

ARTONAUTI

ESPLORATORI DELL'ARTE

ALLA SCOPERTA DEI CAPOLAVORI



GUIDA INSEGNANTI



UN'INIZIATIVA CONAD

**INSIEME
PER LA
SCUOLA**

Da molti anni Conad porta avanti con passione l'impegno concreto verso il mondo della scuola e della cultura con due iniziative, **SCRITTORI DI CLASSE** e **INSIEME PER LA SCUOLA**, che hanno l'obiettivo di diffondere l'amore e la passione per la lettura e la scrittura agli alunni delle scuole primarie e secondarie di primo grado di tutta Italia.

Quest'anno il progetto in collaborazione con Artonauti mira a portare l'ARTE a scuola, a diffondere la cultura della BELLEZZA e della MERAVIGLIA.

"Con i bambini davanti a un quadro accadono cose straordinarie, come se la tela fosse una finestra sul tempo, sul mondo e su noi stessi. Una finestra che si apre nel silenzio di un museo o a scuola, dove per incanto vengono abbattuti i muri dell'aula, lasciando entrare aria nuova. Dall'osservazione profonda e sensibile del quadro nasce il dialogo e il confronto tra i bambini che, guidati dalle domande di un insegnante, comunicano le loro scoperte e intuizioni, ragionano insieme per comprendere la realtà del mondo, esprimono emozioni e pensieri. L'arte moderna, in particolare, si offre al gioco fantastico, all'invenzione di storie, alla creazione personale suscitata proprio dal guardare le cose in modo nuovo."

L'educazione alla bellezza non dovrebbe restringersi al solo ambito artistico, ma estendersi a tutte le discipline scolastiche e a ogni dimensione della vita quotidiana. La bellezza, infatti, si può incontrare ovunque: nella natura, nella musica, nello sport, nell'amicizia e persino nei piccoli gesti quotidiani.

È qui che nasce Scrittori di Classe 13 "Esploratori dell'arte – alla scoperta dei capolavori"!

INDICE

IL PARTNER: Artonauti	4
Come utilizzare questa guida	5
Partiamo dall'inizio:	
Perché l'arte a scuola	6
Modalità di lavoro	7
Il pensiero creativo e il pensiero convergente	8
Come sviluppare il pensiero creativo	9
Gli obiettivi didattici di Scrittori di Classe 13	10
STEP 1: un progetto didattico sviluppato da insegnanti per insegnanti	12
STEP 2: conosciamo gli Artonauti	15
STEP 3: cominciamo!	19
Il disegno	32
Modalità di partecipazione	34
Modalità di valutazione	36
Criteri di valutazione	37
Premi	38
Scadenze	39

Scrittori di Classe 13 è un progetto realizzato da The Continuity Company S.r.l. in collaborazione con Artonauti S.r.l. SB per Conad Soc. Coop. Conad Soc. Coop. è autorizzata a comunicare l'iniziativa sul proprio sito, sul sito insiemeperlascuola.conad.it, su riviste di settore, sulle proprie riviste, sulla stampa (anche nazionale) e a comunicare i risultati dell'iniziativa attraverso le azioni che riterrà più opportune. Tutti i partecipanti autorizzano sin d'ora Conad Soc. Coop. a utilizzare e/o pubblicare i propri elaborati in occasione di eventi o conferenze e a pubblicare i medesimi sul proprio sito, sul sito insiemeperlascuola.conad.it, su riviste di settore, sulle proprie riviste e sulla stampa (anche nazionale); per questo nulla sarà dovuto e con la partecipazione all'iniziativa si concede a Conad la liberatoria per l'utilizzo degli elaborati e per la pubblicazione dei libri come sopra indicato.

Editore: Artonauti S.r.l. SB
Progetto didattico © Artonauti
Crediti:

Pag. 21 Tucani, 2004 © Mario Tapia Radic
Pag. 25 La danza, 2022 © Lorenzo Mattotti
Pag. 27 Departure of the Winged Ship, Vladimir Kush © Kush Fine Arts Limited 2026
Pag. 29 I corridori (1913) Robert Delaunay © Erich Lessing / Bridgeman Images

IL PARTNER

ARTONAUTI

ARTONAUTI è un progetto educativo che ha come obiettivo divulgare l'arte e la bellezza del mondo in particolare a bambini e ragazzi; nasce dall'idea di un'insegnante di scuola primaria che osservando una classe di bambini di seconda per tutto l'anno scopre che l'arte non è un argomento difficile da portare a scuola ma che, anzi, si rivela essere uno strumento utile in molte attività disciplinari.

Artonauti porta nelle scuole materiali didattici per rendere l'arte un utile strumento interdisciplinare per insegnanti.

Artonauti ha vinto la quarta edizione del bando Innovazione Culturale di Fondazione Cariplo e ha vinto anche il premio Piccolo Plauto come progetto contraddistinto da elevata qualità pedagogica e didattica.

Il premio è promosso dalla rivista *Infanzia* con il Patrocinio scientifico del Dipartimento di Scienze dell'Educazione dell'Università di Bologna.

Il progetto, che si inserisce nell'iniziativa Scrittori di Classe, intende offrire **RIFLESSIONI TEORICHE** e **STRUMENTI PRATICI**. Vediamoli insieme in questa guida.

COME UTILIZZARE QUESTA GUIDA

Questa guida nasce come uno strumento pratico, flessibile e modulare, pensato per accompagnare insegnanti e studenti lungo tutto il percorso di **SCRITTORI DI CLASSE 13**. Attraverso attività, suggerimenti e strumenti operativi, ogni sezione aiuta a organizzare il lavoro in classe, valorizzare la creatività e guidare gli studenti nella creazione di racconti e disegni.

All'interno della guida troverai tutto il necessario per:

SCOPRIRE COME PARTECIPARE

Dall'iscrizione della classe alla **presentazione del concorso** agli studenti, fino all'introduzione degli Artonauti e dei **6 incipit collegati ai quadri**.

