

ARTEDU2021

Educare all'Arte

L'Arte di Educare

a cura di *Alessandro Luigini, Chiara Pancioli e Paolo Somigli*



FrancoAngeli

OPEN ACCESS

Educazione al patrimonio culturale e formazione dei saperi



ARTEDU2021

l'Arte di Educare

Educare all'Arte

a cura di *Alessandro Luigini, Chiara Pancioli e Paolo Somigli*



FrancoAngeli

OPEN  ACCESS

Educazione al patrimonio culturale e formazione dei saperi

Il volume è stato pubblicato con il contributo della Libera Università di Bolzano.

Isbn digitale: 9788835150923

In copertina: Immagine generata con Midjourney, autore: Alessandro Luigini, ©2022

Copyright © 2022 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy.

Pubblicato con licenza *Creative Commons Attribuzione-Non Commerciale-Non opere derivate 4.0 Internazionale* (CC-BY-NC-ND 4.0)

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sul diritto d'autore. L'Utente nel momento in cui effettua il download dell'opera accetta tutte le condizioni della licenza d'uso dell'opera previste e comunicate sul sito

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.it>

Indice

Opening

Quattro proposte per educare all'arte

Alessandro Luigini

Pag. 11

Strategie di educazione artistica e culturale nella società postdigitale

Chiara Panciroli

» 22

Impara l'arte e mettine a parte.

Ovvero la formazione musicale e l'arte d'educare a un'arte

Paolo Somigli

» 29

Keynote

Il Viaggio d'inverno: dire poco, dire tutto

Giuseppina La Face

» 39

La fruizione come finalità della tutela

Massimiliano Zane

» 44

Sessione MANZONI

Didattica museale e Progettazione universale. Per una scuola "senza barriere"

Rosa Sgambelluri

» 55

Dall'estetica della bellezza all'etica del bello. Educare ad aver cura del sé <i>Grazia Romanazzi</i>	»	67
Educare alla cultura musicale nella scuola secondaria di secondo grado: realtà, utopia e un progetto <i>Maria Cristina Paciello</i>	»	76
Il laboratorio di arte e modellazione come atto di comprensione della realtà in un processo di inclusione. Il caso-studio di S. e di M.I., due elementi paratattici e sintattici in una scuola secondaria di primo grado <i>Maria Italia Insetti</i>	»	80
<i>Visual Thinking Strategies</i>: metodi innovativi che diventano best practices <i>Sonia Sapia, Lorena Montesano, Antonella Valenti</i>	»	89
Lo scrigno della musica. Didattica e valorizzazione del patrimonio artistico <i>Matteo Giannelli</i>	»	96

Sessione KLEIN

Educare al melodramma attraverso la stampa: missione possibile? Quale contributo può dare il giornalismo alla formazione musicale del pubblico e in particolare a quello dei giovanissimi <i>Donatella Righini</i>	»	107
L'interazione con il paesaggio come "luogo" di apprendimento. Un caso di studio: "Chiocciola la casa del nomade" <i>Tommaso Farina</i>	»	120
Coltivare l'Infanzia attraverso l'Arte. Il potenziale delle arti performative nella formazione dei professionisti dell'educazione <i>Ilaria De Lorenzo, Giulia Schiavone</i>	»	128

Didattica della *Divina Commedia*: le miniature come materiale didattico per l'interpretazione del testo
Paola Lisimberti » 142

Educare con l'arte contemporanea nell'epoca della distanza.
La proposta di un corso di formazione.
Marcella Vanzo, Giovanna Amadasi, Laura Zocco, Alessandra De Nicola, Franca Zuccoli » 152

Sessione BEUYS

L'arte vicina. La costruzione dello spazio del quotidiano nei pittori cinque-seicenteschi lucani: esercizi di lettura
Giuseppe Damone » 163

Arte, scintilla per disegnare lo spazio.
L'arte visiva nel progetto partecipato dello spazio collettivo
Eleonora Bersani, Lola Ottolini » 173

L'educazione somatica come modello.
Una proposta per la didattica delle arti e del design
Alice Devecchi, Silvia Sfligiotti » 182

