerca di collegarle assieme per scoprire una forma nuova. Sapresti distinguere le due forme nell'immagine a destra?





**1** Osserva come sono disposti alcuni oggetti in casa tua (scarpe, libri, piatti), all'esterno (finestre, tegole), o nelle decorazioni dei monumenti. Puoi intravedere un ritmo? Disegna...

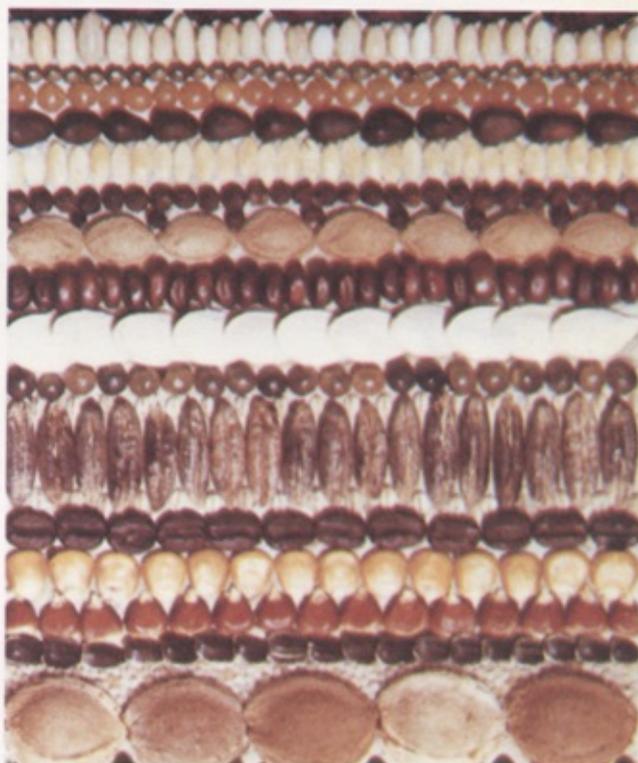
**2** Servendoti di un foglio già preparato, sai inventare forme ritmiche come negli esempi in basso?

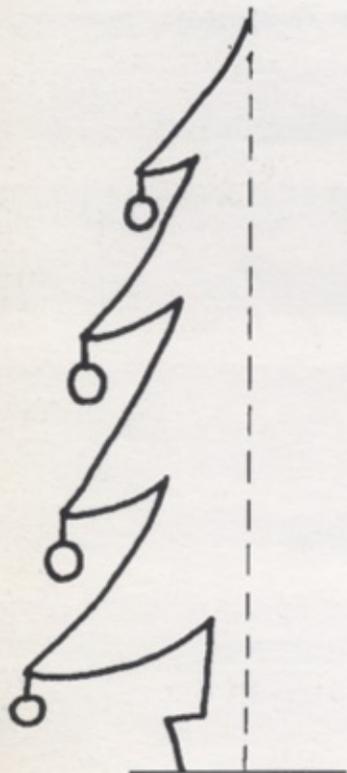
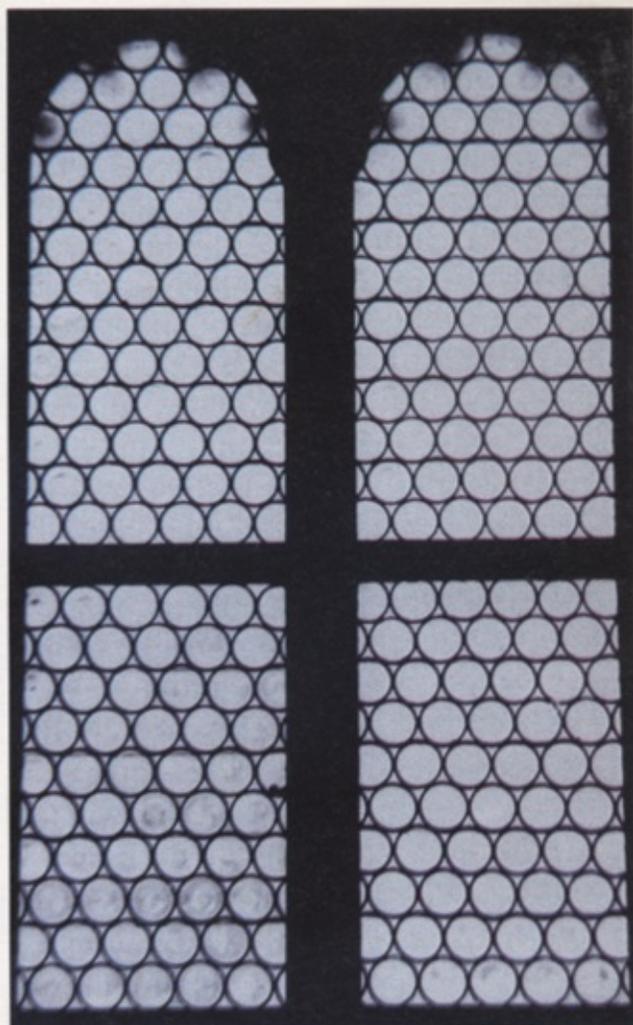




**1**  
 Servendoti della tecnica che più preferisci, realizza un disegno che abbia un suo ritmo interno, come nell'esempio della figura in alto.

**2**  
 Usando come modulo elementi della pasta che mangi (anellini, stelline, farfalline ecc.), altri piccoli oggetti (tappi, sassolini...) o elementi naturali (foglie, petali, erbe, semi...) costruisci delle composizioni modulari ritmate, incollandoli su di un cartoncino, come nell'esempio della figura a destra.





**1**

Osserva le immagini che stanno sopra.

Dividendo con l'immaginazione la figura in due parti sai dire se ottieni due metà uguali?

Verifica se hai risposto in modo esatto tracciando una linea a metà della figura.

**2**

Osserva la figura a sinistra e disegna l'altra metà in modo che sia simmetrica.

(Pag.6)

Usando tre lati di una scatola da scarpe aperta, colora le parti interne come se fossero degli scenari. Ritaglia poi delle sagome di personaggi e incollali in primo, secondo e terzo piano. Avrai così un bellissimo teatrino.

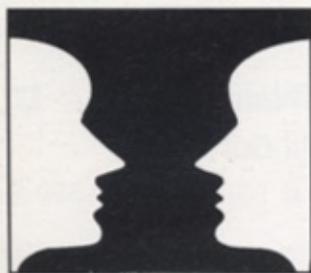


(Pag.8)

Ritaglia una immagine in tanti pezzi, incollala in disordine e poi proponila ai tuoi compagni perchè indovinino che cosa rappresenta.

(Pag.9)

Prova a realizzare figure ambigue sfruttando il gioco dei contorni delle sagome e proponile ai compagni.



(Pag.11)

Disegna grovigli di linee o paesaggi pieni di cose (ad es. una giungla) e poi divertiti a nascondervi qualche personaggio, animale o qualche oggetto che i tuoi compagni dovranno ricercare. Buona caccia!

(Pag.11)

Su grandi fogli esegui pitture a linee morbide e poi a linee spezzate. Rifletti con i compagni sulle emozioni che questi dipinti vi suggeriscono, anche mentre li state realizzando.

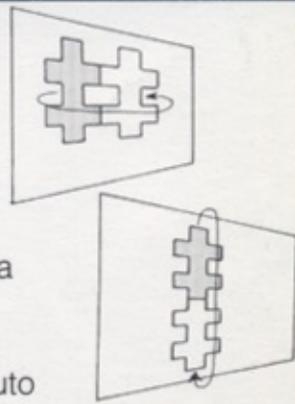
(Pagg. 14 - 15)

Raccogli immagini che abbiano un loro ritmo. Poni sotto alle immagini un foglio da disegno e con la carta carbone ricalca le forme che si ripetono; otterrai elementi ritmici che potrai completare con colori vivaci. Aggiungerai così ritmo al ritmo!

(Pag.15)

Ritaglia in un cartoncino delle semplici forme da collocare su di un foglio in posizione verticale.

Ribaltando la forma a destra o a sinistra, sopra o sotto, segui i bordi della sagoma con una matita. Avrai ottenuto una figura intera perfettamente simmetrica.



**1**

Osserva le figure di questa pagina. In quale **contesto**, cioè in quale avvenimento si trova coinvolto il personaggio delle immagini a sinistra?

Nell'immagine "**A**" il contesto è rappresentato da

---



---



---



---

**B**

Nell'immagine "**B**" il contesto è rappresentato da

---



---



---



---

**C**

Nell'immagine "**C**" il contesto è rappresentato da

---



---

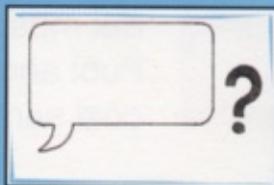


---



---





MESSAGGIO






**1**

**Comunicare** significa **inviare un messaggio a qualcuno**.

Osserva quello che succede nelle immagini di questa pagina.

Ti ricordi come si chiama **chi invia** il messaggio?

Ti ricordi anche come si chiama **chi lo riceve**? Di **che cosa si serve**

chi invia il messaggio? Scrivi le risposte nei riquadri vuoti. Scrivi anche

nel fumetto vuoto quale messaggio, secondo te, la mamma invia alla nonna.

سار جحا في طريقه إلى رئيس القضاة .  
 كان رئيس القضاة يعيش في مدينة تبعد مسافة عن قرية جحا ..  
 وسار جحا وهو يحمل في يده الحبل الذي كان يربط به الحمار ..  
 كان يفكر في ترتيب أفكاره أمام القاضي .. وقرر أن يحكي له كل ما حدث له ..  
 ابتداء من قصة شرائه الحمار إلى قصة عثوره عليه بعد أن سرقة اللصوص وابعاده  
 في السوق .  
 في هذه الأثناء .. كان رئيس القضاة يجتمع بجميع قضاة المملكة .  
 قال رئيس القضاة : لقد اجتمعنا لأن الموقف خطير جداً أيها السادة ، وهو يسوء  
 كل يوم .. ولست أعرف ماذا يمكن أن يحدث لو استمر الحال هكذا ..  
 سكت رئيس القضاة ثم عاد يقول :  
 - لقد استضفنا ثلاثة علماء من علماء المملكة ، ليحدثنا كل واحد عن الموقف ..  
 وسوف نحاول في نهاية الحديث أن نعرف رأي الحكماء فينا ، ليفضل العالم الأول .  
 وقف العالم الأول وقال : منذ أن استولى تيمورلنك على بلادنا ، واحتل أرض  
 الأناضول ، بدأ يلجأ لسياسة غريبة بدأها بعد أسبوع واحد من احتلاله للبلاد ،  
 انه يستدعي إليه علماء المملكة ويسأهم هل هو عادل أم ظالم .. فان قالوا له : أنت  
 ظالم قتلهم ، وإن قالوا له : أنت عادل قتلهم أيضاً .. وهو لا يقدم أسباباً في الحالين ..  
 وإنما يتصرف برأيه ، وقد أسقط في أيدينا ولا نعرف كيف نواجه هذه المسألة ..  
 سكت العالم الأول وقال العالم الثاني : لقد مضى من علمائنا حتى الآن أكثر من  
 لثلاثة عالم .. ولم يعد باقياً في المملكة كلها من العلماء غيرنا نحن الثلاثة ، ونخشى إذا  
 هلكتنا أن يهلك العلم .. وقد جئنا للقضاة لنتتبر برأيهم .



