

LE STORIE INFINITE DELL'ARTE





La creatività è senza dubbio la risorsa umana più importante. Senza creatività non ci sarebbe progresso e ripeteremmo sempre gli stessi schemi.
Edward De Bono

PREMESSA

Nella conferenza Unesco sull'educazione all'Arte, tenutasi a Lisbona nel 2006, Ken Robinson, Direttore delle Politiche Educative del centro "John Paul Getty" di Los Angeles, raccontò la storia di un bambino impegnato a fare un disegno in classe.

La maestra domandò che cosa stesse disegnando. "Sto facendo un ritratto di Dio" fu la risposta. "È interessante", disse la maestra, "credevo che nessuno sapesse come è fatto Dio". "Lo sapranno fra un minuto" rispose il bambino.

Chiunque abbia lavorato assieme ai bambini conoscerà aneddoti simili a questo, storie che legano le arti con la creatività, la fiducia, l'esplorazione, la scoperta, la conoscenza e il divertimento, in una combinazione efficace in termini di sviluppo, sia personale che collettivo.

L'arte è il racconto delle conoscenze e dei sogni dell'infanzia, e il colore e la materia sono l'anima del bambino-artista che interpreta la realtà osservata e immaginata.

Entrare nell'arte significa rendere arte il quotidiano, aprirsi a possibili itinerari di ricerca e di scoperta degli infiniti modi di guardare e ridefinire la realtà, le cose e le persone.

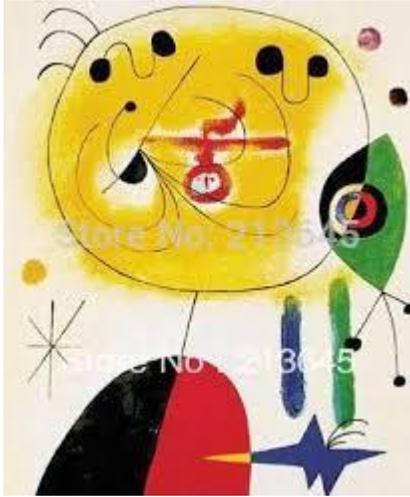
Un processo del tutto naturale per il bambino che diventa interprete della realtà sfruttando per lo più le sue capacità senso-percettive e ideative. Toccando, vedendo, facendo, trasformando, intervenendo, egli fa proprio il mondo in cui vive e intreccia con esso legami profondi.

Il 2° circolo di Pomigliano, si propone di realizzare un progetto di esperienza dell'arte attraverso un percorso di sensibilità estetica che i bambini affinano con la pratica della pittura e della scultura, del gioco teatrale, musicale, cinematografico e anche della narrazione.

L'arte, infatti, è stata, nei secoli passati, spesso utilizzata esplicitamente come forma narrativa ed evocativa attraverso l'uso di simbologie e metafore (proprio come avviene in letteratura e nella fiaba).

Il bisogno di narrare è un'esigenza primaria dell'essere umano, dal punto di vista identitario, ma anche culturale e storico. Ogni evento, emozione o sentimento trova il suo significato solo nella narrazione a sé e agli altri.

Perché " Arte con i bambini "?



L'arte, nelle sue forme più varie (arti visive, musica, teatro, danza, narrativa etc.), coinvolge infatti tutti i sensi del bambino e ne rafforza le competenze cognitive, socio-emozionali e multisensoriali

Dal punto di vista cognitivo, le arti insegnano ai bambini:

- a sviluppare capacità di problem solving, a comprendere che i problemi possono avere più di una soluzione e che ogni domanda può avere più di una risposta. Le soluzioni raramente sono fisse, ma cambiano in base alle circostanze e alle opportunità. Nella produzione artistica sono infatti indispensabili sia la volontà, sia la capacità di cogliere le soluzioni impreviste offerte dal lavoro che si evolve;
- a elaborare una prospettiva multipla, influenzando anche il modo di osservare e interpretare la realtà. Durante il processo artistico la mente del bambino viene coinvolta in un processo di scoperta del "come" e del "perché". Esattamente come uno scienziato, che sperimenta e scopre soluzioni, il bambino, quando si trova alle prese con un'idea artistica, analizza le varie possibilità e lavora attraverso il cambiamento;
- a pensare "con" e "attraverso" i materiali, rendendoli consapevoli del fatto che attraverso mezzi materiali è possibile trasformare le idee in realtà.

Dal punto di vista dello sviluppo sociale del bambino, le arti:

- insegnano a elaborare opinioni sulle relazioni “qualitative” e non solo “quantitative”. In genere, i programmi educativi sono per lo più incentrati sulle “risposte corrette” e sulle “regole”, mentre nell’arte prevalgono le opinioni e i giudizi;
- favoriscono le competenze socio–emozionali. Attraverso l’arte il bambino impara a trovare un accordo con se stesso e a controllare i propri sforzi. Questo processo, insieme alla pratica della condivisione e dell’alternarsi, favorisce l’apprezzamento degli sforzi altrui e, al tempo stesso, la consapevolezza dell’unicità di ciascun individuo, da cui deriva una positiva consapevolezza di se stessi;
- possono diventare un efficace strumento terapeutico per giovani problematici;
- quando presentano una natura multiculturale, favoriscono l’integrazione di chi e di ciò che appare come “diverso”.

Infine, per quanto **riguarda lo sviluppo motorio** del bambino, si può affermare che l’attività artistica:

- migliora le funzionalità motorie. Sagomare un foglio di cartoncino con le forbici, indirizzare il tratto di un pennello, disegnare con un pennarello o strizzare un tubetto di colla in modo “controllato” sono tutte attività che aiutano il bambino a migliorare la propria manualità e la padronanza fisica sugli oggetti;
- accresce l’autostima del bambino, il quale si rende conto di riuscire a coordinare e controllare i propri movimenti;
- favorisce una prima forma di coordinazione occhio-mano, diventando una “palestra” in cui i bambini fanno pratica in vista dei momenti vissuti di vita familiare e sociale.

In conclusione, si può affermare che le arti svolgono un ruolo insostituibile nel trasmettere al bambino quelle competenze che gli saranno utili nell’affrontare più preparato la vita e nell’appropriarsi consapevolmente del suo potenziale: “*favorire lo sviluppo della personalità del bambino in tutto l’arco delle sue potenzialità*” (dalla lettera a dell’art. 29 Convenzione Internazionale sui Diritti dell’Infanzia). La carta dei diritti dei bambini all’arte e alla cultura del 2011 afferma che: “*I bambini hanno diritto a partecipare all’arte in tutte le sue forme ed espressioni, a poterne fruire, praticare esperienze culturali e condividerle con la famiglia, le strutture educative, la comunità, al di là delle condizioni economiche e sociali di appartenenza*”. I tentativi di avvicinare il mondo dell’infanzia a quello dell’arte stanno diventando sempre più frequenti. I genitori si dimostrano molto attenti a questo aspetto dell’educazione dei propri figli e numerosi musei si sono attivati per organizzare iniziative di fruizione dell’arte rivolte ai bambini. La nascita della didattica museale per bambini, la diffusione

della didattica dell'arte e dei laboratori creativi nelle scuole, l'apertura di sempre nuovi *Children's Museums* in tutto il mondo sono fenomeni che stanno prendendo sempre più piede.

L'approccio teorico che useremo per conseguire questa competenza in chiave europea prenderà come modello la scienza della complessità che scopre i presupposti e il comportamento emergente di sistemi complessi, focalizzandosi sulla struttura delle interconnessioni. Su questa base, affinché possano emergere e formarsi competenze elevate, collettive e circolari, che favoriscano il cambiamento organizzativo, è necessario che tutti gli attori, la scuola e l'extrascuola concorrano alla definizione di un "curricolo per la vita". Il nostro fine è sviluppare le competenze di tutti gli attori in campo che significa imparare a riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione, l'osservazione e l'esercizio al confronto; descrivere la propria esperienza e tradurla in tracce personali e condivise, rievocando, narrando e rappresentando fatti significativi; sviluppare l'attitudine a fare domande, riflettere, negoziare significati. Concepiamo un nuovo umanesimo, così come indicato dalle Indicazioni Nazionali che contenga natura e cultura in un approccio sistemico volto a far acquisire il senso e la necessità delle interconnessioni tra l'uomo e il suo ambiente, tra l'uomo e l'uomo concreto all'interno di un gruppo e del sistema mondo.