Ornamentazione vocale-strumentale e improvvisazione (secc. XVI e XXI): la nuova sfida di una "Pedagogia Storicamente Informata"
Livio Tigli » 192

Sessione ABRAMOVIĆ

L'arte contemporanea per l'educazione al patrimonio.
Didattica dell'arte per la difesa dei diritti umani
Virginia Grazia Iris Magoga » 207

- Il rinnovarsi di una istanza: l'analisi grafica per l'educazione ai beni architettonici**
Stefano Brusaporci, Giuseppe Romeo, Barbara Cantalini, Pamela Maiezza » 217
- Fantasia su misura: la negoziazione della liminalità nell'opera formativa degli artigiani italiani del LARP**
Andrea Mattia Marcelli » 232
- Educare all'immagine ai tempi della quarantena. Memoria di una ricerca del legame di realtà attraverso lo schermo digitale**
Alessandra De Nicola, Franca Zuccoli » 241

Sessione NAM JUNE PAIK

- Tra danza e tecnologia: raccontare la pandemia attraverso il corpo. Il metodo *Bodytasking* applicato alla composizione coreutica e drammaturgica**
Luigi Aruta, Ferdinando Ivano Ambra, Francesco V. Ferraro, Alessandro Pontremoli » 251
- Narrazioni audiovisive e nuovi immaginari per la formazione di insegnanti e educatori**
Chiara Pancioli, Laura Corazza, Anita Macauda e Veronica Russo » 260
- Educare al Disegno e al Colore: esperienze didattiche nella scuola primaria**
Alessio Cardaci, Albertina Carrara » 273

Sessione STUDIO AZZURRO

- Arte, società e educazione nella formazione iniziale degli insegnanti dell'Educazione della prima infanzia. Tre esperienze didattiche per tre dimensioni dell'educazione artistica.**
Ilaria Bellatti, Carolina Martín Piñol, Elvira Barriga-Ubed » 281

Narrazione multisensoriale per la didattica dell'arte e del patrimonio: immagini, plastici, suoni e odori, tre casi studio

Paola Puma, Giuseppe Nicastro

» 290

La formazione artistico-musicale e le competenze trasversali per le discipline caratterizzanti dei licei a indirizzo musicale e coreutico: esperienze e collaborazioni tra scuole ed enti ospitanti a Teramo

Letizia Gomato Beatrice Manganiello

» 299

Sperimentazioni di Didattica Museale e approccio ludico all'Opera d'Arte nei musei palermitani

Gian Marco Girgenti, Eleonora Mancuso

» 307

Educare al Disegno e al Colore: esperienze didattiche nella scuola primaria

di *Alessio Cardaci e Albertina Carrara*

Introduzione

Il saggio è una riflessione, fondata su esperienze laboratoriali svolte all'interno della scuola primaria, legata al tema del colore sia nei suoi aspetti fisico-materici che percettivo-emozionali. Il binomio esistente tra Disegno e Colore, infatti, ben si presta ad una sperimentazione didattica originale e interdisciplinare in grado di far acquisire al bimbo le prime conoscenze durature e complete sull'argomento; ancor più se l'insegnamento, e il conseguente processo di apprendimento, si viene a costruire sulle opportunità offerte oggi dal digitale.

La capacità di disegnare è innata in ognuno di noi, in special modo nell'infante, e il ruolo dell'insegnante è di avvicinarlo a questa consapevolezza attraverso il pensiero e la creatività. I bambini, naturalmente capaci di esprimersi con il gesto grafico, vedono il mondo a colori; una capacità che non riguarda esclusivamente la sfera della percezione ma investe anche il campo affettivo ed emotivo. Non è necessario insegnare loro la cromia ma è importante pungolarli, attraverso il gioco e la sperimentazione, al piacere della scoperta delle tinte. Questo processo deve avvenire in modo spontaneo ed istintivo, al di fuori dei rigidi schemi di apprendimento tradizionalmente impiegati e che, ahinoi, ben poco spazio lasciano alla fantasia.