1

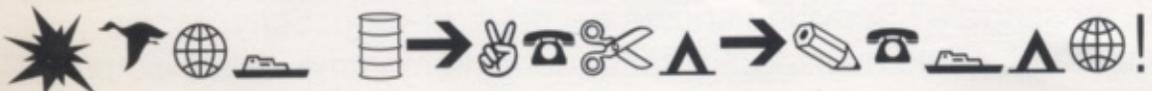
Osserva la figura a sinistra.  
 Essa è la riproduzione  
 di una pagina di un libro di fiabe.  
 Come mai non riesci a leggerla?  
 Che cosa ha di speciale?

2

Nella figura qui sotto puoi vedere  
 uno strano alfabeto inventato.  
 Puoi servirti di esso come se fosse  
 un codice segreto per mandare  
 dei messaggi ai tuoi compagni.  
 Puoi anche inventarne uno tutto tuo ,  
 così sarà davvero un codice segreto!



Adesso prova a decifrare il messaggio qui sotto e...





A



C



D



B



E

**1** Osserva la figura qui sopra. Che significato attribuiresti allo stesso gesto nelle diverse immagini? Scrivi nella tabella qui sotto.

IMMAGINE "A" \_\_\_\_\_

IMMAGINE "B" \_\_\_\_\_

IMMAGINE "C" \_\_\_\_\_

IMMAGINE "D" \_\_\_\_\_

IMMAGINE "E" \_\_\_\_\_

A che codice appartengono questi "segni"? \_\_\_\_\_



A

**1**

Osserva i personaggi delle illustrazioni di questa pagina. Con l'atteggiamento e la posizione del corpo essi ti trasmettono alcuni messaggi. Descrivi negli spazi i segni che ti hanno permesso di comprenderli.

**"A"**

Messaggio: \_\_\_\_\_

Segni: \_\_\_\_\_



B

**"B"**

Messaggio: \_\_\_\_\_

Segni: \_\_\_\_\_



C

**"C"**

Messaggio: \_\_\_\_\_

Segni: \_\_\_\_\_



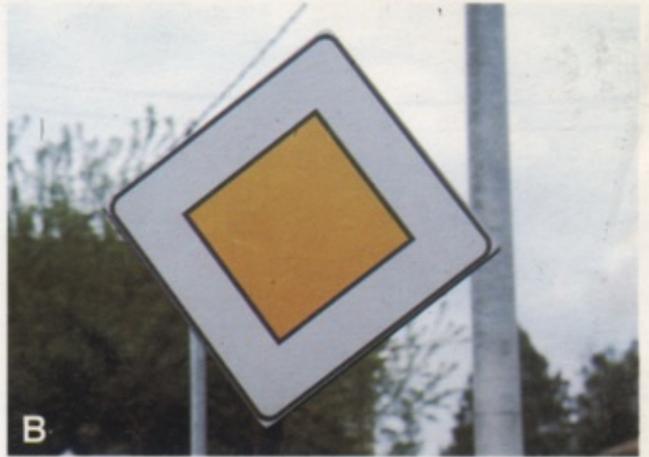
**1**  
 Osserva il codice dei vestiti  
 e completa la tabella.

	Segni	Significato
Figura "A"	Camice bianco Negozio...	Dottore farmacista
	_____	_____
	_____	_____
	_____	_____
Figura "B"		
	_____	_____
	_____	_____
	_____	_____
	_____	_____
Figura "C"		
	_____	_____
	_____	_____
	_____	_____
	_____	_____





A



B



C

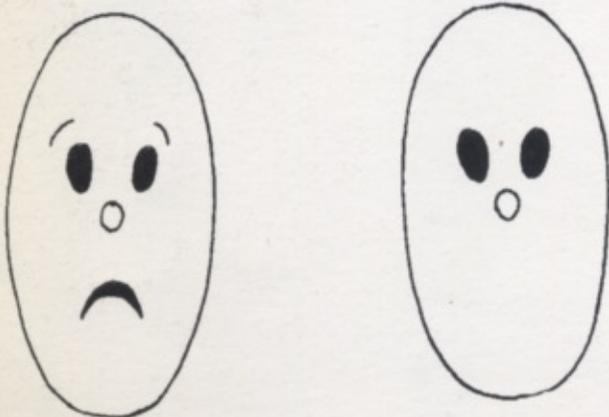
**1**

Osserva le tre immagini "A, B, C". Esse rappresentano dei segni che appartengono a codici diversi. Osserva anche la tabella e leggila attentamente. C'è una parola nuova e difficile ("**significante**"). Osserva le immagini e la tabella, e prova a capire da solo che cosa significa. Se hai capito, completa la tabella.

	Codice	Significante	Significato
Fig."A"	gestuale	mano con pollice in fuori	voglio un passaggio
Fig."B"	stradale	quadrato con bordo bianco e quadrato giallo	strada con diritto di precedenza
Fig."C"			

**2**

Completa il disegno a sinistra aggiungendo segni che lo trasformino in un messaggio di felicità.



**1**

Osserva la fotografia a destra. Secondo te è stata scattata dalla riva del mare o da una nave?

\_\_\_\_\_

Qual è il segno che ti suggerisce la risposta?

\_\_\_\_\_



**2**

Osserva le due fotografie a destra e scrivi qui sotto il messaggio che ti trasmettono.

Foto "A"

Segni: \_\_\_\_\_

Significato: \_\_\_\_\_



Foto "B"

Segni: \_\_\_\_\_

Significato: \_\_\_\_\_



Tra i due messaggi c'è una certa differenza. Sai dire qual è? Prova ad aiutarti riflettendo sul significato del titolo di questa pagina (**SEGNI INTENZIONALI E SEGNI INDICE**).

**1**

Le tre opere di Pablo Picasso riprodotte in questa pagina rappresentano tutte la figura umana. Rifletti:

Quale di esse è più simile alla realtà?

---

Qualé è meno simile?

---

**2**

Ricerca altre immagini raffiguranti lo stesso soggetto (la casa, l'albero, ecc.) e componi un cartellone ordinando le immagini dalla più somigliante alla meno somigliante alla realtà, come negli esempi di questa pagina.

**1**

Scrivi, accanto al nome di ogni animale indicato, il simbolo al quale di solito corrisponde. Ricerca tu altre **"immagini simbolo"**.

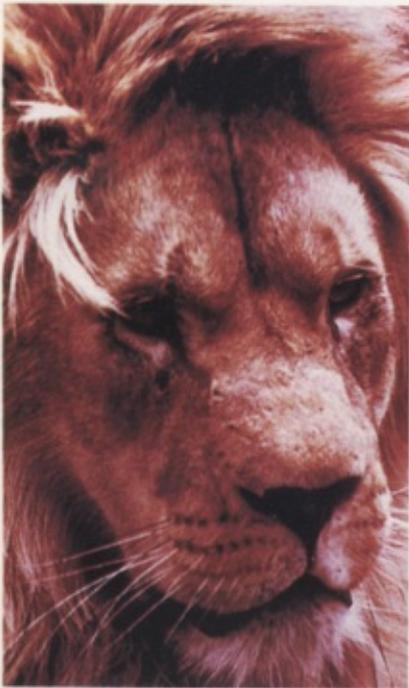
Colomba = *Pace*

Leone = \_\_\_\_\_

Asino = \_\_\_\_\_

Volpe = \_\_\_\_\_

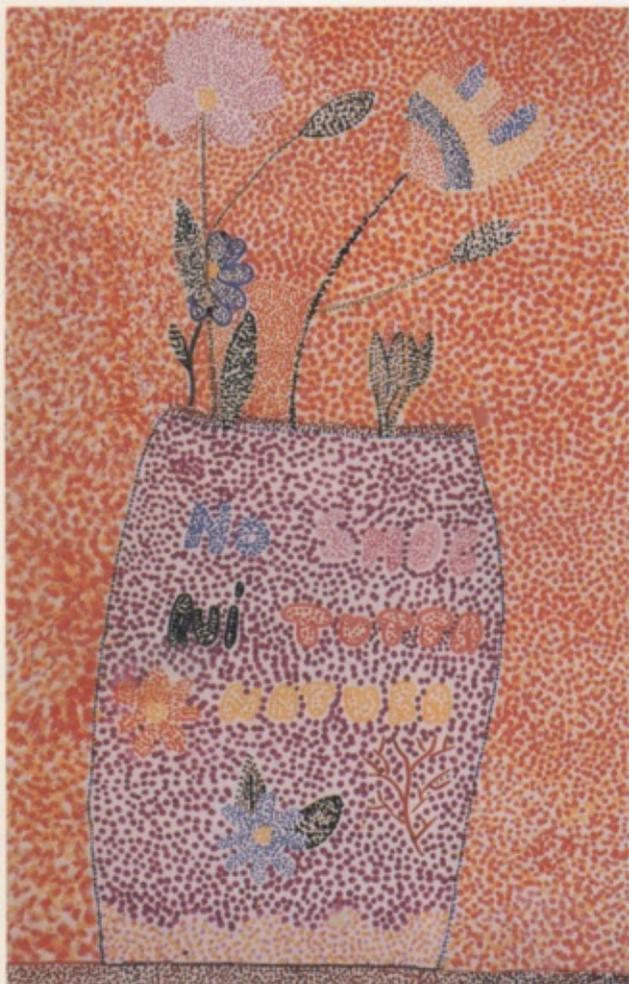
Gallina = \_\_\_\_\_



**2**

Molti prodotti si riconoscono attraverso un simbolo chiamato anche **"marchio di fabbrica"**. Ricerca immagini pubblicitarie che riportano il marchio del prodotto, ritagliale e fanne un collage, come nell'es. a destra.





1

Osserva le due figure in alto. Sapresti indicare chi potrebbero esserne gli autori? In base a quali elementi sei arrivato alla tua conclusione?

2

Osserva la figura a sinistra e metti le parole nei fumetti secondo quello che ti sembra di capire della situazione rappresentata. Confronta i risultati con i compagni: quante diverse interpretazioni avete potuto riscontrare?


**1**

Osserva le due fotografie di questa pagina. Esse rappresentano lo stesso soggetto ma, in realtà, potranno sembrarti molto diverse. Guarda attentamente, rifletti e rispondi alle domande.

- Cosa vedi nella foto grande in alto?
- Che impressione ti fa?
- Che cosa vedi nella foto piccola in basso?
- Che impressione ti fa?
- Perché le due foto ti fanno una impressione differente?
- Che cosa c'è di diverso nelle due foto, visto che il soggetto è lo stesso?