ACCEDERE A STRUMENTI E CONTENUTI

Laboratori pratici, video da guardare insieme agli studenti e **webinar** per gli insegnanti ti permettono di approfondire la tematica, osservare un quadro e trasformarlo in un **racconto creativo** e un **disegno**.

SEGUIRE I SUGGERIMENTI OPERATIVI

Troverai indicazioni pratiche per **organizzare le attività in classe**, **guidare gli studenti** nella scrittura e nella revisione dei testi, e **supportarli** nella realizzazione dei disegni finali. Ogni proposta è pensata per favorire la **partecipazione attiva**, stimolare la **creatività** e promuovere la **collaborazione**.

In sintesi, questa guida ti fornisce tutti gli strumenti per trasformare ogni fase del progetto in un'esperienza educativa coinvolgente, creativa e divertente, capace di valorizzare le competenze degli studenti e stimolare il loro entusiasmo.

PARTIAMO DALL'INIZIO:

PERCHÉ L'ARTE A SCUOLA

A partire dalle ricerche e dalle riflessioni dell'Unità di Psicologia dell'Arte dell'Università Cattolica di Milano, questa guida approfondisce il valore educativo dell'arte e offre indicazioni operative per utilizzarla in modo consapevole ed efficace all'interno della pratica didattica.

L'arte è un potente stimolo a riflettere, a ragionare e a provare emozioni, e mette in luce le modalità con cui la nostra mente attribuisce significati agli artefatti.

L'arte induce, in chi la fruisce e in chi la produce, un complesso **PROCESSO PSICHICO INTERPRETATIVO ED EMOTIVO**. **Comprendere l'arte è un processo lento**, che impegna per lunghi anni i bambini e che è facilitato dalla possibilità di fare esperienza di artefatti artistici, di commentarli e di discuterne insieme con adulti attenti e sensibili.

L'ARTE È DIFATTI UN PROCESSO DI CONOSCENZA: conoscenza del mondo (se con mondo intendiamo qualsiasi oggetto, pensiero, entità raffigurabile) e **conoscenza della mente degli esseri umani, cioè delle loro intenzioni, dei loro desideri, paure, pensieri...** Una seria sensibilizzazione alla comprensione e alla produzione di artefatti espressivi è uno strumento molto importante ai fini della costruzione del benessere del bambino e anche della sua identità.

L'APPRENDIMENTO avviene per esperienza mediata dove l'insegnante (o il compagno più esperto) svolge un'azione di **SCAFFOLDING**, ossia offre **un sostegno all'attività del bambino, il quale, diventando progressivamente esperto, sarà sempre più autonomo**.

IL GRUPPO CLASSE viene inteso, quindi, come **una comunità di ricerca** in cui ognuno condivide con gli altri la fatica e il piacere di trovare risposte attraverso il discorso argomentativo. **La classe esplora, valuta e si confronta attraverso riflessioni e critiche**. In questo modo si giunge a una negoziazione continua di significati, teorie e visioni del mondo e si intraprende **un percorso di costruzione sociale della conoscenza**.

MODALITÀ DI LAVORO

Per essere veramente efficaci però non basta "esporre" i bambini alle opere d'arte. Abbiamo bisogno di creare **4 MOMENTI**:

01

PRODUZIONE: incoraggiamo la naturale tendenza dei bambini alla produzione grafico-pittorica.

02

FRUIZIONE: abituiamo i bambini a guardare le opere d'arte e a trovarne un significato dandone una lettura personale.

03

DISCUSSIONE: è importante creare un momento di confronto per considerare il punto di vista altrui.

04

LAVORI DI GRUPPO: lavoriamo su cooperazione e negoziazione creando gruppi di lavoro.

Queste fasi non devono necessariamente seguire un ordine prestabilito: la loro successione può variare in funzione degli obiettivi dell'attività e del contesto didattico. Per risultare davvero efficace, tuttavia, il percorso dovrebbe prevedere almeno tre momenti fondamentali: la produzione, la fruizione e la discussione.

**SPUNTI DI RIFLESSIONI
TRATTI DA ARTE E BAMBINI... DISCUTIAMONE.
RIFLESSIONI TRA TEORIA, METODO E LABORATORIO**

Gabriella Maria Gilli, Lucia Colombo, Monica Gatti, Simona Ruggi
Unità Di Psicologia&Arte – Università Cattolica di Milano.

IL PENSIERO CREATIVO E IL PENSIERO CONVERGENTE

Il pensiero creativo e il pensiero convergente rappresentano due modalità di **ragionamento complementari**: il primo favorisce la produzione di **IDEE ORIGINALI E INNOVATIVE**, mentre il secondo consente di **ANALIZZARLE, VALUTARLE E SELEZIONARE** quelle più adeguate al raggiungimento di un obiettivo. L'interazione tra questi due processi è alla base della risoluzione efficace dei problemi e dell'innovazione.

► LA CREATIVITÀ DEI BAMBINI DIMINUISCE CON L'ETÀ?

Negli anni Sessanta la NASA commissionò all'ingegnere e ricercatore George Land **un test per individuare le capacità di pensiero innovativo** tra scienziati e tecnici. Successivamente, Land applicò lo stesso test a un gruppo di 1.600 bambini tra i quattro e i cinque anni. I risultati furono sorprendenti:



IL 98% DEI BAMBINI RAGGIUNSE IL LIVELLO PIÙ ALTO DI PENSIERO CREATIVO PREVISTO DAL TEST

Ripetendo la valutazione negli anni successivi, la percentuale scese al 30% all'età di dieci anni, al 12% a quindici anni e al 2% negli adulti.