I testi scolastici di Arte e Musica adottati nella scuola primaria rimandano ad un vocabolario cromatico di notevole complessità, specialmente per gli allievi delle prime classi, imperniato quasi esclusivamente sulla sintesi sottrattiva dei pigmenti e tralasciando la sintesi additiva legata alla relazione con la luce. È richiesto al bambino uno sforzo mnemonico per ricordare i colori primari, i secondari, i terziari, quelli analoghi e complementari, nonché le loro codifiche per mezzo della tonalità, della luminosità e della saturazione; è richiesto al bambino un impegno fisico e di concentrazione per

dipingere all'interno di inflessibili contorni decine di schede precompilate, nonché per svolgere esercizi componendo tra loro le pitture in caselle riquadrate dove ogni tonalità ha un posto prestabilito (fig. 1). Una prassi didattica forse non corretta per lo sviluppo del c.d. "pensiero divergente" e limitante dell'apporto individuale del bimbo (Giudice, 2004). La stessa nomenclatura adottata, che costringe le colorazioni in tabelle ristrette e predeterminate (ad esempio il giallo limone, il rosso terra di Siena, il blu oltremare, ...), obbligano ad associazioni spesso insufficienti a descrivere la grande varietà dell'universo infantile.

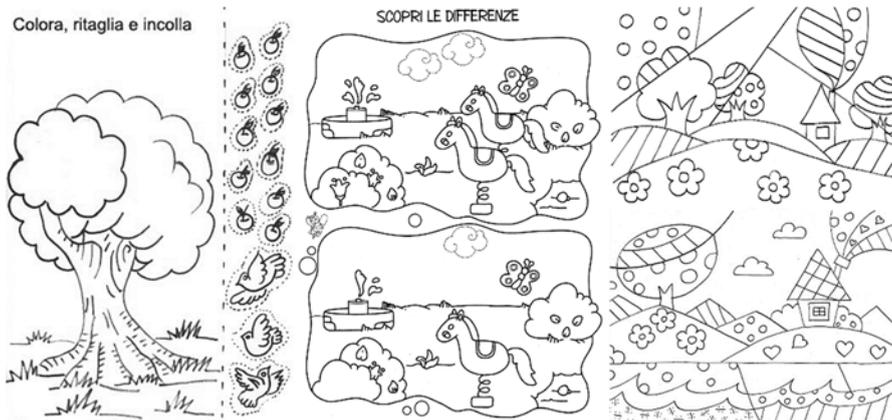


Fig. 1 - Schede della scuola dell'infanzia per l'educazione al disegno.

È quindi doveroso educare al colore attraverso nuove modalità didattiche che superino la logica della catalogazione e della classificazione, ché annullino le austere griglie e le vincolanti tabelle in cui spesso viene costretto questo tipo di insegnamento e che limita, se non addirittura impedisce, ogni altra possibile digressione; metodi di istruzione del passato non più corrispondenti alla complessità del mondo che i fanciulli dell'era digitale si trovano ad esplorare.

Le leggi fisico-chimiche all'origine del colore devono essere maturate a partire dalle preconcoscenze del piccolo, incoraggiando il suo desiderio di sapere per consentirgli di apprendere, consolidare ed esprimere la sua creatività. Il compito del *maestro* è di inventare nuove unità didattiche, create e misurate sulle caratteristiche della classe, che attraverso azioni trasversali alle diverse discipline possano condurre gli alunni in un percorso di rivelazione ed impiego della colorazione al fine di comunicare il proprio sentire.

L'esperienza con gli allievi delle classi quarte e quinte della *Little England Primary School* di Brescia, coinvolti in un *atelier* di disegno artistico-espressivo, ha permesso interessanti osservazioni; in particolare il laboratorio si è dimostrato uno strumento prezioso in grado di richiamare ad una partecipazione attiva ed emotiva i piccoli studenti. I bambini infatti si sono addestrati all'interno dell'interazione delle cromie o, come da loro definita, nella "magia del colore". *Prismino* – la voce narrante dei fumetti e delle animazioni alla base del *visual storytelling* – li ha guidati e nel personaggio di fantasia alcuni di loro si sono immedesimati; essi hanno così vissuto la sensazione di essere i protagonisti avventurosi delle storie. L'*atelier* si è rivelato un luogo incantato vivo e vivente nella loro fantasia che si è rilevato fondamentale nei momenti in cui si sono trovati "isolati" ed "esiliati" in casa durante il periodo di *lockdown*; un'ambiente di gioco e apprendimento in cui sbizzarrirsi con il disegno, l'arte e la musica (Cardaci 2021).

