

**SCHEDA DI PROGETTAZIONE**  
**IL MONDO DELL'ARTE A PORTATA DI MANO**

<b>DESTINATARI</b>	I destinatari del progetto sono i bambini e le bambine della classe prima della scuola primaria. La classe è composta da 20 alunni: 8 maschi e 12 femmine tra cui un alunno con disabilità sensoriale di tipo visivo.	
<b>ARGOMENTI/TEMI</b>	Le discipline coinvolte sono matematica, arte e immagine. I temi proposti riguardano la geometria e nello specifico i punti, le linee, le figure geometriche piane e la simmetria. Inoltre, si presentano i colori primari associati sia ad odori corrispondenti nella realtà ad elementi naturali sia a diverse texture.	
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>OBIETTIVI AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA PRIMARIA - INDICAZIONI NAZIONALI</b> <u><b>MATEMATICA</b></u> Riconoscere, denominare, descrivere figure geometriche. Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio. <u><b>ARTE</b></u> Riconoscere in un testo iconico visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo. Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita. Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali.	
<b>SPAZIO</b>	<b>FISICO Interno</b> (aula, laboratorio multimediale...)	Atelier
	<b>FISICO Esterno</b> (giardino, cortile, museo, biblioteca...)	Musaba
	<b>DIGITALE</b>	Padlet: si utilizza questa piattaforma per tenere traccia di ogni attività svolta dagli alunni e per mostrare ai genitori lo svolgimento del progetto. <a href="https://padlet.com/laviniapalladino96/atelier-digital-vvvxbu8v7vuuc0j">https://padlet.com/laviniapalladino96/atelier-digital-vvvxbu8v7vuuc0j</a>
<b>MATERIALI</b> (pennarelli, matite colorate, pastelli, cartoncini, libri d'arte, foto, video,	Cartoncini, spago, fili, tessuti, velluto, pennarelli colorati, essenze profumate, spugne, cannucce, foto, colla vinilica, nastro adesivo, lana, tempera.	

<i>computer, materiali da riciclo, argilla ...)</i>		
<b>TECNICHE</b> <i>(disegno, pittura a tempera, pittura su stoffa, pittura a spruzzo, collage, frottage, mosaico...)</i>	Collage con diversi materiali, creazione di modellini con das, mosaico.	
<b>TECNOLOGIE</b> <i>(tablet, app per disegnare, dipingere, ambienti di realtà virtuale e aumentata, robotica)</i>	Tablet per scattare fotografie da caricare su padlet.	
<b>METODOLOGIA</b>	<b>Approccio interdisciplinare</b>	Le discipline coinvolte sono: matematica, arte e immagine. Gli alunni saranno coinvolti in attività di riconoscimento e manipolazione delle principali figure ed elementi geometrici con l'utilizzo di diverse texture e materiali.
	<b>Approccio sensoriale/corporeo</b>	Si utilizzano esplorazioni sensoriali che porteranno gli studenti a un approccio corporeo delle opere d'arte e olfattivo per associare i colori alle essenze abbinate ad elementi di uso quotidiano.
	<b>Approccio narrativo</b>	
	<b>Approccio ludico</b>	
<b>TITOLO DEL PROGETTO</b>	<i>Il mondo dell'arte a portata di mano</i>	
<b>FASI DEL PROGETTO</b>		
<b>1ª fase</b>	<b>Denominazione</b>	<i>Dita in arte: sulle tracce di Kandinsky</i>
	<b>Obiettivo specifico</b>	Riconoscere e nominare le forme geometriche
	<b>Tempo</b>	4 h

