

SINTESI PIANO OFFERTA FORMATIVA AS. 2016-2017

SINTESI PROGETTO/ATTIVITA'

1.1 Denominazione progetto

"METTIAMOCI IN GIOCO" - LABORATORIO DI CREAZIONE ARTISTICA DI OGGETTI SU TESSUTO - PROGETTO DI CONTINUITÀ.

1.2 Responsabile progetto

Insegnanti delle classi V delle scuole primarie dell'Istituto comprensivo - Docenti delle classi I del Plesso "J. Sansovino".

1.3 Descrizione del progetto ed obiettivi

Dopo aver intrapreso un percorso comune di continuità fra le classi prime della scuola secondaria di I grado e le classi quinte della scuola primaria del nostro Istituto, basato sulla lettura espressiva e sui movimenti corporei, quest'anno si è pensato di proporre un progetto che riesca ad incrementare quell'interazione fra ragazzi di età diverse, ma molto vicine, in modo concreto e coinvolgente. Pur riscontrando molti aspetti positivi nel progetto degli anni precedenti infatti, i docenti hanno potuto riscontrare come la lettura di un testo e la sua recitazione espressiva da parte degli alunni non facesse emergere in modo prevalente quella collaborazione e quello scambio di idee che dovrebbero essere la caratteristica saliente e la base proficua da cui partire per un percorso di continuità, dato che i momenti di "scambio" fra gli alunni delle varie realtà scolastiche rimanevano confinati al solo assistere alla recitazione gli uni degli altri e alla condivisione nello spettacolo finale.

Il progetto "Mettiamoci in gioco" parte dall'idea che facendo riflettere gli alunni sui diritti dell'infanzia, in particolar modo sul poter giocare liberamente, essi potranno arrivare a realizzare un oggetto artistico disegnato su tessuto, dopo aver discusso sulla diversità e sull'importanza del gioco per i bambini nel mondo. Questo lavoro sarà il risultato di una condivisione di idee, scelte e proposte di gruppi nei quali gli alunni della scuola secondaria e gli alunni della scuola primaria, sotto la guida dei docenti, lavoreranno insieme ed interagiranno.

Una **prima fase** in classe prevede la lettura e la discussione di testi antologici e un approfondimento sui i diritti dei bambini, le tipologie dei vari giochi nel mondo e il modo di stare insieme nelle varie realtà sociali.

Giocare è un'attività che si ritrova in tutte le culture e che unisce i popoli: in ogni parte del mondo si gioca. Nel giocare insieme ogni parte è una comunità: nel momento in cui si conoscono i giochi di altre nazioni si nota che alcuni uomini la pensano diversamente rispetto a altri riguardo a molte cose, ma che per molti altri versi sono simili. Alcuni giochi, per esempio, sembrano essere presenti in tutto il mondo. Com'è possibile? Perché invece alcuni bambini sono costretti a lavorare invece che a giocare? Queste ed altre domande porteranno gli alunni a confrontarsi fra loro e a costruire un'idea di infanzia e di gioco a cui magari non hanno mai pensato, ma che li riguarda da vicino.

Data la sua natura questa prima fase sarà sviluppata dai docenti di Lettere della scuola secondaria e dalle insegnanti della primaria.

In una **seconda fase**, che prevede degli incontri fra una classe quinta della primaria con una classe prima della secondaria divise in gruppi di 8-10 persone (essendoci sette classi prime nella secondaria probabilmente la corrispondenza non sarà così stretta, ma si procederà a degli spostamenti e a gruppi più ampi) dopo una breve discussione su quanto appreso e compreso, i gruppi procederanno ad un lavoro pratico, arrivando a definire attraverso una scelta condivisa un'immagine che rappresenti un gioco che ha colpito la fantasia e l'immaginazione degli alunni. Attraverso l'uso di una forma comune (un cerchio, un quadrato...) e di immagini create dal talento e dalla fantasia dei ragazzi verranno realizzati, con colori adatti allo scopo e tutto il materiale necessario, delle magliette o dei cappellini che poi i ragazzi potranno indossare, e che saranno quindi diverse ma molto colorate e personalizzate.

La soddisfazione nel vedere realizzato un oggetto concreto, frutto della fantasia, del lavoro comune e personale, porterà gli alunni a comprendere come attraverso la collaborazione e mettendo le proprie capacità a servizio degli altri si possa arrivare a degli splendidi risultati.

Dopo questa fase di incontro e di realizzazione degli oggetti in tessuto, sviluppata dai docenti di Educazione artistica della scuola secondaria (tenendo conto anche della possibilità oraria data dal potenziamento) e dalle insegnanti della scuola primaria in **una terza fase** si potrà realizzare una mostra ad hoc con i lavori degli alunni, che potrebbe essere arricchita da immagini fotografiche scattate durante il percorso. Un'ipotesi di lavoro potrebbe anche portare ad indossare gli oggetti realizzati durante l'attività, ormai divenuta consuetudine per il nostro Istituto comprensivo, di "Giochiamo per gli altri" in cui magari ogni squadra indosserà un indumento diverso che la caratterizzi.

Il progetto prevede il perseguimento dei seguenti obiettivi educativo-didattici e trasversali:

- Progettare la realizzazione di un semplice prodotto artistico;
- Acquisire le tecniche espressive che ne permettono il compimento, sperimentando diversi approcci operativi nel rispetto delle proprie potenzialità;
- Esplorare la propria immaginazione e visualizzazione come modalità di pensiero e di espressione personale;
- Socializzare con il gruppo di lavoro, collaborando e confrontandosi al fine di arricchire le proprie competenze;
- Interagire con gli altri portando avanti la propria idea ma riuscire eventualmente ad abbandonarla quando essa non trovi la condivisione della maggior parte di un gruppo;
- Conoscere culture e modi di vita delle diverse società umane in relazione all'attività comune del gioco, diffusa e importante in tutte le civiltà e in tutti i momenti storici;
- Conoscere e approfondire i diritti dell'infanzia e dei bambini;
- Mantenere viva l'attenzione e la concentrazione durante la fase operativa;
-

I suddetti obiettivi saranno funzionali al raggiungimento delle seguenti **competenze**:

- Saper utilizzare le diverse tecniche proposte di pittura su stoffa;
- Saper operare scelte rispetto al lavoro da svolgere;
- Saper esporre davanti agli altri le proprie idee;
-

1.4 Durata

TOTALE ORE IPOTIZZATE: almeno 8 ore

1.5 Risorse umane

1.6 Beni e servizi

Attività artistica:

Tecniche di decorazione con oggetti casuali e facilmente reperibili:

- Tecnica dello "stencil".
- Decorazione su stoffa di semplici immagini.
- Progettazione e realizzazione di soggetti più complessi utilizzando tecniche diverse.

Data

IL RESPONSABILE