Il Colore nella storia della pedagogia

Il Colore è un tema di grande importanza in ambito pedagogico, sia perché strumento didattico di supporto alle altre discipline, sia al fine dello stimolo dell'immaginazione e dell'inventiva (Zucconi, 2013). La cromia è, ad esempio, alla base del metodo didattico di Rosa e Carolina Agazzi (Lombardo Radice, 1969). I colori dei pezzi delle collezioni, del cosiddetto "Museo delle Cianfrusaglie" da loro ideato (ovvero gli oggetti di recupero contenuti nelle tasche dei bambini), consente all'educatore azioni specifiche e mirate allo sviluppo psicosensoriale:

per ogni colore si farà una raccolta di cose in una apposita scatola. Nella scatola del colore rosso troveranno posto un papavero e altri fiori rossi: rosa, garofano, geranio, ...; ortaggi rossi: pomodoro, peperone, ribes, ...; cose varie: filo, carta, nastro, ...; [ogni scatola dovrà contenere] un oggetto tipo; quello cioè, che per sua natura non può perdere il colore [...]: cerchiamoli e approfittiamo dello speciale loro carattere per abituare la mente del bambino a indagare e scoprire. (Agazzi 1950, 255-256)

Il colore è uno strumento fondamentale anche nella didattica di Maria Montessori affinché il bambino possa conoscere ed esprimere con naturalezza le proprie potenzialità:

nell'apprezzare i colori [i fanciulli] dimostrano una particolare sensibilità che comincia a svilupparsi fino dai primi anni della vita; [in modo spontaneo] essi imparano a preparare le tinte, componendole e graduandole; ciò li appassiona grandemente. Nell'età più avanzata poi, la cura loro nel cercare di formare delle sfumature

che corrispondano perfettamente al colore naturale, è veramente interessante: essi provano e riprovano a sommare i più diversi colori, a diluirli o a saturarli fin che proprio non giungono a riprodurre il tono desiderato! Ed è meraviglioso vedere come l'occhio riesca ad apprezzare le più fini differenze di colorito e a riprodurle spesso con meravigliosa corrispondenza. (Montessori, 2000, p. 552)

Il gioco con i cosiddetti “materiali sensoriali” – alla base dell’approccio montessoriano – permettono al bambino di dare risposte appropriate alle proprie domande, senza la necessità di ridondanti spiegazioni dell’adulto.

Il colore è anche fondamentale nella proposta didattica di Giuseppina Pizzigoni, il cui metodo si fonda su una vera e propria educazione estetica che ha origine dall’osservazione dell’ambiente dove l’infante vive e impara. La tematica è approcciata dall’esplorazione degli spazi che assumono diverse tonalità al variare del giorno e delle stagioni; le attività svolte in giardino, nel parco o anche in luoghi chiusi, permettono ai bambini di comprendere la cromia per impiegarla in campo artistico-espressivo. Il percorso educativo è legato direttamente alla natura e alla sua assidua investigazione, non quindi ad un modello tracciato alla lavagna e mostrato attraverso un’immagine riprodotta: «l’uso del colore ha larga parte nelle lezioni di disegno; dall’asilo all’ultima classe il colore ha la sua specifica applicazione, sebbene sia ottenuta con mezzi diversi [...] la colorazione serve per dar rilievo al disegno di figure geometriche e alla copia dal vero. Esso inoltre dà vivacità di animazione al disegno spontaneo» (Pizzigoni, 1971, p. 172).