	<p><b>Attività/Strumenti</b> (che tengono conto anche delle esigenze di bambine e bambini con difficoltà)</p> <p>ATTIVITÀ (esempi)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Elaborazione dell'immagine</i> attraverso tecniche diverse come collage, pittura, digital art, ecc.).</li> <li>- <i>Estensione di un elemento del quadro</i>, immaginando ad esempio cosa succede fuori dai margini di un'opera, completando l'immagine con tecniche diverse)</li> <li>- <i>Racconto per immagini</i>, creando una sequenza narrativa ispirata a un'opera d'arte, utilizzando il fumetto o la fotografia.</li> <li>- <i>Gioco delle emozioni</i> basato sull'associazione di colori, suoni o movimenti a emozioni provate osservando un'opera d'arte.</li> <li>- <i>Danza e movimento</i> per interpretare con il corpo le linee, le forme e le emozioni di un quadro o una scultura.</li> </ul> <p>STRUMENTI (esempi)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Scheda di approfondimento</i> con materiale visivo e testuale adattato con immagini, testi semplificati, simboli)</li> <li>- <i>Materiali multisensoriali</i></li> <li>- <i>Strumenti digitali</i> – app per disegnare, creare collage o animazioni per chi ha difficoltà motorie.</li> <li>- <i>Audiodescrizioni</i> che guidano l'osservazione dell'opera per chi ha difficoltà visive</li> </ul>	<p>L'attività ha lo scopo di introdurre i bambini alla scoperta dell'arte astratta di Kandinsky attraverso un'esperienza multisensoriale. Attraverso il tatto, i piccoli artisti esploreranno le forme geometriche e le diverse texture di un'opera creata dalla docente, per poi cimentarsi nella realizzazione di un loro lavoro ispirato all'artista.</p> <p>I bambini vengono invitati a sedersi in cerchio in un ambiente rilassato e accogliente. Al centro del cerchio, la docente dispone un quadro da lei realizzato ispirato alle opere di Kandinsky, costruito con materiali tattili differenti, come cartoncino in rilievo, stoffa, spugna, carta vetrata, lana e altri elementi che possano stimolare la percezione sensoriale.</p> <p>A turno, i bambini vengono invitati ad avvicinarsi all'opera per esplorarla con le dita, provando a toccarla con gli occhi chiusi, concentrandosi esclusivamente sulle sensazioni tattili. La docente guida l'esperienza ponendo domande come:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <i>Cosa senti sotto le dita? È ruvido, liscio, morbido o duro?</i></li> <li>● <i>Riesci a riconoscere una forma? È un cerchio, un quadrato, una linea?</i></li> <li>● <i>Se dovessi descrivere questo pezzo del quadro a un amico che non può toccarlo, come faresti?</i></li> </ul> <p>L'obiettivo è incoraggiare i bambini a esprimersi liberamente e a sviluppare un linguaggio ricco per descrivere le loro sensazioni.</p>
--	---	---

Dopo che tutti hanno avuto la possibilità di esplorare l'opera, i bambini vengono invitati a raccontare le loro percezioni. La docente raccoglie le loro risposte, aiutandoli a collegare le sensazioni tattili alle forme geometriche riconosciute. Può anche proporre un piccolo gioco, chiedendo:

- *Chi ha trovato un cerchio?*
- *Chi ha trovato un triangolo?*
- *Quale parte del quadro vi è sembrata più difficile da esplorare?*

Dopo la fase di esplorazione e condivisione, i bambini vengono divisi in coppie. A ogni coppia viene assegnato un set di materiali. L'idea è che ogni coppia sperimenti in modo libero, ispirandosi a Kandinsky e utilizzando le forme geometriche esplorate in precedenza. Non ci sono regole rigide: i bambini sono liberi di creare secondo la loro ispirazione, proprio come faceva Kandinsky.

Terminata la creazione, ogni coppia presenta il proprio lavoro alla classe, raccontando quali materiali ha usato, quali forme ha scelto di rappresentare e perché. I bambini possono osservare le opere degli altri, confrontando le diverse tecniche e scoprendo quanto l'arte possa essere personale e unica.

Prima di chiudere l'attività, la docente invita i bambini a riflettere sull'esperienza appena vissuta:

- *Com'è stato toccare il quadro con le dita?*
- *Cosa vi è piaciuto di più?*

		<b>STRUMENTI</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Quadro dell'artista realizzato con materiale percettivo dell'opera di Kandinsky;</li> <li>- Materiali multisensoriali da usare per la realizzazione delle opere.</li> </ul>
2 <sup>a</sup> fase	<b>Denominazione</b>	<b>I colori di Mondrian: Un viaggio sensoriale</b>
	<b>Obiettivo specifico</b>	Esplorare e riconoscere i colori primari attraverso esperienze multisensoriali.
	<b>Tempo</b>	3/4 ore

