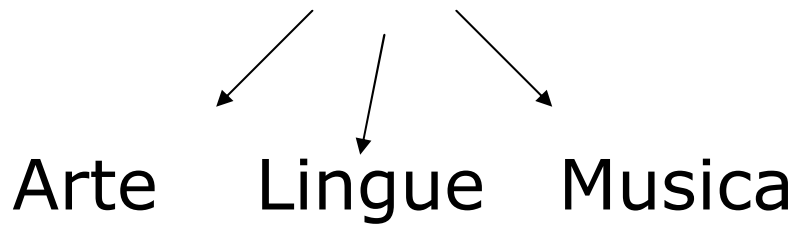


EXPO_niamoci

attraverso

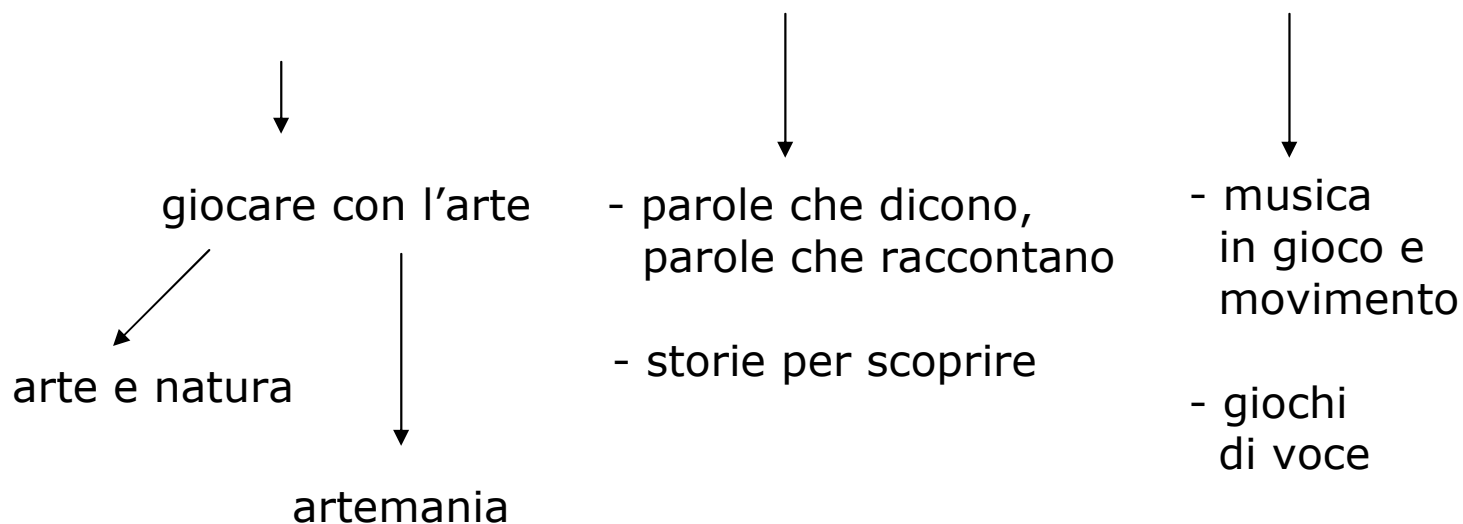


METODOLOGIA

ARTE

LINGUE

MUSICA



PROGETTAZIONE DIDATTICA
ANNO SCOLASTICO 2014-2015



ARTE

FINALITA'

Attraverso l'arte scoprire l'esistenza di un mondo rappresentativo, che stimola il bambino a "saper vedere", "saper osservare", "saper apprezzare" ciò che è evidente e comprensibile.

L'approccio ludico aiuta il bambino al "fare per conoscere", al "fare per capire": attraverso la sperimentazione dei vari linguaggi artistici i bambini scoprono il mondo circostante, affinano la loro percezione, percepiscono forme e colori ed imparano a rappresentare la realtà in modo creativo.