I nostri obiettivi saranno declinati in senso trasversale in sintonia con l'approccio scelto che nega la separatezza tra campi di esperienza e discipline, ma le accomuna in una macrocompetenza che sarà la macrocompetenza in sviluppo sostenibile:

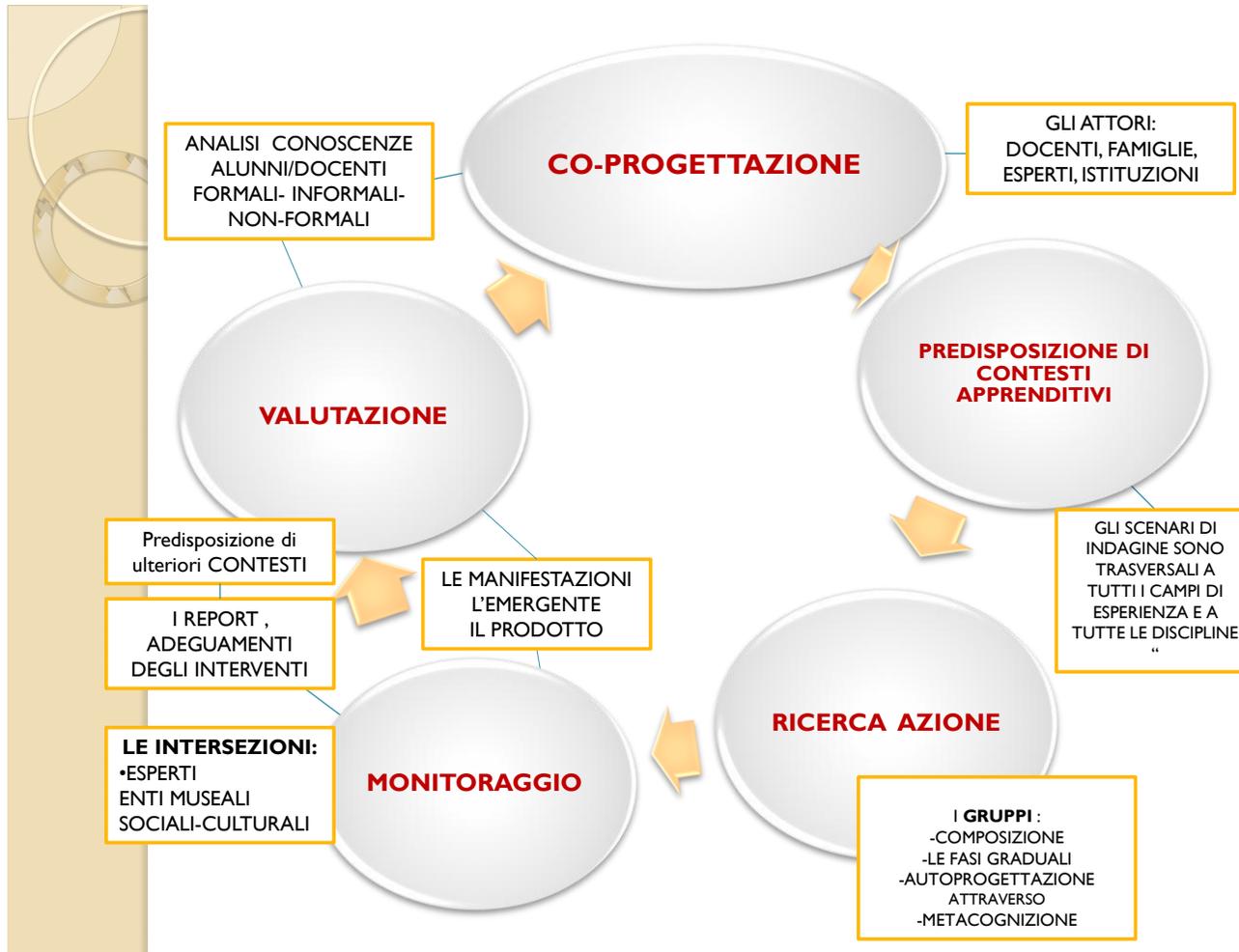
-la gestione e il controllo delle informazioni, dei concetti e delle procedure, nonché delle prestazioni;

-il potenziamento dei processi percettivi di base come percezione, attenzione e memoria e quelli superiori come concettualizzazione, simbolizzazione, ragionamento;

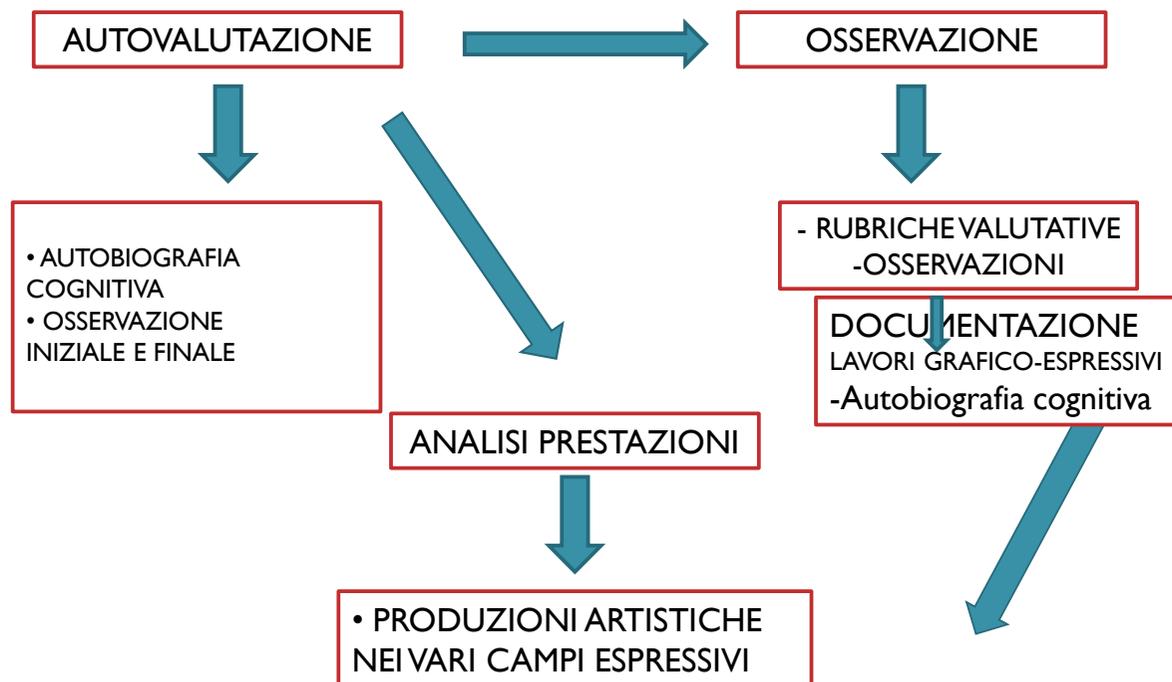
-sviluppo dei processi metacognitivi attraverso la conoscenza, il controllo e la riflessione del funzionamento dei propri processi cognitivi (imparare a imparare). La metodologia privilegiata come strumento d'indagine stesso sarà la ricerca - azione: lavorare e sperimentare teorie e comportamenti degli oggetti di studio e delle persone contemporaneamente.