**Attività/Strumenti**

(che tengono conto anche delle esigenze di bambine e bambini con difficoltà)

ATTIVITÀ (esempi)

- *Elaborazione dell'immagine* attraverso tecniche diverse come collage, pittura, digital art, ecc.).
- *Estensione di un elemento del quadro*, immaginando ad esempio cosa succede fuori dai margini di un'opera, completando l'immagine con tecniche diverse)
- *Racconto per immagini*, creando una sequenza narrativa ispirata a un'opera d'arte, utilizzando il fumetto o la fotografia.
- *Gioco delle emozioni* basato sull'associazione di colori, suoni o movimenti a emozioni provate osservando un'opera d'arte.
- *Danza e movimento* per interpretare con il corpo le linee, le forme e le emozioni di un quadro o una scultura.

STRUMENTI (esempi)

- *Scheda di approfondimento* con materiale visivo e testuale adattato con immagini, testi semplificati, simboli)
- *Materiali multisensoriali*
- *Strumenti digitali* – app per disegnare, creare collage o animazioni per chi ha difficoltà motorie.
- *Audiodescrizioni* che guidano l'osservazione dell'opera per chi ha difficoltà visive.

L'attività ha lo scopo di esplorare e riconoscere i colori primari attraverso canali sensoriali alternativi, rendendo l'esperienza di apprendimento più accessibile e coinvolgente. Ciascun colore sarà associato a diverse texture e odori:

- rosso = carta crespa, carta lucia, pelle morbida
- giallo = spugna, tessuto liscio, carta crespa, pelle dura
- blu = pelle liscia, carta ondulata, lana in ciniglia

Essenze profumate:

- rosso = fragola, ciliegia,
- giallo = limone, ananas,
- blu = lavanda, mora.

**Introduzione all'opera e focus sui colori primari.**

Agli alunni viene mostrata l'immagine dell'opera e a attraverso una discussione guidata si andranno a identificare quali figure sono rappresentate, quali colori ci sono e quali si ripetono. Identificati i colori, si andrà a spiegare che questi sono i colori di base, che mescolati tra loro, possono creare tutti gli altri colori. Inoltre viene mostrata una riproduzione tattile dell'opera creata dalla docente.

**Esplorazione tattile**

Disporre i materiali con le diverse texture associate a un colore: rosso, giallo, blu. I bambini saranno invitati, uno alla volta, ad esplorare le diverse texture associate a quel colore e incoraggiati all'uso del tatto: "come vi sembra questa stoffa? E' liscia, ruvida, morbida?"

**Esplorazione olfattiva.**

Agli alunni verranno presentati gli odori associati a ciascun colore, attraverso batuffoli di cotone. Ogni bambino potrà annusare gli odori e verrà chiesto di descrivere cosa sentono: “questo odore è dolce, forte, fresco?”

L’esplorazione tattile e olfattiva sarà il focus principale per il bambino con disabilità visiva. Ai bambini sarà proposto l’uso di una benda per intensificare l’esperienza tattile e olfattiva.

**Associazione multisensoriale e creazione.**

Ai bambini verranno forniti i materiali con le diverse texture e una tela per ognuno, dovranno creare una composizione ispirata all’opera di Mondrian, utilizzando le texture e i colori primari esplorati.

Questa attività permette di consolidare l’apprendimento e di esprimere la propria creatività.

**Accorgimenti per l’alunno con disabilità visiva.**

L’alunno sarà guidato da un compagno nella scelta dei materiali e nella composizione dell’opera.

Verranno fornite descrizioni accurate e dettagliate dell’opera di Mondrian e dei materiali utilizzati. Inoltre saranno ripetuti spesso i nomi dei colori e le associazioni con texture e odori.

**Condivisione e riflessione**

Dopo che i bambini hanno creato e mostrato le loro composizioni ispirate a Mondrian, segue un momento di riflessione, in cui ognuno racconta quali materiali ha utilizzato e perché, dando loro modo di esprimere le proprie scelte creative e di collegare le sensazioni tattili e olfattive ai colori utilizzati.

Ai bambini viene chiesto:

- Quale è stato il tuo colore preferito?
- Come ti sei sentito quando hai toccato le diverse texture e cosa ti hanno ricordato?
- Se Mondrian fosse qui, cosa gli racconteresti della tua opera?

