

## **Piano Estate Biennio 2023-2025**

### **TITOLO DEL PROGETTO: CRE (SC) IAMO CON LE PAROLE**

#### **DESCRIZIONE DEL PROGETTO:**

Il progetto intende offrire agli alunni, l'opportunità di acquisire le competenze di base necessarie per garantire nel migliore dei modi il successo scolastico nell'apprendimento e sulla qualità dell'acquisizione delle competenze. Ciò attraverso l'impiego di metodologie e strumenti innovativi in grado di suscitare interesse e motivazione all'apprendimento, in una dimensione di didattica laboratoriale e facendo leva sulle competenze acquisite e consolidate in questi mesi e rientranti nella sfera della didattica digitale integrata.

Maturare gradualmente le competenze chiave attraverso l'attivazione delle cosiddette intelligenze multiple, stimolando la creatività dei bambini già dai primi anni di vita: questo il costrutto pedagogico alla base delle politiche educative europee che promuovono la creatività, da cui discende anche il riconoscimento del potenziale formativo dello studio e della pratica artistica.

L'arte risveglia l'immaginazione, rafforza le competenze emotive, la capacità di esprimersi, la fiducia in se stessi, la resilienza, la tolleranza, il rispetto degli altri, la capacità di lavorare in gruppo, ecc. L'educazione alle arti in primo luogo punta allo sviluppo della persona umana nella sua interezza. L'arte forma la personalità e stimola la creatività: questo è il tema posto al centro della presente proposta di studio, con cui ci si pone l'obiettivo di realizzare un contributo scientifico sulla didattica delle arti nei progetti realizzati dalle scuole nell'ambito del PON Per la Scuola 2023-2025.

Esso intende offrire agli alunni di scuola primaria, un percorso laboratoriale per sperimentare i processi, gli strumenti, le tecniche e i "trucchi" dell'arte dello scrivere, che possono aiutare ad esprimere la fantasia e la creatività di ciascuno alunno.

Il percorso, vede coinvolti gli alunni delle prime, seconde e terze classi della Scuola Primaria.

Il progetto mira, attraverso l'invenzione e la rappresentazione di un racconto fantastico, da creare in piccoli gruppi cooperativi, a sviluppare la creatività dei bambini e il loro interesse per il testo scritto. La parte più impegnativa sarà inventare una storia che abbia un senso, e che comunichi un messaggio inclusivo ai lettori.

Gli alunni impareranno a riconoscere l'importanza della collaborazione nell'ambito del lavoro di tipo laboratoriale, stimolando l'instaurarsi di relazioni positive nel gruppo, alla scoperta della condivisione e della diversità come ricchezza.

La struttura del laboratorio prevede la suddivisione in gruppi cooperativi di quattro/cinque alunni in cui ci sarà lo sviluppo narrativo della storia (attività stimolata da domande guida o da schede operative). Successivamente il gruppo sarà impegnato a rappresentare iconicamente la storia.

Dal punto di vista educativo, la metodologia, punterà a facilitare la comunicazione tra i bambini incentivando l'ascolto, il rispetto delle idee altrui e la capacità di staccarsi dalle proprie per metterle al servizio della storia, il confronto con gli altri, l'originalità, la capacità di collaborazione, la valorizzazione di abilità diverse (chi sa inventare, chi sa descrivere, chi è bravo a preparare i disegni, chi è specialista nell'inventare le azioni ...).

Sarà un'esperienza bella per tutti soprattutto perché in questo tipo di attività c'è spazio per tutti, ciascuno può mettere a frutto le proprie abilità. Nel gruppo tutti interagiscono in modo significativo e costruttivo in vista dell'obiettivo comune da raggiungere, la motivazione, l'entusiasmo e il divertimento. Il presente progetto prevede una cooperazione con il progetto delle classi IV e V, per preparare e allestire le scenografie all'opera teatrale che verrà rappresentata.