OBIETTIVI:

1. Manipolare e trasformare materiali esplorando diverse forme espressive
2. Sviluppare la capacità critica e il giudizio personale e creativo in piena libertà espressiva
3. Sperimentare forme di espressione artistica per scoprire il mondo circostante, percependo forme e colori per rappresentare la realtà.
4. Esplorare opere d'arte per trovare nuovi modi di rappresentare.
5. Sviluppare l'immaginazione e la fantasia.

Spunti del Percorso:

"Tutti in posa"

- Gioco dello specchio
- Autoritratto
- Ritratto d'autore
- Smorfie e sentimenti

"Artista apprendista"

- L'arte e il mondo dei colori
- La tavolozza del pittore
- Macchie-gocce-stupore
- Segni e disegni
- Luci e ombre
- La bottega dei materiali

“La natura in cornice”

- L’artista e la natura
- Cartoline-foto-stampe
- Forme e colori naturali
- Odori e sapori nell’arte

“Artinfesta”

- Halloween
- Natale
- Carnevale
- Festa del papà
- Pasqua
- Festa mamma
- Festa di fine anno
- Festa con i vecchi amici (continuità)

LINGUE

FINALITA’

Attraverso le lingue scoprire e conoscere argomenti e nuovi modi di comunicare che stimolino il bambino a “saper ascoltare”, “saper capire”, “saper comunicare” “saper interagire” in modo creativo e personale.

L’approccio ludico aiuta il bambino al “fare per conoscere”, al “fare per esprimersi” rispettando le diversità etnico-culturali: attraverso la sperimentazione dei vari linguaggi verbali, gestuali, grafici e digitali, utilizzando oltre la propria lingua la lingua inglese /francese.

OBIETTIVI:

1. esprimere piacere e curiosità nell’ascolto di testi

2. esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative
3. sperimentare rime, filastrocche, somiglianze ed analogie tra suoni e significati
4. avvicinare alla lingua scritta e sperimentare prime forme di comunicazione attraverso la letto-scrittura
5. giocare ed apprendere nuovi vocaboli nella lingua inglese/francese

Spunti del Percorso:

“Giochi dell’accoglienza”

- Il mio nome e il tuo
- Mi conosco ti conosco

“Tradizioni e culture”

- Come sono fatte le storie
- Storie da tutto il mondo
- Giochi dal mondo
- Mi ascolto, ti ascolto....ci capiamo

“Giochi di parole”

- Percorsi di lettura: immagini-letto-scrittura,
- Rime, assonanze e metalinguistica
- Le parole delle feste

“Giochiamo con le lingue straniere”

- La bottega delle lingue
- Canti poesie e filastrocche

“Alimenti.....amoci”

- Parole per tutti i gusti: alimentazione
- Giochi e macedonie
- A tavola con gusto e rispetto

MUSICA

FINALITA'

Attraverso la musica scoprire e conoscere nuovi modi di comunicare utilizzando il corpo e la voce per imitare, sperimentare, riprodurre, inventare suoni e rumori.

La musica come linguaggio universale è ricca di stimoli che emozionano.

Con gli strumenti e il nostro corpo inventiamo tecniche espressive e creative.

OBIETTIVI:

1. Utilizzare il corpo e la voce per imitare, riprodurre e inventare suoni e rumori
2. Sviluppare la percezione musicale ritmica utilizzando voce, corpo, oggetti, semplici strumenti.
3. Accompagnare un canto con i movimenti del corpo
4. Sperimentare materiali diversi per produrre suoni
5. Riconoscere e usare simbolo per codificare suoni

Spunti di percorso:

"Canto, ballo e suono"

- Gioco la scatola magica (scatole con sassolini o bottoni etcc.)
- Gioco orchestra birichina (bottiglie di plastica con sabbia, legumi, acqua, pasta etc.. "Fra martino")
- Realizzazione di alcuni strumenti musicali con materiale vario

"Musica maestro"

- Ascoltare vari tipi di musica: classica-pop-sigle televisive – zecchino d'oro etcc....
- Ascolto di brani musicali di diverso tipo: muoversi liberamente nello spazio facendosi trasportare dalle sensazioni della musica; muoversi con movimenti organizzati.
- Battere mani e piedi con scansione ritmica

ARTE

La parola arte deriva dal latino ARS che significa possedere un'abilità nel fare qualcosa.

