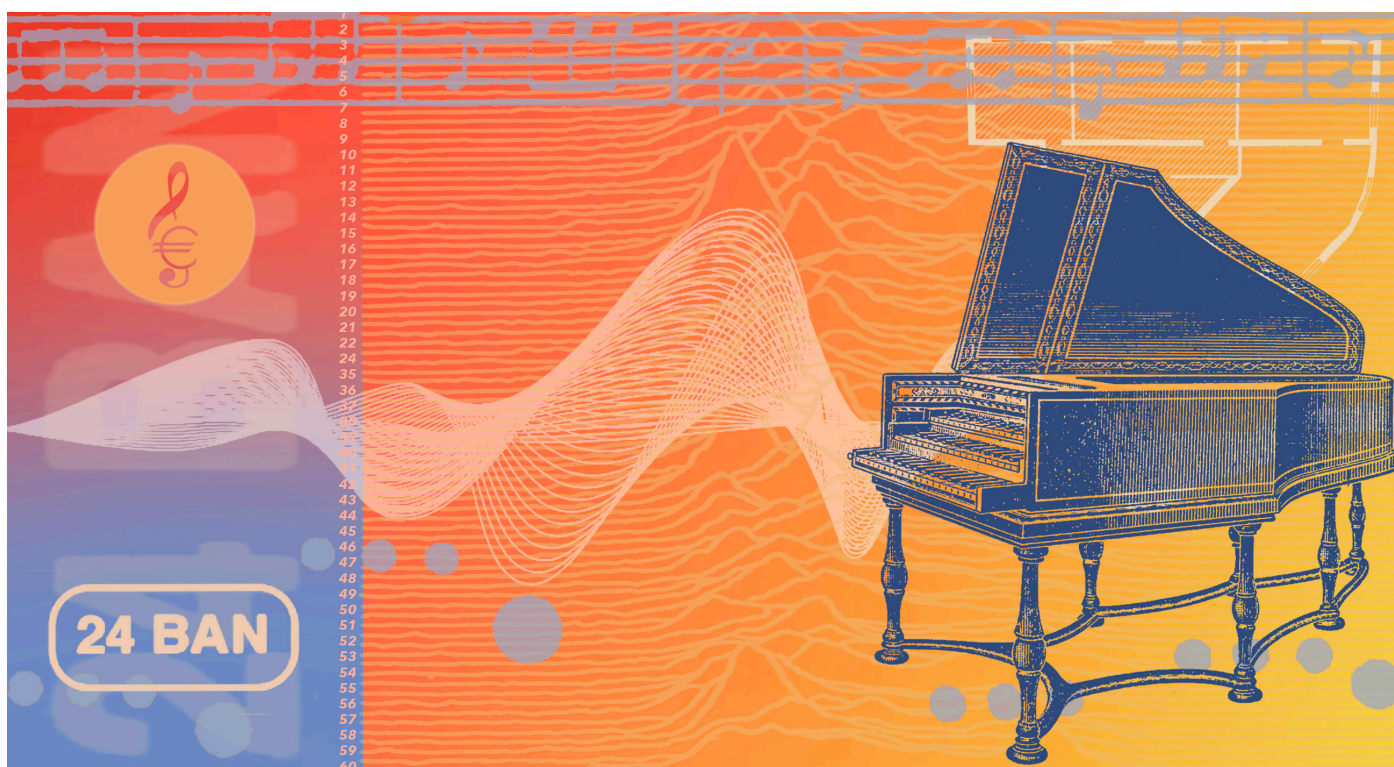


IC CLAUDIO ABBADO
Scuola Secondaria di I grado
Plesso Giovanni XXIII

viale delle Medaglie d'oro 419/G
Roma

Anno Scolastico 2023/2024

**SINTESI del progetto di partecipazione delle classi Seconde
al Concorso "Inventiamo una Banconota" - Premio per la Scuola
organizzato dalla Banca d'Italia**



Un progetto multidisciplinare

La partecipazione al Concorso "Inventiamo una banconota" è stata dedicata a tutte e quattro le classi Seconde della scuola poiché l'argomento della raccolta ed interpretazione dei dati era parte integrante del programma didattico di Tecnologia.

