

## SAPIENTINO ART CLEMENTONI\*

Nicolini P.<sup>1</sup>, Clementoni P.<sup>2</sup>, de Chiro M.<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Professore Associato Università di Macerata

<sup>2</sup>Direttore Ricerca Avanzata Azienda Clementoni

<sup>3</sup>Dottore di ricerca Università di Macerata

[p.nicolini@unimc.it](mailto:p.nicolini@unimc.it)

[pierpaolo@clementoni.it](mailto:pierpaolo@clementoni.it)

[monica.dechiro@hotmail.it](mailto:monica.dechiro@hotmail.it)

La Linea Sapientino Art nasce da un progetto di ricerca sviluppato in collaborazione con l'**Azienda Clementoni Giochi** e l'**Università di Macerata**, tramite il finanziamento di un **Dottorato Eureka 2014/2016**, con l'obiettivo di indagare come **sostenere lo sviluppo grafo-pittorico dei bambini e delle bambine attraverso un approccio ludico**. La Linea di giochi è stata progettata e sviluppata all'interno di un team di lavoro che ha visto collaborare i responsabili del progetto - Paola Nicolini, responsabile accademica; Pierpaolo Clementoni, responsabile aziendale; Monica de Chiro, Dottoranda Eureka - con i responsabili della ricerca e sviluppo in azienda nelle persone di: Tamara Lapucci, responsabile dell'*Area Test*, Silvia Guardabassi, Product Manager dell'*Area Ricerca e Sviluppo giochi educativi* e Lara Quatrini, grafica e illustratrice dell'*Ufficio Grafica e Sviluppo*.

Partendo dallo studio dell'evoluzione del disegno infantile e dall'analisi di una ricca varietà di fonti scientifiche, sono stati dunque elaborati dei prototipi di gioco e selezionati strumenti e materiali adeguati in relazione alle caratteristiche dei bambini in ciascuna fase di sviluppo, verificando man mano la corrispondenza delle proposte agli interessi e alle competenze rilevate nel corso delle osservazioni sperimentali. In linea con la documentazione scientifica analizzata e le osservazioni effettuate, **le attività di gioco sono state elaborate secondo una gradualità** che va:

- dal coinvolgimento di tutto il corpo, che richiede una coordinazione grosso-motoria, a quello della mano, che richiede una coordinazione fine-motoria;
- dal tracciare sul piano verticale, che coinvolge il controllo della motricità della spalla del braccio e dell'avambraccio, al tracciare sul piano orizzontale, che coinvolge il movimento del polso e l'articolazione delle dita;
- dall'utilizzo di strumenti che richiedono l'impugnatura con tutto il palmo della mano, come spugne e colori di ampio diametro, all'utilizzo di strumenti che richiedono l'impugnatura con l'opposizione delle dita, come pennarello, pennello, pastello di diametro sottile;
- da strumenti che richiedono una lieve pressione e un minore controllo per lasciare traccia, come spugne e materiali morbidi, a strumenti che richiedono un buon controllo della pressione, come pennello, pastello e colore a cera;

- da punte grosse, per esplorare i risultati dei propri movimenti su una superficie ampia, a punte sottili, per supportare il progressivo affinamento del tratto grafico anche su superfici delimitate;
- da attività più libere e divergenti, ad attività più strutturate e convergenti, verso una maggiore organizzazione dello spazio e una consapevolezza dei rapporti topologici.

**La linea è stata lanciata sul mercato tra novembre 2015 e febbraio 2016 con i primi tre prodotti:**

- Sapientino Art «Primi Tratti», pensato per accompagnare i bambini fra i 3 e i 4 anni a esplorare le diverse impronte che possono lasciare con l'uso del corpo e i segni e le tracce che possono produrre mediante la sperimentazione di strumenti e materiali da manipolare;
- Sapientino Art «Traccio e Coloro», sviluppato per la fascia 4-5 anni con la finalità di supportare l'esplorazione di tracce e forme utilizzando le mani come strumento grafico, per poi giungere alla sperimentazione di strumenti come spugne e colori a cera per disegnare;
- Sapientino Art «Disegno e Racconto», dedicato ai bambini tra i 6 e i 7 anni, per accompagnarli a scoprire diverse possibilità di variazione del tratto grafico e della colorazione, con l'utilizzo dei pastelli acquerellabili e di altri strumenti in abbinamento alle attività.