Ma non basta essere abili per fare arte, quindi cosa deve avere l'arte?

Deve essere una creazione che imiti o inventi, che risvegli l'immaginazione.

Deve esprimere un'emozione attraverso linee, colori, movimenti, suoni e parole.

L'arte serve a:

Spiegare. L'artista comunica sentimenti ed emozioni

Educare. Imparare a distinguere il bene dal male e le conseguenze delle scelte.

Piacere. Stare bene mentre si guarda, viaggiare in mondi fantastici con racconti e storie sorprendenti.

Conoscerci meglio. Riflettere sul mondo in cui viviamo.

- L'arte è un buon modo per leggere le immagini.
- Rende il modo di pensare più aperto e creativo
- Offre anche idee per disegnare.
- Permette di godere delle cose belle della vita.

MANI CHE DIPINGONO.

Cavallo. Paleolitico superiore, ca. 15000 a.C. (grotta di Lascaux, Dordogna, Francia)

Esistevano i colori e i pennelli?

Come è stato dipinto il cavallo?

- Non esistevano i pennelli: dipingevano con legnetti e ramoscelli e con le mani.
- L'artista doveva fabbricarsi i materiali.
- Si usavano pezzi di carbone dopo aver spento il fuoco per tracciare il disegno.
- I colori si preparavano con terre colorate e macinate. (ocra, rosso e marrone).

ARTE RUPESTRE

Perché l'uomo preistorico dipingeva sulle pareti delle grotte?

- L'uomo si rifugiava per proteggersi dai pericoli delle belve e dal freddo.
- L'interno della grotta offriva echi e riverberi fantastici della voce, fenomeni acustici incomprensibili per i primitivi che li consideravano magici.

RICREARE L'ARTE RUPESTRE.

Prendere un foglio di carta da disegno e incresparlo fino a formare una palla. Stenderlo ed immergerlo in acquerello. Quando sarà asciutto disegnare un animale utilizzando un pennello sottile.

TECNICA DEL GRAFFITO

Colorare il foglio sovrapponendo più colori a cera. Coprire tutto con il pastello a cera nero. Utilizzando una punta morbida tracciare un disegno a piacere.

I COLORI PRIMARI

Variazione di colore con acque colorate (carta velina o crespia)

I COLORI SECONDARI

Regioni colorate, colori a schiuma e sapone

I COLORI FREDDI E CALDI DELL'AUTUNNO/INVERNO

Sono colori caldi il giallo, il rosso e l'arancione. Richiamano il sole, il calore, il fuoco.

Sono colori freddi il verde, l'azzurro, il blu e il viola. Richiamano la notte, il cielo, il mare.

IL BIANCO E IL NERO

Cercare immagini di colore bianco da riviste o depliant, ritagliarle e incollarle su cartoncino nero.

Su una sagoma nera incollare zucchero o sale fine.

Raffigurazione grafico - pittorica del paesaggio invernale con matita bianca su cartoncino nero.

Cercare immagini di colore nero da riviste o depliant, ritagliarle e incollarle su cartoncino bianco.

TECNICA DEL GESSETTO

Sbriciolare gessetti colorati e pitturare con l'aggiunta di acqua.

Colorare disegni con i gessi colorati e spruzzare lacca fissante.

Mescolare gessetti polverizzati con sale o zucchero o sabbia.

TECNICA DEL SOFFIATO

Macchie di colore annacquato soffiate con cannuccia.