Queste domande mirano a stimolare la consapevolezza dei bambini riguardo alle loro percezioni sensoriali e al processo creativo, incoraggiandoli a riflettere sull'esperienza sensoriale che hanno vissuto.

**La valutazione consiste in:**

- **Osservazione diretta** di come i bambini interagiscono con i materiali, esplorano le diverse texture e associano gli odori, facendo attenzione al loro coinvolgimento, alla curiosità e alla capacità di discriminare le diverse sensazioni tattili e olfattive.
- **Valutazione del processo:** considerare il processo creativo dei bambini durante la realizzazione delle loro composizioni. Ciò permette di valutare l'originalità, l'impiego dei materiali e la loro capacità di tradurre le esperienze sensoriali in una rappresentazione artistica.



- **Valutazione del prodotto:** verificare se hanno utilizzato i colori primari in modo appropriato e se hanno saputo combinare le diverse texture per creare un'opera coerente e significativa.
- **Autovalutazione:** prevedere un momento di riflessione in cui i bambini possono esprimere le proprie impressioni sull'attività, descrivere le scelte che hanno fatto e spiegare il significato delle loro opere. Questo favorisce la consapevolezza metacognitiva e la capacità di comunicare le proprie esperienze.

Per l'alunno con disabilità visiva la valutazione si concentra sull'efficacia delle strategie inclusive messe in atto:

- l'esplorazione tattile e olfattiva dei materiali,
- il supporto fornito dal compagno nell'esplorazione dei materiali e nella creazione dell'opera,
- la chiarezza delle descrizioni fornite e la ripetizione dei nomi dei colori e delle associazioni sensoriali.

#### **Strumenti**

- Immagine dell'opera proiettata alla LIM.
- Riproduzione dell'opera su tela creata dall'insegnante con materiali sensoriali.
- Stoffe, carta crespa, spugna, fili di lana, carta ondulata, fogli lucidi.
- Diversi tipi di pelle.
- Palline di cotone idrofilo.
- Dischetti da make-up.
- Colla.

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Forbici.</li> <li>- Tela.</li> </ul>
<b>3ª fase</b>	<b>Denominazione:</b>	<b>Dall'arte Notan alla simmetria</b>
	<b>Obiettivo specifico:</b>	<b>Discriminare e rappresentare elementi simmetrici</b>
	<b>Tempo:</b>	5h

**Attività/Strumenti**

(che tengono conto anche delle esigenze di bambine e bambini con difficoltà)

ATTIVITÀ (esempi)

- *Elaborazione dell'immagine* attraverso tecniche diverse come collage, pittura, digital art, ecc.).
- *Estensione di un elemento del quadro*, immaginando ad esempio cosa succede fuori dai margini di un'opera, completando l'immagine con tecniche diverse)
- *Racconto per immagini*, creando una sequenza narrativa ispirata a un'opera d'arte, utilizzando il fumetto o la fotografia.
- *Gioco delle emozioni* basato sull'associazione di colori, suoni o movimenti a emozioni provate osservando un'opera d'arte.
- *Danza e movimento* per interpretare con il corpo le linee, le forme e le emozioni di un quadro o una scultura.

STRUMENTI (esempi)

- *Scheda di approfondimento* con materiale visivo e testuale adattato con immagini, testi semplificati, simboli)
- *Materiali multisensoriali*
- *Strumenti digitali* – app per disegnare, creare collage o animazioni per chi ha difficoltà motorie.
- *Audiodescrizioni* che guidano l'osservazione dell'opera per chi ha difficoltà visive.

**ATTIVITÀ**

1) Si propone la visione di un filmato per descrivere l'arte Notan e si prevede l'utilizzo dell'audiodescrizione da attivare durante la visione del filmato al seguente link:

<https://www.youtube.com/watch?v=XRSIHTS8gyA>

Le docenti mostrano e permettono di toccare un modellino di arte Notan creato con la pasta di sale.

Le docenti guidano l'osservazione e l'esplorazione tattile per far prestare attenzione alla simmetria.

- *Sono forme uguali?*
- *Riconosci alcune forme?*
- *E' presente ovunque la pasta di sale?*

Successivamente, gli alunni in coppia sperimentano l'arte Notan utilizzando la pasta di sale e degli stampini rappresentanti forme geometriche.