A un approccio deterministico basato su obiettivi-metodi- valutazione si sostituirà un sistema complesso basato su:





MODALITA' DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE INIZIALE- IN ITINERE E FINALE (Docenti-Alunni)



VALUTAZIONE INIZIALE

I docenti valutano le conoscenze pregresse dei discenti tramite:

Apprendimento formale apprendimento erogato in un contesto organizzato e strutturato appositamente progettato come tale.

Apprendimento non formale apprendimento erogato nell'ambito di attività pianificate non specificamente concepite come apprendimento intenzionale dal punto di vista del discente.

Apprendimento informale apprendimento risultante dalle attività della vita quotidiana legata al lavoro, alla famiglia o al tempo libero .

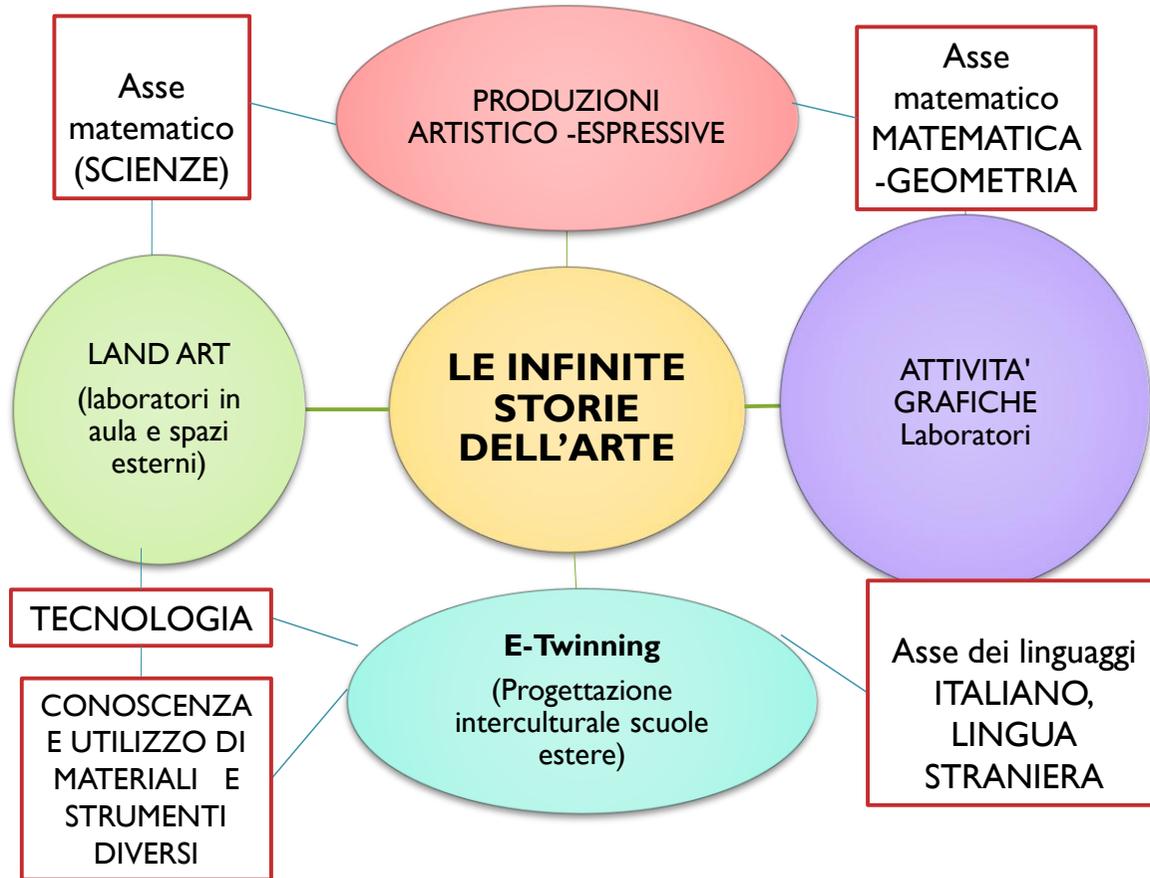
Ed elaborano RUBRICHE VALUTATIVE in base agli obiettivi di apprendimento ed i traguardi di sviluppo delle competenze delle aree coinvolte

VALUTAZIONE IN ITINERE

- Si ripropongono le schede valutative iniziali, si analizzano i punti di forza e debolezza ed eventualmente si ridefiniscono gli obiettivi di apprendimento
- Integrate con le osservazioni tratte dal diario di bordo/autobiografia cognitiva tramite metodologie e strategie concordate si riprogetta eventualmente l'intervento didattico.

VALUTAZIONE FINALE

- Si ripropongono le schede valutative eventualmente riprogettate in ITINERE, si analizzano i punti di forza e debolezza ed eventualmente si ridefiniscono gli obiettivi di apprendimento.
- Verifica delle competenze e degli obiettivi raggiunti.



Il progetto LE INFINITE STORIE DELL'ARTE consente di promuovere la valorizzazione dei linguaggi creativi attraverso varie proposte didattiche con la realizzazione anche di LABORATORI DI POTENZIAMENTO per bambini con Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA) o con difficoltà di apprendimento; consente la predisposizione di percorsi che considerino l'arte nei bambini come un bisogno autentico di espressione del proprio mondo interiore, non tanto e non solo per comunicare, quanto piuttosto per trovare equilibrio e benessere.

AREE COINVOLTE

Campi di esperienze: I discorsi e le parole, Conoscenza del mondo, immagini suoni e colori, il sé e l'altro, Corpo e movimento
(Scuola dell'infanzia)

Discipline: Italiano, Lingua inglese, Matematica, Scienze e Tecnologia, Musica e scienze motorie. **(Scuola Primaria)**

I CAMPI DI ESPERIENZA RISPECCHIANO E TRADUCONO LE COMPETENZE
CHIAVE EUROPEE (“ Raccomandazione 2006/962/CE del Parlamento Europeo”)

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
Comunicazione nella madre lingua
Comunicazione nelle lingue straniere
Competenze di base matematica, scienze e tecnologie
Competenze digitali
Imparare ad imparare
Consapevolezza ed espressione culturali
Competenze sociali e civiche
Spirito di iniziativa ed imprenditorialità

La progettazione di un curricolo verticale per competenze richiede:



TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

SCUOLA DELL' INFANZIA

- Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri , sa argomentare , confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini;
- sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato;
- Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola;
- prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto;
- il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente;
- inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie;
- segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo; sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte;
- scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti;
- sperimenta e combina elementi musicale di base;
- esplora i primi alfabeti musicali;
- sperimenta rime, filastrocche , drammatizzazioni;
- ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni;
- il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità, utilizza simboli per registrarle.

SCUOLA PRIMARIA

- l'alunno ascolta e comprende testi orali "diretti o trasmessi" dai media cogliendone il senso le informazioni e lo scopo;
- legge testi di vario genere facenti parte della letteratura dell'infanzia, utilizzando modalità differenti, e formulando su di essi giudizi personali;
- l'alunno usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri in differenti attività;
- esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla fonte;
- esplora diverse capacità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri;
- ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere;
- utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti;
- è in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini e messaggi multimediali;
- individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte: apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria;
- conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio;
- l'alunno acquisisce consapevolezza del sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali;
- utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmo-musicali e coreutiche;
- si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni;
- produce semplici modelli utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.

COMPETENZE COMPORTAMENTALI

- Essere in grado di utilizzare il pensiero creativo nell'esperienza quotidiana per interpretarla e gestirla con intelligenza;
- saper utilizzare il pensiero creativo come strumento di ricerca in contesti diversi.