TECNICA DELLO STRAPPO

Comporre in modo creativo un soggetto predefinito con l'utilizzo di riviste o fogli colorati strappati e incollati.

TECNICA DEL COLLAGE

Comporre con carta colorata, velina, giornale, stoffa, semi, bottoni... un disegno artistico.

Osservazione del quadro "Arlecchino" di PABLO PICASSO e riprodurlo con materiale vario.



TECNICA DEL FROTTAGE

Sfregamento con matita o pastelli a cera su un foglio appoggiato sopra un oggetto che presenta dei rilievi.

TECNICA DEL PUNTINISMO

Creare con tanti puntini di diverso colore con i pennarelli, dando vita a disegni con diverse sfumature.

GEORGES SEURAT artista francese.

TECNICA DEL MOSAICO

Creare con tanti frammenti colorati (tessere) un semplice disegno.

Osservazione mosaici di Ravenna e "Angelo" di GIOTTO



TECNICA DELLA VETRATA

Osservazione di vetrate artistiche

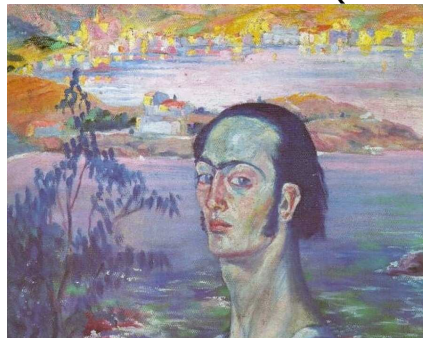
Creare con il cartoncino e la velina colorata disegni artistici.

Dipingere piccoli soggetti su vetro.

QUESTO SONO IO

Osservazione di alcuni ritratti di ANDY WARHOL, artista contemporaneo della Pop Art.

Osservazione del quadro "Autoritratto" (1921) di SALVADOR DALI'



Osservazione del quadro di JOAN MIRO' "PERSONAGGIO OPERA UNICA".

Partendo dallo specchio i bambini si osservano e disegnano il proprio autoritratto.



Osservazione del quadro ARCIMBOLDO e ricomporre un ritratto utilizzando immagini ritagliate dai volantini pubblicitari su un piatto di cartone colorato con la tecnica dello spugnato.



COME UN ARTISTA

Osservazione del quadro "IL SORRISO DELLE ALI" di JOAN MIRO' .
Costruzione della figura del bambino con aquilone, usando carte veline colorate, cartoncino e carte da pacco.



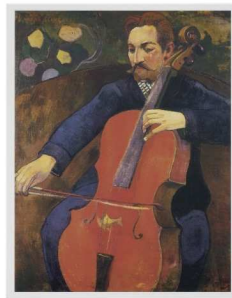
Osservazione del quadro "CERCHI E PIANETI" di KANDINSKY.

Disegnare con carta dorata e lilla stelle e pianeti, con carta alluminio fare palline, con carta bianca disegnare una piccola mongolfiera e sul cartoncino nero comporre l'opera.



Osservazione del quadro a olio "Il violoncellista Schneklud" di GAUGUIN.

Riproduzione individuale del soggetto con strumento.

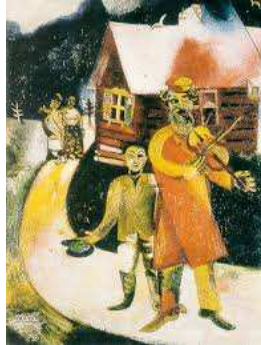


Osservazione del quadro "Giardino di campagna (Giardino fiorito)" di KLIMT.

Riproduzione pittorica su fondo nero.



Osservazione del quadro "Il violinista" (1911) di CHAGALL, olio su tela, pittura realizzata su una base di tessuto (tovaglia).
Riproduzione personale su tela (lenzuolo o stoffa); creare con lo stencil una composizione su borsa di tela.



