

## SCHEDA DI PROGETTAZIONE LABORATORIO ARTS EDUCATION

<b>DESTINATARI</b>	Le attività sono destinate ad una classe quarta della scuola primaria composta da 22 alunni di cui un bambino con disabilità. Il gruppo classe è molto unito, non prevalgono gruppi al suo interno, ciascuno è in piena interazione con l'altro, arricchendosi e aiutandosi vicendevolmente.	
<b>ARGOMENTI/TEMI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il testo fantastico</li> <li>- Le opere di Marc Chagall</li> </ul>	
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Produrre semplici testi narrativi e descrittivi partendo dalla lettura delle opere d'arte</li> <li>- Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio</li> <li>- Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte.</li> </ul>	
<b>SPAZIO</b>	<b>FISICO Interno</b> <i>(aula, laboratorio multimediale...)</i>	Aula, laboratorio multimediale
<b>MATERIALI</b> <i>(pennarelli, matite colorate, pastelli, cartoncini, libri d'arte, foto, video, computer, materiali da riciclo, argilla ...)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-LIM</li> <li>-Post-it</li> <li>-Materiali da cancelleria</li> <li>-Libro "Grammatica della fantasia" Gianni Rodari</li> <li>-Fogli, cartoncini</li> <li>-Materiali da riciclo</li> <li>-Acquerelli</li> <li>-Colori a tempera</li> <li>-Carta velina, carta crespa</li> <li>-Pennelli</li> </ul>	
<b>TECNICHE</b> <i>(disegno, pittura a tempera, pittura su stoffa, pittura a spruzzo, collage, frottage, mosaico...)</i>	Qualsiasi tecnica che gli alunni ritengano congeniale al prodotto da realizzare	

<b>TECNOLOGIE</b> <i>(tablet, app per disegnare, dipingere, ambienti di realtà virtuale e aumentata, robotica)</i>	-Tablet o computer -LIM -Software IA -BookCreator	
<b>METODOLOGIA</b>	<b>Approccio interdisciplinare</b>	ITALIANO E ARTE E IMMAGINE
	<b>Approccio narrativo</b>	REALIZZAZIONE DI RACCONTI FANTASTICI OSSERVANDO OPERE D'ARTE
<b>TITOLO DEL PROGETTO</b>	<i>Viaggio FANTASTICO tra immagini e narrazioni</i>	
<b>FASI DEL PROGETTO</b>		
<b>1ª FASE</b>	<b>Denominazione</b>	Esplorando l'arte di Marc Chagall
	<b>Obiettivo specifico</b>	Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente
	<b>Tempo</b>	1,5h
	<b>Attività/Strumenti</b> (che tengono conto anche delle esigenze di bambine e bambini con difficoltà) ATTIVITÀ (esempi) <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</li> </ul>	<i>Attività:</i> La classe osserva alcune opere dell'artista Marc Chagall e ne analizza gli elementi principali. Durante questa fase di analisi, gli studenti partecipano a una sessione di brainstorming, dove ogni alunno scrive su un post-it un elemento che lo ha particolarmente colpito. Questo esercizio aiuta a raccogliere idee e impressioni personali, stimolando un'interpretazione individuale delle opere.  <i>Strumenti:</i> -LIM -Post-it

	<p>forme e le emozioni di un quadro o una scultura.</p> <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>	-Materiali da cancelleria
2ª FASE	<b>Denominazione</b>	Caratteri generali del racconto fantastico
	<b>Obiettivo specifico</b>	Conoscere gli elementi principali di un testo fantastico
	<b>Tempo</b>	2h
	<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</li> </ul>	<p><i>Attività:</i> L’insegnante spiega alla classe cos’è il racconto fantastico, delineando gli elementi principali. Per guidare la riflessione, l’insegnante può porre le seguenti domande alla classe:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Che cos’è secondo voi un elemento magico?</b> L’insegnante invita gli studenti a riflettere su come la magia o il soprannaturale possano essere presenti nella storia.</li> <li>2. <b>Quali sono i luoghi in cui si svolge un racconto fantastico?</b> Si chiedono agli studenti di pensare a come i luoghi possano essere sia verosimili che immaginari, e come questa combinazione influisca sulla narrazione.</li> <li>3. <b>Il tempo è indefinito o definito?</b> L’insegnante stimola una discussione su come il tempo non abbia sempre un inizio o una fine ben definita, creando così un’atmosfera misteriosa.</li> <li>4. <b>Che cosa rende i fatti irreali in un racconto fantastico?</b> Si invita la classe a</li> </ol>