E' stato scelto il tema specifico: "Dare i numeri: interpretare i dati della realtà".

I bozzetti e lo studio delle banconote storiche sono stati poi realizzati all'interno dei corsi di Arte e Immagine unendo le due discipline in un progetto multidisciplinare.

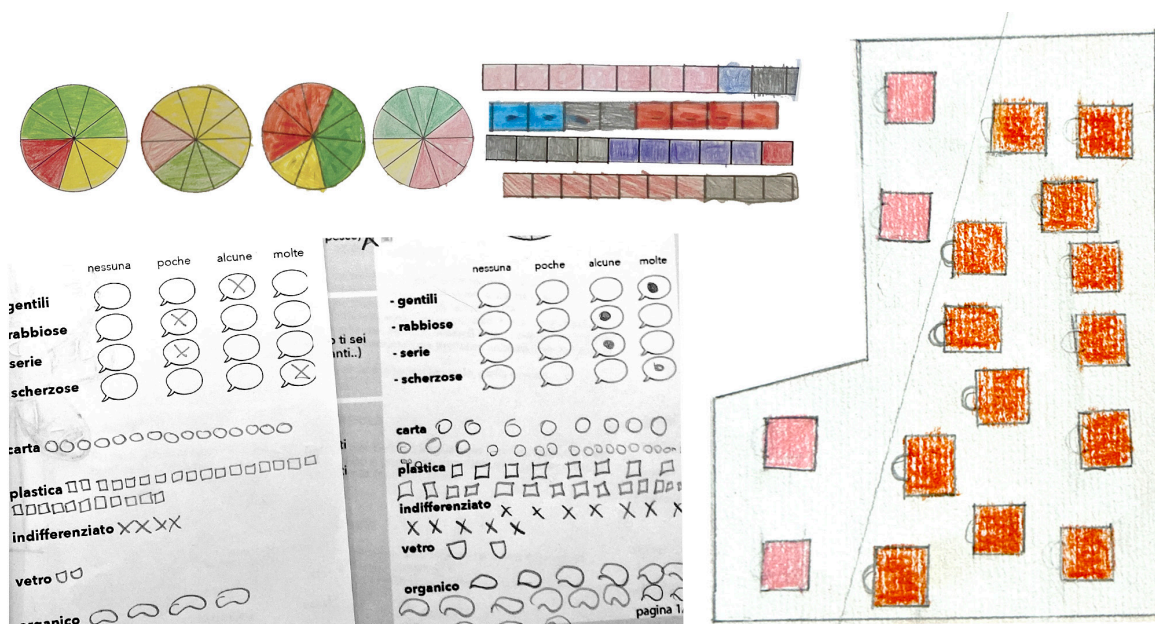


Fase di studio

Nella prima fase, l'obiettivo è stato quello di fornire agli studenti le conoscenze e gli strumenti idonei ad affrontare un progetto creativo con un tema assegnato: con la docente di Tecnologia hanno affrontato l'argomento della cosiddetta 'data literacy' partendo dalla storia delle antiche numerazioni, alla graficizzazione dei dati, gli 'open data', l'intelligenza artificiale. Hanno compreso l'utilizzo sociale, finanziario e politico delle statistiche e sono stati loro menzionati anche gli aspetti critici e controversi.

Gli studenti hanno poi raccolto dei dati riguardo la loro vita personale e la realtà scolastica, insistendo sul concetto di visualizzazione dei numeri; i ragazzi hanno trovato modi sempre più fantasiosi di visualizzare le informazioni che venivano raccolte su spostamenti, alimentazione, gestione del tempo, rifiuti ma anche comportamenti ed umori.

E' stato spiegato loro come tutti questi aspetti della vita quotidiana abbiano una forte relazione con l'ambiente, la società e quindi gli aspetti economici e finanziari.