Il laboratorio di disegno e arte è quindi uno strumento prezioso per sperimentare nuovi approcci alla percezione e alla comprensione del mondo. Il colore, infatti, sfugge ad ogni classificazione; non lo si può comunicare ai bambini in modo univoco ed universale ma si può, invece, tentare di far osservare loro come cambia, affinandoli nello sguardo e rendendoli capaci di una visione profonda. La consapevolezza del colore può avvenire nei fanciulli “attraverso l’esperienza e gli errori [...] e ciò ha significato, sia saper vedere l’azione del colore, sia sentire la relazione reciproca fra i colori” (Albers, 2013, p. 20).

Una pedagogia quindi fondata sul dubbio e non sulla certezza perché, fornendo agli allievi solo rassicurazioni, si nega loro l’opportunità dell’invenzione e della scoperta; è importante la pratica manuale, sperimentare in prima persona anche con pecche ed imprecisioni, perché anche l’errore è una parte importante del percorso di conoscenza. L’insegnante ha il compito di favorire atti creativi ed emozionanti per permettere ai fanciulli di aprirsi al mondo in maniera diversa da quella abituale; il colore per Josef Albers è “l’unica materia capace di tutto ciò” perché la più relativa ed instabile in campo artistico,

che si sottrae ad ogni tipo di calcolo e definizione, che muta continuamente attraverso infiniti effetti illusori.

I protagonisti della scienza dell'educazione, pur in modi diversi, hanno ben chiara l'importanza di favorire conoscenze e competenze trasversali ed interdisciplinari nei bambini, rispettando il loro modo spontaneo di interagire con il loro ambiente. L'importante ruolo di "immagini, suoni, colori" – riprendendo la titolazione di un paragrafo delle *Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione* – è anche riconosciuto al fine dello sviluppo e del potenziamento nell'alunno delle capacità di esprimersi e comunicare in modo creativo e personale; il colore permette di promuovere lo sviluppo dell'individualità, dell'autonomia e della competenza, nonché consolidare una propria *identità* e vivere serenamente tutte le dimensioni di un proprio *io* (Boda, 2012).

L'atelier sul colore, un luogo in cui si impara ad imparare

La crisi pandemica ha imposto delle profonde modifiche nella modalità di erogazione della didattica, avviando all'interazione digitale. I docenti, e di conseguenza i fanciulli, si sono adattati – loro malgrado – alla didattica mista (DDi) caratterizzata da periodi "in presenza" e periodi "a distanza". Una costrizione che ha portato ad un largo uso del virtuale attraverso la realizzazione di nuovi ambienti di apprendimento; una rivoluzione che in pochi mesi ha permesso di raggiungere obiettivi impensabili in condizioni di normalità. La produzione di cortometraggi e il sapiente utilizzo del *Digital Visual Storytelling* – inteso come il processo di organizzazione della narrazione per mezzo delle immagini – ha orientato la strutturazione di nuove unità istruttive impiegabili, sia in modalità sincrona che asincrona, sia in remoto che in aula.

Il *Digital Visual Storytelling* è una metodologia attiva - al pari della "classe capovolta" o "dell'apprendimento tra pari" – che permette la naturale creatività degli alunni; esso crea il racconto con l'ausilio delle nuove tecnologie audiovisive e multimediali disponibili in rete ed offre "un prodotto speciale, una narrazione multimediale, che può essere reso pubblico e quindi visibile e condivisibile da tutti sul web" (Di Blas, 2016, p. 92). Il *Digital Visual Storytelling* prevede delle specifiche fasi, tra cui la scelta dell'argomento e lo scopo che il novelliere si prefigge, la progettazione e l'organizzazione del lavoro, la stesura della sceneggiatura e il relativo *storyboard*, la ricerca o la creazione dei materiali inseriti; segue la creazione del prodotto in cui si devono integrare diverse sorgenti (testi, immagini, audio e video)

con l'ausilio anche di programmi di *video-editing* che servono a generare la storia (Petrucco, De Rossi, 2012).