Secondo Land, questi dati suggerivano che **i bambini possiedono naturalmente una forte capacità di pensiero divergente**, cioè l'abilità di immaginare molteplici soluzioni a uno stesso problema. Con la crescita, tuttavia, l'educazione, le convenzioni sociali e la tendenza a cercare la risposta "giusta" possono ridurre questa spontaneità creativa.

La creatività non è dunque una qualità riservata a pochi individui eccezionali, ma una capacità presente in tutti i bambini e che può essere coltivata o trascurata nel tempo. La vera sfida è creare ambienti che continuino a valorizzare il pensiero originale anche durante la crescita.

COME SVILUPPARE IL PENSIERO CREATIVO

► Per promuovere **IL PENSIERO CREATIVO**, gli insegnanti possono stimolare la curiosità degli alunni attraverso domande aperte, attività di scoperta e situazioni problematiche che non prevedano un'unica risposta corretta. **Incoraggiare i bambini a porsi domande e a formulare ipotesi favorisce un atteggiamento attivo nei confronti dell'apprendimento.**

► Un'altra strategia efficace consiste nel proporre **ATTIVITÀ DI BRAINSTORMING**, durante le quali ogni idea viene accolta senza giudizio immediato. **Questo permette agli alunni di esprimersi liberamente, sviluppando fiducia nelle proprie capacità e imparando a considerare diverse prospettive.**

► È inoltre importante creare un **CLIMA EDUCATIVO** in cui l'errore venga percepito **come una risorsa e un'opportunità di apprendimento**. Quando i bambini non temono di sbagliare, sono più propensi a sperimentare, a rischiare soluzioni nuove e a mettere in gioco la propria immaginazione.

► Le **ATTIVITÀ ARTISTICHE, ESPRESSIVE E LABORATORIALI** rappresentano ulteriori strumenti per stimolare la creatività. Scrittura creativa, disegno, narrazione, drammatizzazione e musica **consentono ai bambini di elaborare idee originali e di sviluppare il pensiero simbolico e immaginativo.**

Anche il **lavoro cooperativo** può favorire il pensiero creativo, poiché il confronto con i compagni permette di condividere punti di vista differenti, arricchendo il processo di generazione delle idee.

Infine, gli insegnanti possono aiutare gli alunni ad **affrontare i problemi da prospettive diverse**, invitandoli a cercare più soluzioni possibili, a formulare alternative e a riflettere su modi differenti di interpretare una situazione.

GLI OBIETTIVI DIDATTICI DI SCRITTORI DI CLASSE 13

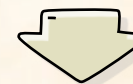
In questa edizione vorremmo **stimolare nei bambini e ragazzi il senso della meraviglia, educare lo sguardo alla ricerca della bellezza** e favorire un atteggiamento di curiosità nei confronti dell'arte e del mondo che li circonda.

"Se vogliamo che un bambino mantenga vivo il senso di meraviglia sarà necessaria la compagnia di almeno un adulto che possa condividere e riscoprire insieme a lui la gioia, l'eccitazione e il mistero del mondo in cui viviamo..."

Quando le emozioni saranno state risvegliate – un senso di bellezza, l'eccitazione per ciò che è nuovo e sconosciuto, un sentimento di partecipazione, compassione, ammirazione o amore – allora sì che desidereranno conoscere l'oggetto della nostra risposta emotiva. Una volta trovato, il suo significato durerà per sempre. È più importante preparare il terreno perché il bambino abbia voglia di conoscere anziché nutrirlo di nozioni che non è ancora pronto ad assimilare."

Rachel Carson, "Brevi lezioni di meraviglia"

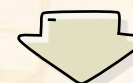
È POSSIBILE STIMOLARE IL SENSO DI MERAVIGLIA NEI BAMBINI E NELLE BAMBINE ATTRAVERSO LE ATTIVITÀ DIDATTICHE?



In un mondo dominato da informazioni e immagini che ogni giorno colpiscono gli occhi (e il cuore) la parola "meraviglia" sembra quasi desueta...

Chi lavora però con i bambini lo sa bene, il desiderio di conoscere è la motivazione più forte ad apprendere. La sfida della scuola è creare le condizioni migliori perché ciascun bambino possa imparare e, cosa ancora più importante, imparare a imparare.

STIMOLARE LA MERAVIGLIA



... **SIGNIFICA** creare contesti in cui docenti e alunni possano **interrogarsi insieme, sperimentare, osservare, immaginare.**

... **SIGNIFICA** trasformare la classe in uno spazio in cui **il sapere non è soltanto qualcosa da acquisire, ma qualcosa da scoprire, esplorare e condividere.** Ogni disciplina può diventare una **wunderkammer**, una camera delle meraviglie, nella quale immergersi.

CRESCERE IN UN CONTESTO DI MERAVIGLIA sarà, come dice Rachel Carson, **l'antidoto infallibile contro la noia e il disincanto degli anni futuri**, la sterile preoccupazione per cose che sono artificiali, l'alienazione dalle sorgenti della nostra forza.

STEP 1

UN PROGETTO DIDATTICO SVILUPPATO DA INSEGNANTI PER INSEGNANTI

Sul sito insiemeperlascuola.conad.it troverete tutti i materiali pensati per accompagnarvi nel percorso di **SCRITTORI DI CLASSE 13**.

Nella sezione «Area formativa» sono disponibili tre tipologie di strumenti:

- ▶ **I LABORATORI PRATICI DA SVOLGERE IN CLASSE**, organizzati per ciclo e grado scolastico;
- ▶ **I VIDEO** da proiettare e condividere con tutta la classe;
- ▶ **IL CICLO DI WEBINAR DEDICATI AGLI INSEGNANTI**.

I laboratori e le proposte didattiche sono il risultato del lavoro di un team di docenti che lavora da anni, quotidianamente, nella scuola e conosce bene i mille volti che una classe può avere. Le proposte vogliono essere uno spunto che ogni insegnante potrà personalizzare adattandole al contesto della propria classe. Le attività laboratoriali proposte si integrano nei diversi ambiti dell'offerta formativa – **linguistico-espressivo, scientifico e antropologico** – e invitano bambini e ragazzi a vivere esperienze che favoriscono lo sviluppo di **competenze trasversali**.

