



Scuola dell'infanzia *Il Delfino*

Progetto di esperienze

Titolo

C'era una volta...

Data compilazione: Dicembre 2011

Data inizio: Gennaio 2012; data termine: Maggio 2012

Progetto generale (breve descrizione esplicitando le motivazioni della scelta progettuale)

Abbiamo accolto con entusiasmo la proposta del progetto su Mirò perché i bambini, come gli artisti, esprimono con immaginazione le loro emozioni e i loro pensieri. Ci è sembrato molto naturale seguire questa loro propensione alla creatività per avvicinarli all'arte visiva, conducendoli alla scoperta delle opere attraverso un percorso ludico-creativo-espressivo. I bambini imparano osservando ed imitando e quali modelli potrebbero essere migliori delle riproduzioni dei quadri di un grande pittore da poter non soltanto osservare ma ingrandire, rimpicciolire, scomporre, ricomporre, analizzare e interpretare?

Il bambino come il pittore arriva a conoscenze, sensazioni, emozioni, attraverso procedimenti psichici e operazioni tecniche e rappresenta il vissuto con disegni, dipinti o combinazioni di tecniche miste, proprio come avviene nell'arte contemporanea. Tutto questo fa pensare ad un lungo processo, se pur spontaneo, di ricerca



dal quale siamo partite e sul quale abbiamo improntato il nostro percorso didattico. Ricerca che inizierà dall'osservazione dell'opera d'arte per scoprirne o intuirne i contenuti e la tecnica per la realizzazione della stessa; dall'analisi dei particolari in termini di forme e colori e loro collocazione spaziale, per provare ad esprimere l'emozione che ha suscitato in noi. Attraverso l'osservazione, la descrizione ed anche la rielaborazione di un dipinto lo potremo insieme interpretare e dotare di un significato. La nostra idea per suscitare interesse nei bambini è quella di partire con il racconto di Cecco Mariniello "Il bambino che trovò i colori" (Ed. Fatatrac), attraverso il quale svilupperemo la prima unità di esperienza per continuare poi con una storia inventata da noi insegnanti sulla traccia di alcuni dipinti di Mirò, che verranno utilizzati per le illustrazioni della storia stessa. A tal fine abbiamo scelto le seguenti opere : L'autoritratto, Il ritratto di danzatrice spagnola, Il villaggio, Testa di donna, Il carnevale di arlecchino, La regina Luisa di Prussia, Cane che abbaia alla luna, La fattoria, L'oro dell'azzurro, Risveglio all'alba, Rondine e amore, Dialogo di insetti, Terra arata e Figura che lancia una pietra all'uccello.

Questi dipinti diventeranno, insieme al racconto, lo sfondo integratore del nostro progetto e per renderli sempre presenti e fruibili "abbelliremo" la nostra scuola con le riproduzioni di alcuni di essi. Il primo obiettivo da perseguire sarà l'affinamento del gusto estetico ed anche una sorta di decondizionamento da tutte le "brutture" che ci circondano e ci influenzano negativamente.

Il nostro percorso prevede attività laboratoriali di scoperta, di conoscenza dei dipinti e di ricerca di alcune tecniche espressive per favorire un avvicinamento all'arte che passa attraverso il gioco, consapevoli che il fare e l'agire in prima persona permetteranno di raggiungere un'effettiva comprensione sia delle caratteristiche estetiche di un quadro, che dei processi che portano alla sua realizzazione. L'attività privilegiata sarà sicuramente la pittura, ma costruiremo occasioni per dare ai bambini la possibilità di esprimersi con linguaggi diversi quali il gesto, la parola, i suoni, la drammatizzazione, la manipolazione, la costruzione.

Durante il racconto della storia inventata, utilizzeremo un PC portatile per far vedere ai bambini le immagini e lo metteremo a loro disposizione per stimolarli a ricercare le sequenze e per favorire la conversazione, l'integrazione e l'autonomia.

Come itinerari per le uscite abbiamo pensato a paesaggi da esplorare per trovare informazioni attinenti al nostro racconto, da riprodurre successivamente attraverso attività grafico-pittoriche. Abbiamo scelto la caratteristica frazione di Istia d'Ombrone per rendere concreta l'idea di "Villaggio" e il Parco Naturale della Maremma per ripercorrere il viaggio dei protagonisti del racconto, alla ricerca "dell'oro dell'azzurro".