OBIETTIVI DIDATTICI TRASVERSALI

- confrontare ipotesi di interpretazione del mondo;
- acquisire consapevolezza di sé e delle proprie emozioni;
- sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione;
- interrogarsi e scoprire il senso delle cose e della vita;
- promuovere il senso estetico;

OBIETTIVI DIDATTICI

- Esprimere emozioni e sentimenti;
- rinforzare e sviluppare le funzioni cognitive;
- abilità comunicativa verso se stessi e verso gli altri;
- abilità di ricerca (osservazione , descrizione, narrazione);
- abilità di traduzione (comprensione, ascolto, scrittura, rappresentazione grafica);
- abilità di formazione concettuale (classificazione, definizione, seriazione, associazione, generalizzazione, esemplificazione);
- usare la creatività anche nella risoluzione di situazioni problematiche;
- esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo utilizzando materiali e tecniche adeguate;
- Utilizzare strumenti e regole per produrre immagini grafiche attraverso processi di manipolazione;
- Riconoscere in un'opera gli elementi grammaticali e tecnici;
- Costruire nel gruppo dei pari un progetto condiviso;

- Rispettare spazi, tempi ed esigenze artistiche ed espressive dei compagni e collocare le proprie aspettative ed esigenze in relazione a quelle degli altri.

METODOLOGIA

La metodologia passa attraverso la valorizzazione del gioco, dell'esplorazione, della ricerca, dell'osservazione, della documentazione e delle attività laboratoriali ; essa prevede approcci diversi, secondo l'età del bambino e secondo l'argomento trattato, in particolare:

- Predisposizione di un ambiente idoneo a promuovere apprendimenti significativi;
- uso flessibile degli spazi;
- predisposizione di attività laboratoriali;
- valorizzazione dell'esperienza e delle conoscenze degli alunni;
- attuazione dell'apprendimento cooperativo.
- L'organizzazione di situazioni artistiche che favoriscano semplicemente l'uso e la sperimentazione di materiali;
- Attenzione e organizzazione dell'ambiente fisico, in modo da dare spazio al corpo , con manufatti di gruppo;
- Attenzione al clima del gruppo, per favorire il confronto, il contatto e la collaborazione fra pari, il rispetto reciproco della libertà di espressione e la valorizzazione delle diverse sensibilità;
- Conoscenza e utilizzo di materiali di genere differente.

Attività → LABORATORI:



ATTIVITA':

LABORATORI

Si privilegia un modello progettuale per unità di competenza.

L'unità di competenza rappresenta un'unità di lavoro centrata su un percorso formativo unitario in sé concluso, ma al contempo aperto a sviluppi successivi. Essa è finalizzata all'acquisizione di competenze tali da poter essere riconosciute e certificate. Al termine di un'unità di competenza, almeno nel contesto scolastico, difficilmente si è in grado di certificare una competenza nel suo complesso, ma è possibile invece certificare una parte significativa di essa, una sua componente, un suo aspetto peculiare tale da attestare il grado di sviluppo della competenza cui ci si riferisce. La progettazione di unità di competenze tra classi ponte (scuola dell'infanzia-primaria-secondaria di primo grado) favorisce il raccordo tra diversi momenti del percorso di istruzione mediante la progettazione di un curriculum verticale, progressivo ed unitario, in questo senso il curriculum diventa strumento attraverso il quale sperimentare la continuità educativa e le competenze diventano qualcosa di capitalizzabile e utilizzabile in molteplici contesti e situazioni.

LABORATORI 1 LE FORME DELL'ARTE

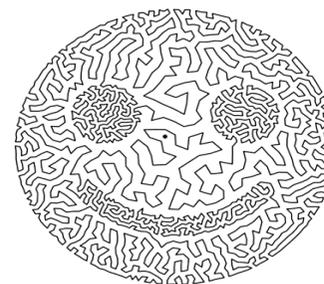
TITOLO DELL'UNITÀ DI COMPETENZA: **GeometriArte**

Durata 10 ore Campi di esperienza coinvolti: tutti - Discipline coinvolte: Matematica, tecnologia, arte , educazione fisica, musica

ATTIVITA'	METODOLOGIA e strumenti	EVIDENZE OSSERVABILI	ESITI	TEMPI	VALUTAZIONE DELLA COMPETENZA
Il percorso verrà organizzato con attività di ascolto di storie, di osservazione, verbalizzazione	LIM- immagini di opere d'arte -Libri Brainstorming Seleziona il materiale fotografico che documenta il percorso svolto	Organizza il proprio lavoro Prende decisioni singolarmente e/o condivise dal gruppo Condivide il materiale a disposizione.	Invenzioni di storie prendendo spunto dalle immagini delle opere d'arte Conoscenze degli artisti della loro storia e delle loro opere	4 ore	Strumenti per la valutazione: Compito di realtà Inventare problemi a partire dalle opere osservate servendosi di supporti informatici e multimediali
riproduzione di quadri, al fine di sperimentare e riconoscere— colori- forme -concetti topologici	Tempere -colori matite Cartone/cartoncino Forbici Righello/squadra Matita	Utilizza strumenti per il disegno geometrico. Organizza le informazioni ricavate.	Rappresentazioni di immagini figure con l'uso di figure geometriche .	4 ore	Costruzione creative di figure geometriche realizzate con materiali diversi e strumenti informatici e multimediali.
Approccio motorio e sensoriale alla geometria (giochi , costruzione corporea di figure geometriche .	Brainstorming uso del cerchio, dei bastoni, delle corde ...)	Riproduce una figura geometrica Utilizza strumenti per la costruzione di figure geometriche	Raccolta di ipotesi. Costruzione creative di figure geometriche con materiali diversi	2 ore	Costruzione corporea di figure geometriche. Autobiografie cognitive, Osservazioni sistematiche

LABORATORIO “FORME D’ARTE”

GeometriArte



Dalle **Indicazioni** nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo 2012:

....."Di estrema importanza è lo sviluppo di un'adeguata visione della matematica, non ridotta a un insieme di regole da memorizzare e applicare, ma riconosciuta e apprezzata come contesto per affrontare e porsi problemi significativi e per esplorare e percepire relazioni e strutture che si ritrovano e ricorrono in natura e nelle creazioni dell'uomo"

SCUOLA DELL'INFANZIA

Si procederà analizzando con i bambini l'opera d'arte e chiedendo loro di dire che cosa vedono, andando a caccia di particolari, guardandola da prospettive diverse(da vicino, da lontano, dall'alto, dal basso...). Si cercherà di evidenziare con precisione le forme, la tecnica, i colori; di sostenere i bambini nella lettura dell'opera ricorrendo a uno stile narrativo, pur nominando anche termini nuovi e specifici. Si cercherà dentro ogni quadro qualcosa di speciale che catturi l'interesse dei bambini. Da quell'elemento peculiare di ogni opera può nascere una narrazione, una riflessione, una domanda, perché quello è il gancio per far parlare il quadro stesso ai bambini (per esempio le macchie di colore di Mirò, le linee geometriche di Mondrian, i ghirigori di Klimt, le foreste di Rousseau....)

Quindi si privilegerà **la dimensione narrativa (i disegni che diventano storie, invenzione di storie** e l'approccio motorio e sensoriale alla geometria (giochi in palestra, costruzione di figure geometriche, uso del cerchio, del bastone delle corde ...)

Campi di esperienza coinvolti:

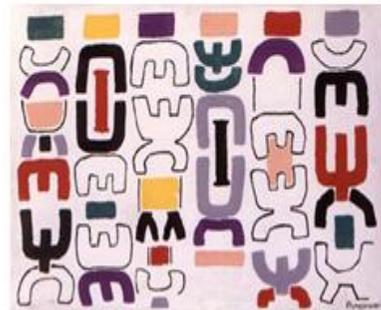
I discorsi e le parole, conoscenza del mondo, immagini suoni e colori, il sé e l'altro, corpo e movimento

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- **Il bambino ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni;**
- **Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini;**
- **Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata;**
- **Inventa storie e sa esprimerle attraverso drammatizzazione, disegno, la pittura e altre attività manipolative;**
- **Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative, esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie**

ALCUNI ARTISTI...

GIUSEPPE CAPOGROSSI (1900 - 1972)



....l'abbraccio

LUCIO FONTANA (1899 - 1968)



Storia di punto e linea ..