---



---



---




---



---



---




---



---



---




---



---



---

**1**

Come puoi vedere, il "soggetto" delle figure a sinistra è sempre lo stesso, ma in ogni "contesto" diverso assume

**diversi significati.**

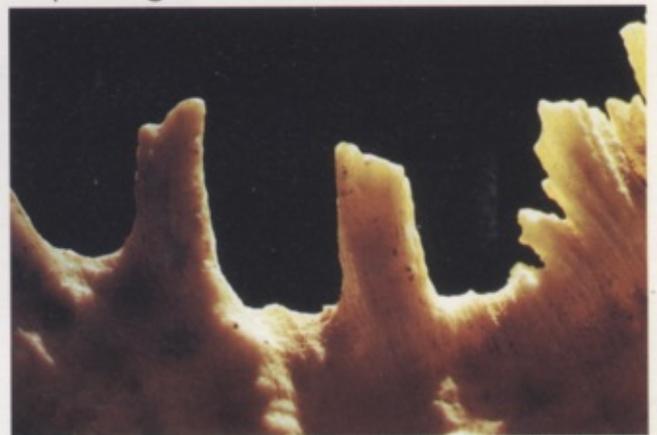
Scrivili sotto ad ogni figura.

**2**

Ritaglia da giornali o riviste soggetti vari e incollandoli su di un foglio, inventa attorno ad essi dei contesti "fantasiosi" come nella fig. a sinistra.

**3**

Osserva la figura sotto. Come mai hai qualche difficoltà a capire di che cosa si tratta? Leggi la spiegazione capovolgendo il libro.



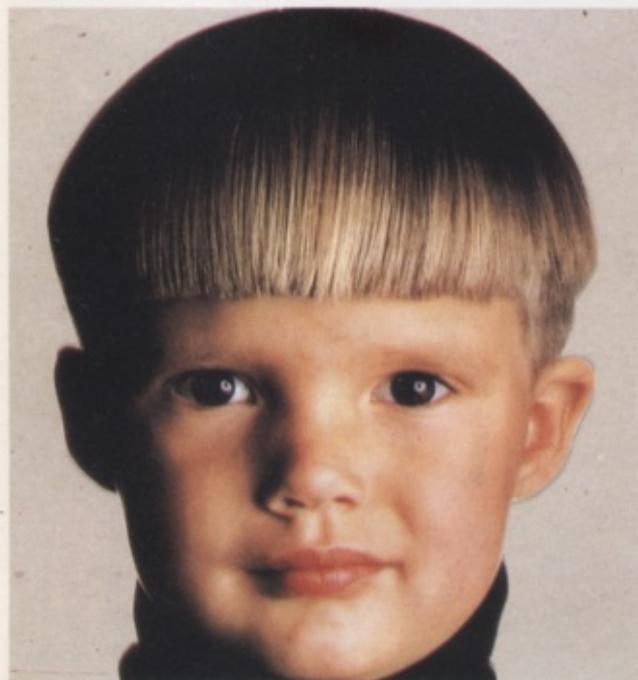
(Particolare di conchiglia marina)

**1**

Ricerca da giornali e riviste alcuni volti di persone e ritagliali in tante piccole strisce verticali od orizzontali. Poi incolla le strisce su un foglio allargandole o restringendole o togliendone alcune, come negli esempi di questa pagina.

Rispondi: che sensazioni ti danno?

Ritaglia con la stessa tecnica la figura di una persona grassa e di una magra (ad es. Stanlio e Olio) e falle diventare il contrario di quello che sono.





**1**

Osserva e descrivi le quattro immagini della figura a sinistra. Che cosa succede per prima? Che cosa avviene poi? Ristabilisci l'ordine esatto delle vignette mettendo un numero nei piccoli riquadri vuoti.

**2**

Cerca di collegare con un filo logico le immagini del riquadro qui sotto e inventa una storia. Confronta la tua storia con quelle dei compagni e rifletti. Quante storie diverse sono emerse?




---



---



---



---



---

(continua sul quaderno)

1

Osserva i contorni delle vignette della figura a destra. Sai dire perchè i bordi sono disegnati "a nuvoletta"?

2

Ricerca con i tuoi compagni, nei fumetti che avete a disposizione, le vignette che abbiano tanti tipi diversi di bordi. Cercate di darne una spiegazione e incollateli in un cartellone da appendere.



3

I fumetti sono come un film: raccontano storie con personaggi che sembrano in continuo movimento. Essi, però, sono fatti di immagini disegnate e quindi fisse. Nella figura a destra ci sono delle linee che sembrerebbero quasi in più rispetto agli elementi del disegno. E' proprio così o esprimono qualcosa di ben preciso?





1

A volte, nei fumetti, trovi dei segni o piccoli disegni che esprimono da soli delle parole, dei sentimenti o degli stati d'animo, senza bisogno di nuvolette. Osserva le vignette della figura a destra e rispondi alle domande qui sotto.

Cosa significano i cuoricini sopra la testa del serpente? \_\_\_\_\_

Cosa significa la sega sopra la testa di Pippo? \_\_\_\_\_

Cosa significa il fulmine impugnato da Paperino? \_\_\_\_\_

Cosa significa il diavoletto che esce dal cappello di Paperone? \_\_\_\_\_

Cosa significano i simboli del dollaro che sembrano sprizzare dalla testa di Paperone? \_\_\_\_\_

Cosa significano le stelle? \_\_\_\_\_

Cosa significano i punti di domanda del gatto? \_\_\_\_\_

Che significato ha la lampadina di Paperone? \_\_\_\_\_

1

Se osservi le vignette della figura a destra, ti accorgerai che in esse ci sono alcune parole che non sono contenute all'interno delle nuvolette ma che fanno quasi parte del disegno.

Sai dire cosa significano le parole

**SPLASH, CRASH, CRASH, RUMBLE, CLICK, SLAM?**



2

Le nuvolette con i contorni arrotondati esprimono un dialogo più o meno normale tra i personaggi, come nella figura a fianco. Nelle vignette della figura sotto, invece, i contorni delle nuvolette sono diversi.

Vuoi provare ad indicare il significato dei diversi tipi di contorni?

**Contorni tratteggiati:**

**Contorni a zig zag:**

**Contorni appuntiti:**

BAH! HO GIÀ SENTITO ALTRE VOLTE QUESTA SCUSA! MA NESSUNO È MAI RIUSCITO A TURLUPINARE PAPERON DE' PAPERONI! E ORA, FILA!



E NESSUNO È MAI RIUSCITO A TURLUPINARE PAPERINO! POCO FA TI HO DATO UNA MONETA DA VENTICINQUE CENTS! FUORI IL RESTO!



È COSÌ FORTUNATO CHE RICUPERA UN AGO IN UN PAGLIAIO!



MA NON VORRÀ AIUTARCI!



\*ABBIAMO SCOPERTO A CHE COSA SERVE LA BOMBA-STUM: L'UNICA COSA A CUI SERVE IL BOMBA-STUM...



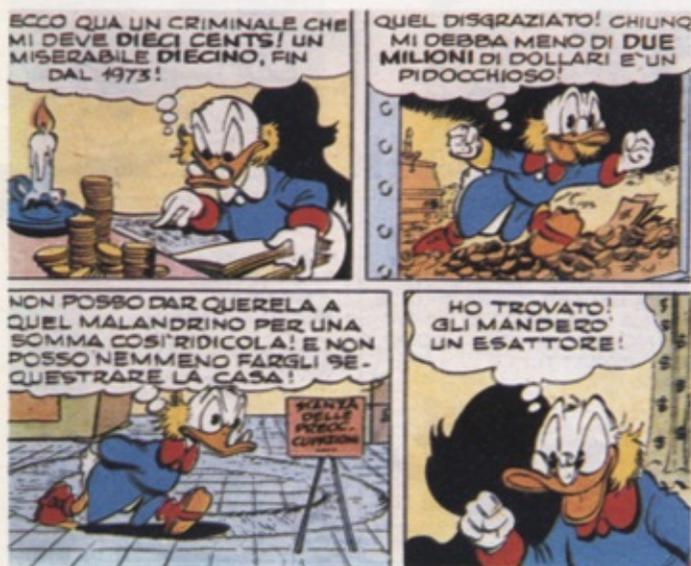
VISTO? PETROLIO!





1

Osserva la vignetta della figura a sinistra: i contorni delle nuvolette che racchiudono le battute di Pippo e Topolino sono di tipo "normale", ma le parole "**pioggia**" e "**uragano**" sono in "**neretto**". Perché?



2

Osserva le nuvolette della figura a sinistra. Cos'hanno di diverso rispetto alle nuvolette che contengono il dialogo normale? Cosa esprimono?



3

Nelle vignette della figura a sinistra ci sono delle parole o delle frasi che non sono pronunciate dai personaggi. Queste parole o frasi si chiamano "**didascalie**". Secondo te a cosa servono?

*Ora che hai scoperto qualche regola del linguaggio dei fumetti, prova a realizzarne uno tuo. Ma prima di cominciare ad illustrare una storia a fumetti, devi progettarela: iniziando dai disegni potresti perdere tempo.*

### 1 - L'idea

Per cominciare ci vuole un' **idea**. L'idea si chiama anche "**soggetto**" della storia. Per capire come si procede useremo una idea presa

a prestito da una fiaba che certamente tu conosci fin da quando eri piccolo: Cappuccetto Rosso.

### 2 - La scaletta

Ripensa alla storia, e suddividila nelle parti che ti sembrano più importanti. Ad ogni parte da' un titolo. Probabilmente l'elenco delle parti che avrai individuato sarà molto simile a quello che vedi scritto e illustrato in questa pagina.



1 - Cappuccetto R. va a trovare la nonna.



2 - Cappuccetto Rosso incontra il lupo.



3 - Il lupo mangia la nonna.



4 - Il lupo mangia Cappuccetto Rosso



5 - Il cacciatore libera la bimba e la nonna.

L'elenco che hai scritto si chiama "**scaletta**".

Ogni parte della storia, così come l'hai suddivisa, si chiama "**sequenza**".

La **scaletta delle sequenze** ti servirà da schema per realizzare il tuo fumetto.

**3- Lo sviluppo della scaletta**

La storia potrebbe già essere comprensibile con un solo disegno per sequenza, come nella pagina precedente, ma si può fare di più. Possiamo allora sviluppare la nostra scaletta decidendo di realizzare più disegni per ogni sequenza. Ci saranno, naturalmente, sequenze

più lunghe ed altre più corte e, quindi, sequenze con più disegni e altre con meno.

A questo punto rifletti attentamente, suddividi ogni titolo in più parti e poi illustra ogni parte con un disegno. Il risultato sarà più o meno come quello che puoi vedere in queste due pagine.

**1 - Cappuccetto R. va a trovare la nonna**



1.1. - Cappuccetto Rosso cammina nel bosco

**2 - Cappuccetto Rosso incontra il lupo**



2.1. - Cappuccetto Rosso si distrae raccogliendo fiori.



2.2. - Cappuccetto Rosso incontra il lupo

**3 - Il lupo precede Cappuccetto Rosso**



3.1. - Il lupo corre a casa della nonna



3.2. - Il lupo bussa alla porta della nonna

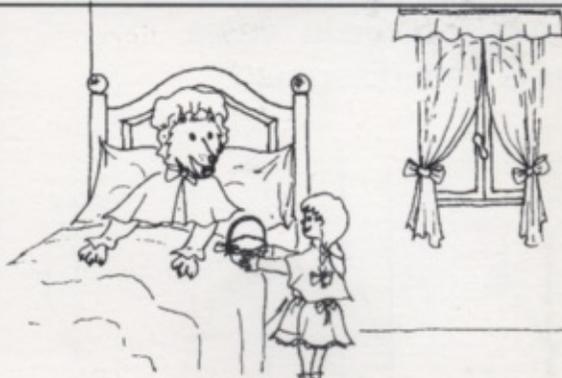


3.3. - Il lupo mangia la nonna



3.4. - Il lupo si traveste da nonna

**4 - Il lupo mangia Cappuccetto Rosso**



4.1. - Cappuccetto R. scambia il lupo per la nonna.