I LABORATORI



VIDEO PER LA CLASSE

Sul sito trovate **DUE TIPOLOGIE DI VIDEO**:

- **UN TUFFO DENTRO AL QUADRO**: "Dall'opera al racconto" e "Dall'opera al disegno".
Brevi video pensati per immergersi in un'opera e stimolare l'immagine di racconti, storie e avventure. Ogni video è accompagnato da alcune informazioni che possono arricchire e approfondire la lezione.
- **POESIA POP UP CON DOME BULFARO**: Attraverso la costruzione di un libro pop-up, scopriamo insieme a Dome Bulfaro l'uso delle figure retoriche e incoraggiamo bambini e ragazzi a esprimere la propria creatività attraverso l'arte e la poesia.

WEBINAR PER GLI INSEGNANTI

PERCORSO DI FORMAZIONE che intende promuovere lo **sviluppo del pensiero creativo attraverso l'arte, la poesia, la narrazione creativa e il teatro**. Particolare attenzione sarà dedicata all'espressione artistica come linguaggio privilegiato per esplorare, comprendere e comunicare le emozioni, favorendo la crescita della consapevolezza di sé e degli altri, lo sviluppo delle competenze relazionali e la costruzione di un clima di classe inclusivo e partecipativo.

- Il percorso prevede **10 webinar online (15 ore), integrati da 10 ore di studio individuale e sperimentazione didattica**, per un totale di 25 ore di formazione.

Gli incontri trattano temi comuni alla scuola primaria e alla scuola secondaria di primo grado, con alcuni approfondimenti specifici per ciascun ordine di scuola.

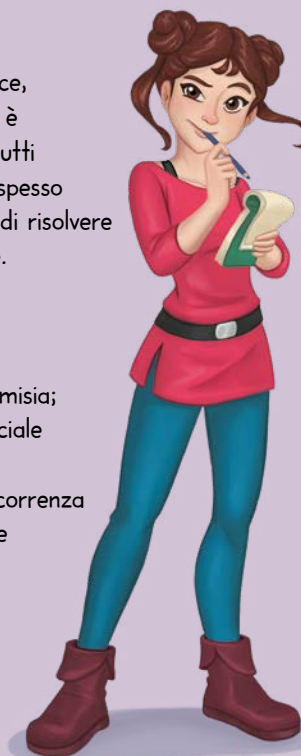
Ogni docente potrà scegliere almeno 7 webinar su 10; **l'attestato finale verrà rilasciato a chi completa il percorso previsto e supera la verifica conclusiva.**

CONOSCIAMO GLI ARTONAUTI

STEP 2

MORGANA

È la nipote di Artemisia, è vivace, intraprendente e chiacchierona: è un'attenta osservatrice e nota tutti i particolari e questo fa sì che spesso questa sua qualità le permetta di risolvere i misteri legati alle opere d'arte. Qualche volta la sua impulsività fa sì che si cacci nei guai! Indossa sempre un ciondolo che le ha regalato Nonna Artemisia; un monocolo con una lente speciale che le permette di osservare i particolari da vicino ma all'occorrenza diventa cannocchiale e permette di vedere da lontano.





ALE

È il miglior amico di Morgana, è introverso e a volte appare timido ma in realtà è solo apparenza, partecipa sempre in maniera attiva alle avventure degli Artonauti.

Ha un grande senso dell'amicizia, e si spende molto per i suoi amici.

Il suo motto è "Non si lascia indietro nessuno!"

La scuola non gli piace granché perché la trova noiosa, ma con gli Artonauti scopre però che ci sono cose straordinarie da scoprire.



ARTEMISIA

Nonna di Morgana, eccentrica e curiosa. È un agente segreto che spesso viaggia per missioni speciali. Nessuno immagina la sua doppia identità di nonna e agente segreto perché fa una vita apparentemente normale, in realtà nel suo laboratorio studia e realizza oggetti speciali che possono essere utili nelle missioni.

WIZART

Fa le fusa e si fa coccolare solo da Artemisia. Per il resto si caccia sempre nei guai ed è molto dispettoso soprattutto con Argo, ritenendolo inferiore in quanto cane.

Ha proprio il carattere del gatto, indipendente, altezzoso e qualche volta dispettoso, solo per il gusto di esserlo. In realtà ha un cuore tenero e segue Argo ovunque vada. Vorrebbe avere anche lui il ruolo di agente segreto.