..sulle tracce di Pollicino

PAUL KLEE (1879 – 1940)

Insula dulcamara



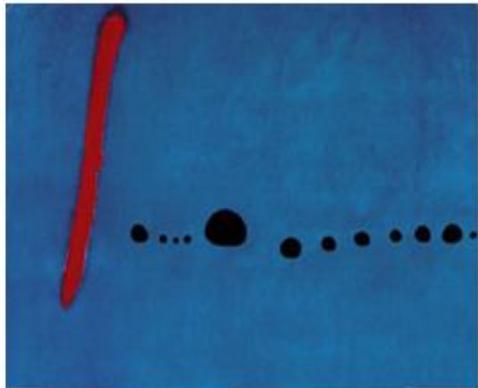
La linea e' un punto che e' andato a passeggio

PAUL KLEE Castello e sole



"L'occhio non vede cose ma figure di cose che significano altre cose."

J. Mirò



Il blu e la macchia

Massimo Kaufmann



iniziando con la storia del ...**Il Pittore dai Pennelli Fatati**

SCUOLA PRIMARIA

il percorso sarà suddiviso in momenti d'ascolto (favole), momenti di osservazioni, momenti per vedere dettagli tecnici, momenti di verbalizzazioni, momenti di riflessione, momenti riproduttivo e interpretativo del quadro.

OBIETTIVI

- Prediligere la dimensione narrativa(disegni che diventano storie, storie che diventano disegni geometrici..)
- Far esprimere ai bambini le loro impressioni e verbalizzarle.
- Sperimentare, dipingere, osservare i colori primari, secondari e terziari .
- Riconoscere le forme geometriche.
- Apprendere i concetti topologici e le dimensioni.
- Classificare, denominare e descrivere figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie.
- Riprodurre una figura in base a una descrizione usando gli strumenti opportuni.
- Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse.
- Determinare aree e perimetri usando le formule (o per scomposizione).
- Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali

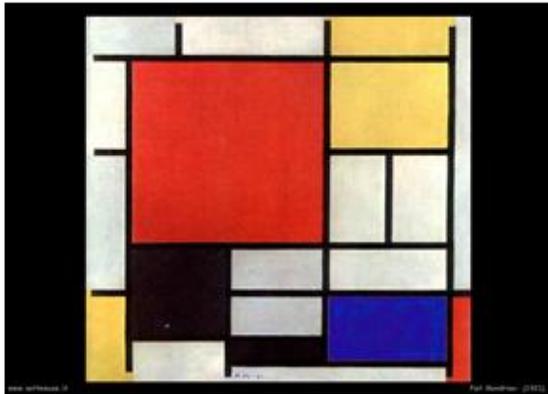
SCUOLA PRIMARIA

Discipline: italiano, matematica, scienza e tecnologia, educazione motoria, musica, educazione all'immagine.

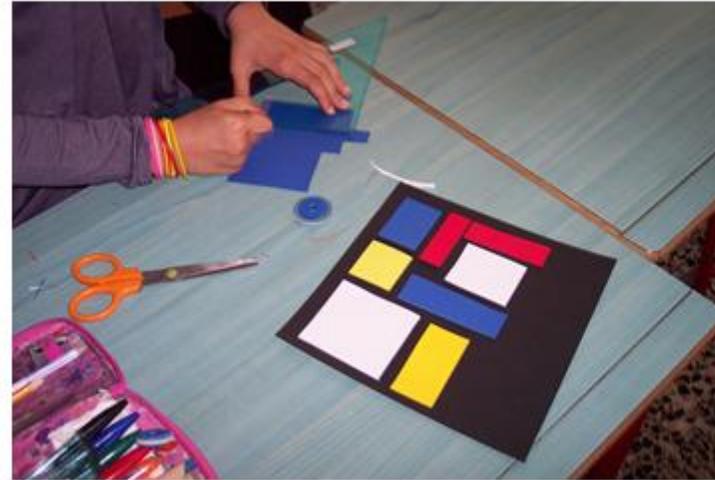
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- **L'alunno riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazione e strutture.**
- **Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.**
- **Utilizza strumenti per il disegno geometrico.**
- **Utilizza conoscenza e abilità per rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti.**
- **Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte.**
- **Apprezza le opere d'arte e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.**
- **Conosce i principali beni artistici-culturali presenti nel proprio territorio.**

ALCUNI ARTISTI...
PIET MONDRIAN (1872 – 1944)



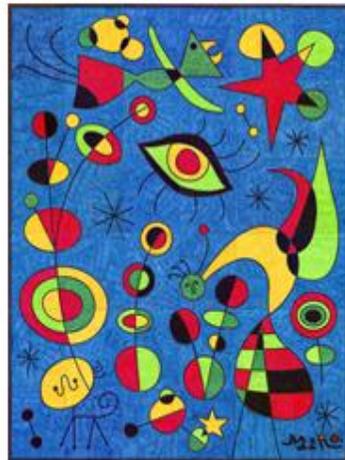
SCUOLA PRIMARIA
(primo ciclo)



SCUOLA PRIMARIA

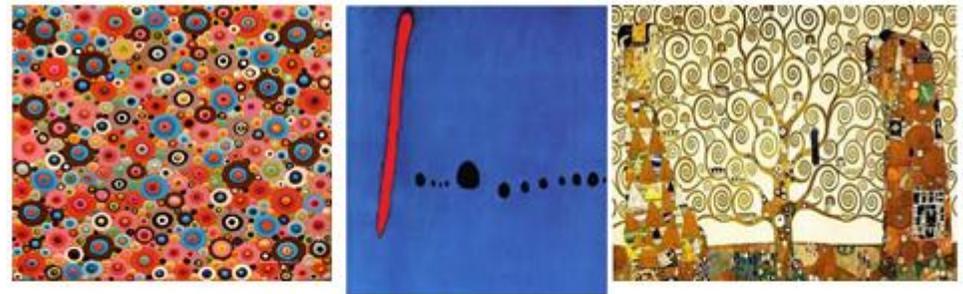
(primo ciclo)

JOAN MIRO' (1893 – 1983)



- COLLAGE
- SOVRAPPOSIZIONI
- INVENZIONE
STORIE
- RICERCA DI
FIGURE
- SCULTURE ALLA
MIRÒ

Mirò - Klimt - Schultz



...scegliere o unire Mirò, Klimt e Schultz

Klimt Ritratto di Adele Bloch – Bauer
(primo ciclo)

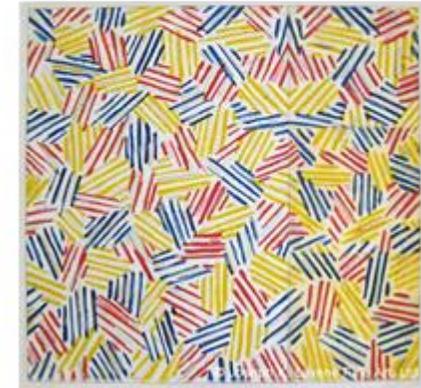


ROY (secondo ciclo)
LICHTENSTEIN
(1923 – 1997)



“Testa astratta”

JASPER JOHNS
(1930 – vivente)



“Crosshatch”

ALBERTO MAGNELLI (1888 - 1971)

(secondo ciclo)



"Composition", 1945



VASSILY KANDINSKY (1866 - 1944)



...tutto ebbe inizio da un punto
Come nasce il mondo

SALVADOR DALI' (1904 – 1989)

(secondo ciclo)



"Ritratto di Mae West"

SOL LEWITT (1928 – 2007)

(secondo ciclo)



LABORATORIO 2 LAND ART

TITOLO DELL'UNITÀ DI COMPETENZA: **Giardini creativi- giardini zen**

10 ore Campi di esperienza coinvolti: tutti - Discipline coinvolte: Matematica, tecnologia, arte , educazione fisica, musica

