

# GIOCARE CON L'ARTE DEI TERRITORI

nelle collezioni delle
Banche di Credito Cooperativo



## PERCORSI DIDATTICI

a cura di
STEFANO
CRAVEDI



## CARTONE ANIMATO

a cura di
FEDERICA
DI PILLO



## STAMPA 3D

a cura di
E-MUSE

BCC

**BCC**
Arte&Cultura

**Scuole**

# Giocare con l’Arte dei Territori

Abbiamo progettato un testo digitale destinato ai docenti della scuola primaria per stimolare i bambini a giocare con l’arte. **Un viaggio della creatività cadenzato in tre tappe fondamentali**: Percorsi didattici, Cartone animato, Stampa 3D. Le opere in gioco sono raccolte nel catalogo “L’Arte dei Territori. Lavori e capolavori della maestria italiana nelle collezioni delle Banche di Credito Cooperativo” (Ecra 2025), a cura di Cesare Biasini Selvaggi.

Gran parte di queste opere d’arte sono illustrate nella prima tappa del viaggio, i **Percorsi didattici a cura di Stefano Cravedi** (curatore generale del Progetto Scuole, già autore dei Percorsi didattici per la scuola secondaria di primo grado). Laboratori creativi, quiz, esercizi di storia e di italiano, didattica inclusiva e intelligenza artificiale concorrono a rendere l’arte dei territori più familiare e più intuitivo il suo cammino nella storia, attraverso la dimensione del gioco individuale e di gruppo.

Una selezione di opere del catalogo (dall’antichità ai giorni nostri) è inserita nel **Cartone animato a cura di Federica Di Pillo**, un cortometraggio brillante e ricco di sorprese, calibrato su un’insolita visita ad un museo. Al centro della storia la “magia dell’arte” come trasmissione della memoria, l’empatia come condizione essenziale della crescita, l’amicizia come valore universale.

Chiude il testo la proposta della **stampa 3D a cura di E-Muse**. Le scuole ricevono un kit con le riproduzioni di alcune opere scelte dal catalogo. Le stampe sono offerte come strumenti innovativi di apprendimento: i bambini possono toccarle, colorarle, collocarle in fondali da personalizzare e alla fine possono allestire una mostra, utilizzando l’abilità manuale e la fantasia.

**“Giocare con l’Arte dei Territori”** raccoglie tre interpretazioni del gioco e le trasforma in esperienze da vivere con passione. Un grazie speciale al curatore generale, Stefano Cravedi, e alla BCC per aver portato il testo nelle scuole dei territori di insediamento.

Valeria De Luca
Capo Progetto BCC Arte&Cultura
Gruppo BCC Iccrea

# PERCORSI DIDATTICI

a cura di STEFANO CRAVEDI




BCC
Arte&Cultura
Scuole

# Percorsi didattici

Ho progettato il libro digitale “Percorsi didattici” con il desiderio di avvicinare i bambini della scuola primaria all’arte e al patrimonio culturale del territorio in modo semplice, interattivo e divertente. L’obiettivo è accompagnarli nella scoperta delle opere e delle storie che li circondano, lasciando spazio alle loro domande, alla loro fantasia e ala loro voglia di esplorare.

Il libro nasce come strumento di supporto per gli insegnanti, che possono utilizzarlo liberamente adattandolo alle esigenze di ogni classe. Le schede propongono quiz e domande aperte sulle opere, insieme a collegamenti con la storia, l’italiano, la cultura dei territori, per stimolare la curiosità dei bambini e, soprattutto, per rendere l’arte più vicina e significativa nella loro esperienza diretta.

Grande attenzione è dedicata alla didattica inclusiva e alla creatività, attraverso attività pensate per il gioco e il contatto con le emozioni. Nell’appendice del testo, le riproduzioni in bianco e nero dei dipinti permettono ai bambini di osservare e reinterpretare ciò che hanno scoperto e diventano occasioni per dare libero spazio all’immaginazione.

Attraverso l’osservazione e la sperimentazione creativa, i bambini sviluppano uno sguardo attento sul mondo, esprimono le proprie emozioni e accolgono punti di vista diversi. L’arte stimola la loro fantasia, il loro pensiero critico e la loro sensibilità, contribuendo alla loro crescita come individui curiosi e consapevoli, capaci di riconoscere il valore della bellezza che li circonda.

L’idea è trasformare l’incontro con l’arte in un esperimento personale in cui ogni bambino possa sentirsi pienamente protagonista.

Apri Percorsi Didattici

# CARTONE ANIMATO

a cura di FEDERICA DI PILLO





BCC
Arte&Cultura
Scuole

# Cartoon

“Gaia e la magia dell'arte” è un cortometraggio animato in 3D CGI, sviluppato attraverso modellazione, animazione e rendering digitale di ambienti e personaggi.

Il linguaggio visivo combina storytelling cinematografico e animazione stylized, pensata per rendere accessibile e immersiva la scoperta di alcune delle opere d’arte delle BCC raccolte nel catalogo “L’Arte dei Territori. Lavori e capolavori della maestria italiana nelle collezioni delle Banche di Credito Cooperativo” (Ecra 2025), a cura di Cesare Biasini Selvaggi.

Seguiremo le avventure di una bambina e un alieno all’interno di un museo, dando inizio a un percorso di scoperta tra memoria, arte e racconto. L’animazione 3D permette di costruire uno spazio visivo dinamico in cui luce, movimento e scenografia accompagnano i giovani spettatori in un viaggio di formazione vivace e coinvolgente.

Guarda il cartoon

# Artbook

Il cortometraggio è accompagnato da un artbook che documenta e approfondisce il processo creativo e narrativo. L’artbook funge da ponte tra il linguaggio cinematografico dell’animazione e la dimensione documentativa, offrendo uno sguardo sul percorso creativo, sui temi culturali e sui valori che attraversano il corto. In questo modo il progetto si estende oltre il film, trasformandosi anche in un oggetto editoriale di approfondimento.

Apri l’Artbook

# STAMPA 3D

a cura di E-MUSE



BCC
Arte&Cultura
Scuole

# Capolavori in Gioco

“Capolavori in Gioco” porta nelle classi opere d’arte delle BCC selezionate dal catalogo “L’Arte dei Territori. Lavori e capolavori della maestria italiana nelle collezioni delle Banche di Credito Cooperativo” (Ecra 2025), a cura di Cesare Biasini Selvaggi.

Le opere sono riprodotte mediante la tecnologia di stampa 3D, per trasformare la conoscenza del patrimonio culturale in un’esperienza multisensoriale, collaborativa e creativa. Il punto di partenza è semplice: avvicinare i bambini all’arte non solo attraverso l’osservazione, ma anche attraverso il contatto diretto, la manualità, l’uso del colore e il gioco.

Le scuole ricevono un kit completo con 6 riproduzioni di opere selezionate da “L’arte dei Territori” (la box viene spedita alla referente del progetto all’indirizzo indicato in fase di adesione).

Il kit include i modelli tridimensionali, i fondali, materiali di corredo per le attività in classe e un manuale illustrativo che guida docenti e alunni nel percorso didattico. Il progetto e quindi l’utilizzo del kit è flessibile, adattabile a età e contesti diversi della scuola primaria, integrabile alle discipline già presenti nel programma scolastico.

Apri il Manuale

**bccartecultura.it**

Finito nel mese di novembre 2026

Con il sostegno di

FONDO SVILUPPO
FONDO MUTUALISTICO CONFCOOPERATIVE