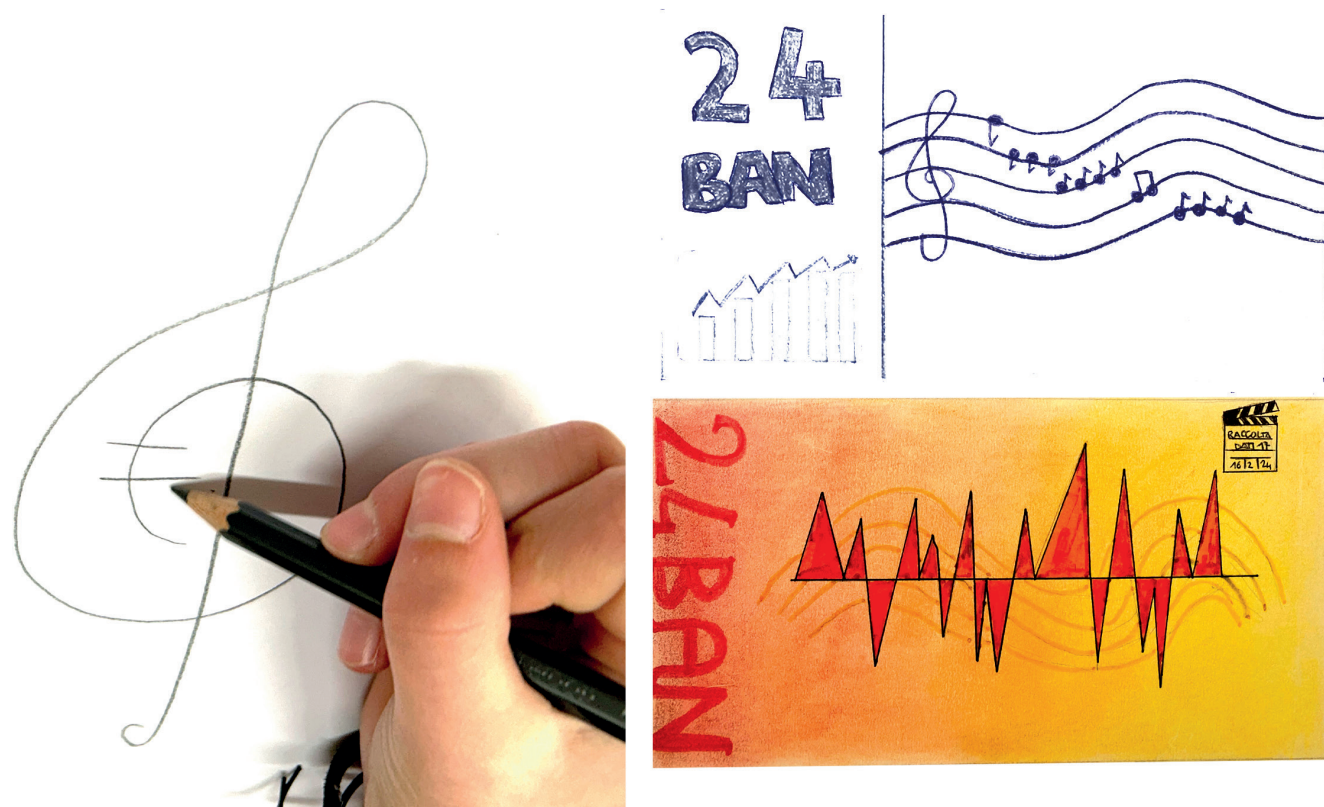


Nel corso di Arte e Immagine, sono stati mostrati i bozzetti storici messi a disposizione sul sito del concorso ed analizzate le caratteristiche grafiche richieste nel bando: il fondo, la sfumatura ad un colore e a due colori, la policromia, i contrasti cromatici, il concetto di texture, la sintesi grafica, il logo, l'elemento figurativo come rappresentazione di un'idea.