Osservazione del quadro "Natura morta con pesche" di RENOIR.
Copia dal vero dei frutti in un cestino, coloritura a piacere e sfondo spugnato.



Osservazione del quadro "Le ninfee rosa" di CLAUDE MONET.
Dipingiamo il laghetto e i riflessi sull'acqua .



Osservazione del quadro "Le figure di Calder".
Interpretazione con il corpo dei simboli del quadro.
Copia dal vero in modo individuale dell'opera. Ricomposizione ingrandita del quadro divisa in più parti (lavoro di gruppo).



Realizzazione individuale dell'albero di Natale su foglio nero, utilizzando colla vinilica, glitter e stelline di vari colori.



MUSICA

La musica influisce positivamente sulla formazione del cervello, accresce l'intelligenza, la sensibilità e il senso estetico del bambino. Fare musica favorisce il coordinamento motorio, l'attenzione, la concentrazione, il ragionamento logico, la memoria, l'espressione di sé, il pensiero creativo. Inoltre è un ottimo strumento di socializzazione, esperienza corale in cui vivere e liberare le proprie emozioni, ascoltare il proprio corpo e ciò che lo circonda, mettendo in gioco la personale capacità di improvvisare e usare l'immaginazione.

OBIETTIVO FONDAMENTALE

Sviluppare la sensibilità musicale del bambino, trasmettergli cioè le

basi del linguaggio musicale attraverso una serie di attività allegre e stimolanti adatte alla sua età.

ATTIVITÀ

Vengono scelte in modo da sviluppare un percorso didattico che inglobi il potenziale creativo e il bisogno di socializzazione dei bambini.

CANTARE

- canto di canzoni con testo verbale
Nutrilandia: Pieni come un uovo – In forma con il formaggio –
Buono come il pane – Pastasciutta che passione.
La salute vien mangiando: Attenti al semaforo – Il bambino golosone.

FARE RITMO

- su canzoni
- su brani musicali ascoltati con impianto stereo, con battito delle mani/piedi, con la lingua e con le dita.
- a imitazione dell'adulto, con l'utilizzo di semplici strumenti strutturati e di recupero costruiti con i bambini (cucchiai, barattoli, bottiglie sonore).

DANZARE

- esecuzione di semplici coreografie su brani infantili, marcia dei suoni e dei silenzi,
- danze inerenti alle varie festività (Halloween, Natale, Carnevale, Festa dei diplomi...).
- gestualizzazione e mimo su canzoni e brani ascoltati, interpretazione personale e creativa di brani

ASCOLTARE

- eventi sonori naturali e artificiali, creare effetti onomatopeici (aereo che vola,

- vento, pioggia, mare, automobile, tempesta, tuono, fruscio...)
- esercizi-gioco che stimolano a riconoscere le caratteristiche del suono: altezza, intensità, timbro, durata.
 - esercizi-gioco che stimolano a riconoscere le caratteristiche dei brani (tema, forma, strumenti, aspetto espressivo ecc.); gioco "suoni lunghi, suoni corti", gioco "ritmo", gioco "giraffe e gattini", esercizi con strumenti e oggetti.
 - ascolto di fiabe sonore.

ESPRIMERE

- esprimere sé stessi e le proprie emozioni attraverso la musica, abbinare strumento all'emozione es. tamburello-gioia, piattini-paura, triangolo-tristezza...
- interpretare con il corpo brani musicali, drammatizzazione di brani (filastrocche musicali)
- esprimere le emozioni che l'ascolto di un brano suscita con vari linguaggi (verbale, mimico, pittorico, gestuale);
- rielaborazione libera grafico - pittorica scegliendo uno stato d'animo suscitato dal brano.

LEGGERE E SCRIVERE

- leggere le note e i ritmi attraverso simboli, realizzazione di spartiti con simboli condivisi dai bambini per: silenzio, intensità, altezza e durata.