Ogni gruppo scatta una foto con il tablet e carica la foto sul padlet di classe "Atelier digitale".

2) Si ritagliano da un cartoncino quadrati, rettangoli, triangoli, cerchi e si individuano gli assi di simmetria all'interno delle figure geometriche. Tali assi di simmetria vengono messi in rilievo con fili di spago.

3) Successivamente si chiede a ogni coppia di alunni di creare delle forme geometriche con la simmetria assiale verticale e di disporle sul tavolo. Si realizzano le figure sul cartoncino mentre l'asse di simmetria è rappresentato da un filo di lana. Per misurare le distanze e disporre le figure si utilizza un metro in Braille.

Ogni alunno rappresenta poi sul piano in feltro (creato con il bioadesivo) le figure in simmetria utilizzando fili di spago e di lana.

4) Infine, viene chiesto a ogni alunno di creare un'arte Notan a piacere per osservare la comprensione del concetto di simmetria. Questa attività si svolge con la pasta di sale.

Tutte le attività vengono documentate sul padlet "Atelier digitale".

#### STRUMENTI

- Filmato con audiodescrizione che guida l'osservazione e spiega in cosa consiste l'arte Notan.
- Pasta di sale che permette di utilizzare la manualità fine e creare l'arte Notan in modo tridimensionale.
- Tempera
- Cartoncini
- Righello in Braille
- Fili di lana e di spago
- Piano in feltro creato con il bioadesivo

4° fase	<p><b>Titolo</b></p> <p><b>Obiettivo specifico</b></p> <p><b>Tempo</b></p> <p><b>Attività</b></p> <p><b>Attività/Strumenti</b> (che tengono conto anche delle esigenze di bambine e bambini con difficoltà)</p> <p>ATTIVITÀ (esempi)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Elaborazione dell'immagine</i> attraverso tecniche diverse come collage, pittura, digital art, ecc.).</li> <li>- <i>Estensione di un elemento del quadro</i>, immaginando ad esempio cosa succede fuori dai margini di un'opera, completando l'immagine con tecniche diverse)</li> <li>- <i>Racconto per immagini</i>, creando una sequenza narrativa ispirata a un'opera d'arte, utilizzando il fumetto o la fotografia.</li> <li>- <i>Gioco delle emozioni</i> basato sull'associazione di colori, suoni o movimenti a emozioni provate osservando un'opera d'arte.</li> <li>- <i>Danza e movimento</i> per interpretare con il corpo le linee, le forme e le emozioni di un quadro o una scultura.</li> </ul> <p>STRUMENTI (esempi)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Scheda di approfondimento</i> con materiale visivo e testuale adattato con immagini, testi semplificati, simboli)</li> <li>- <i>Materiali multisensoriali</i></li> <li>- <i>Strumenti digitali</i> – app per disegnare, creare collage o animazioni per chi ha difficoltà motorie.</li> <li>- <i>Audiodescrizioni</i> che guidano l'osservazione dell'opera per chi ha difficoltà visive.</li> </ul>	<p><b>“Il mio leporello: Scopriamo Forme e Linee”</b></p> <p>“Riconoscere e nominare forme geometriche e linee attraverso la costruzione di un leporello”</p> <p>2 h</p> <p>Le docenti hanno scelto di proporre questa attività perché è manipolativa e inclusiva. Gli alunni costruiranno un leporello di 16 pagine, esplorando e rappresentando forme geometriche e linee, utilizzando materiali tattili ed etichette braille.</p> <p><b>Svolgimento dell'attività:</b> Costruire il leporello avendo una struttura di 16 pagine totali, le pagine da 1 a 8 con forme geometriche le pagine da 9 a 16 i tipi di linee.</p> <p><b>Le forme geometriche da rappresentare sono:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1-Cerchio</li> <li>2-Quadrato</li> <li>3-Rettangolo</li> <li>4-Triangolo</li> <li>5-Pentagono</li> <li>5-Esagono</li> <li>7-Ottagono</li> <li>8-Stella.</li> </ol> <p><b>I diversi tipi di linea sono:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>9-Retta orizzontale</li> <li>10-Retta verticale</li> <li>11- Retta diagonale</li> <li>12- Curva</li> <li>13- Spezzata</li> <li>14-Ondulata</li> <li>15-Mista</li> <li>16-Linea chiusa.</li> </ol>
---------	--	---

### **Si parte!!**

Costruiamo il leporello:

Agli alunni viene spiegato che il leporello è un mini-libro a fisarmonica nel quale potranno scrivere, disegnare qualsiasi cosa, ma in questo caso “la geometria”.