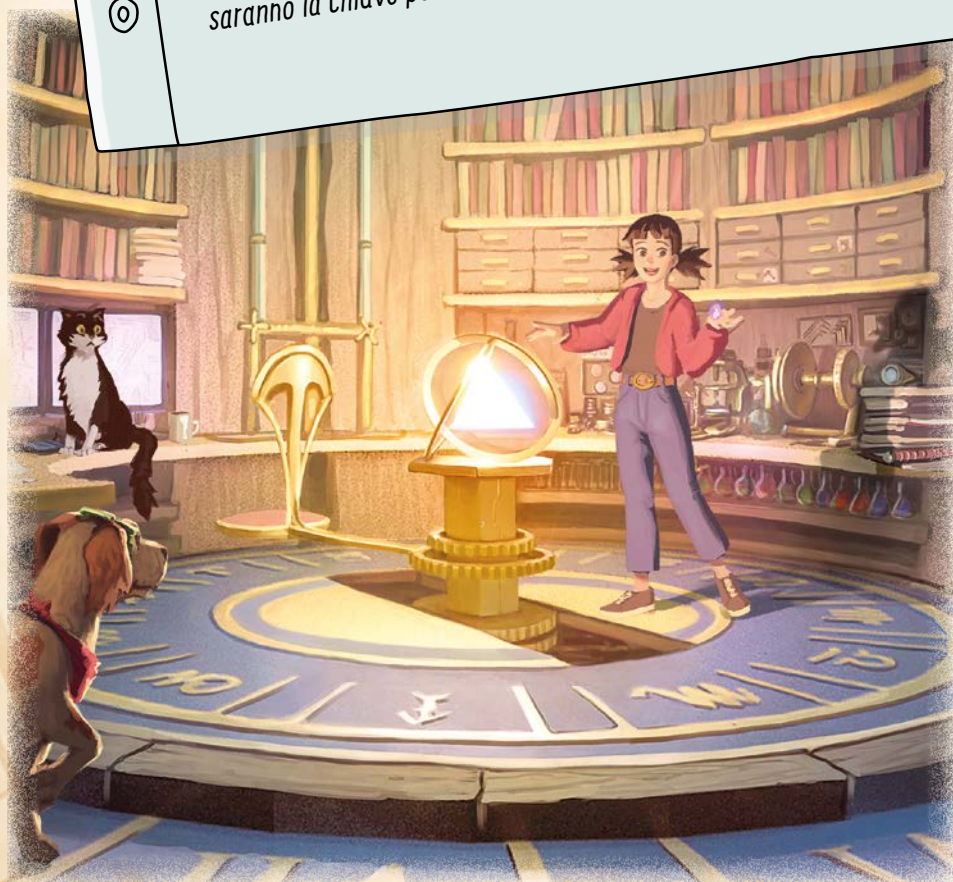
ARGO-OOSETTER

È un cane di razza setter, ama mangiare e fare pisolini sulla poltrona... Nella vita di tutti i giorni risulta essere un po' pigro. Non ci pensa neanche a rincorrere palline o legnetti ma è sempre pronto a partire in missioni speciali, con il nome in codice OOsetter. In missione non si tira mai indietro, protegge Artemisia, la sua amata padrona, i ragazzi e anche Wizart, suo malgrado. È lui che narra le avventure degli Artonauti.



COMINCIAMO!

Morgana e Ale sono due ragazzi che grazie a un prisma magico tenuto segreto nella casa di Artemisia, la nonna di Morgana, viaggiano nel tempo alla scoperta dei tesori dell'arte. Argo, fedele cane di Artemisia, e Wizart, l'indolente gatto, accompagnano i ragazzi nelle loro avventure. Ogni viaggio contiene un compito da svolgere, una missione da portare a termine e le opere d'arte saranno la chiave per risolverla.



Partiamo da **UN'OPERA D'ARTE** che, come una finestra, si spalanca sul mondo e ci fa entrare in **SEI SCENARI DIVERSI**.

Scrivete un **RACCONTO COLLETTIVO** a partire dall'incipit abbinato a un quadro. Il **dipinto** sarà lo spunto per immergervi nell'osservazione e lasciarvi guidare dall'immaginazione.

Le **tracce** vi serviranno per orientarvi nella narrazione.

I **protagonisti** dei racconti sarete sempre voi, bambini e bambine, ragazzi e ragazze, che accompagnerete gli **ARTONAUTI** nei loro viaggi.

Non è obbligatorio seguire le tracce; l'insegnante sceglierà se aiutare la classe con le domande oppure lavorare in autonomia. La lunghezza degli elaborati dipende dall'età dei bambini e dalla classe.



NATURA



INCIPIT #1

Il vortice di colori ci lasciò in una fitta giungla, piena di foglie enormi e fiori coloratissimi. Proprio come quella del quadro! Ci guardammo attorno. Non c'era alcuna traccia di presenza umana, solo grandi uccelli esotici dai becchi giganteschi.

A un tratto però sentimmo alcuni suoni ovattati alle nostre spalle. Ci voltammo di colpo, convinti che qualcuno si stesse avvicinando. No, non c'era nessuno, eppure continuavamo a sentire quei rumori e ad avvertire una strana presenza...

Fu Morgana, dopo qualche istante, a capire che cosa stava succedendo. Non era una persona quella che cercava di attirare la nostra attenzione, ma... un albero! Un albero vero e proprio, con tanto di corteccia, foglie e clorofilla. Era lì davanti a noi e ci spiegò che si trovava in una situazione disperata e aveva assolutamente bisogno del nostro aiuto per...

TRACCIA #1

Che tipo di albero è? Com'è fatto?
Perché cerca aiuto? Che cosa gli succederà se non lo riceve?
Come farete ad andargli incontro?
Quale dote particolare serve e chi di voi la possiede?
Che difficoltà incontrate? Chi invece è disposto ad aiutarvi?
Che atteggiamento ha l'albero nei confronti delle persone?
E voi cosa siete disposti a fare per la natura?



AMICIZIA



INCIPIT #2

Questa volta il vortice non ci lasciò in un luogo preciso.
Quello che avevamo davanti era uno spettacolo davvero insolito.
Una strana creatura si avvicinava e sembrava che arrivasse
da molto lontano.

Era spaesata, si guardava attorno e muoveva la testa in modo
curioso, come se avesse paura di cadere da un momento all'altro.
Aveva un aspetto bizzarro, ma chissà come dovevamo sembrare
noi ai suoi occhi!

Prima ancora di capire se parlava la nostra lingua, ci rivolse
un bel sorriso e scoprimmo che...

TRACCIA #2

Da dove arriva quella strana creatura?
Come si chiama? Che cosa sta cercando?
È spaventata? Felice? Stupita?
È una creatura che all'apparenza vi ispira fiducia o paura?
Ha cinque sensi come voi o percepisce la realtà in modo diverso?
Come comunica con voi?
Come reagite?
Che cosa dovete fare per aiutarla?
Che cosa imparerete alla fine?
Scoprirete di avere qualcosa in comune, nonostante tutto?