Fase di realizzazione dei bozzetti

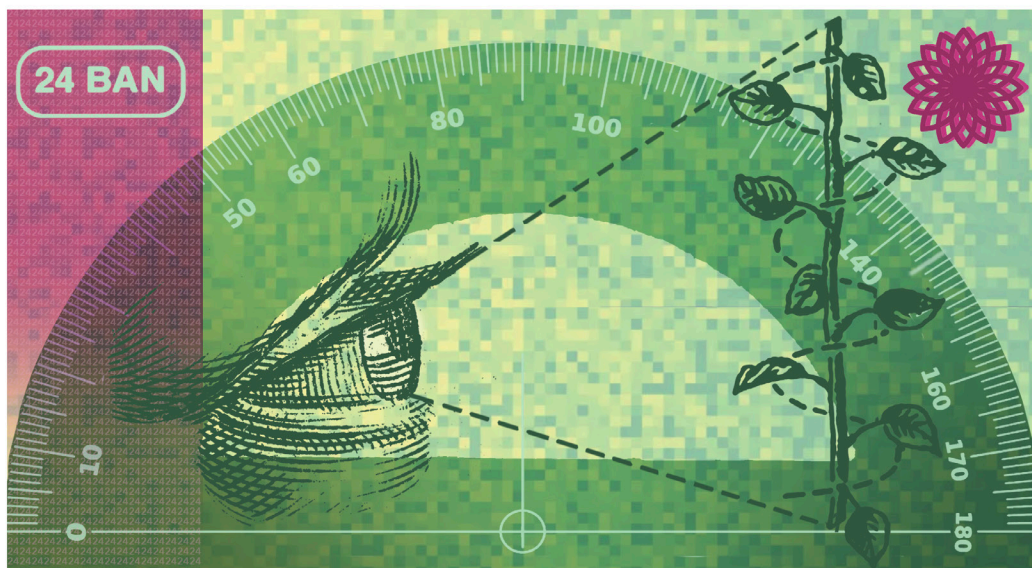
Al termine di questo percorso propedeutico, sono stati invitati a scrivere delle riflessioni personali sull'argomento e realizzare una banconota immaginaria sul tema disegnandola a mano in dimensioni reali.

Alcuni studenti hanno lavorato singolarmente, altri a piccoli gruppi, spinti da un senso di collaborazione e partecipazione che li ha portati a sviluppare idee e suggestioni anche inaspettate, che hanno concorso tutte alla creazione dei risultati finali.



BANCONOTA DELLA CLASSE 2A

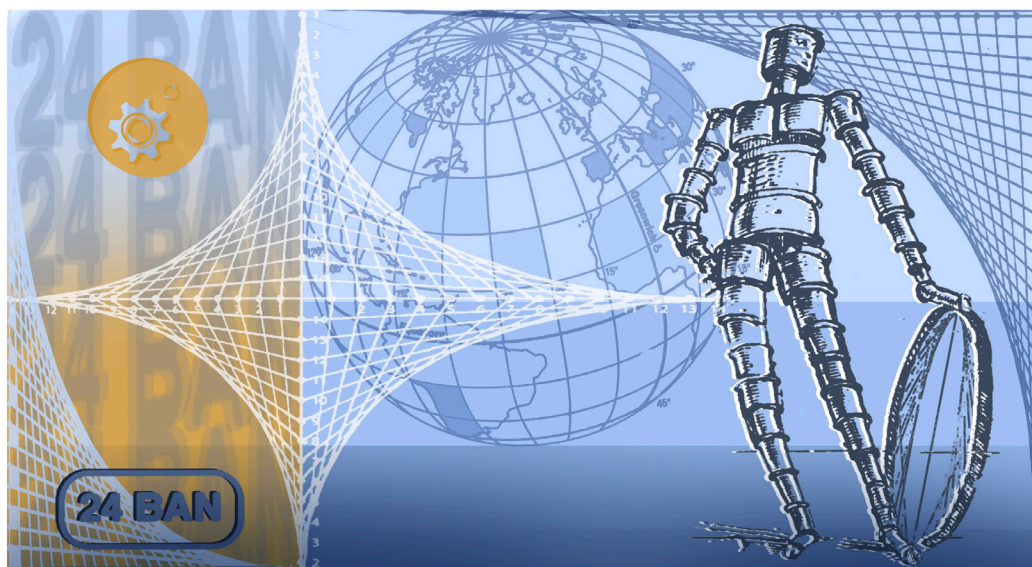
per il Concorso della Banca d'Italia *Inventiamo una Banconota* edizione 2024



"Misurare il mondo attraverso i numeri significa osservare con esattezza la realtà; interpretando i dati possiamo capire come stiamo crescendo, orientare le nostre scelte e costruire un futuro migliore."