Dopo la distribuzione di un foglio A3 a tutti i bambini, le docenti somministrano le istruzioni:

- Porta un lato corto del foglio su quello opposto, piega e riapri.
- Porta un lato corto del foglio sulla piega appena fatta e piega.
- Porta anche l'altro lato corto del foglio sulla piega centrale e piega.
- Apri il modello.
- Porta il lato lungo del foglio su quello opposto e piega.
- Porta il lato lungo del foglio(uno strato) sulla piega appena fatta e piega.
- Gira il modello.
- Porta il lato lungo su quello opposto e piega.
- Apri il modello.
- Porta il lato corto sul suo opposto corto e fai un taglio centrale lungo quanto un solo rettangolo.
- Piega a fisarmonica.

Gli alunni in caso di difficoltà, vengono supportati da un loro pari.

Dopo la creazione le leporello si passa alla costruzione di cosa deve contenere:

- Disegnare e ritagliare ciascuna forma con materiali tattili (feltro,spugna,cannucce..)
- Incollare la forma sulla pagina corrispondente( pagine definite con un numero a rilievo)
- Scrivere il nome della forma con pennarello ad alta visibilità e aggiungere etichette braille.

		<p>L'alunno con disabilità visiva viene supportato da un suo pari, che lo aiuta nelle attività di disegno, ritaglio e incollaggio, garantendo la piena partecipazione.</p> <p>Per le linee continuiamo con lo stesso procedimento e metodologia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Tracciare ogni tipo di linea usando lana, spago o righello.</li> <li>-Incollare la linea sulla pagina.</li> <li>-Scrivere il nome della linea con pennarello ad alta visibilità e aggiungere etichette braille.</li> </ul> <p>L'alunno con disabilità visiva continua a ricevere supporto da un compagno, che lo guida nelle fasi di tracciamento e incollaggio.</p> <p><b>Esplorazione e Condivisione:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Gli alunni esplorano il proprio leporello, nominando le forme e linee.</li> <li>-L'alunno con disabilità visiva esplora con le mani, leggendo le etichette in rilievo o braille, con il supporto del proprio pari.</li> </ul> <p>L'aiuto tra pari favorisce l'inclusione, promuovendo la collaborazione e l'apprendimento condiviso, garantendo che tutti gli alunni partecipino attivamente all'attività.</p> <p><b>Valutazione:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Osservare se gli alunni riconoscono e nominano correttamente le forme e le linee.</li> <li>-Verificare la corretta costruzione del leporello.</li> </ul> <p><b>Materiali utilizzati:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Carta con texture : carta ruvida o liscia, che si può sentire con le mani;</li> <li>-feltro, stoffa,...per rappresentare le forme;</li> <li>-spago, cannucce,...per tracciare linee,</li> <li>-forme geometriche tattili in plastica, per la manipolazione e il riconoscimento delle figure;</li> </ul>
--	--	---

		<p>-etichette in rilievo o braille fatte con piccoli cartoncini con scritte in rilievo o in braille, per aiutare l'alunno con disabilità visiva.</p> <p>Questi materiali aiutano gli alunni a vedere e toccare le forme e le linee, rendendo l'attività più coinvolgente e adatta a tutti.</p>
<b>VALUTAZIONE INTERMEDIA</b>	<p><b>Contestualizzazione</b></p> <p>La valutazione formativa sarà effettuata dopo la terza fase del progetto "Dall'arte Notan alla simmetria".</p> <p>Si valuterà se gli alunni sono riusciti a discriminare le varie forme geometriche e l'utilizzo della simmetria, a seguito delle varie attività effettuate.</p> <p>Dalla valutazione intermedia sono emerse difficoltà nel riconoscimento e discriminazione di alcune caratteristiche delle varie forme geometriche e manualità fine da parte di alcuni discenti e quindi verrà proposta un'attività di rinforzo e di potenziamento attraverso l'uso del leporello.</p> <p>Inoltre i docenti compiono un'autovalutazione sull'efficacia delle strategie adottate.</p>	
	<p><b>Imprevisti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Difficoltà nella comprensione delle descrizioni. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le descrizioni verbali delle opere d'arte, dei materiali o delle procedure operative potrebbero non essere sufficientemente chiare e dettagliate per permettere all'alunno di farsi un'idea accurata.</li> </ul> </li> <li>2. Difficoltà nell'esplorazione tattile.</li> </ol>	