MUSICA



INCIPIT #3

Il vortice di colori questa volta si tinteggiò di musica e di suoni, e non riuscivamo più a capire se stavamo vedendo la musica o ascoltando i colori. Ci guardavamo attorno, confusi. Una cosa era sicura: non eravamo mai finiti in un posto simile.

Eravamo in un mondo fatto di musica, suoni e note colorate. Anche le persone erano alquanto bizzarre, non camminavano, non correvano e non stavano mai ferme. Sembrava che si muovessero costantemente al ritmo della musica, a passo di danza.

Noi invece ce ne stavamo lì immobili, come tanti stoccafissi, e quando si accorsero che eravamo lì...

TRACCIA #3

Come reagiscono i personaggi della scena quando vi vedono?

Come descrivereste la musica che ballano?

Di che colore diventano quando la ascoltano?

Cambiano colore e forma a seconda del ritmo?

E quando cambia la musica, che cosa succede?

E se la musica dovesse smettere del tutto?

E voi, che cosa fate?

Che cosa vi succede quando ascoltate la musica?

Che personaggi incontrate?

Come fate a uscire da lì e a tornare nel vostro mondo?



VIAGGIO



INCIPIT #4

Il vortice di colori questa volta assunse i toni del blu, dell'azzurro e dell'indaco. Prendemmo un respiro profondo e sentimmo il profumo del mare e il sapore della salsedine sulla punta della lingua.

Uno strano dondolio sotto i nostri piedi per poco non ci fece perdere l'equilibrio. All'orizzonte, il cielo azzurro si confondeva con il mare e uno strano spicchio di luna spiccava nella luce del giorno.

Eravamo su una barca, una barca davvero particolare, e presto scoprimmo che era diretta...

TRACCIA #4

Come è fatta questa nave?
Da chi è composto l'equipaggio?
Dove è diretta la nave?
Perché è proprio quella la sua meta?
Trasporta qualcosa di particolare?
Ci arriverà, alla fine?
Quali incontri imprevisti rendono il viaggio straordinario?
Incontrate qualche avversità?
Qualcuno viene in vostro aiuto?
Quale sarà alla fine la parte migliore del viaggio?



SPORT



INCIPIT #5

Il vortice questa volta ci mostrò tante forme colorate che si univano come in una danza, o in una corsa. Tutt'intorno, ragazze e ragazzi si allenavano negli sport più diversi.

«Benvenuti nel Comitato organizzativo delle Olimpiadi!» esclamò una voce femminile alle nostre spalle. Una donna dal volto gentile si avvicinò e ci consegnò una busta, con i nostri nomi.

«Forza, forza, sbrigatevi, siete in ritardo!» disse. «La vostra squadra è attesa per la prossima gara di...»

TRACCIA #5

Che cosa c'è scritto nella busta che vi consegnano?
Inventate un nuovo sport in cui possono partecipare tutti gli alunni della classe?

Di che sport si tratta?

Quali sono le regole?

Qual è il motto della vostra squadra?

C'è bisogno di un'attrezzatura particolare?

Quali strategie richiede il gioco per vincere?

Quali abilità servono per giocare?

Come andrà a finire l'incontro?



ARTE



INCIPIT #6

Il vortice ci mostrò una tavolozza di colori e un attimo dopo capimmo di essere finiti nello studio di un pittore. Era una stanza dalle pareti spoglie, illuminata solo da poche candele.

Al centro, una figura di spalle, dai capelli lunghi, dava gli ultimi ritocchi a un quadro posato su un cavalletto robusto. Ci avvicinammo, senza fare rumore, e scoprimmo che il quadro raffigurava una donna dall'aria elegante, con in braccio un piccolo animale curioso.

«C'è qualcosa di strano» mormorò a un tratto l'artista. Avvicinò il viso al dipinto, si stropicciò gli occhi e poi esclamò: «Non è possibile!»

Fu allora che notammo che la mano della donna aveva cambiato posizione e non era più appoggiata sull'animale come prima. Il dipinto stava prendendo vita! Trattenemmo il respiro, e a un tratto lo strano animale girò il muso di scatto, ci fissò e...

TRACCIA #6

Che animale è quello raffigurato? Che rapporto ha con la donna?

Come mai hanno iniziato a muoversi proprio adesso?

Hanno qualcosa da dire o da chiedere, a voi o al pittore?

La donna è triste o felice di essere ritratta?

Ha un segreto da raccontare?

Chi è l'artista seduto di fronte a voi?

Che rapporto ha con il quadro, e con la donna?

Come reagisce quando scopre che siete lì?

In che modo potete essergli utili a terminare il ritratto?

LA BELLE FERONIERE
LEONARDO D'AVINCI

Leonardo da Vinci, La dama con l'ermellino (1489)



IL DISEGNO

Un po' come per il gioco, i bambini mostrano da sempre una forte motivazione intrinseca nel disegnare: **disegnano per piacere, per comunicare, per curiosità.**

Secondo lo psicologo e pedagogista Jean Piaget il disegno sta a metà tra il gioco simbolico e le immagini mentali: il bambino lo usa per esprimere desideri, emozioni e conoscenze personali.