BANCONOTA DELLA CLASSE 2B

per il Concorso della Banca d'Italia *Inventiamo una Banconota* edizione 2024



"Interpretare i dati significa misurare la realtà che ci circonda e i suoi cambiamenti; può indicarci dove stiamo andando e aiutarci a scegliere la direzione che vogliamo prendere."

Le quattro banconote

Le idee dei ragazzi sono state poi trasferite in un'immagine realizzata dalle docenti in digitale (come richiesto nel bando).

E' stato mostrato loro come funziona il passaggio di un bozzetto a mano libera ad un'immagine

BANCONOTA DELLA CLASSE 2C

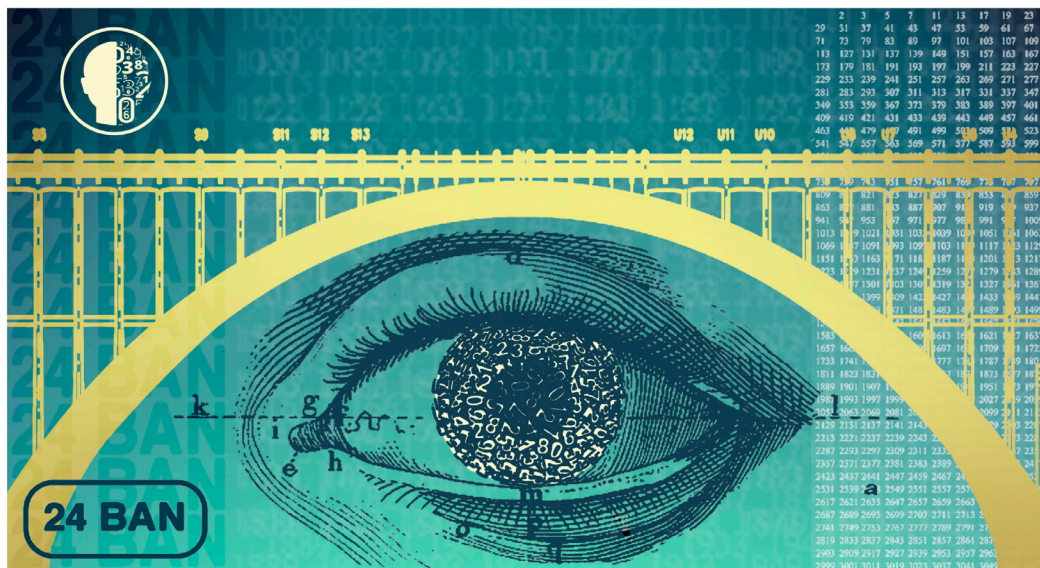
per il Concorso della Banca d'Italia *Inventiamo una Banconota* edizione 2024



"La musica è fatta di numeri e misure; se sapremo ascoltare con esattezza ciò che i dati sulla realtà hanno da dirci, potremo comprendere meglio il nostro mondo e costruire insieme un futuro migliore."

BANCONOTA DELLA CLASSE 2D

per il Concorso della Banca d'Italia *Inventiamo una Banconota* edizione 2024



"Misuriamo la realtà: guardiamo oltre il cielo, oltre la terra, oltre il mare, attraversiamo ponti, costruiamo nuovi mondi."

realizzata al computer, selezionando e sovrapponendo le loro idee.

Per le didascalie sono stati sintetizzati i loro pensieri e messi in relazione con l'immagine ottenuta.

Descrizione delle singole banconote

Per la banconota della 2A si è scelta, come elemento figurativo principale, l'immagine di una pianta che rappresenta, con i suoi numeri (la crescita delle foglie in successione aurea) osservata e misurata da un occhio rappresentato di profilo. Il logo a forma di fiore, disegnato dai nostri ragazzi, è un richiamo alla pianta e in generale al mondo vegetale, poiché è emerso che il tema dei dati sull'ambiente e le conseguenze di impatto sul mondo naturale, è molto sentito tra di loro. Lo sfondo è costituito da una sfumatura verde fatta di tanti piccoli pixel che richiamano le mappature di dati. Sovrapposto si trova un goniometro che incornicia la banconota con un arco di misure. Per il logo e la fascia laterale è stato scelto il colore rosso magenta, complementare del verde.