All'interno di ogni gioco sono **proposte diverse tipologie di attività** per sostenere l'approccio dei bambini al disegno e all'arte pittorica in forma ludica. Ciascuna scheda-attività è strutturata **in modo da offrire ai bambini degli spunti variegati per disegnare** senza vincolarli a un modello, bensì **supportandoli nella ricerca del proprio personale modo di disegnare**.

**A marzo 2017 sono stati lanciati sul mercato tre nuovi prodotti** della linea differenziati in base alla tipologia di strumento, **attraverso cui poter esplorare molteplici possibilità di disegnare con lo stesso supporto:**

- Sapientino Art «Imparo a disegnare con le Cere colorate» dedicato alla fascia d'età 4-6 anni;
- Sapientino Art «Imparo a disegnare con i Pennarelli» dedicato alla fascia d'età 5-7 anni;
- Sapientino Art «Imparo a disegnare con i Pastelli» dedicato alla fascia d'età 6-8 anni.

Le attività proposte in questi tre giochi sono strutturate in modo da accompagnare i bambini e le bambine nella sperimentazione di:

- variazione del tipo di tratto (rettilineo, curvilineo, a zig-zag, a spirale ...);
- variazione della pressione esercitata per ottenere diverse intensità di colore (lieve, forte...);
- variazione nell'inclinazione dello strumento;
- sperimentazione di diverse tecniche per colorare (con punti, linee, tratti, motivi ...);
- sperimentazione di diverse tecniche per disegnare (invenzione di soggetti, rielaborazione di modelli, osservazione e rappresentazione di tratti essenziali);
- utilizzo di accessori per ottenere diversi effetti (stencil trasparenti, placche frottage, attrezzi *grattage*);
- rielaborazione di strategie sperimentate e trasferimento in contesti diversi, finalizzata alla realizzazione di un oggetto tridimensionale (biglietto pop-up, libro gioco, cornice).



## SAPIENTINO ART «TRACCIO E COLORO»

La principale finalità del gioco sviluppato per la fascia 4-5 anni è quella di **supportare l'esplorazione di tracce e forme utilizzando le mani come strumento grafico, per giungere alla sperimentazione di strumenti con cui lasciare traccia**, come spugne e colori a cera. L'attività di bagnare la spugna nel colore a dita per lasciare un'impronta, così come quella di trascinare il colore a cera per tracciare una linea, ha la finalità di consentire ai bambini di regolare la propria pressione sul foglio per avvicinarsi progressivamente all'effetto che desiderano. Nel fare questo gioco i bambini sono stimolati a **esplorare diverse possibilità e a ricercare il controllo del tono muscolare**, poiché a seconda della pressione esercitata vedono realizzarsi un effetto diverso. Per queste ragioni abbiamo inserito all'interno del gioco dei colori a dita, delle spugne di diversa forma e dei colori a cera. Questi ultimi si caratterizzano sia per la morbidezza della sostanza, che non richiede un'eccessiva pressione per essere stesa, sia per le dimensioni della circonferenza, che permettono una pressione con tutto il palmo della mano. Insieme a questi strumenti sono state inserite delle forme *stencil* in cartone sagomato con diverse colorazioni, da poter usare sia in abbinamento a colori a cera e colori a dita, sia come materiale da combinare per rappresentare e inventare diversi soggetti. Allo scopo di accompagnare l'utilizzo dei materiali e degli strumenti sono state sviluppate delle schede differenziate in tre tipologie di attività:

1. **Disegnare con tracce, impronte e forme:** pensate per stimolare i bambini a disegnare usando le proprie impronte, le spugne e gli stencil, alternandoli o combinandoli per creare personaggi, animali e altri elementi reali o fantastici.
2. **Disegnare a partire da uno spunto reale o fantastico:** ideate per sostenere i bambini nel disegnare a partire da uno stimolo giocoso-creativo, che apra la mente all'uso della fantasia.
3. **Giocare con l'arte:** progettate per favorire un approccio ludico all'arte, invitando a rielaborare in modo personale alcune caratteristiche delle opere presentate per accostarsi in modo originale ai linguaggi e alle poetiche degli autori.