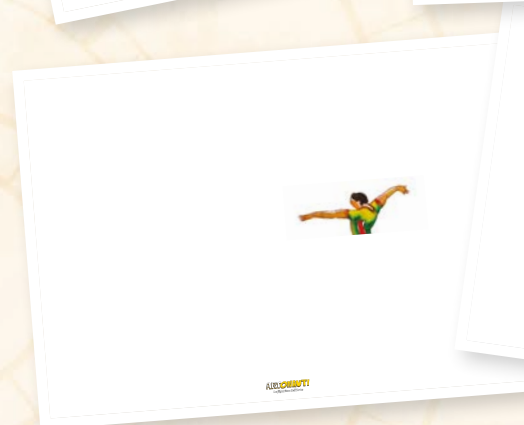
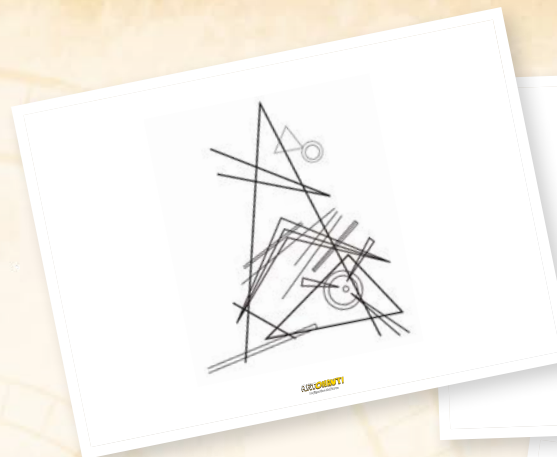
Il disegno è un'attività nella quale il bambino costruisce un'immagine in qualche modo corrispondente a un aspetto del suo mondo esterno o interno.

A volte tendiamo a sottovalutare l'importanza del disegno per i bambini, attribuendogli solo un valore estetico o ludico. In realtà disegnare richiede molteplici abilità:

- ▶ **FUNZIONI COGNITIVE:** funzione simbolica di significati/significante
- ▶ **ABILITÀ DI PIANIFICAZIONE:** anticipare mentalmente ciò che si intende realizzare per utilizzare lo spazio, per le dimensioni e le proporzioni
- ▶ **ABILITÀ DI COORDINAZIONE OCULOMOTORIA**
- ▶ **ABILITÀ TECNICHE**
- ▶ **PROCESSO IDEATIVO**
- ▶ **ANALISI VISUO-SPAZIALE DELL'OGGETTO**

A partire da uno stimolo visivo chiediamo ai bambini di continuare il disegno. Alla fine dell'attività può seguire una "mostra" e discussione di classe in cui ognuno potrà dare il titolo al proprio lavoro e raccontare cosa ha rappresentato. Solo alla fine scopriranno come l'artista da cui hanno preso spunto ha realizzato la sua opera.

Dopo che bambini e bambine avranno dato la loro personale interpretazione dell'opera, potrete scaricare quelle originali degli artisti direttamente dal sito insiemeperlascuola.conad.it nella sezione "Materiali del concorso".



E ORA NON VI RESTA CHE RIPASSARE LE MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE E PORTARE A TERMINE LA SFIDA!

► ISCRIZIONE DELLE CLASSI

L'iniziativa è rivolta alle classi delle scuole primarie e secondarie di primo grado, pubbliche e private paritarie.

L'iscrizione delle classi è obbligatoria e deve essere effettuata **dal 1° settembre al 27 novembre 2026** sul sito insiemeperlascuola.conad.it, utilizzando il codice meccanografico dell'istituto principale e la password temporanea che è stata inviata alla mail istituzionale. Il dirigente scolastico dovrà iscrivere i plessi a *Insieme per la Scuola* e inserire una nuova password (grazie a questa nuova password, privata, potrà accedere poi all'area scuole del sito). Una volta iscritti i plessi, il dirigente scolastico dovrà invitare gli insegnanti e le insegnanti a iscrivere le proprie classi al concorso e avrà due modalità:

- potrà condividere la password di *Insieme per la Scuola* oppure
- novità di questa edizione: potrà condividere direttamente il link per l'iscrizione. Gli insegnanti cliccando sul link accederanno direttamente all'area riservata della scuola e potranno iscrivere le loro classi.

Con l'iscrizione, la scuola e gli insegnanti dichiarano di aver letto e di accettare il presente regolamento e si impegnano a comunicarlo a tutti partecipanti e, ove opportuno, a coloro che esercitano la potestà genitoriale sugli alunni delle classi partecipanti all'iniziativa.



► MECCANISMO DELL'INIZIATIVA

Ogni classe partecipante potrà scegliere uno tra i 6 incipit proposti e scrivere un racconto di lunghezza non superiore alle 10.000 battute, spazi inclusi*, ispirato al quadro e alla relativa traccia. Potrà inoltre realizzare un'illustrazione a partire dal quadro associato all'incipit scelto. L'illustrazione non è obbligatoria, ma farà guadagnare alla scuola dei buoni *Insieme per la Scuola* aggiuntivi.

A lavoro ultimato, il docente referente dovrà caricare il racconto e l'eventuale disegno sul sito insiemeperlascuola.conad.it, nell'area riservata della classe, tassativamente **entro e non oltre il 27 novembre 2026**.

Dopo il caricamento del lavoro, un sistema automatico assegnerà alla classe, in modo casuale e anonimo, 3 racconti di altre classi in gara, di pari livello, ma con incipit diverso. Per poter entrare in classifica, ogni classe dovrà valutare tutti e 3 i lavori ricevuti, secondo modalità ben precise: la valutazione è parte integrante dell'iniziativa Scrittori di Classe ed è obbligatoria, pena l'esclusione del proprio racconto dal concorso.

La valutazione dovrà avvenire sul sito insiemeperlascuola.conad.it tassativamente **entro e non oltre il 4 dicembre 2026**.

*Una battuta è pari a un carattere (anche lo spazio è una battuta). Utilizzando un programma di videoscrittura, per conteggiare le battute è possibile servirsi dell'apposito strumento di conteggio parole.

Per maggiori informazioni

consultare il sito insiemeperlascuola.conad.it. Il box che si trova nell'apposita sezione dell'area riservata, all'interno del quale dovrà essere caricato il racconto, possiede comunque un sistema di conteggio automatico dei caratteri, che indicherà il raggiungimento del numero massimo di battute.