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alcuni materiali potrebbero non avere una consistenza o forma sufficientemente distinta per essere percepiti chiaramente attraverso il tatto, impedendo di discriminare materiali simili o percepire dettagli fini.</li> </ul>	
	<p><b>Nuove risorse</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Avvalersi di audiodescrizione</li> <li>2. Modelli in 3D e riproduzione tattile.</li> </ol>	

5° fase	<p><b>Denominazione</b></p> <p><b>Obiettivo specifico</b></p> <p><b>Tempo</b></p> <p><b>Attività/Strumenti</b> (che tengono conto anche delle esigenze di bambine e bambini con difficoltà)</p> <p>ATTIVITÀ (esempi)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Elaborazione dell'immagine</i> attraverso tecniche diverse come collage, pittura, digital art, ecc.).</li> <li>- <i>Estensione di un elemento del quadro</i>, immaginando ad esempio cosa succede fuori dai margini di un'opera, completando l'immagine con tecniche diverse)</li> <li>- <i>Racconto per immagini</i>, creando una sequenza narrativa ispirata a un'opera d'arte, utilizzando il fumetto o la fotografia.</li> <li>- <i>Gioco delle emozioni</i> basato sull'associazione di colori, suoni o movimenti a emozioni provate osservando un'opera d'arte.</li> </ul>	<p><i>Alla scoperta dell'arte e della natura al museo Musaba</i></p> <p><a href="https://www.musaba.org/">https://www.musaba.org/</a></p> <p>Il museo Musaba offre una fusione unica tra arte e natura. Attraverso un'esperienza immersiva, i bambini esploreranno i legami tra l'ambiente naturale e le opere d'arte, imparando a riconoscere le tecniche artistiche utilizzate, con particolare focus sull'arte del mosaico. Durante la visita, parteciperanno a laboratori sensoriali che stimoleranno il senso del tatto, approfondendo il processo creativo attraverso il contatto diretto con i materiali e le opere stesse.</p> <p>5 h (visita e laboratorio)</p> <p>La giornata inizia con l'accoglienza da parte degli educatori del museo, che guideranno i bambini in un'introduzione al museo, un luogo dove arte e natura si incontrano in modo unico. I bambini verranno invitati a riflettere sull'importanza dell'ambiente naturale nella creazione artistica, esplorando le opere che si trovano nel museo e scoprendo come l'artista utilizza elementi della natura per realizzare le sue opere. In particolare, verrà messa in evidenza l'arte del mosaico, un'arte che si basa sull'uso di piccole tessere di materiali diversi per formare grandi opere. Questo primo momento servirà a stimolare la curiosità dei bambini, creando un legame tra ciò che vedono e ciò che toccheranno con mano.</p>
---------	---	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Danza e movimento</i> per interpretare con il corpo le linee, le forme e le emozioni di un quadro o una scultura.</li> </ul> <p>STRUMENTI (esempi)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Scheda di approfondimento</i> con materiale visivo e testuale adattato con immagini, testi semplificati, simboli)</li> <li>- <i>Materiali multisensoriali</i></li> <li>- <i>Strumenti digitali</i> – app per disegnare, creare collage o animazioni per chi ha difficoltà motorie.</li> <li>- <i>Audiodescrizioni</i> che guidano l’osservazione dell’opera per chi ha difficoltà visive.</li> </ul>	<p>Dopo l'introduzione, i bambini si divideranno in gruppi e inizieranno la visita alle opere del museo. Ogni gruppo avrà l'opportunità di esplorare diverse sale e giardini, con particolare attenzione ai mosaici. I bambini avranno la possibilità di toccare alcune delle opere, comprendendo da vicino le superfici e i materiali utilizzati, come la pietra, il vetro e la ceramica. Durante la visita, verrà stimolata la loro curiosità attraverso domande come:</p> <p>"Cosa provate a toccare queste superfici?"</p> <p>"Come pensate che l'artista abbia scelto questi materiali?"</p> <p>"Cosa vi fa pensare questo mosaico?".</p> <p>L’obiettivo è far vivere loro un’esperienza sensoriale completa, dove il tatto diventa un mezzo per conoscere e comprendere l'arte in modo profondo.</p> <p>Al termine, gli insegnanti incoraggeranno una riflessione collettiva, invitando i bambini a condividere le loro impressioni sull’esperienza sensoriale:</p> <p>"Che sensazioni avete provato nel toccare i materiali?"</p> <p>Questo momento di condivisione aiuterà i bambini a vedere l'arte come una forma di espressione che va oltre l'osservazione visiva. Si discuterà anche del significato del mosaico come arte collettiva, dove ogni piccola tessera contribuisce a formare un'opera completa.</p>
--	---	---