4.2. - Il lupo mangia Cappuccetto Rosso

**5 - Il cacciatore libera nonna e nipote**



5.1. - Arriva il cacciatore



5.2. - Il cacciatore uccide il lupo



5.3. - Il cacciatore libera Cappuccetto R. e la nonna

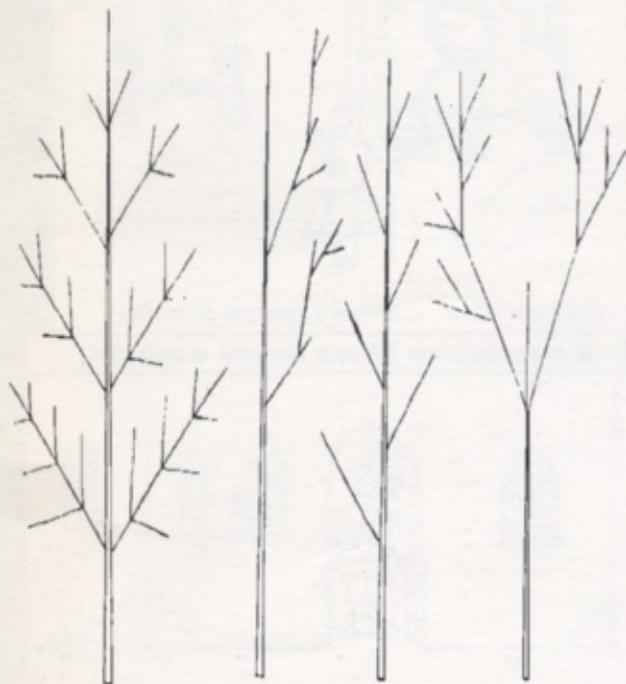
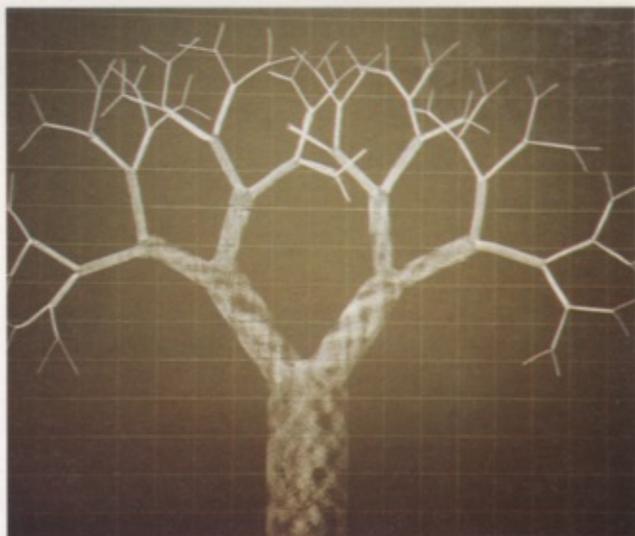


5.4. - I tre fanno una grande festa

Ti accorgerai che con i soli disegni la storia non si capisce bene. Ingrandisci i disegni con l'aiuto della fotocopiatrice, aggiungi tu dei segni e incolla fumetti e didascalie per renderla più comprensibile. Prova poi a sviluppare una tua idea originale e realizza il tuo fumetto. Se la storia è troppo lunga, lavora con un gruppo di compagni.

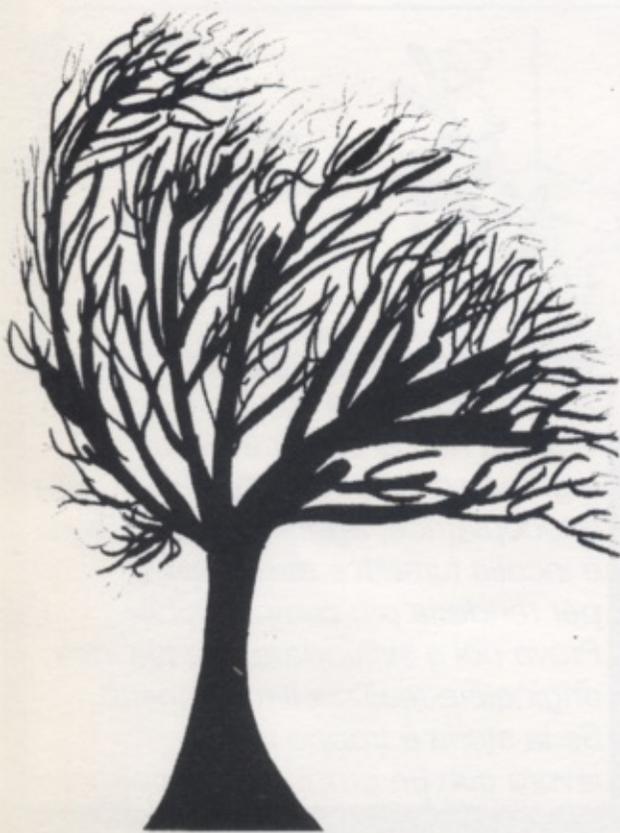
**1**

Osserva l'albero della figura a destra e cerca di scoprire la regola con cui è stato disegnato.



**2**

Anche nel disegno a sinistra puoi scoprire alcune regole sulla ramificazione degli alberi. Cerca le stesse regole sugli alberi veri.



**3**

Quando avrai scoperto le regole sulla ramificazione degli alberi, inventane altre e divertiti a disegnare tutti i tipi di albero che ti vengono in mente, veri o di fantasia, come negli esempi di queste due pagine.



## 1

Osserva i diversi effetti che si ottengono disegnando lo stesso soggetto con strumenti diversi:

- inchiostro (in alto a sinistra),
- carboncino (in alto a destra),
- pennarelli su carta bagnata (a destra).

Prova a disegnare degli alberi o anche altri soggetti usando tutti gli strumenti per disegnare e colorare che conosci.



1

Le immagini di questa pagina rappresentano tutte lo stesso soggetto, cioè la famiglia. Osservale attentamente, rifletti e rispondi alle domande.



A: \_\_\_\_\_  
 B: \_\_\_\_\_  
 C: \_\_\_\_\_  
 D: \_\_\_\_\_

**A** - In che modo ogni **autore** o **emittente** ha rappresentato lo stesso messaggio?

**B** - Che strumenti ha usato (foto, pittura, disegno...)?

**C** - Riesci a capire quando sono state realizzate le immagini?

**D** - Sai dire qualcosa dell'autore (età, se è un pittore, un fotografo...)?



A: \_\_\_\_\_  
 B: \_\_\_\_\_  
 C: \_\_\_\_\_  
 D: \_\_\_\_\_

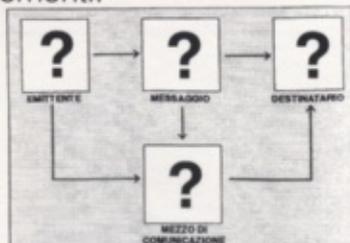


A: \_\_\_\_\_  
 B: \_\_\_\_\_  
 C: \_\_\_\_\_  
 D: \_\_\_\_\_



A: \_\_\_\_\_  
 B: \_\_\_\_\_  
 C: \_\_\_\_\_  
 D: \_\_\_\_\_

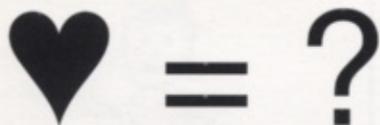
(Pag. 19) Inventati un contesto comunicativo e proponilo ai tuoi compagni perchè ne individuino gli elementi.



(Pagg. 21 - 22)  
Disegna con i compagni tutti i segni dei codici gestuali e mimici che conosci partendo dalle varie parti del corpo: faccia, mani, piedi, occhi, bocca, ecc..  
Fanne un bel cartellone da appendere.

(Pag. 27)  
Inventa un simbolo adatto a ciascuno dei tuoi compagni e confrontali con quelli inventati da loro. Cercate di capire i motivi delle vostre scelte.

(Pag. 27)  
Ritaglia dalle pubblicità le immagini simbolo più usate, e incollale su di un cartellone. Scrivi accanto a ciascuna immagine il suo significato.



(Pag. 32)  
Dalla tua "Banca delle immagini" prendi tre o quattro immagini a caso e, spostando in vario modo il loro ordine, inventati tutte le storie possibili. Completa le varie sequenze con delle didascalie che spieghino la storia. Quante storie sei riuscito ad inventare? E i tuoi compagni?

(Pag.33)  
Ricerca con i compagni nei fumetti che hai a disposizione le vignette che abbiano tutti i tipi diversi di bordi. Cerca di darne una spiegazione e incollali su di in un cartellone da appendere. Fa' lo stesso con vignette che abbiano delle linee di movimento

(Pag. 34)  
Ricerca tutte le vignette che abbiano al loro interno dei segni al posto di parole o sentimenti e realizza con esse un cartellone.

(Pag. 42)  
Disegna con i tuoi compagni una casa, un albero, una persona e confronta poi i risultati e i diversi modi di rappresentare lo stesso soggetto. Metti in evidenza le differenze tra i diversi tipi di riproduzione, legate all'insieme di conoscenze visive

(Pag. 35)  
Ricerca e incolla su un cartellone tutte le vignette che abbiano all'interno del disegno delle parole che esprimono dei rumori. Fa' lo stesso con tutti i diversi tipi di fumetto che riesci a trovare nei tuoi giornalini.

1

Seguendo il procedimento riportato in questa pagina prova a realizzare la carta in classe, con i compagni.



1 - Spezzetta la carta di recupero (vecchi giornali, riviste) in tanti piccoli pezzetti.



2 - Immergi la carta spezzettata in una bacinella d'acqua e lasciala a mollo per almeno tre giorni.



3 - Impasta con le mani o, meglio, frulla con un vecchio frullatore la poltiglia ottenuta. Volendo, puoi aggiungere sapone o altro collante.



4 - Raccogli la poltiglia di carta con un telaio, un velo, una garza o versala su di un fazzoletto.



5 - Appoggia il telaio, il velo o il fazzoletto su di una superficie piatta.



6 - Spiana la superficie con i polpastrelli o con altro sistema.



7 - Pressa la poltiglia con un matterello, una bottiglia o un rullo qualsiasi.



8 - Metti ad asciugare la poltiglia vicino ad una fonte di calore con il suo sostegno.



9 - Stacca dal sostegno la poltiglia essiccata: ecco la carta!



**1**  
Stendi uno strato di cartapesta sottile e taglialo in tanti quadretti uguali che lascerai essiccare. Dopo averlo colorato, avrai il materiale per realizzare dei mosaici come quelli delle figure in alto e a destra.

**2**  
Seguendo le indicazioni delle illustrazioni qui sotto, realizza un burattino per le tue rappresentazioni teatrali.



1 - Gonfia un palloncino.

2 - Modella la testa di un burattino stendendo uno strato di cartapesta sopra il palloncino gonfiato.