INVENTARE

- dare spazio alla creatività dei bambini attraverso improvvisazioni melodiche, ritmiche, attività motorie, attività mimiche; inventare una frase ritmica da eseguire.
- con le mani (legnetti, tamburello...); utilizzare in modo creativo gli strumenti.

ESEMPI DI ATTIVITÀ: "MUSICA DA ASSAGGIARE"

Presentazione dell'argomento alimentazione

BUON APPETITO: mangio perché? Il cibo dove va? Mangio quando?

COME STARE BENE A TAVOLA: A tavola.... Cosa è bene fare? Cosa non è bene fare? Imparo ad apparecchiare.

COSE BUONE CHE FANNO BENE: Vitamine, Proteine, Carboidrati e Grassi.

MINESTRONE DI STRUMENTI

Sistemiamo gli strumenti (quelli che ci stanno...dipende dalla dimensione del contenitore) in una pentola con coperchio cercando di inserire i vari oggetti come se descrivessimo una ricetta.(un pizzico di maracas, triangolo q.b., una spruzzatina di legnetti ecc)

Una bella mescolata e il minestrone è pronto!

LA PENTOLA MAGICA

Un povero contadino, zappando nel suo campo, trovò una grossa pentola di terracotta. La prese e la portò a casa da sua moglie che volle immediatamente ripulirla. Prese una spazzola ed uno strofinaccio e cominciò a lavorare. "Che bella pentola - pensò tra se e se - con questa potrò cucinare tante buone cose". Ad un tratto si accorse che la pentola era di colore rosso da un lato, mentre dall'altro era di colore bianco mentre sul coperchio c'era scritto: "Attento, mortale in possesso della pentola!

A secondo del colore ti farò venire il batticuore". "Ma che strana frase", disse perplessa la moglie del contadino e senza pensarci su aprì il coperchio dalla parte del colore bianco. Ma non appena l'ebbe aperto un vortice immenso inghiottì tutti i suoni di quella casa, compresa la voce della contadina. La povera donna, impaurita, rinchiuse subito il coperchio e si accorse di non sentire più nulla e di non poter nemmeno parlare. Pensò: "E' una pentola magica,ma cosa potrà accadere se la apro dalla parte rossa?". Si sa, la curiosità è femmina e senza pensarci su due volte, girò la pentola dalla parte rossa e con immenso stupore, tutti i suoni che prima erano spariti ritornarono al loro posto, compresa la sua voce. La donna chiuse di nuovo il coperchio ed aspettò, ansiosa, il ritorno del marito dal lavoro dei campi. Quando fu a casa, la moglie gli raccontò l'accaduto ed anche lui volle provare la pentola magica:

prima la parte di colore bianco e poi quella rossa. Alla fine, felicissimo della straordinaria scoperta andò in città ed aprì la pentola dalla parte bianca e in un batter d'occhio tutti i rumori delle fabbriche, del traffico, insomma, tutti i rumori più fastidiosi sparirono nella pentola. Felice e contento tornò a casa e con gli anni diventò ricco e famoso perché tutti quelli che volevano far sparire qualche suono o rumore fastidioso si rivolgevano a lui: il mago dei suoni. E tu...quali rumori vorresti far sparire?

In questo gioco si usa una normale pentola con il relativo coperchio.

Quando la pentola ha il coperchio tutti i suoni e i rumori si trovano all'interno e non possono uscire.

Quando tolgo il coperchio i suoni tornano al loro posto.

Per i suoni e i rumori si possono usare sia oggetti che strumenti.

Si possono preparare anche due cartelli con disegnata una pentola, uno rosso (rumori) uno bianco (silenzio) lo stesso gioco con i cartelli, quando si espone quello rosso devono suonare, quando si espone quello bianco devono fare silenzio.

LA PENTOLA E LA VOCE

Si può utilizzare lo stesso gioco per catturare le voci dei bambini.