6° fase	<b>Denominazione:</b>  <b>Obiettivo specifico:</b>  <b>Tempo:</b>	<b>Il museo degli animali artistici</b>  <b>Potenziare la manualità fine.</b>  <b>2h</b>  <b>ATTIVITA'</b> Dopo la visita al museo Musaba, ogni alunno realizza con il das un animale prendendo ispirazione dall'uscita didattica. Ogni manufatto verrà poi ricoperto da cartoncini di diverso colore rappresentanti le tessere da mosaico che sono state predisposte dalle docenti. I cartoncini sono stati profumati con delle essenze per distinguere ogni colore e permetterne la scelta da parte di ogni alunno.  <b>STRUMENTI</b> -Das -Cartoncini colorati -Colla vinilica -Essenze per scegliere il colore da utilizzare
<b>OUTPUT</b>	<b>Tipologia di prodotto</b> - <i>book di disegni, cartellone/poster, visual storytelling, performance, installazione, fotomontaggio, animazione in stop motion, ecc.</i>	Il Padlet "Atelier digitale" permette di creare un museo virtuale documentando tutte le attività svolte e permettendo anche alle famiglie di osservare quanto sperimentato e realizzato in classe dai propri figli e dalle proprie figlie.

<p><b>AUTRICI/AUTORI</b></p> <p>Nome del gruppo: MALF</p>	<p><b>Nomi e Cognomi, Ruolo</b></p> <p><b>Lavinia Palladino:</b> definizione generale delle attività, progettazione dell'uscita a Musaba, valutazione formativa e definizione dell'output. Progettazione della terza fase con la realizzazione dell'arte Notan, delle attività sulla simmetria, descrizione della sesta fase "Il museo degli animali artistici" e scrittura dell'output. Predisposizione delle sezioni del Padlet per caricare le foto dei modellini realizzati; inserimento delle foto sul padlet "Atelier digitale" relative alla "fase 3 - Dall'arte Notan alla simmetria" e "fase 6 - Il museo degli animali artistici".</p> <p><b>Ragone Maria Maddalena:</b> definizione generale delle attività, progettazione dell'uscita a Musaba, valutazione formativa e definizione dell'output. Progettazione della fase 4 " Il mio leporello: scopriamo forme e linee". Attività manipolativa e inclusiva. Predisposizione del Padlet per caricare le foto dei modellini realizzati e dei materiali utilizzati.</p> <p><b>Tarantino Amalia:</b> definizione generale delle attività, progettazione dell'uscita a Musaba, valutazione formativa e definizione dell'output. Progettazione della seconda fase " I colori di Mondrian". Predisposizione del Padlet per caricare le foto dei modellini realizzati.</p> <p><b>Federica Valotta:</b> definizione generale delle attività, progettazione dell'uscita a Musaba, valutazione formativa e definizione dell'output. Progettazione della prima fase con la scoperta sensoriale di un quadro di Kandinsky, scoperta dell'uso delle principali forme geometriche. Predisposizione del Padlet per caricare le foto dei modellini realizzati, inserimento delle foto sul padlet "Atelier digitale" relative alla fase 1.</p>	
---	---	--