ATTIVITA'	METODOLOGIA e strumenti	EVIDENZE OSSERVABILI	ESITI	TEMPI	VALUTAZIONE DELLA COMPETENZA
Individuazione di materiali e contenitori per la preparazione dei giardini	Contenitori di materiale riciclato Piantine -Terriccio Guanti-Innaffiatoio Pennarello indelebile ed etichette	Organizza il proprio lavoro. Prende decisioni singolarmente e/o condivise dal gruppo Condivide il materiale a disposizione.	conoscere il proprio ambiente attraverso lo studio e l'analisi dei fenomeni, la ricerca e sperimentazione di ipotesi, la creazione di strumenti e linguaggi per esprimersi.	4 ore	Strumenti per la valutazione: Compito di realtà Come l'alunno ha lavorato (autonomia, impegno, partecipazione, senso di responsabilità, collaborazione). Come ha realizzato il proprio semenzaio.
Individuazione dello spazio vitale necessario ad ogni pianta nel giardino esterno	Vasi- pietre -sassi Piantine	Riproduce una figura geometrica in scala. Utilizza strumenti per il disegno geometrico. Organizza le informazioni ricavate.	progettare/immaginare e prevedere per trasformare luoghi con "innesti" creativi	4 ore	Come l'alunno ha lavorato (autonomia, impegno, partecipazione, senso di responsabilità, collaborazione). Capacità di confrontarsi con gli altri. Come rappresenta figure geometriche.
Riproduzione in aula/palestra di giardino in scala 1:1 con le possibili disposizioni per: simulare il numero di piante da collocare in base allo spazio vitale necessario	Brainstorming Quadrato-campione Cartone/cartoncino Forbici Cutter Righello/squadra Matita LIM	Riproduce una figura geometrica Utilizza strumenti per la costruzione di figure geometriche	Riproduzione del giardino su carta. Raccolta di ipotesi. Calcolo della superficie del giardino con campioni arbitrari.	2 ore	Capacità di trovare nuove strategie risolutive con le risorse a disposizione. Autobiografie cognitive, Osservazioni sistematiche

LABORATORIO

LAND ART **Giardini creativi**

L'importanza di educare ad uno sviluppo sostenibile partendo dalla propria grande casa che è la scuola e far conoscere e toccare la Natura all'interno dello spazio privilegiato che rappresenta il giardino per poter:

- fare scuola in ogni luogo consapevoli che ogni luogo può creare situazioni significative per l'apprendimento e le relazioni;
- costruire conoscenza attraverso la metodologia della ricerca scientifica;
- collegare le conoscenze e gli ambiti di ricerca (scienze – letteratura – arte);
- trasformare luoghi e creare cultura.

IL GIARDINO ZEN

Pietre Ghiaia Sassi



E' un giardino tipico della cultura giapponese, molto usato dai monaci zen durante la meditazione. Un luogo riservato per ascoltare racconti, narrazioni, musiche, silenzi.

Il lavoro pratico avrà come fine la realizzazione di giardini "zen" collettivi negli spazi esterni della scuola e altri in vasi o contenitori vari .

Questi saranno realizzati con materiali come terra, ghiaia, segatura, erba, foglie, sale...





IL GIARDINO PROFUMATO

Timo, Malva, Valeriana, Alloro; Rosmarino
Questi giardini erano degli "orti" usati soprattutto nei monasteri, in cui si coltivavano le erbe officinali. Le piante sono quelle classiche

che si usano in erboristeria.

AIUOLE SENSORIALI

Piante da buoni frutti

Spazio pensato per gioco e come un gioco: bello da vedere, buono da gustare, profumato da annusare, tranquillo da ascoltare, divertente per giocare.

Dovranno essere acquistate alcune piante: Salvia, Mirto, Pyracantha, Lavanda, Rosmarino e altre.



Piante a foglie ruvide e lisce

Piante a bacca colorata

Piante profumate dalla foglie profumate

Piante da alto fusto



LABORATORI 3 IO E GLI ALTRI

TITOLO DELL'UNITÀ DI COMPETENZA: **Autoritratto e ritratto**

Durata 10 ore Campi di esperienza coinvolti: tutti - Discipline coinvolte: Italiano, Matematica, tecnologia, arte , educazione fisica, musica

ATTIVITA'	METODOLOGIA e strumenti	EVIDENZE OSSERVABILI	ESITI	TEMPI	VALUTAZIONE DELLA COMPETENZA
Il percorso verrà organizzato con attività di ascolto di storie, di osservazione, verbalizzazione	LIM- immagini di opere d'arte -Libri Brainstorming Seleziona il materiale fotografico che documenta il percorso svolto	Rispetta gli altri Condivide le regole Esprime il proprio parere/ascolta il parere degli altri Risolve problemi, conflitti tramite mediazione Collabora condivide partecipa.	Invenzioni di storie prendendo spunto dalle immagini delle opere d'arte Conoscenze degli artisti della loro storia e delle loro opere	4 ore	Strumenti per la valutazione: Compito di realtà Come l'alunno ha lavorato (autonomia, impegno, partecipazione, senso di responsabilità, collaborazione)
riproduzione di quadri, al fine di sperimentare e riconoscere– colori- forme -concetti topologici	Tempere -colori matite Cartone/cartoncino Forbici Righello/squadra Matita	Sviluppa l'identità personale Elabora il Sé autonomo e differenziato Scopre ed interagisce con l'altro . Elabora l'appartenenza al gruppo	Rappresentazioni di immagini e figure Partecipazione alla realizzazione di un elaborato comune	4 ore	Capacità di confrontarsi con gli altri. Come rappresenta se stesso e gli altri.
Approccio motorio e sensoriale (giochi in palestra,. Gioco allo specchio costruzione di sagoma	Brainstorming uso del cerchio, di rotoli di carta , delle corde ...)	Riconosce i propri stati d'animo. Controlla ed esprime sentimenti in modo adeguato. Riconosce gli stati d'animo degli altri. Sviluppa il senso di appartenenza al gruppo	- Conoscenza degli altri Accettazione della vicinanza fisica di tutti i bambini.	2 ore	Costruzione corporea con figure geometriche. Conoscenza delle proporzioni della simmetria Autobiografie cognitive, Osservazioni sistematiche

IO E GLI ALTRI

Autoritratto e ritratto

Con l'insegnamento di 'Cittadinanza e Costituzione' nella Scuola italiana si vuole affermare il concetto di alunno-persona e le modalità del suo essere in relazione con gli altri nella loro tipicità e diversità. Nel rapporto fra identità e alterità, fra persona e società, si delineano le possibilità di benessere e di successo formativo incentrato sulla relazionalità, quale situazione di riconoscimento, di comunicazione, di riferimento, di interdipendenza e soprattutto di condivisione di significati. Convivere, nel senso di con-vivere, ma anche di con-dividere nei contesti delle appartenenze relazionali l'esperienza educativa, la propria realizzazione umana, il divenire consapevoli ed "esperti" nell'esistere, significa intrecciare con gli altri eventi di vita. Significa essere consapevoli dei propri diritti ma anche esperire autonomia e confini. Significa, insomma, commisurarsi sulle leggi del relazionarsi, in cui più identità si ricercano, si esprimono, si affermano, si interrogano.