Pentola senza coperchio: posso urlare, fare suoni con la voce o la bocca

Pentola con coperchio: silenzio

Pentola senza coperchio: posso muovere i muscoli del viso, gli occhi stanno aperti ecc.

Pentola con coperchio: devo stare fermo, tipo fotografia....

Pentola senza coperchio: iniziamo a cantare una canzone

Pentola con coperchio: smetto di cantare e quando si riapre riprendo da dove ero rimasto. ecc

Con i più grandi si può continuare a cantare muovendo semplicemente le labbra (canto silenzioso) e poi riprendere a cantare a volume normale dal punto in cui si è arrivati silenziosamente, quando il coperchio viene tolto.

E' PRONTO! A TAVOLAAAAA!

I bambini con le maestre imparano ad apparecchiare la tavola.

Si sistema la tovaglia di carta e i piatti i piatti (ceembali e tamburi...)

Si continua con le posate e i tovaglioli (sacchettiini con il riso)

(legnetti e maracas...)

Come bicchiere un'intera bottiglia!

Una volta apparecchiato si canta e si usano i vari strumenti per ripassare il repertorio musicale!

E COSA BEVIAMO?

Acqua del rubinetto

CHIUDI IL RUBINETTO

QUANDO LAVI I DENTI

L'ACQUA E' UN BENE MOLTO RARO

NON SI PUO' SPRECARE

Si usa solo il ritornello di questa canzone per parlare dell'importanza del bere, di "avere" l'acqua in casa e del fatto che non va sprecata.

Si disegna un rubinetto e si attacca ad un armadio, in classe.

I bambini useranno il rubinetto per lavarsi le mani e i denti, come se fosse vero. Si daranno loro i legnetti che verranno usati come se fossero degli spazzolini da denti.

In questo modo si impara la canzone.

Si canta lavando i denti e ricordando di aprire e chiudere l'acqua.

Si canta a denti stretti mentre li "laviamo" e si canta normalmente quando passiamo lo spazzolino sotto "l'acqua".

BOTTIGLIE DI PLASTICA

Davanti agli oggetti i bambini iniziano a sperimentare. Cosa possiamo fare con una bottiglia in plastica? Cosa può diventare? Quanti suoni può fare?

Esploriamo:

In terra rotolano e ruotano

Ci metto l'acqua Agito

Sono trasparenti Percuoto

Batto Scuoto Soffio

LINGUE STRANIERE

Francese – Inglese

La scuola propone ai bambini la possibilità di ri-creare l'ambiente stimolante e giocoso che favorisce l'approccio alla lingua adattando le attività alla loro età, lasciandosi guidare dalle loro curiosità per fondere insieme apprendimento e divertimento.

La partecipazione al laboratorio, oltre che facilitare l'apprendimento spontaneo, mira ad offrire ai bambini opportunità di esperienza all'insegna del divertimento.

Si utilizzeranno le lingue

- nel gioco libero e strutturato.
- durante la narrazione di brevi racconti.
- durante la proposta di canzoni e filastrocche.

CANTI, FILASTROCCHE

Le canzoni rappresentano un momento di conoscenza e di socializzazione attraverso il linguaggio universale della musica e delle lingue inglese/francese.

COMPRENSIONE E PRODUZIONE

Le aspettative rispetto alla sensibilizzazione alla lingua prevedono la comprensione e la produzione delle parole chiave e la produzione della frase semplice legata alla routine.

GIOCHI E ATTIVITA' PRATICHE

I bambini verranno coinvolti in giochi di gruppo, basati sul movimento e l'interazione, che favoriranno la concentrazione e la memoria.

Inoltre realizzeranno piccole costruzioni per sviluppare la propria manualità.

In questo laboratorio la scelta dei giochi di gruppo e dei racconti varierà e sarà funzionale ai bisogni e ai vissuti dei bambini.

Si prediligerà l'utilizzo delle fiabe popolari e delle leggende di cultura inglese o francese.