Le storie vissute da personaggi di fantasia, come ad esempio *Prismino*, creato dai bimbi insieme alle insegnanti, ha permesso loro di addentrarsi nell'incantesimo del colore, intendendolo sia come fenomeno chimico-fisico, sia nelle sue componenti percettive ed espressive; un risiedere la virtualità che li ha entusiasmata, consentendo loro di provare la sensazione di essere i protagonisti delle avventure alla scoperta di nuove creazioni. Un supporto psicologico di aiuto al loro disagio che, nei momenti di segregazione in casa, ha dato l'occasione di dimenticare e di imparare giocando. I bimbi, seguendo i consigli di *Prismino* (fig. 2), sono indotti a percorrere strade insolite ed originali, guidati dalla propria spontaneità e dalla propria voglia di creare; una nuova scolastica dove ogni bambino si senta libero di esprimere le proprie idee, in equilibrio tra l'essere al contempo sia guida per i suoi compagni, sia guidato dall'insegnante nella sua crescita progettuale.



Fig. 2 - Il colore narrato, attraverso il Digital Visual Storytelling, da Prismino.

L'atelier grafico-espressivo costituito alla *Little England Primary School* di Brescia è un luogo in cui si impara ad imparare, uno spazio in cui comprendere, attraverso l'esperienza diretta, l'essenza della cromia quale struttura sensoriale in grado di evocare una partecipazione emotiva (fig. 3). Un laboratorio ideato per educare a "vedere i colori" e congegnato eludendo i rigidi schemi spesso praticati nella scuola. La costruzione di un atelier implica un notevole impegno del docente, sia in termini di programmazione ed organizzazione, sia di capacità progettuale e sapienza professionale; un laboratorio impone, infatti, l'adeguamento a logiche di relazioni complesse necessarie ad una gestione interdisciplinare tra i *maestri* e di regia con gli alunni. La prospettiva pedagogica che attinge al "fare" quale esperienza manipolativa, motoria e percettiva che vede nel bambino apprendente la figura centrale del processo di costruzione della propria conoscenza. Una logica contraria a quanto tradizionalmente applicato nella scuola e basata su un



Fig. 3 - L'attività dei bimbi all'interno dell'atelier di disegno artistico-espressivo.

approccio deduttivo in cui i concetti, le nozioni e gli schemi dialettici vengono prima applicati e poi verificati. Una formazione intesa come preciso congegno in grado di smontare il sapere in “porzioni” da trasmettere attraverso la competenza per giungere alla comprensione (Bertagna, 2010), non quindi una mera trasmissione teorica del sapere. Il collegamento tra il sapere (le conoscenze), il saper fare (le abilità) e il saper essere (l'agire intenzionale e consapevole) non deve essere separato dalla normale proposta didattica, ma integrato in essa; oggi è più che mai necessario, «per intervenire adeguatamente nel miglioramento della qualità della comprensione, adottare la strada dell'apprendere pratico in cui si costruiscono esperienze in grado di favorire l'apprendimento del sapere congiunto con quello del fare» (Sandrone, 2004, p. 5).

Bibliografia

- Agazzi R. (1950), *Guida per le educatrici dell'infanzia*, Editrice La Scuola, Brescia.
- Albers J. (1963), *Interactions of Color*. Yale University Press, New Haven, (trad. it., *Interazione del colore: esercizi per imparare a vedere*, Il Saggiatore, Milano 2013).
- Bertagna G. (2010), *Dall'educazione alla pedagogia: avvio al lessico pedagogico e alla teoria dell'educazione*, Editrice La Scuola, Brescia.
- Boda G. a cura di (2012), *Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione (Annali della pubblica istruzione – Numero speciale monografico)*, Le Monnier, Firenze.
- Cardaci A. (2021), *Il disegno per l'infanzia al tempo della pandemia: l'esperienza del corso integrato di Disegno, Arte e Musica*, in Arena A., Arena M., Mediate De Raffa P., a cura di, *Connettere: un disegno per annodare e tessere*, FrancoAngeli, Milano.
- Di Blas N. (2016), *Storytelling digitale a scuola*, Maggioli Editore, Santarcangelo di Romagna (RN).