Ciascun gruppo di schede è **numerato progressivamente dalle attività più semplici alle più complesse** e ogni scheda-attività è introdotta da una breve indicazione nella parte alta del foglio, che può essere letta ai bambini come stimolo per iniziare a disegnare. **Accanto alle schede è stata abbinata una cornice**, che può essere utilizzata sia come supporto per orientarsi all'interno dello spazio grafico, grazie alla percezione del bordo colorato che induce a disegnare all'interno, sia come strumento per appendere i disegni o per inventare nuovi giochi, come costruire un quadro tridimensionale inserendo degli oggetti dentro la cornice. **Tutte le schede e i materiali contenuti nel gioco sono stati strutturati con attenzione alle caratteristiche percettive e cognitive dei destinatari.** In particolare, in questa fascia d'età è stata posta attenzione alla possibilità di far sperimentare diversi tipi di traccia e percepire i diversi effetti che si possono ottenere in relazione alla pressione con cui si utilizza ciascuno strumento.



### **SAPIENTINO ART «DISEGNO E RACCONTO»**

Il gioco sviluppato per la fascia 6-7 anni offre come principali strumenti per le attività di disegno dei pastelli acquerellabili, un set per il collage e un cavalletto. In base ai dati raccolti durante le osservazioni strutturate, abbiamo infatti rilevato che l'utilizzo di questi strumenti da un lato permette ai bambini di **scoprire diverse variazioni nel tratto grafico e nella colorazione**, dall'altro supporta **l'esercizio di una precisione che consente di dirigere intenzionalmente il gesto verso gli effetti desiderati.**

In particolare la scelta dei pastelli acquerellabili è motivata dalla caratteristica dell'acquerello di essere trasparente e consentire la sperimentazione di diverse gradazione di toni, sostenendo in questo modo la percezione di una più ampia varietà di sfumature nei colori e di una maggiore sensibilità alla regolazione.

Il set per il collage favorisce invece **l'esercizio dell'attenzione e l'affinamento della coordinazione oculomanuale**, mediante la proposta di un'attività finalizzata a combinare creativamente le forme per disegnare. Inoltre stimola i **processi di immaginazione**, perché il loro utilizzo richiede di rappresentare mentalmente l'immagine che si vuole ottenere, incollando le forme in un determinato modo. A questi strumenti si aggiungono le forme stencil, che accompagnano i bambini a **utilizzare progressivamente un tratto**

**più fine per tracciare le figure e a rappresentare una varietà di soggetti.** Le schede-attività proposte in abbinamento agli strumenti sono suddivise in quattro tipologie:

1. **Disegnare con i ritagli:** per stimolare i bambini a disegnare combinando diverse forme, a partire dagli esempi nelle schede o inventando nuovi soggetti.



2. **Disegnare con la guida passo dopo passo:** per accompagnare a rappresentare alcuni soggetti seguendo degli schemi, servendosi degli stencil o disegnando a mano libera.

3. **Disegnare a partire da uno stimolo creativo:** proposte per invitare a disegnare alternando diversi tipi di tratto in modo giocoso, ad esempio immaginando la conseguenza di un'azione, delle possibili trasformazioni o chiedendo di alterare dei soggetti in modo bizzarro, sganciandosi da un modello da imitare.

4. **Giocare con l'arte:** progettate per favorire un approccio ludico all'arte, invitando a rielaborare in modo personale alcune caratteristiche delle opere presentate e accostando i bambini in modo originale alla poetica e ai linguaggi degli autori.

Le attività pensate per questa fascia d'età supportano in modo particolare l'allenamento di un tratto più preciso, dunque di una coordinazione fino-motoria gradualmente maggiore. Infatti le attività di ritaglio e incollaggio, l'uso degli stencil e il disegno con i pastelli a punta fine sono attività utili ad allenare un progressivo controllo del tono muscolare.

Insieme alle schede viene messo a disposizione **un cavalletto**, in abbinamento alle attività sull'arte, da poter utilizzare sia **per osservare le opere durante il disegno**, sia come supporto **per esporre e valorizzare le proprie produzioni**. Infine è inserita una **cartellina personalizzabile**, pensata come uno strumento che invita i bambini a raccogliere e conservare i propri disegni; il lasciare traccia della propria attività permette infatti di osservare come si evolve ciò che si produce, sostenendo una progressiva capacità di metacognizione sui processi cognitivi attuati.