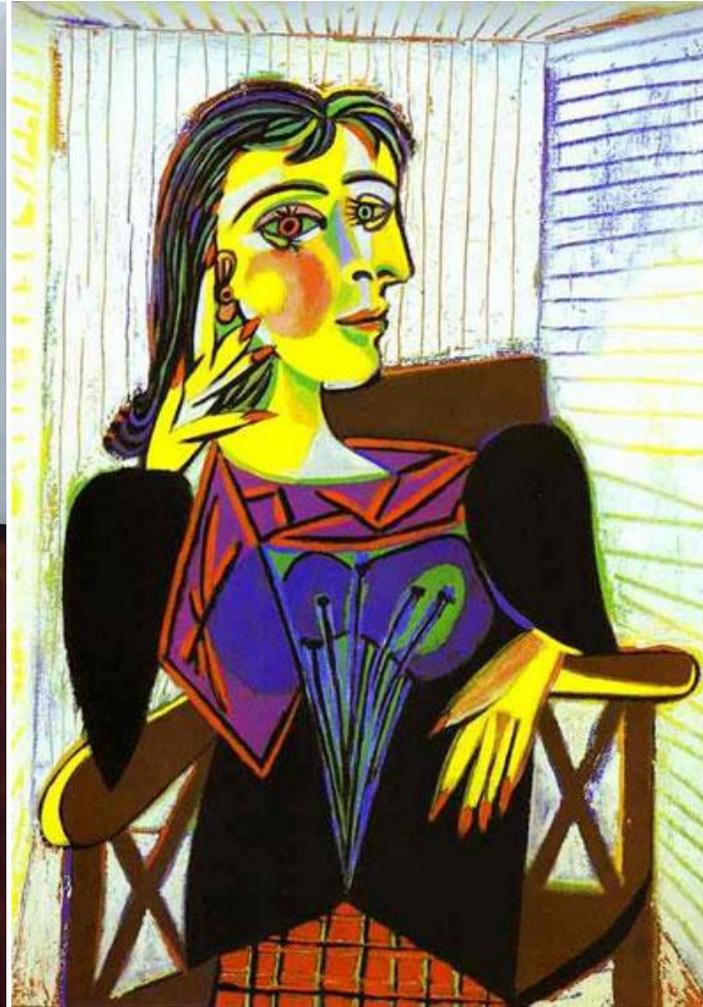


Picasso

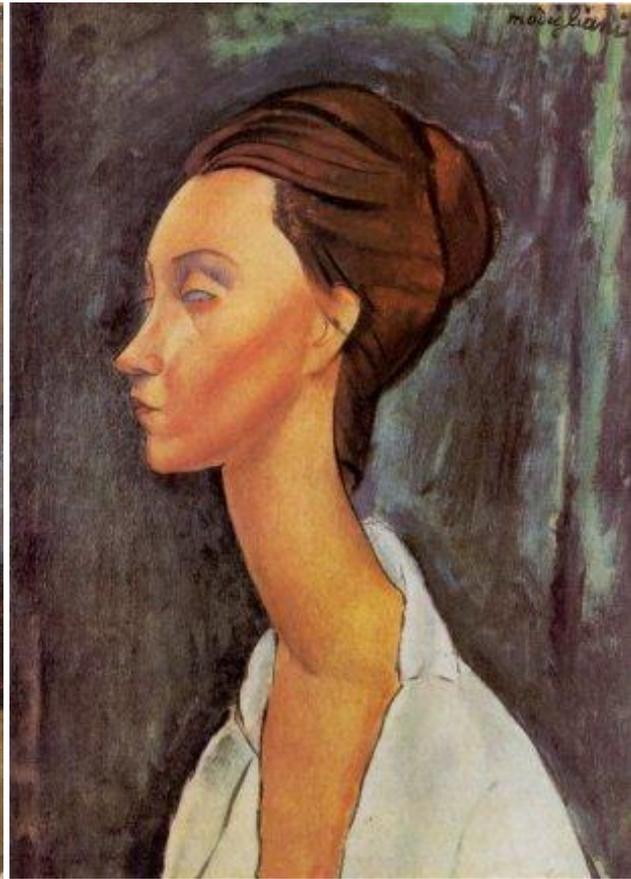
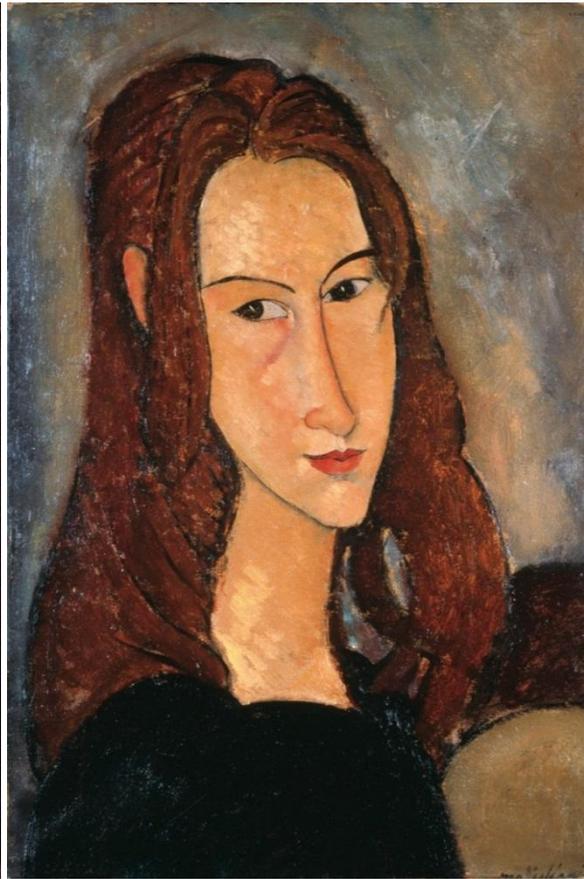
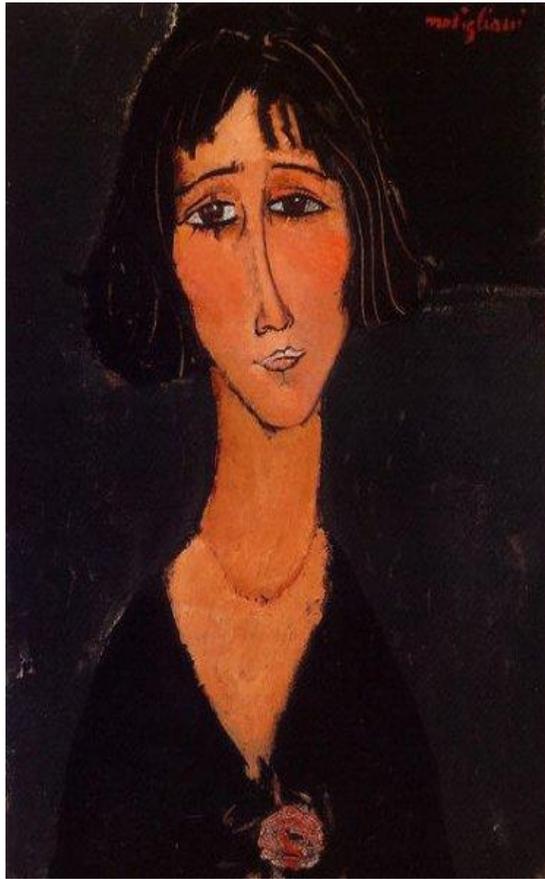
MAIA CON LA BAMBOLA