- Giudice G. (2004), *Pensiero creativo e divertente: indagini sulla possibilità di favorire l'emergere di modalità di pensiero critico e creativo*, Luigi Pellegrini Editore, Cosenza.
- Lombardo Radice G. (1969), *Il metodo Agazzi*, La Nuova Italia, Firenze.
- Montessori M. (2000), *L'autoeducazione nelle scuole elementari* (2016) nuova ed. Garzanti, Milano.
- Petrucco Ce De Rossi M. (2012), *Narrare con il digital storytelling a scuola e nelle organizzazioni*, Carrocci, Roma.
- Pizzigoni G. (1931), *Le mie lezioni ai maestri delle scuole elementari d'Italia*, Editrice La Scuola, Brescia.
- Sandrone D. G. (2004), "La didattica laboratoriale", *Scuola e Didattica* (inserto speciale), 9, Editrice La Scuola, Brescia.
- Zuccoli F. (2013), *Colore e bambini: tra pedagogia, didattica e arte*, in Rossi M., Siniscalco A, a cura di, *Colore e Colorimetria: contributi multidisciplinari*, Maggiori Editore, Santarcangelo di Romagna (RN).

Il volume raccoglie i contributi presentati al convegno “ARTEDU2021. Educare all’Arte / L’Arte di educare”, che si è svolto a Bressanone nel giugno 2021. Gli strumenti della educazione alle arti, figurative e performative, sono infatti in continua evoluzione e risentono dell’avanzamento dei mezzi di produzione e comunicazione dell’arte stessa. Educare all’arte significa educare agli strumenti dell’arte e a ciò che con essa è possibile apprendere. In questa prospettiva, considerare l’opera d’arte come testo (rivelatore del rapporto simbolico con la realtà e la cultura), *pretesto* (come occasione per assumere un atteggiamento estetico) o *paratesto* (come palinsesto polisemico di punti di osservazione della complessità delle opere), con le sfide che tutto questo pone a livello di mediazione e verbalizzazione, alimenta l’agire educativo ben al di là del puro dominio artistico.

Alessandro Luigini è professore associato di Disegno nella Facoltà di Scienze della Formazione della Libera Università di Bolzano. Si occupa di scienze grafiche e visuali, educazione all’arte e digitalizzazione del patrimonio per l’educazione. Ha fondato la rivista scientifica (ANVUR) *IMG journal scientific journal on image, imagery and imagination* che dirige con Chiara Pancioli. Membro del Comitato di Gestione dell’Istituto Centrale del Catalogo e della Documentazione del Ministero della Cultura e di altri organismi, è presidente di IMG Network e *principal investigator* di progetti per l’educazione all’arte e al patrimonio. Ha all’attivo oltre 100 pubblicazioni tra libri, saggi, articoli e atti di convegno.

Chiara Pancioli è professoressa ordinaria nel Dipartimento di Scienze dell’Educazione “G.M. Bertin” dell’Università di Bologna, nell’ambito della Didattica generale e museale e delle Tecnologie educative. È direttrice del museo digitale MODe-Museo Officina dell’Educazione dell’Università di Bologna e referente scientifico di enti e organismi italiani e stranieri. Autrice di numerosi articoli e volumi in riviste nazionali e internazionali, ha approfondito la dimensione educativa dei musei e delle nuove tecnologie. Tra le sue ultime pubblicazioni *Intelligenza artificiale in una prospettiva educativo-didattica* (2022); *Visual-Graphic Learning* (2020); *Documentare per creare nuovi significati: i musei virtuali* (2019).

Paolo Somigli è professore associato in Musicologia e Storia della musica nella Facoltà di Scienze della Formazione della Libera Università di Bolzano, dove è *principal investigator* del progetto di ricerca a carattere internazionale *La musica classica nell’educazione musicale* (2019-2023). Fra i suoi temi d’indagine la musica d’arte nel Novecento, la *popular music*, la pedagogia musicale. Tra le sue numerose pubblicazioni i recenti *Oltre il Quartetto Cetra. A. Virgilio Savona. Scritti critici e giornalistici 1939-1998* (2022) e, con Giulia Gabrielli, *Musica in azione. Movimento e danza per l’educazione musicale* (2022). È direttore editoriale di *Musica Docta. Rivista digitale di Pedagogia e Didattica della Musica* (fascia A ANVUR).