## LE ATTIVITÀ PER SOSTENERE I PRIMI APPROCCI ALL'ARTE

Ciascun prodotto della linea contiene una serie di proposte per **sostenere un primo approccio all'arte pittorica**, tenendo conto della possibilità di rielaborare alcune caratteristiche delle opere rappresentate avvicinando i destinatari ai linguaggi e alle poetiche dei diversi autori. Nel selezionare gli autori e le opere inseriti nelle schede attività abbiamo preso in considerazione:

- a. **La varietà dei soggetti:** che vanno dalla raffigurazione del corpo umano di Klee, al paesaggio dallo stile più figurativo di Van Gogh, fino alle rappresentazioni più astratte di Kandinsky e Mondrian.
- b. **La tipologia dei tratti:** che si articolano dalle pennellate fluide e poco definite di Klee e Van Gogh, alle linee geometriche e ben definite da contorni come in Kandinsky e Mondrian.
- c. **L'uso dei colori:** che variano dall'accostamento graduale di toni chiari e scuri, caldi e freddi di Van Gogh, ai più contrastati di Kandinsky.

Ogni scheda attività è composta da una scheda opera, in cui sono presenti **l'immagine fotografica del dipinto** con il nome dell'autore, il titolo dell'opera e la data di produzione, e da **una scheda gioco**, in cui sono riprodotti alcuni elementi del dipinto con un breve **testo introduttivo che ha l'obiettivo di accompagnare i bambini a entrare nell'opera in chiave ludica**. Gli elementi presenti nella scheda gioco sono sempre proposti con delle variazioni rispetto all'opera originale, per avvicinarsi al linguaggio dei bambini e proporre una rielaborazione personale del dipinto. A questo fine viene esplicitato che le attività proposte nelle schede non intendono invitare a riprodurre le opere osservate, ma **ad entrare nei diversi stili degli autori per trovare un proprio modo di esprimersi**, frutto di una rielaborazione personale che viene supportata attraverso la guida alle attività.

## LA GUIDA EDUCATIVA

La guida educativa è stata concepita come **uno strumento fondamentale per condividere con i destinatari del gioco le finalità della Linea e le modalità di approccio al mondo del disegno**. Per questo motivo abbiamo deciso di aprire la Guida con una lettera rivolta ai genitori, in cui vengono esplicitate le modalità con cui la Linea è stata sviluppata «grazie al contributo di ricercatori e alla collaborazione di genitori, bambini, insegnanti ed esperti che si sono resi disponibili a sperimentare i giochi in ogni fase di sviluppo». La lettera è seguita da un **focus su «Come si evolve il disegno nei bambini e nelle bambine» con lo scopo di offrire a chi li accompagna uno strumento per osservarli con competenza**. Nelle due pagine dedicate a questo focus vengono scandite e descritte le principali tappe di evoluzione del disegno infantile, con suggerimenti per supportare il naturale sviluppo dei bambini e delle bambine e accompagnarli nella costruzione delle competenze. Nelle pagine centrali viene poi **mostrato in che modo possono essere**

**utilizzati i materiali per giocare**, sia in abbinamento alle schede-attività sia sperimentando altre modalità per sviluppare il pensiero divergente. Infine le ultime pagine sono dedicate all'**Ideario: una raccolta di spunti per invitare a trasferire le competenze sviluppate in contesti nuovi, stimolando i processi creativi**; tale sezione è strutturata in continuità con il contenuto di tutto il gioco e propone attività semplici da realizzare utilizzando materiali facilmente reperibili, in collaborazione con adulti o altri compagni di gioco.

## **I FOLLOW UP CON I BAMBINI**

In seguito all'uscita della Linea sul mercato, nel periodo compreso tra gennaio e settembre 2016, abbiamo condotto due follow up con i bambini frequentanti alcune scuole distribuite sul territorio nazionale, con l'obiettivo di rilevare l'efficacia dei prodotti sviluppati nel sostenere la costruzione delle competenze grafo-pittoriche infantile.

Dalla lettura dei dati rilevati al termine del 1° follow up è emerso che i giochi sperimentati per un periodo continuativo dalle sezioni e classi sperimentali, hanno supportato lo sviluppo delle competenze di disegno nei bambini. In particolare si è riscontrato che i prodotti sviluppati per le fasce d'età 4-5 e 6-7 anni sono risultati più efficaci nel sostenere lo sviluppo dell'area della Rappresentazione, a seguire del Senso Artistico, infine, dell'Esplorazione. Il prodotto dedicato alla fascia d'età dei 3-4 anni, invece, è risultato sostenere in misura maggiore l'area dell'Esplorazione, rispondendo alle finalità che ci eravamo prefissati per questo target d'età. A distanza di quattro mesi dalla prima rilevazione è stato effettuato un 2° follow up con i bambini che avevano utilizzato i giochi nel corso del quadrimestre febbraio-maggio; da questa seconda rilevazione si è potuto riscontrare che gli alunni appartenenti al gruppo sperimentale continuavano a mostrare competenze maggiori nelle aree supportate rispetto agli alunni appartenenti al gruppo di controllo, che non avevano sperimentato i giochi.