► SITO

Il sito del progetto costituisce il punto di riferimento per tutte le fasi dell'iniziativa: dall'iscrizione delle classi al caricamento dei racconti e delle eventuali illustrazioni, dalla distribuzione degli elaborati per la valutazione all'inserimento delle classifiche, fino alla comunicazione delle classi finaliste e delle 12 classi vincitrici.

Attraverso il sito è inoltre possibile consultare il **database delle scuole**, ricevere tutte le **comunicazioni relative all'iniziativa** (scadenze, promemoria ed eventi), accedere ai servizi di assistenza (numero verde ed e-mail), scaricare i **materiali informativi** e ulteriori copie della presente guida.

Completano il portale la sezione **Contatti** e le **FAQ** (Domande frequenti), dove è possibile trovare risposta ai principali dubbi relativi alla partecipazione al progetto.

MODALITÀ DI VALUTAZIONE

La valutazione dei tre racconti assegnati alla classe si svolge in due semplici fasi:

1. Definire l'importanza di ciascuno dei criteri di valutazione.
2. Assegnare, per ognuno dei tre racconti, un punteggio da 0 a 10 per ciascun criterio.

Per conoscere nel dettaglio i criteri di valutazione e ricevere suggerimenti su come organizzare l'attività in classe, è possibile consultare **la Guida per gli insegnanti** e scaricare **la Scheda di valutazione**, disponibili nella sezione **MATERIALI DEL CONCORSO**.

SELEZIONE DEI RACCONTI VINCITORI

Grazie alla media dei voti ricevuti dalle altre classi, ogni lavoro totalizzerà un punteggio che comporrà una classifica distinta per ogni incipit. I primi 10 racconti di ciascuna di queste 6 classifiche verranno sottoposti a **UNA GIURIA DEDICATA che decreterà i 12 migliori racconti (2 per classifica) dell'edizione SCRITTORI DI CLASSE 13.**

ATTENZIONE: anche quest'anno esiste la possibilità di assegnare il voto ZERO, che deve essere attribuito solo ed esclusivamente nel caso in cui il racconto ricevuto risulti inclassificabile per evidenti motivi (non rientra nello spirito del concorso, non rispetta nessuna delle regole, è completamente fuori tema, ecc.). I racconti che avranno ricevuto voto ZERO saranno soggetti a controllo: qualora risultassero effettivamente non idonei saranno esclusi dalla classifica. Le classi autrici dei racconti esclusi non riceveranno i 300 buoni omaggio per il catalogo *Insieme per la Scuola 2027*.



CRITERI DI VALUTAZIONE

1. **Sviluppo:**
il racconto si sviluppa in modo coerente rispetto all'ambientazione suggerita dal dipinto?
2. **Interpretazione creativa dell'opera:**
gli elementi visivi del dipinto sono stati raccontati in maniera originale, andando oltre la semplice descrizione dell'immagine?
3. **Organizzazione del racconto:**
sono presenti inizio, sviluppo e conclusione?
4. **Sequenza degli eventi:**
i fatti sono raccontati in ordine logico?
5. **Coerenza del contenuto:**
le informazioni sono collegate tra loro e sono comprensibili?
6. **Uso dei personaggi e dell'ambientazione:**
personaggi, luoghi e tempi sono presentati in modo chiaro?
7. **Ricchezza e completezza delle idee:**
il racconto contiene dettagli, descrizioni ed elementi significativi?
8. **Lessico:**
le parole sono state scelte con cura?
9. **Correttezza grammaticale e sintattica:**
le frasi sono ben costruite, c'è un uso adeguato dei tempi verbali?
10. **Originalità del racconto:**
il testo presenta idee originali e creative?

PREMI

Ci saranno premi per tutti!

► **TUTTE LE CLASSI** che avranno portato a termine il lavoro in ogni sua fase (scrittura del racconto, caricamento nell'area riservata e valutazione dei 3 lavori ricevuti) riceveranno un **attestato di partecipazione personalizzato** e **300 buoni omaggio per il catalogo *Insieme per la Scuola* 2027**.

► **LE 10 CLASSI FINALISTE** per ogni incipit (fatta eccezione per le 12 classi vincitrici) riceveranno 2.000 buoni omaggio per il catalogo ***Insieme per la Scuola* 2027**.

► **LE 12 CLASSI VINCITRICI** potranno scegliere a loro piacimento un premio dal catalogo ***Insieme per la Scuola* 2027**. In più, oltre alla soddisfazione di vedere il proprio lavoro trasformato in un vero libro, che, come ogni anno, sarà disponibile presso i punti vendita Conad a partire da febbraio 2027, verrà organizzata per loro una giornata di premiazione.



► NOVITÀ DI QUESTA EDIZIONE

Ogni bambino e ogni bambina potranno caricare il proprio disegno direttamente sul sito, dove entrerà a far parte della **GALLERIA D'ARTE DI SCRITTORI DI CLASSE 13**. Una giuria speciale selezionerà i disegni più creativi e originali, che avranno l'onore di essere pubblicati nel libro di Scrittori di Classe, celebrando così il talento e la fantasia dei partecipanti.

VI RICORDIAMO LE SCADENZE



ISCRIZIONE DELLE CLASSI:
DAL 1° SETTEMBRE AL 27 NOVEMBRE 2026



TERMINE ULTIMO PER CARICARE IL RACCONTO:
27 NOVEMBRE 2026



TERMINE ULTIMO PER VALUTARE I 3 RACCONTI DELLE ALTRE CLASSI:
4 DICEMBRE 2026

Accedete all'area riservata alla vostra classe registrandovi su

insiemeperlascuola.conad.it

La password per la registrazione è stata inviata all'e-mail istituzionale della vostra scuola.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI



è possibile consultare il sito **insiemeperlascuola.conad.it**



inviare un'e-mail a **scrittoridiclasse@insiemeperlascuola.it**



o telefonare al **numero verde gratuito 800 14 82 22**