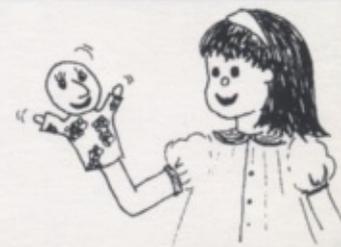
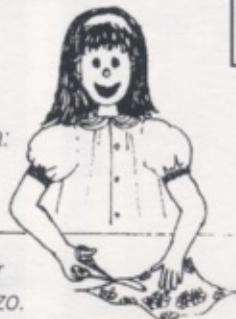


3 - Quando la cartapesta si sarà asciugata, sgonfia il palloncino e sfilalo dalla testa del burattino.

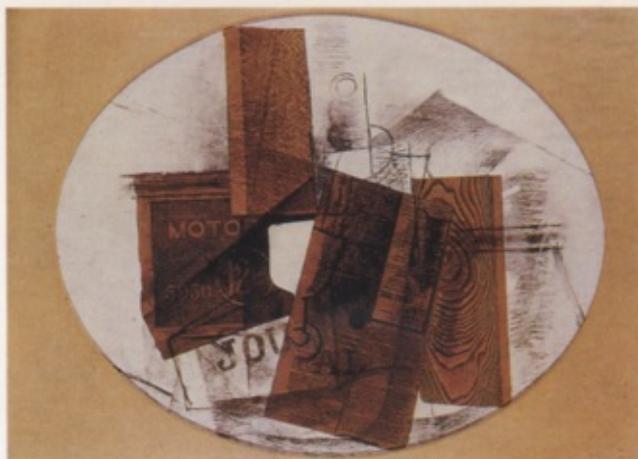
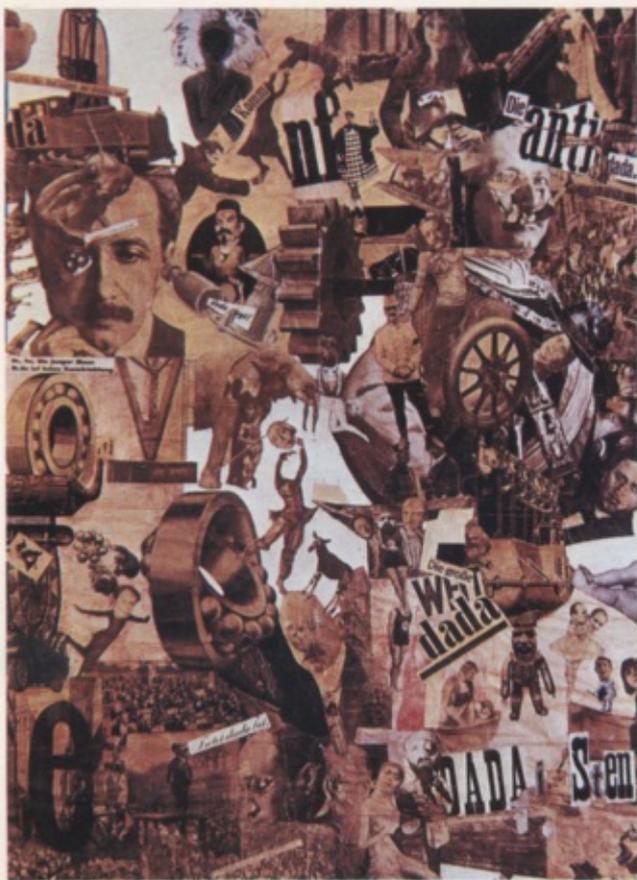


4 - Colora la testa del burattino con le tempere.

5 - Termina l'opera realizzando il corpo con della stoffa: fa' una specie di guanto con due dita per le braccia e l'apertura per la testa in mezzo.



6 - Infilare la mano nel "guanto": Inventati delle storie e buon divertimento!

**1**

Scegli fra i vari tipi di carta che hai raccolto (giornali, carta da regali, carta velina, illustrazioni tratte da giornali) e realizza un collage a tuo piacimento. Eventualmente completa il collage con il disegno o con la tecnica della texture.

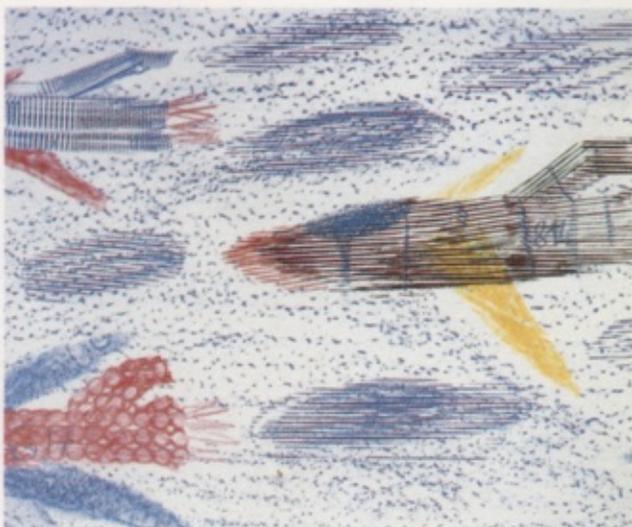
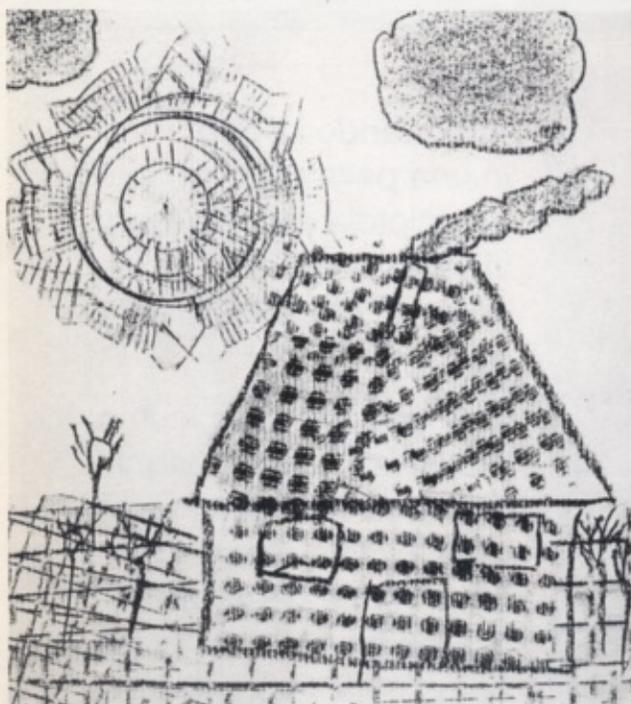
**2**

Utilizzando materiali diversi di piccole dimensioni (sassolini, semi, fili, spaghi, stoffe ecc.) realizza una composizione incollandoli su di una superficie liscia come a sinistra o cucendoli assieme come sotto.



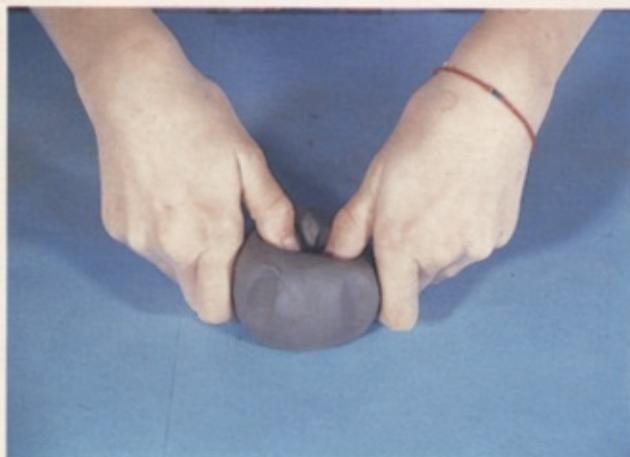
**1**

Continua la ricerca sulle superfici che hai cominciato l'anno scorso. Continua a raccoglierne e rilevarne la texture con la tecnica del frottage. Realizza delle composizioni grafiche orientando in più direzioni la superficie e cambiando colore, come nell'esempio a destra.

**2**

Componi un disegno e colora le varie parti di esso con la tecnica del frottage, cercando le superfici texturizzate adatte ad ogni parte, come negli esempi di questa pagina.





**1** Affondando i pollici in una palla di creta, realizza una ciotola assottigliando via via i bordi con le dita, come nelle due foto sopra.

**2** Con una forchetta, con punte qualsiasi o con le unghie graffia la superficie esterna della ciotola creandole attorno una decorazione ritmica o una texture diffusa, come nella foto a sinistra.



**3** Vuoi imparare a realizzare dei piccoli oggetti come quelli della fotografia a sinistra? Segui attentamente le istruzioni della pagina seguente e buon lavoro.



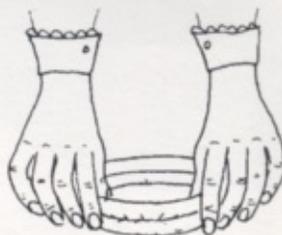
1 - Prendi un piccolo blocco di creta e lavoralo con le mani in modo da ottenere una specie di lungo "grissino" plasmabile o "colombino"



2 - Unisci le due estremità del colombino pressandole l'una con l'altra con le dita, in modo da ottenere una specie di serpente che si morde la coda.



3 - Fa' altrettanto con un altro piccolo blocco di creta realizzando un altro "colombino" che metterai sopra al precedente.



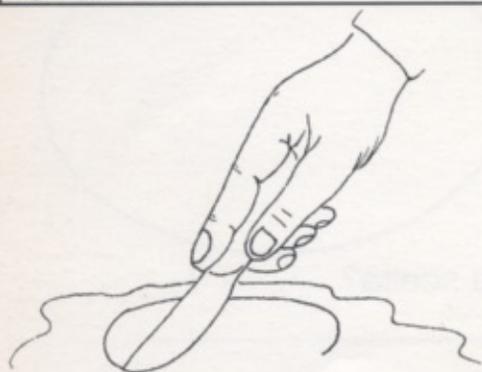
4 - Premi dolcemente i due "colombini" con le dita, in modo che si uniscano assieme senza lasciare bolle.



5 - Continua poi sovrapponendo altri "colombini" fino a quando otterrai un vaso come quelli della fotografia della pagina precedente.



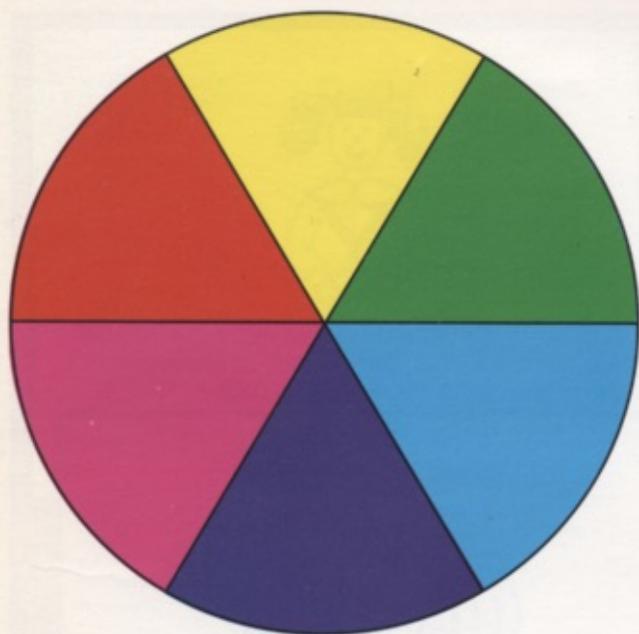
6 - Puoi lisciare con le dita la superficie del vaso, o lasciarli "a vista".