Ambienti

- La sezione dove abbiamo allestito un angolo con uno scaffale per la catalogazione del materiale e degli attrezzi ed un tavolo;
- il salone per la drammatizzazione e tutte le esperienze di tipo motorio;
- l'atelier allestito per la pittura e le sperimentazioni di vari materiali, facilmente fruibile dai bambini, nel quale potranno esprimere la loro creatività in piena libertà e autonomia;
- ambienti esterni: il giardino della scuola, il quartiere, Istia D'Ombrone, il Parco Naturale della Maremma.

Materiali

Stampe delle opere di Mirò, foto, fotocopie, cartoncini di vario tipo, carta da pacchi, fogli da disegno, fogli trasparenti, tele, pennarelli, pastelli, acquerelli, tempere, colori acrilici, colla, cannucce, tamponi, flaconi con erogatore per spruzzare, spatole, pennelli, materiali di recupero.

Obiettivi (indicare le competenze di cui si intende favorire lo sviluppo)

Nello specifico gli obiettivi saranno orientati a far acquisire ai bambini competenze quali:

- conoscere l'arte attraverso la scoperta delle opere di Mirò;
- interpretare un'opera d'arte e attribuirle un significato;
- esprimere sentimenti ed emozioni suscitati dall'osservazione della stessa;
- saper utilizzare diverse tecniche espressive;
- rielaborare le immagini in modo personale;
- utilizzare linguaggi espressivi alternativi;
- formulare valutazioni critiche attraverso il pensiero divergente creativo;
- produrre in modo consapevole con procedimenti di ricerca.

contesto di esperienza 1

Il bambino che trovò i colori .

contesto di esperienza 2

C'era una volta. Ritratto di danzatrice spagnola e autoritratto.



contesto di esperienza 3

Il villaggio; Testa di donna.

contesto di esperienza 4

Il carnevale di arlecchino; la regina Luisa di Prussia; Cane che abbaia alla luna.

contesto di esperienza 5

La fattoria; L'oro dell'azzurro; Risveglio all'alba; Rondine e amore.

contesto di esperienza 6

Terra arata; Dialogo di insetti; Figura che lancia una pietra all'uccello.

Modalità di verifica

La verifica si baserà essenzialmente sulle osservazioni durante le attività con i bambini, che verranno effettuate con modalità di piccolo gruppo. Durante l'osservazione verranno trascritte le conversazioni e rilevati la motivazione e i tempi di attenzione di ciascun bambino. Sarà utilizzata altresì una tabella per la rilevazione di specifiche abilità e competenze oltre a schede ed elaborati.

Valutazione del progetto (indicare le modalità con cui osservare in particolare i comportamenti e gli stili relazionali dei bambini, tenendo conto anche delle verifiche sulle competenze.)

In ogni contesto di esperienza verrà posta particolare attenzione alle modalità e ai linguaggi che ciascun bambino e bambina esibirà nell'interagire sia con i coetanei che con gli adulti. Sarà questa attenta osservazione che ci consentirà di rilevare il loro interesse, l'autonomia raggiunta nell'uso e nella gestione comune dei materiali e le specifiche competenze acquisite. Attraverso l'attenta analisi degli elaborati da loro prodotti e il significato che i bambini attribuiscono ad essi, sarà possibile rilevare il loro modo di interpretare e di comunicare con linguaggi più o meno espressivi, evocativi e rappresentativi. Verrà posta attenzione al modo di esprimersi di ciascuno per rilevare l'acquisizione di parole nuove che andranno a incrementare il proprio vocabolario e l'uso del linguaggio verbale anche nei momenti che scandiscono la quotidianità.

In una ottica di programmazione evolutiva, provvederemo in itinere a verificare la pertinenza delle nostre proposte in relazione agli obiettivi esplicitati e ai feedback provenienti dai bambini.



Strumenti di documentazione

Le esperienze verranno documentate utilizzando modulistica, registratore, macchina fotografica, cartelloni, computer, schede di verifica, raccoglitori con gli elaborati del progetto.

Eventuali altre indicazioni