In tutte e tre le fasce d'età coinvolte nei follow up è stato quindi rilevato un progresso maggiore nei gruppi sperimentali rispetto ai gruppi di controllo, in particolare nei gruppi appartenenti alle fasce d'età 4-5 e 6/7 anni (vd. Grafici 1 e 2), dove i giochi sono risultati essere più efficaci nel sostenere lo sviluppo delle aree della Rappresentazione, a seguire del Senso Artistico, infine dell'Esplorazione. Il prodotto dedicato alla fascia d'età dei 3-4 anni sembra invece più adeguato a sostenere l'area dell'Esplorazione, rispetto a quella della Rappresentazione e del Senso Artistico, finalità che abbiamo perseguito proprio tenendo conto dei bisogni specifici dei bambini in questa fascia d'età.



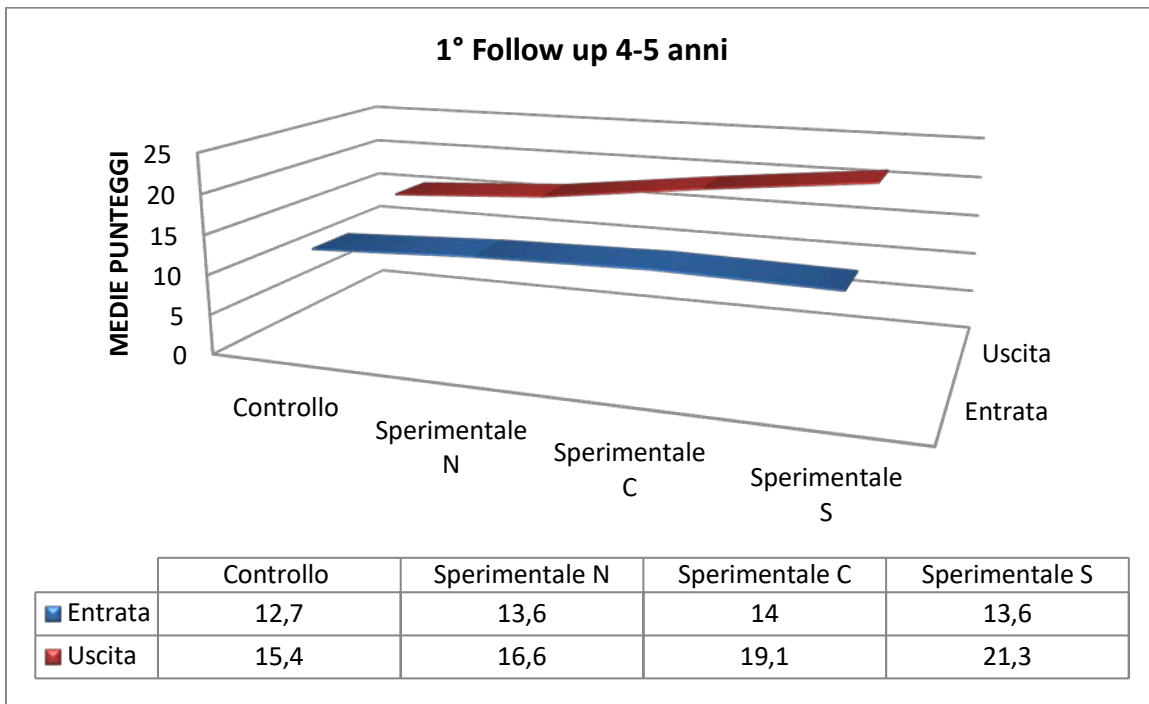


Grafico 1: Media totale punteggi 1° follow up prodotto 4/5 anni

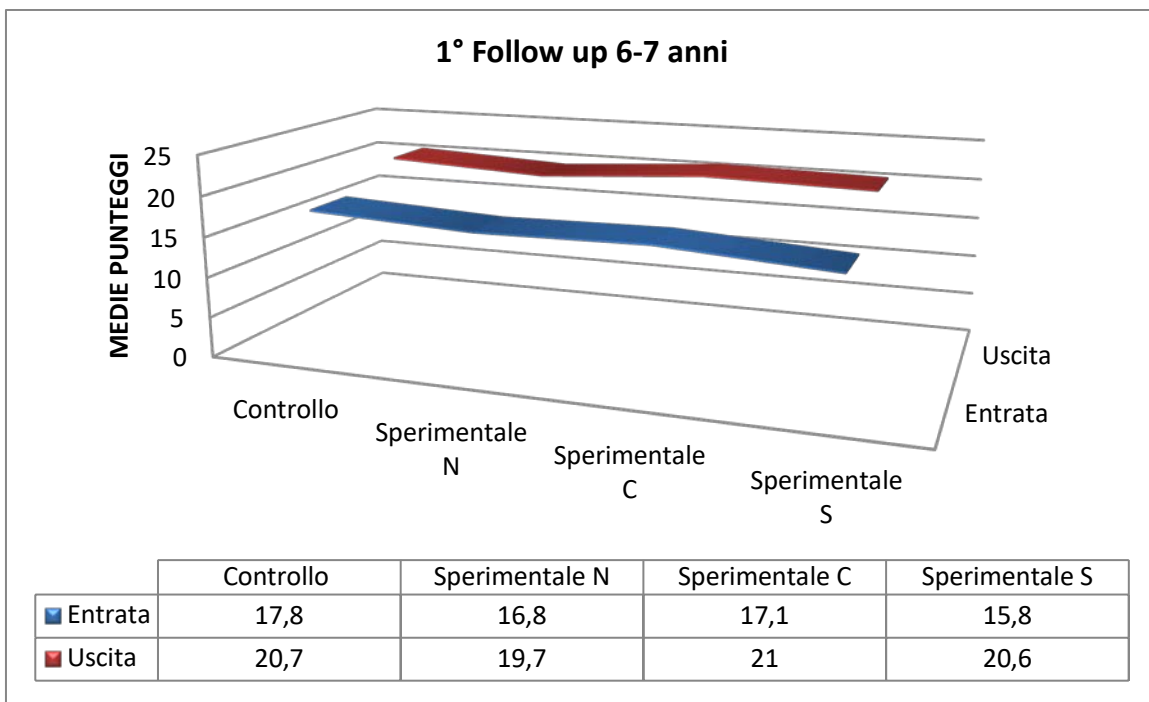


Grafico 2: Media totale punteggi 1° follow up prodotto 6/7 anni

Alle osservazioni fatte sulla base dei dati raccolti, si uniscono quelle scaturite dall'analisi delle interviste ai docenti, condotte al termine della sperimentazione. Da quanto esaminato emerge come punto di forza della Linea la varietà degli strumenti, dei materiali e delle attività proposte, che avrebbe sostenuto i bambini nella sperimentazione di diverse modalità di disegno e nello sviluppo di altre competenze coinvolte nel processo, quali: il controllo motorio, la fluidità del gesto grafico, l'organizzazione spaziale, la precisione, la concentrazione. Tale modalità di approccio, sostiene un'insegnante, ha reso possibile