Dora Maar



I COLLI LUNGHI DI MODIGLIANI

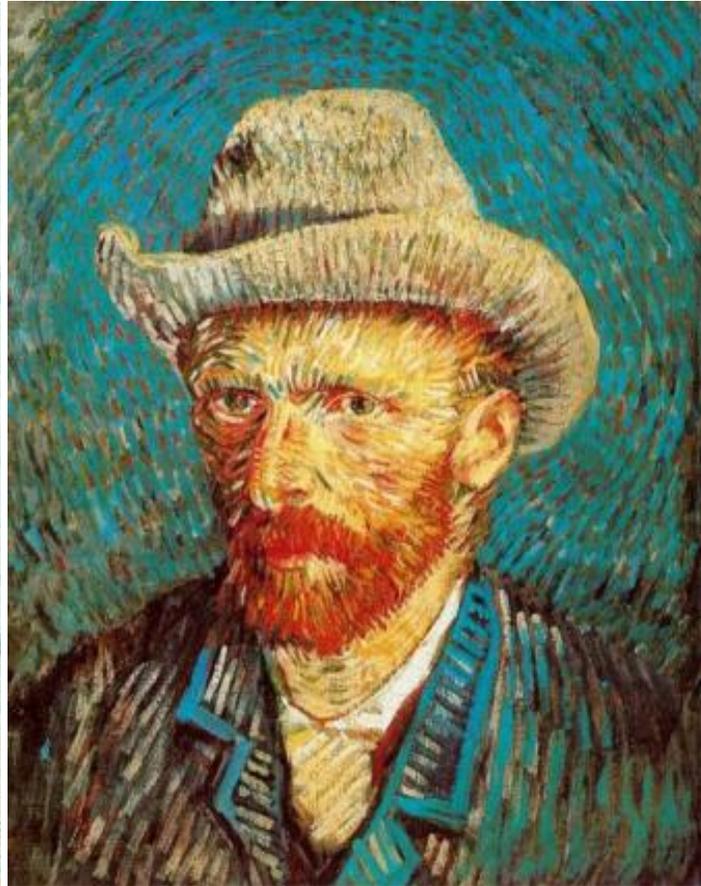
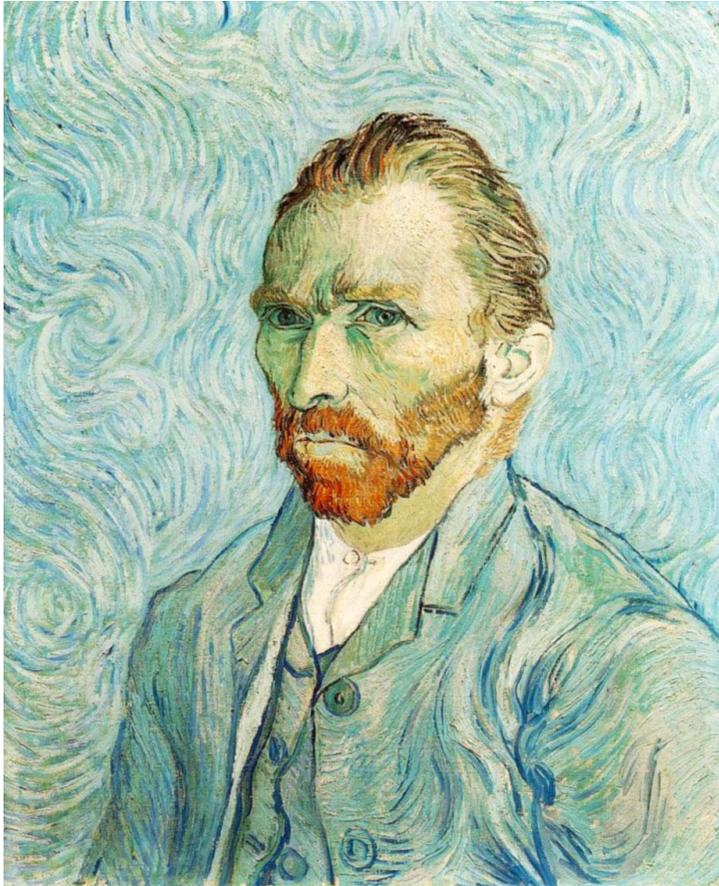


FEDERICO DI MONTEFELTRO” di Piero della Francesca



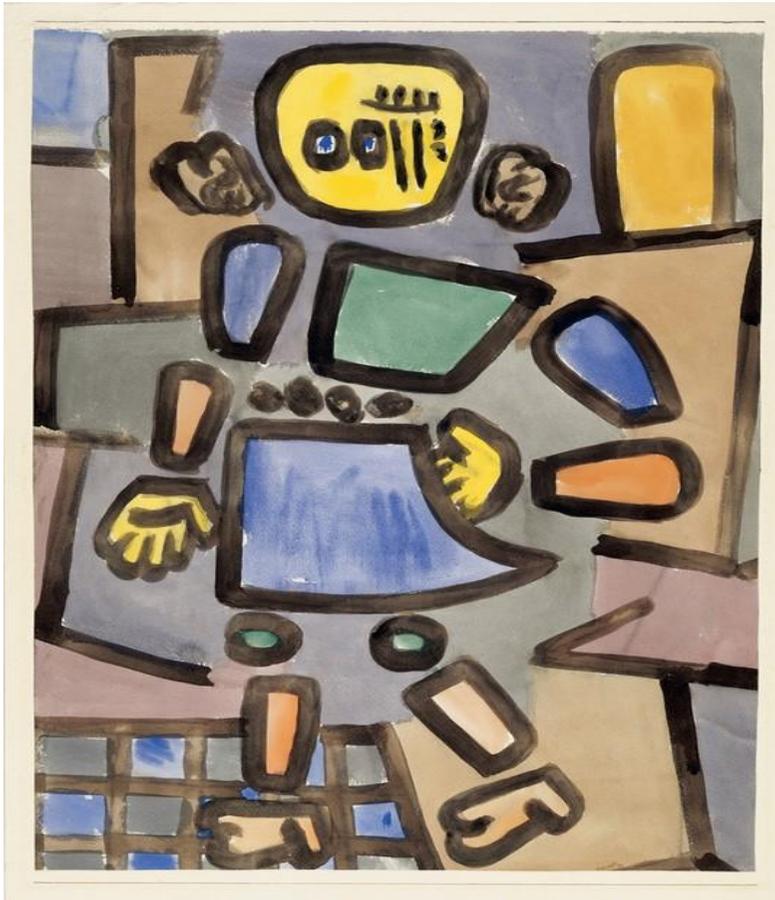
Il profilo

autoritratti di Van Gogh



Paul Klee,

Senecio, 1922

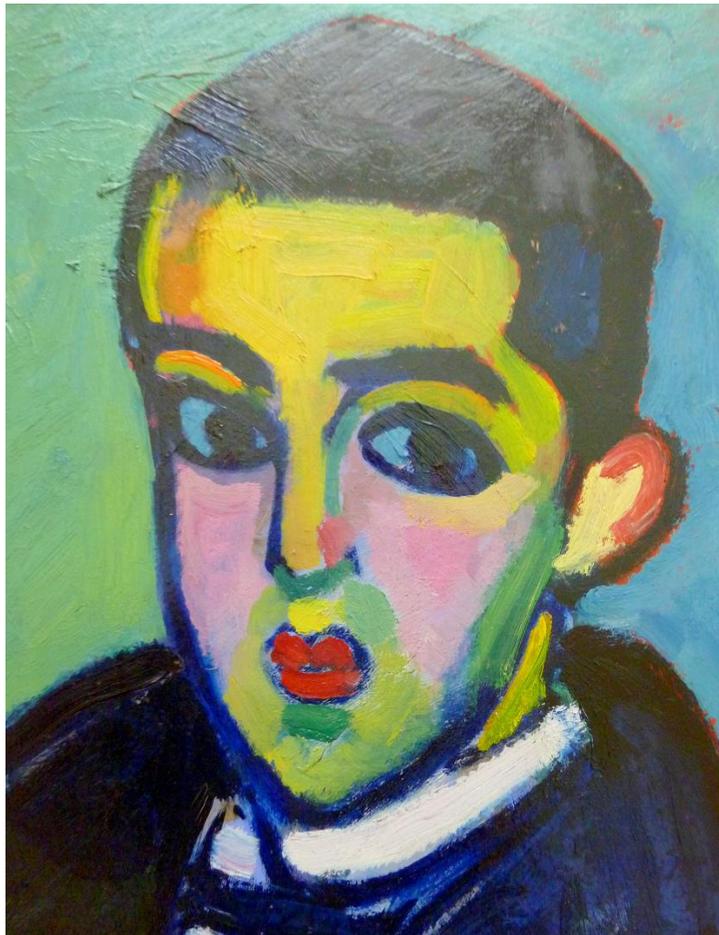


Ohne Titel (Gliederpuppe), um 1939).



Alexej Von Jawlens

1910 Nikita,



Piccolo bambino