7 - Come fondo del vaso puoi utilizzare un blocco di creta appiattito con un matterello e tagliato della misura necessaria.



8 - Per unire il fondo ai colombini puoi utilizzare la "barbottina" che è una poltiglia di creta ed acqua. La utilizzerai come se fosse colla.

**1**

Ti ricordi il disco cromatico  
e la tabella dei colori  
che hai realizzato in prima?  
Mescolando il blu e il giallo ottieni

---

Mescolando il rosso e il giallo ottieni

---

Mescolando il rosso e il blu ottieni

---

Divertiti a pasticciare ancora un po'  
con i colori a tempera  
e, mescolandoli, cerca di ottenere  
il giallo, il rosso e il blu.

**2**

Pensa un po' ai risultati dell'esperimento e ridisegna ogni colore nel recinto  
che ti sembra più appropriato.

*COLORI PRIMARI*



*COLORI SECONDARI*



Sei capace di spiegare il perchè della tua scelta?

---



---



---

**1**

Quello che vedi in questa pagina è un cerchio cromatico un po' più complicato di quello che hai già conosciuto.

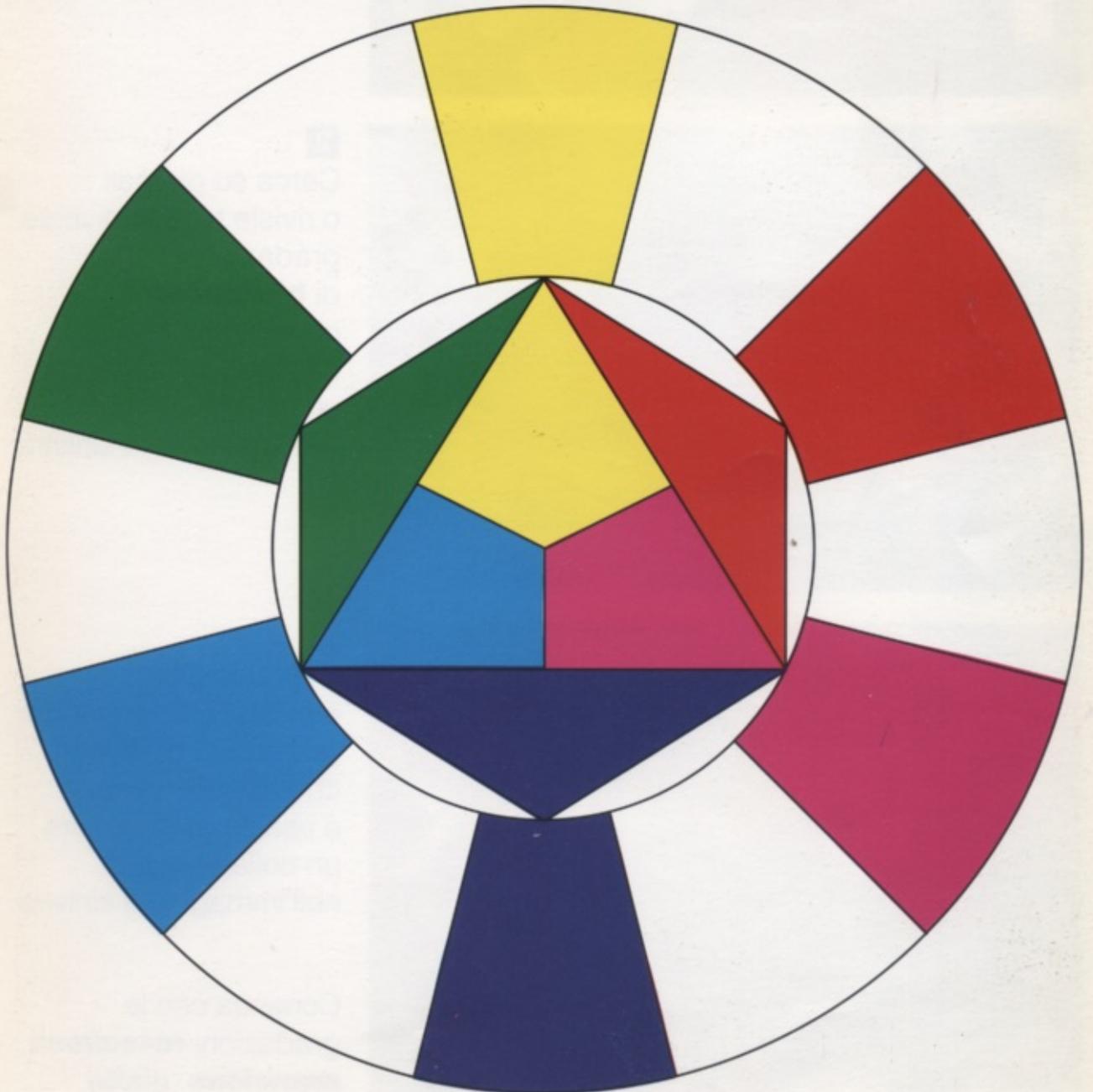
Al centro ci sono i colori primari, circondati dai colori secondari.

Attorno c'è un cerchio con 12 spazi ma solo 6 sono già colorati, 3 con i colori primari e 3 con i colori secondari.

Mescolando i colori a tempera nel modo che ti sembra più giusto, sei capace di colorare gli spazi vuoti?

Se non sei sicuro del risultato prova su dei fogli grandi.

Come chiameresti i nuovi colori che hai ottenuto?





1

Cerca su giornali o riviste tutte le diverse gradazioni di **verde** che riesci a trovare e usale per realizzare un collage come nell'immagine a sinistra.



2

Cerca su giornali o riviste tutte le diverse gradazioni di **blu/azzurro** che riesci a trovare e usale per realizzare un collage come nell'immagine a sinistra.



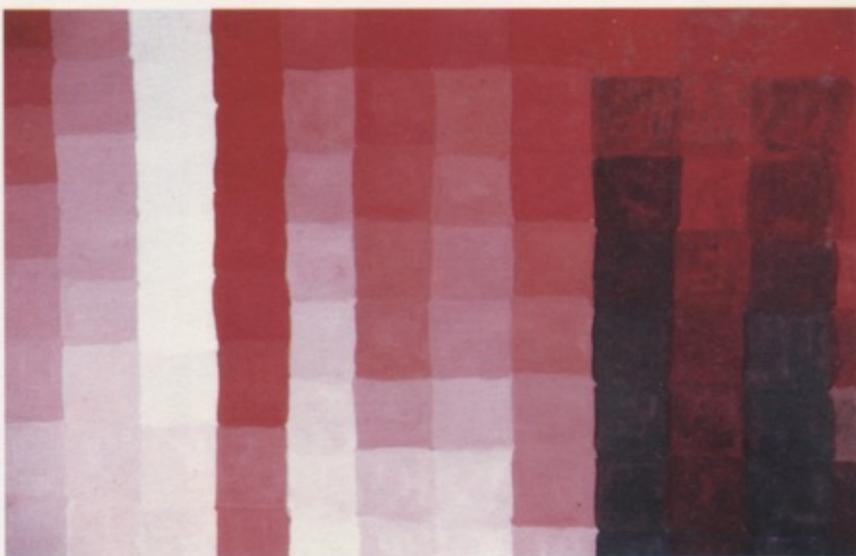
3

Cerca su giornali o riviste tutte le diverse gradazioni di **viola** che riesci a trovare e usale per realizzare un collage come nell'immagine a sinistra.

Continua con le gradazioni **rosso/rosa**, **arancione**, **giallo**.

1

Usando i colori a tempera, scegli tutte le gradazioni dal **rosso** al **rosa** aggiungendo il bianco. Riprova aggiungendo al rosso il nero.



2

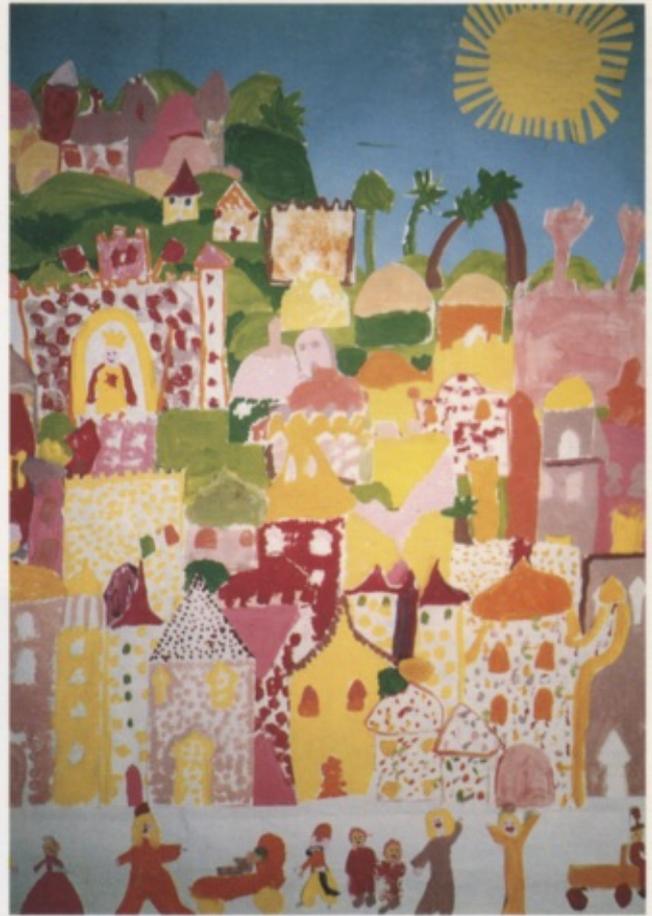
Cerca assieme ai compagni tutte le gradazioni di bottoni gialli che potete trovare e incollateli su di una stoffa o su di un cartoncino colorato.



3

Cerca tutte le etichette arancioni di vari prodotti che hai in casa e fanne un bel cartellone in tutte le gradazioni come nell'immagine a destra. E poi... inventa tu il tipo di ricerca e la composizione del colore.





1

I due disegni in alto rappresentano lo stesso soggetto ma l'effetto dato dai colori è molto diverso. Osservali attentamente e rispondi alle domande della tabella.

Quale dei due disegni diresti che è stato realizzato con **colori caldi**?  
Quale invece con **colori freddi**?