anche riflettere all'interno della classe su come «ognuno abbia un modo diverso di rappresentare, esprimere, vivere e vedere», dunque di disegnare. Altro elemento centrale sottolineato da più docenti è la motivazione suscitata negli alunni che inizialmente mostravano disinteresse o rifiuto per quest'attività, attribuito a un senso di incapacità sviluppato in esperienze precedenti. **L'interazione con le proposte, all'interno di un contesto giocoso, sembra aver sostenuto i bambini a esprimersi con maggiore fiducia mediante questo linguaggio e a «riappropriarsi del piacere di disegnare».** Questo elemento si può riscontrare anche nei commenti dei docenti che affermano di aver visto gli alunni «motivati a esprimersi di più nel disegno anche al di fuori dell'incontro con il gioco», dunque in contesti non guidati da un'insegnante o dall'interazione con una proposta. È interessante notare come sia stata indicata anche la capacità di «riproporre degli elementi appresi attraverso il gioco anche in altri contesti» che è indice di una rielaborazione personale delle proposte e dello sviluppo di una competenza.

In conclusione, questi dati ci hanno portato ad affermare che **la costruzione delle competenze grafico-pittoriche può essere sostenuta mediante il gioco laddove si offre un'impalcatura adeguata, costituita dalla proposta di strumenti e attività idonee ai bisogni e agli interessi che motivano l'agire dei bambini in ciascuna fase di sviluppo,** collocandosi quindi nell'area di sviluppo prossimale dei soggetti [L.S. Vygotskij 1978].