## **OBIETTIVI**

1. Sviluppare e potenziare abilità pratico-manuali
2. Integrare diverse potenzialità e abilità ai fini di un risultato comune
3. Favorire il benessere scolastico degli alunni, in particolare degli alunni H-Bes
4. Sviluppare la dimensione estetica e critica come stimolo a migliorare la vita
5. Stimolare in loro il senso civico
6. Incrementare le capacità di raccordo con altri ambiti disciplinari

## **OBIETTIVI TRASVERSALI**

### **Area Linguistica**

- Arricchimento del lessico
- Saper produrre relazioni e racconti in forma scritta partendo da esperienze, osservazioni, conversazioni.

### **Area arte e immagine**

- Sviluppare la creatività
- Conoscere i colori e le loro combinazioni
- Conoscere e sviluppare nuove tecniche pittoriche
- Saper leggere un'immagine
- Saper ricopiare un'immagine
- Saper adattare un'immagine all'ambiente disponibile

### **Area relazionale**

- A. Favorire la socializzazione e la condivisione
- B. Rispettare delle regole condivise
- C. Rispettare l'ambiente
- D. Rispettare e gestire il materiale
- E. Creare un ambiente favorevole che predisponga ad un apprendimento più efficace ed autonomo
- F. Avviare all'autonomia
- G. Acquisire abilità sociali
- H. Sviluppare e potenziare l'autostima

## **VERIFICA E VALUTAZIONE**

Parte integrante del processo educativo è verificare ad ogni tappa il cammino percorso.

La verifica si svolgerà in itinere al completamento di ogni singolo manufatto.

La verifica finale prevede una giornata aperta "La giornata dell'Arte" con le classi IV e V e i genitori .

## **METODOLOGIE**

La metodologia prevede che gli alunni "facciano insieme" serenamente, in maniera creativa e multisensoriale. Pertanto si prevede di ricorrere alla metodologia del Cooperative Learning.

**II COOPERATIVE LEARNING** si basa su attività che consentano l'integrazione e la valorizzazione d'ogni alunno. Nell'apprendimento cooperativo i gruppi sono organizzati in un lavoro collettivo per raggiungere un fine comune. La capacità di ragionare aumenta nella relazione con i propri pari. Per raggiungere lo scopo gli alunni nel gruppo fanno affidamento gli uni sugli altri. In un gruppo ciascuno deve rendere conto per la propria parte del lavoro fatto e di quanto ha appreso.

È necessario che i componenti lavorino in modo interattivo. In questo modo gli alunni "si insegnano" a vicenda e gli insegnanti diventano facilitatori, organizzatori e osservatori dell'apprendimento.

## **INCLUSIVITÀ**

Si terrà conto dei bisogni formativi degli studenti con BES, che per oggettive ragioni manifestano una certa difficoltà ad allineare le proprie performance scolastiche agli esiti attesi in termini di conoscenze, abilità e competenze e maggiore disagio a vivere l'esperienza scolastica come un'occasione di effettiva crescita e riscatto sociale.

Per favorire la loro inclusione si prevedono misure che, accanto alle innovative metodologie didattiche, presumono l'uso di "tecniche attive" accattivanti e coinvolgenti, capaci di sollecitare lo sviluppo integrato di competenze cognitive, operative e relazionali: laboratori linguistici e informatici, tecniche simulate, role-playing brainstorming, cooperative learning, tecniche di

## **CONCLUSIONI**

Il progetto ha come traguardo formativo il superamento del 'disagio' attraverso forme ludiche e inclusive. Un ambiente di apprendimento pensato per realizzare attraverso una didattica laboratoriale e costruttiva, la possibilità di utilizzare metodologie di lavoro molto diversificate, per facilitare l'inclusione di tutti gli alunni.

Il senso del progetto è quello di spingere gli alunni a diventare comunità e gruppi di lavoro e le energie messe in campo sono interscambiabili e coinvolgenti per tutti gli attori del contesto. Ogni alunno diventa coach e protagonista, offrendo ai compagni la possibilità di instaurare un sereno clima emotivo, indispensabile per qualsiasi apprendimento e instaurando relazioni che, recuperando le potenzialità del singolo, valorizzino le eccellenze di ognuno.

**CARATTERISTICHE DEL PROGETTO:**

**DESTINATARI: ALLIEVI DELLE CLASSI I A, II A, III A DELLA SCUOLA PRIMARIA  
PER UN TOT. DI 30 H.**