Per la banconota della 2B si è partiti dall'elemento figurativo dell'automa-robot, una suggestione emersa in classe riguardo i dati sul passaggio della nostra società ad un futuro sempre più digitale e, in un certo senso, artificiale. Per lo sfondo si è scelto il colore azzurro ed una sovrapposizione di linee, involuppi e reticoli che si riferiscono ai grafici ed alle misurazioni con i quali leggiamo il nostro mondo. Per il logo i ragazzi hanno pensato ad una sorta di 'Tao' dove convivono un ingranaggio (che simboleggia la realtà meccanica) ed un cerchio (che rappresenta quella umana). Come secondo colore è stato scelto un giallo/arancio, complementare del blu.

Per la banconota della 2C, i ragazzi hanno scelto in maniera imprevista ed originale, di correlare il tema dei dati alla musica. Nella loro aula si trova un pianoforte ed hanno deciso di rappresentarlo come elemento figurativo, riferendosi al loro vissuto quotidiano ma anche alla relazione tra i numeri e la composizione musicale. Per lo sfondo hanno scelto una sfumatura rossa ed una texture formata da grafici delle onde sonore, pentagrammi, note. Hanno raccolto in classe i dati sull'ascolto e la pratica musicale ed hanno quindi inserito una pianta della loro scuola che ha rappresentato per loro la 'realtà-campione' da analizzare. Per ribadire questo legame hanno disegnato per il logo una chiave di violino che si trasforma nel simbolo dell'euro. Come secondo colore è stato scelto un azzurro, in contrasto con il rosso/arancio.

Per la banconota della 2D, si è partiti da due elementi figurativi emersi dai bozzetti degli studenti: un ponte ed un occhio composto da numeri. Le due forme si sono correlate perfettamente, creando una relazione tra i concetti di osservazione, misurazione, raccolta dati, attraversamenti e connessioni. Per lo sfondo è stata scelta una texture di tanti dati che richiama l'iride, su una sfumatura verde acqua. Il logo è una sagoma della testa di un uomo che è composta per metà da numeri, come se rappresentassero la sua stessa identità: "conto dunque sono". Si è scelto come secondo colore un giallo pastello, in contrasto con l'ottanio degli altri elementi.

La votazione

Il bando prevedeva la partecipazione di un massimo di due banconote (una per classe) per ciascun istituto. E' stata quindi organizzata una votazione tra studenti, docenti, oepac e collaboratori (mostrando le banconote senza riferimenti alla classe per garantire l'imparzialità) al termine della quale le banconote risultate vincitrici sono state quelle della 2A e della 2C.

Il risultato

La Giuria del premio "Inventiamo una banconota 2023/24", insediata presso la Filiale di Campobasso e competente per le scuole dell'aggregato regionale Lazio-Abruzzo-Molise-Sardegna, ha selezionato il bozzetto realizzato dalla classe 2A per accedere alla fase di selezione intermedia (seconda fase) del concorso.

A seguito del superamento della prima fase, la scuola ha ricevuto un premio di duemila euro per il supporto e lo sviluppo delle attività didattiche.

I ragazzi sono stati invitati il giorno 27 Maggio 2024 alla cerimonia di consegna del premio presso il Centro Convegni "Carlo Azeglio Ciampi" di Roma in via Nazionale 190, dove hanno presentato il lavoro svolto con serietà e bravura.

Docenti che hanno seguito il progetto:

Giulia Carioti (Potenziamento di Arte e Immagine) Chiara Cammarata (Arte e Immagine) Gabriella Della Fera (Tecnologia) Antonella Norcia (Arte e Immagine)

Alunni della classe 2C:

Susanna Amato, Sofia Atanasio, Beatrice Buonocore, Viola Cintia, Vida Del Grosso, Agnese Dinia, Laura Galanti, Vittoria Germani, Lucilla Iacovoni, Lorenzo Mandarelli, Giordano Perrotta, Leonardo Pozzi, Vittoria Savelli, Francesco Savone, Edoardo Jamie Scott, Andrea Stephany, Mattia Tosato.