	chi ha difficoltà visive.	<p>riflettere su come gli eventi che accadono in queste storie siano spesso impossibili o straordinari, e come ciò contribuisca al carattere fantastico del racconto.</p> <p>Attraverso queste domande, l'insegnante aiuta gli studenti a comprendere e a identificare gli elementi che caratterizzano il genere del racconto fantastico.</p> <p><i>Strumenti:</i> -LIM per la proiezione di slides realizzate dall'insegnante</p>
<b>3ª FASE</b>	<b>Denominazione</b>	Binomi fantastici ispirati a Chagall
	<b>Obiettivo specifico</b>	Produrre semplici testi narrativi
	<b>Tempo</b>	3h
	<p><b>Attività/Strumenti</b> (che tengono conto anche delle esigenze di bambine e bambini con difficoltà) 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> </ul>	<p><i>Attività:</i> L'insegnante introduce una nuova tecnica creativa ispirata a Gianni Rodari attraverso la lettura di una parte del libro "La grammatica della fantasia".</p> <p>Successivamente si divide la classe in coppie. Ogni coppia crea un racconto fantastico combinando due elementi individuati (binomio fantastico) durante l'osservazione delle opere dell'artista.</p> <p>Un esempio di binomio fantastico potrebbe essere: "un cavallo volante e "una città sommersa".</p> <p>Questi due elementi, combinati, potrebbero ispirare un racconto fantastico in cui un cavallo con ali guida un gruppo di avventurieri alla scoperta di una città misteriosa nascosta sotto il mare.</p> <p>Nella realizzazione del racconto fantastico gli alunni dovranno attenersi alle caratteristiche</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <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>dello stesso studiate precedentemente.</p> <p><i>Strumenti:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Materiale da cancelleria</li> <li>-Libro “Grammatica della fantasia” Gianni Rodari</li> </ul>
<b>4° FASE</b>	<b>Denominazione</b>	Laboratorio artistico
	<b>Obiettivo specifico</b>	Realizzare produzioni creative originali utilizzando tecniche e strumenti diversi
	<b>Tempo</b>	2h
	<p><b>Attività/Strumenti</b>          (che tengono conto anche delle esigenze di bambine e bambini con difficoltà)          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>Danza e movimento</i> per interpretare con il corpo le linee, le forme e le emozioni di un quadro o una scultura.</p> <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><i>Attività:</i> Ogni coppia crea un'opera d'arte ispirata al racconto fantastico che ha inventato.</p> <p><i>Strumenti:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Fogli, cartoncini</li> <li>-Materiale da cancelleria</li> <li>-Materiali da riciclo</li> <li>-Acquerelli</li> <li>-Colori a tempera</li> <li>-Carta velina, carta crespa</li> <li>-Pennelli</li> </ul>
<b>5° FASE</b>	<b>Denominazione</b>	La nostra storia

	<b>Obiettivo specifico</b>	-Sviluppare in maniera condivisa una narrazione collettiva -Sperimentare l'uso dell'intelligenza artificiale per unire storie individuali in un racconto collettivo
	<b>Tempo</b>	3h
	<b>Attività/Strumenti</b> (che tengono conto anche delle esigenze di bambine e bambini con difficoltà) ATTIVITÀ (esempi) - <i>Elaborazione dell'immagine</i> attraverso tecniche diverse come collage, pittura, digital art, ecc.). - <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) - <i>Racconto per immagini</i> , creando una sequenza narrativa ispirata a un'opera d'arte, utilizzando il fumetto o la fotografia. - <i>Gioco delle emozioni</i> basato sull'associazione di colori, suoni o movimenti a emozioni provate osservando un'opera d'arte. <i>Danza e movimento</i> per interpretare con il corpo le linee, le forme e le emozioni di un quadro o una scultura. STRUMENTI (esempi) - <i>Scheda di approfondimento</i> con materiale visivo e testuale adattato con immagini, testi semplificati, simboli) - <i>Materiali multisensoriali</i> - <i>Strumenti digitali</i> – app per disegnare, creare collage o animazioni per chi ha difficoltà motorie. - <i>Audiodescrizioni</i> che guidano l'osservazione dell'opera per chi ha difficoltà visive.	<i>Attività:</i> In grande gruppo, la classe si riunisce per individuare un filo conduttore che colleghi le storie create dalle diverse coppie. L'obiettivo è costruire un'opera collettiva, cioè un unico racconto che unisca i vari elementi delle storie individuali. L'insegnante guida il processo, utilizzando l'intelligenza artificiale come strumento collaborativo insieme agli alunni. Attraverso l'uso di questa tecnologia, gli studenti sono coinvolti nella creazione di connessioni tra i racconti, arricchendo la narrazione finale con nuovi spunti e idee. Questo approccio permette di intrecciare in modo creativo le diverse storie, dando vita a una trama unica che racchiude le intuizioni di ogni coppia.  <i>Strumenti:</i> -IA -Computer -LIM -Tablet
<b>VALUTAZIONE</b>	<b>Contestualizzazione</b>	Quinta fase – lavoro collettivo
	<b>Imprevisti</b>	L'imprevisto potrebbe essere il seguente: gli alunni non riescano ad individuare un filo conduttore che unisca le storie create dalle diverse coppie.
	<b>Nuove risorse</b>	Sarà cura dell'insegnante utilizzare insieme agli

		alunni la risorsa digitale IA.
<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>	<b>Libro digitale inclusivo:</b> Il gruppo classe creerà un libro digitale inclusivo contenente la storia collettiva, arricchita dalle illustrazioni realizzate durante il laboratorio artistico dalle diverse coppie. Per rendere il prodotto maggiormente accessibile e inclusivo, gli alunni inseriranno altresì delle tracce audio in cui leggono il testo realizzato. Questa modalità consentirà a tutti gli alunni, indipendentemente dalle loro preferenze o necessità, di accedere alla storia attraverso diversi canali sensoriali, favorendo la partecipazione attiva e l'apprendimento.
<b>AUTRICI/AUTORI</b>	<b>Nomi e Cognomi, Ruolo</b>	Navarini Chiara, Ricercatrice di fonti Randazzo Maria, Ricercatrice di fonti Renno Jessica, Editor Russo Aurora, Responsabile degli aspetti comunicativi Vinciguerra Mariassunta, Editor