Cosa significa secondo te l'espressione **colori caldi** e che sensazione ti danno? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Cosa significa, secondo te l'espressione **colori freddi** e che sensazione ti danno? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



**1**

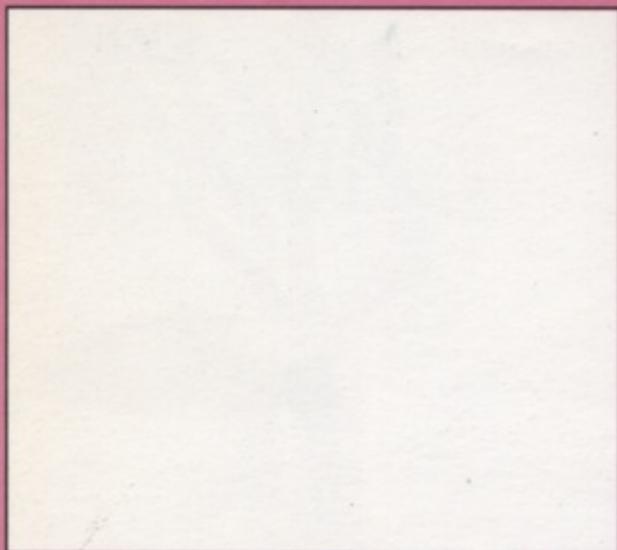
Esegui dei disegni, anche decorativi, usando i pastelli a cera. Premendo più o meno forte sul foglio, osserva i diversi risultati, come negli esempi in alto.



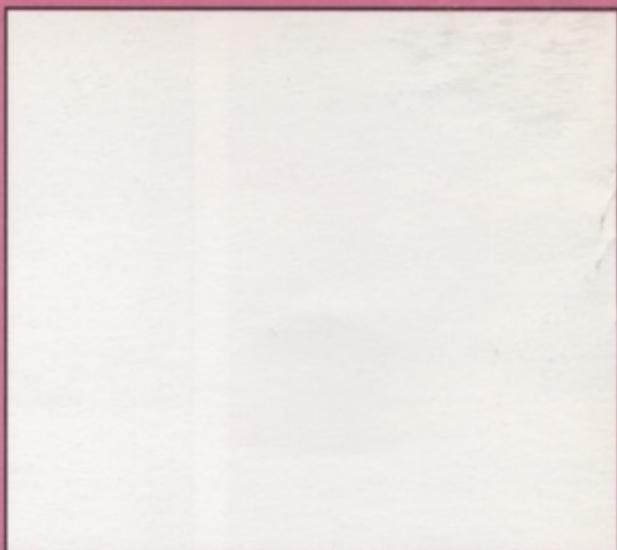
**2**

Usando i pastelli a cera, prova a disegnare lo stesso soggetto servendoti di varie superfici (lisce, ruvide ecc.) e osserva i diversi risultati, come negli esempi a fianco.





COLORI CHIARI SU COLORI SCURI



COLORI SCURI SU COLORI CHIARI

**1**

Usa i pastelli a cera e, disegnando nei riquadri qui sopra, prova a sovrapporre colori chiari a colori scuri. Che cosa osservi?

Prova anche a sovrapporre colori scuri a colori chiari e osserva i risultati.

Prova infine con altre tinte in modo da ottenere tutte le combinazioni possibili.

**2**

Sovrapponi due colori a cera (sotto un colore chiaro e sopra un colore scuro) e poi, con una punta, raschia la superficie del foglio. Cosa succede?

Con questa tecnica, che si chiama "**graffito**", realizza delle composizioni come quella a sinistra.

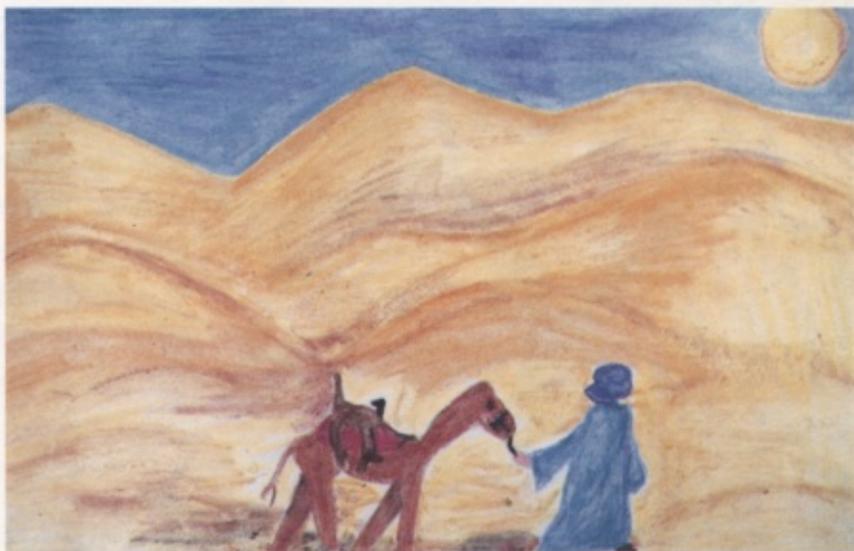
1

Prova a sovrapporre tre colori a cera (un colore chiaro, uno medio e uno scuro) ed esegui delle composizioni grafiche con la tecnica del "**graffito**", come nell'esempio a destra.



2

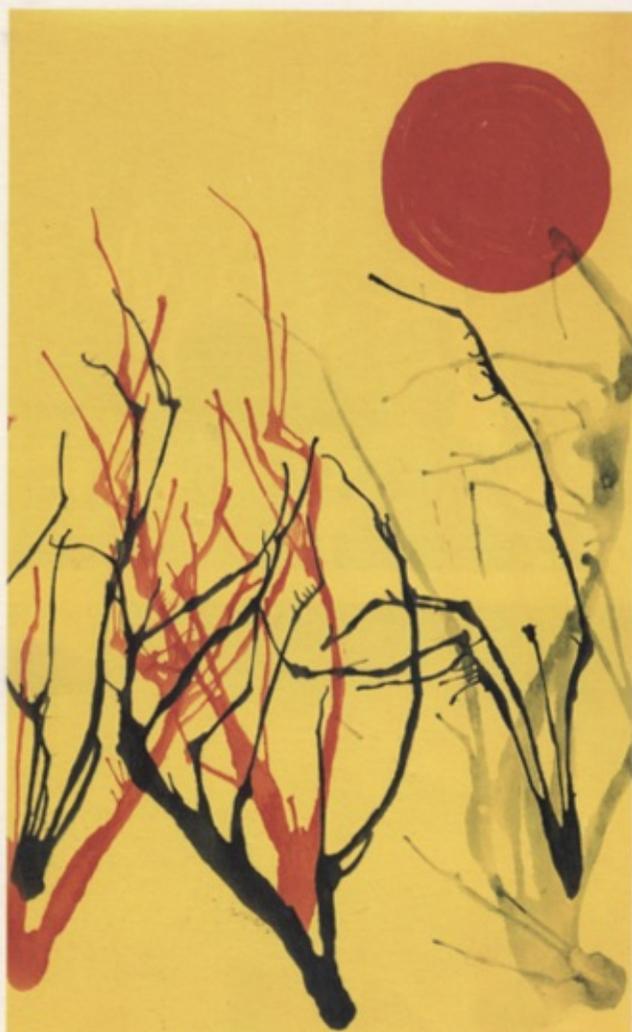
Colora con i pastelli a cera una superficie di carta patinata e sfrega i colori con un panno. Cosa succede alle superfici colorate? E perchè, secondo te?



3

Passa un pennello intriso di **trementina** sopra ad un disegno eseguito con i pastelli a cera. Osserva i risultati e cerca di spiegarne il perché.



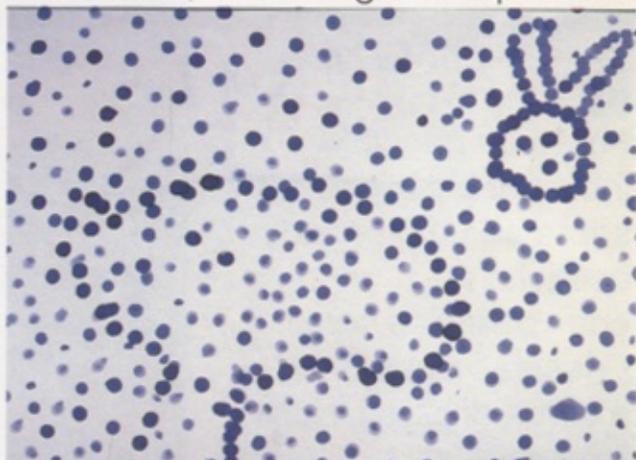


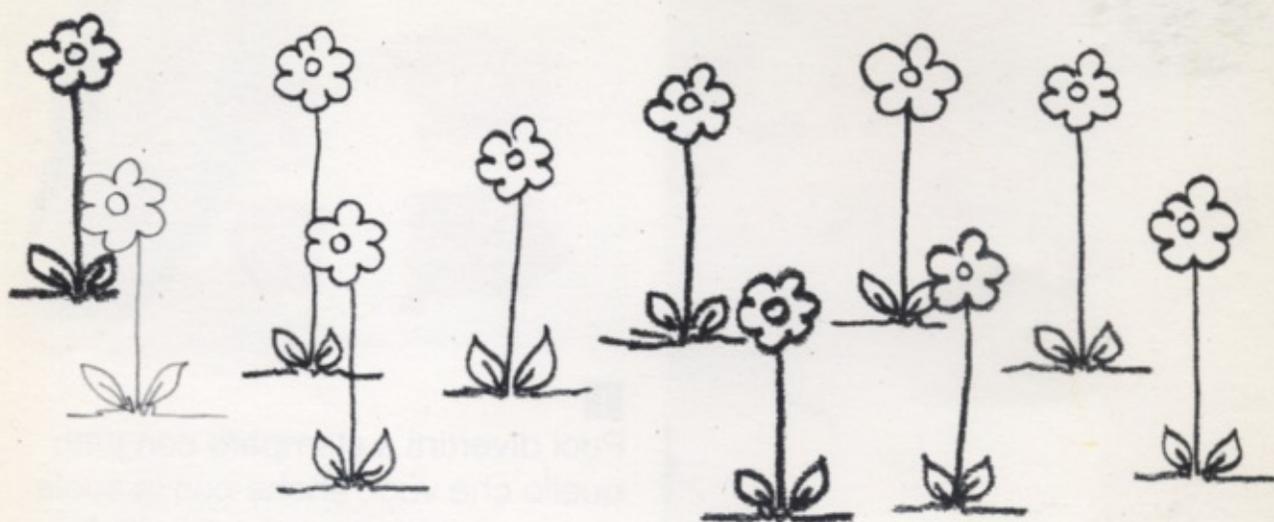
1

Schizza una macchia di inchiostro su di un foglio e, con un pennino o uno stecchino trasformala in un disegno, secondo la forma che la macchia ti suggerisce, come nell'esempio che vedi sopra. Puoi ottenere dei risultati interessanti schizzando inchiostri colorati sopra una superficie già dipinta con le tempere e soffiandoci sopra con una cannuccia, come nell'es. a sinistra.

2

Prova ad eseguire dei **"campionari di segni"** usando diversi tipi di inchiostri, anche colorati e servendoti di pennini con punte differenti. Prova anche con pennelli, sia normali che "strani" come stuzzicadenti, batuffoli di cotone, "cotton-fioc" ecc., come negli esempi sotto.





## 1

Lo sapevi che esistono tanti tipi di matite? Si dice che alcune sono più **"dure"**, altre più **"tenere"**. Nel disegno in alto puoi vedere lo stesso soggetto disegnato più volte con matite di durezza diversa. Prova anche tu e osserva le differenze tra i diversi risultati.

## 2

Osserva il disegno a destra. Esso è stato realizzato con del **"carboncino"**. Procuratene un pezzetto e prova anche tu. Che differenza c'è tra il carboncino e le matite?





