



## Nido d'infanzia “ // Canguro ”

### Progetto di esperienze

## “Cromatica”

Data compilazione 17/01/2012

Data inizio 30/01/2012

Data termine 08/06/2012

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

All'interno del gruppo di lavoro, attraverso lo scambio dei punti di vista, è emersa la riflessione su come l'arte contemporanea possa essere un'occasione reale in grado di favorire nel gruppo dei bambini e degli adulti l'espressione di potenzialità, emozioni, vissuti, idee, desideri peculiari di ogni individuo.

Mirò è l'artista che più di ogni altro disegna e dipinge come i bambini, permette loro di ascoltare il linguaggio dell'arte, suscitando sensazioni che si trasformano in emozioni, che infine concorrono alla costruzione dell'identità.

Le fantasie non si toccano, non hanno colore e forma, sono pura astrazione, non soddisfano i sensi; la creatività è reale, ha un colore, un suono, un'odore, viene da dentro ma riporta dentro qualcosa.

La magia del colore è l'elemento visualizzante di una situazione, è la ricerca dell'equilibrio, è la partecipazione emotiva ed affettiva alla conoscenza.



Il bambino vive e si immerge nel colore, scopre la natura e vi partecipa misteriosamente. Il meta-linguaggio dell' arte permette la liberazione del pensiero divergente creativo, abbattendo le barriere oggettive ed individuali che in contesti codificati impediscono il flusso degli scambi comunicativi e relazionali.

Chi guarda "The gold of the azure" prova un'emozione e sente il bisogno di esprimerla; quell'emozione esiste attraverso processi che vanno al di là dei limiti caratteriali, cognitivi, culturali, che conducono a prodotti originali ed autentici che sono espressione e non ripetizione, riproduzione o imitazione.

Alla base dell'ipotesi progettuale comune a tutte e tre le sezioni, c'è la convinzione che l'interesse scaturisce da percorsi emozionali importanti che contemporaneamente favoriscono l'acquisizione delle conoscenze più prettamente cognitive.

Per sensibilizzare i bambini abbiamo pensato di circondarli di colori, linee, forme "d'autore" realizzando un contesto caratterizzato da un clima stimolante e nello stesso tempo accogliente, in grado di facilitare l'espressione corporea, gestuale, affettiva e relazionale.

### **Ambienti**

Verranno utilizzati gli spazi interni alle tre sezioni: piccoli, medi e grandi; il laboratorio per le attività grafico-espressive e il cortile interno alla struttura al quale si accede dalle sezioni dei piccoli, dei medi e dal salone giochi motori.

### **Materiali**

I materiali utilizzati saranno sia strutturati che di recupero e nello specifico: teli di stoffa, carta velina, acqua, tinozze, schiuma da barba, tempere, cartoncino, farina, sale, pasta, colla, contenitori vari, tempere solide, specchio, scope, carta da pacchi, pennellesse grandi, sciroppi colorati, pomodoro, orzo, farina gialla, miele, panna, chicchi di zucchero, cioccolato, utensili vari, stereo e cd musicali.

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

Gli obiettivi che intendiamo perseguire riguardano le seguenti dimensioni di sviluppo:

- sviluppo senso-motorio: coordinazione occhio-mano e motricità fine;
- sviluppo cognitivo: sperimentazione di qualità percettive;
- sviluppo relazionale-sociale: condivisione dell'esperienza con coetanei ed adulti;
- sviluppo dell'autonomia: sviluppo della creatività, delle capacità di adattamento, della capacità di attenzione;



- sviluppo del linguaggio verbale ed iconico.

### **contesto di esperienza 1**

#### **Piccolo blu, piccolo giallo e tanti altri**

- Manipolazione e strappo della carta velina asciutta e bagnata, travasi con acqua colorata e colorazione di teli bianchi per realizzare i costumi di carnevale.
- Manipolazione di orzo e pomodoro e colorazione della stoffa per realizzare i costumi di carnevale.

### **contesto di esperienza 2**

#### **Schiuma da barba colorata**

Manipolazione e trasformazione della schiuma da barba da bianca a colorata, per poi lasciare tracce su un fondo nero.

### **contesto di esperienza 3**

#### **Sculture a colori**

Manipolazione di ingredienti asciutti e bagnati per la realizzazione di pasta di sale, da trasformare in sculture arricchite da inserti di pasta di vari formati.

### **contesto di esperienza 4**

#### **Miele e farina**

Manipolazione e pittura con miele e farina gialla.

### **contesto di esperienza 5**

#### **Cacao**

Manipolazione e pittura con cacao e acqua.

### **contesto di esperienza 6**

#### **Specchio a colori**



I bambini lasceranno liberamente tracce di colore su uno specchio posto di fronte, utilizzando particolari “tempere solide”.

#### **contesto di esperienza 7**

##### **Panna colorata**

Manipolazione e pittura con panna e chicchi di zucchero colorati.

#### **contesto di esperienza 8**

##### **Pittura con le scope**

Le tracce di colore sul grande foglio posto a terra, saranno lasciate con l'aiuto di piccole scope che faranno la funzione di speciali pennelli.

#### **contesto di esperienza 9**

##### **Schizzi di colore**

Nel chiostro ci divertiremo a schizzare spruzzare, macchiare grandi teli appesi al filo, con colori diluiti e grandi pennellesse.

#### **contesto di esperienza 10**

##### **Bagni di colore**

Tutti immersi nelle tinozze, riempite di acqua colorata con sciroppi: non solo bella ma anche buona, per un'esperienza avvolgente e multisensoriale.

#### **Modalità di verifica**

L'educatore sarà propositivo e stimolerà i bambini alla rievocazione dei contesti di gioco rivelando così l'acquisizione di competenze e conoscenze e lo sviluppo di capacità.

**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. )



L'adulto adotterà un atteggiamento propositivo e partecipante al gioco-esperienza, ma anche di osservatore esterno, al fine di rilevare l'interesse e la motivazione dei bambini, il loro coinvolgimento, nel rispetto dei tempi, delle modalità e delle peculiarità di ognuno. Verrà posta attenzione alle dinamiche relazionali agite dai bambini nei rapporti con i coetanei e con gli adulti per rilevare tipologie di approccio comunicativo gestuale e verbale e l'acquisizione di specifiche competenze. In un'ottica di programmazione evolutiva, il gruppo di lavoro si confronterà in itinere per verificare la pertinenza delle esperienze proposte al fine di modulare le successive tenendo conto degli input che provengono dai bambini .

### **Strumenti di documentazione**

Verranno utilizzati prevalentemente la macchina fotografica e l'osservazione scritta dell'esperienza.

### **Eventuali altre indicazioni**

Il percorso esperienziale dovrà essere flessibile, modificabile e modellabile in itinere, connesso al "bambino reale" che agisce, facendo ad esso riferimento e rispettandone le indicazioni.