1

Puoi divertirti a stampare con tutto quello che vuoi, anche con la suola di una scarpa, come vedi nella figura in alto a destra.

Puoi usare sezioni di patate e carote, bagnate con i colori a tempera, che userai come se fossero dei tamponi, come nella figura a sinistra.

Puoi usare come tamponi anche dei tappi di sughero, come nella figura in basso e tutto quello che ti viene in mente, come, ad esempio:

- verdure in genere, incise o meno;
- una gomma per cancellare;
- un pezzo di polistirolo;
- foglie;
- bottoni in rilievo;
- collage di corde o cordoncini;
- textures di qualsiasi natura...

Prova e riprova con tutto quello che ti sembra possa dare un risultato e verifica quello che succede.



(Pag. 44)

Porta a scuola con i tuoi compagni diversi tipi di carta, cartoncino e cartone e dopo averli selezionati e catalogati, costituisca la "BANCA DELLA CARTA E DEL CARTONE".

Ti servirà anche nei prossimi anni.



(Pag.44)

Costruisci un cartellone con tutti i tipi di carta che riesci a recuperare. Aggiungi brevi didascalie che ne spieghino le caratteristiche.

(Pag.45)

Usando la cartapesta, sopra ad un supporto liscio o tela per dipingere, crea un bassorilievo o altorilievo a tuo piacimento.

Una volta asciutto puoi colorare l'opera.

(Pag.48, 49)

Ritaglia dei piccoli "riquadri" di creta sui quali, prima che si essicchino, potrai tracciare dei segni o riprodurre lo stampo delle textures che avrai raccolto.

(Pag. 54)

Disegna anche tu due volte uno stesso soggetto. Usa prima solo colori dalle tonalità calde, poi solo colori dalle tonalità fredde e osserva i differenti risultati.

(Pag.46)

La carta può essere usata anche a pezzetti, arrotolata in piccole palline accartocciata, ecc. e incollata all'interno di un disegno già predisposto.

Ne ricaverai realizzazioni di molto effetto perchè in rilievo.

(Pag. 60)

Per stampare puoi usare anche diversi tipi di colore (a tempera, acquarello, inchiostri ecc.) e diversi tipi di supporto (carta da pacchi, carta assorbente, stoffe, ecc.). Confronta i vari risultati.

(Pagg.55, 56, 57)

Sciogli i pastelli a cera scaldandoli dentro un pentolino e miscelandoli con altri materiali (colla vinilica, sabbia, farina ecc.). Versali poi sopra un supporto abbastanza consistente (cartoncino, telaietto, ecc.) a caso o su spazi prestabiliti. Solidificandosi daranno particolari effetti cromatici.

**PERCEZIONE: RAPPORTO FIGURA-SFONDO**

- 1) Saper distinguere le figure, i colori, le forme in primo, secondo o terzo piano..... pagg. 5, 6  
 2) Saper cogliere forme di collegamento tra gli elementi presenti in una immagine..... pag. 7

**PERCEZIONE: LE FIGURE NASCOSTE**

- 1) Saper individuare in un groviglio di linee/segni/colori ecc. il disegno/oggetto che si nasconde ..... pag. 7, es. 1  
 2) Saper riconoscere in una immagine complessa un determinato elemento (oggetto/personaggio/animale)..... pag. 8, es. 1

**PERCEZIONE: FIGURE REVERSIBILI E AMBIGUE**

- 1) Riuscire a cogliere il rapporto reversibile figura-sfondo..... pag. 9, es. 1  
 2) Riuscire a "leggere" rappresentazioni grafiche e ambigue..... pag. 9, es. 2

**PERCEZIONE: ILLUSIONI OTTICHE**

- 1) Capire che non sempre ciò che si percepisce di una immagine corrisponde alla realtà..... pag. 10

**PERCEZIONE: LA FORMA**

- 1) Saper individuare le "buone forme" in un insieme di segni..... pag. 10, es. 1  
 2) Saper identificare delle forme in una immagine..... pag. 10, es. 2  
 3) Saper scegliere forme corrispondenti a parti mancanti in una immagine..... pag. 12  
 4) Saper usare diversi formati e diversi supporti in modo creativo e non stereotipato..... pag. 13

**PERCEZIONE: PREGNANZA E COMPOSIZIONE****Ritmo e modularità**

- 1) Riuscire ad individuare forme modulari in natura e nelle opere dell'uomo..... pag. 14, es. 1  
 2) Saper creare elementi modulari per composizioni ritmiche..... pag. 14, es. 2, pag. 15

**Simmetria e implicazioni topologiche**

- 1) Saper individuare l'asse di simmetria in opere architettoniche e figurative..... pag. 16, es. 1  
 3) Acquisire il concetto di ribaltamento di una figura..... pag. 16, es. 2, pag. 17

**COMUNICAZIONE: PROCESSI DI COMUNICAZIONE NEL LINGUAGGIO VISIVO**

- 1) Riconoscere il CONTESTO e gli elementi costitutivi del processo di comunicazione: EMITTENTE - DESTINATARIO - MEZZO- MESSAGGIO..... pagg. 18, 19

**I codici**

- 1) Capire che un codice è un insieme di segni e regole che devono essere note sia all'emittente che al destinatario perchè avvenga la comunicazione..... pag. 20, es. 1, 2, 3  
 2) Saper inventare un codice e saperlo usare..... pag. 20, es. 3  
 3) Conoscere diverse tipologie di codici iconici e non iconici..... pagg. 21, 22, 23

**I segni**

- 1) Capire che ogni segno è composto da un significante ed un significato..... pag. 24  
 2) Riconoscere segni intenzionali e non..... pag. 25  
 3) Capire che ogni segno non intenzionale può comunicare qualcosa..... pag. 25  
 4) Riconoscere segni-simbolo o arbitrari..... pag. 26  
 5) Saper riconoscere immagini/simbolo convenzionali della nostra società..... pag. 27

**COMUNICAZIONE: ASPETTI DENOTATIVI E CONNOTATIVI NEL LINGUAGGIO VISIVO**

- 1) Capire che ciascun individuo interpreta un'immagine a seconda della propria esperienza, sensibilità e cultura..... pag. 28

**Il punto di vista**

- 1) Capire che il punto di vista secondo cui è costruito il messaggio visivo, determina il significato dello stesso..... pag. 29

**Il contesto e la "polisemia" dell'immagine**

1) Capire che una immagine assume un particolare significato a seconda del contesto in cui è inserita..... pag. 30, es. 1, 3

**Decontestualizzazione e manipolazione dell'immagine**

2) Capire che un'immagine può essere manipolata per trasmettere un particolare messaggio in modo immediato..... pag. 30, es. 2, pag. 31

**Sequenzialità**

1) Saper raccontare un fatto o una storia attraverso immagini in sequenza logica..... pag. 32

**Il fumetto**

1) Saper decodificare alcuni elementi del linguaggio dei fumetti:  
 - I contorni delle vignette ..... pag. 33, es. 1, 2  
 - Le linee cinetiche ..... pag. 33, es. 3  
 - Le metafore visualizzate ..... pag. 34  
 - Le onomatopee..... pag. 35  
 - Il linguaggio verbale ..... pag. 35, es. 2, pag. 36  
 2) Saper ideare una sequenza di immagini o una storia a fumetti ..... pag. 37, 38, 39

**COMUNICAZIONE E STEREOTIPI**

1) Capire che per ogni raffigurazione della realtà esistono modelli diversi e modi e tecniche diversificate per riprodurli..... pagg. 40, 41, 42

**TECNICHE E MATERIALI: SUPPORTO E ATTIVITA' DI MANIPOLAZIONE E COSTRUZIONE**

Conoscere il supporto su cui si lavora per mezzo di alcune modalità di approccio relative a:  
 - Carta ..... pag. 44  
 - Cartapesta ..... pag. 45  
 - Collage ..... pag. 46  
 - Textures: a) ricercare, per conoscere, diversi tipi di textures..... pag. 47  
           b) saper inventare modi nuovi di colorare con la tecnica del frottage..... pag. 47  
 - Creta: saper costruire degli oggetti tridimensionali  
     a) per assottigliamento ..... pag. 48, es. 1  
     b) con la tecnica del "colombino" ..... pagg. 48, 49

**TECNICHE E MATERIALI: IL COLORE**

1) Saper riconoscere i colori dell'iride..... pag. 50, es. 1  
 2) Capire i collegamenti tra i colori del disco cromatico, primari e secondari, e saper operare con essi..... pag. 50, es. 2, pag. 51  
 3) Saper riconoscere diverse tonalità di un colore..... pagg. 52, 53  
 4) Saper distinguere e utilizzare i colori freddi e i colori caldi..... pag. 54

**STRUMENTI E MATERIALI**

1) Saper ricercare diverse modalità d'uso per quanto riguarda i seguenti strumenti e materiali:  
 —Pastelli ad olio e a cera..... pagg. 55, 56, 57  
 —Inchiostri ..... pag. 58  
 —Matite..... pag. 59, es. 1  
 —Carboncino..... pag. 59, es. 2

**STAMPA E DECORAZIONE**

1) Saper ricercare diverse tecniche di stampa e decorazione..... pag. 60

## REFERENZE ICONOGRAFICHE

- Pag. 6 - P. Delvaux, *La donna con la rosa* (1936),  
Collezione privata
- \* 7 - A. Masson, *I punti cardinali* (1923),  
Parigi, Collezione privata
  - \* 22 - "Andy Capp" di Reg Smythe
  - \* \* - "Tommy Wack" di Hugh Morren
  - \* \* - "Hagar il Terribile" di Dick Browne
  - \* 26 - P. Picasso, *Autoritratto con la tavolozza*,  
part. (1906), Filadelfia, Museum of Art
  - \* \* - P. Picasso, *Arlecchino* (1908-1909),  
Praga, Narodni Galerie
  - \* \* - P. Picasso, *Ritratto di D.H. Kahnweiler*,  
Chicago, The Art Institute
  - \* 28 - V. Van Gogh, *Vaso con girasoli* (1889),  
Amsterdam, Rijksmuseum Van Gogh
- Pag. 40 - F. Goya: *La famiglia di Carlo IV*, Madrid,  
Prado
- \* 46 - N. Hoch: *Taglio con coltello da cucina*  
(1919), Berlino, Nationalgalerie
  - \* \* - G. Bracque, *Natura morta* (1913),  
Zurigo, Kunsthaus
  - \* \* - E. Baj, *Marie Touchet, dame de  
Belleville* (1974), Milano, Studio Marconi
  - \* \* - *Foto di oggetti realizzati con la tecnica  
del colombino tratti da Cotugno - Rinaldi  
- Zanetti: L'argilla come espressione,  
come gioco*, Effelle Editrice, Roma 1986.



Questo volume, sprovvisto del talloncino a fronte, è da considerarsi copia **saggio-campione gratuito**, fuori commercio. Esente da I.V.A. (D.P.R. 26 ottobre 1972, n. 633, art. 2, 3<sup>a</sup> comma, lett. d). Esente da bolli di accompagnamento (D.P.R. 6 ottobre 1978, N. 627, art. 4, n. 8). La sua messa in commercio senza il talloncino triangolare, è passibile di denuncia per evasione fiscale.