

SCHEDA DI PROGETTAZIONE LABORATORIO ARTS EDUCATION

DESTINATARI	Classe 5° di una scuola primaria di Bologna in cui è inserito un alunno con disturbo evolutivo misto.	
ARGOMENTI/TEMI	Il progetto nasce dalla volontà di creare un percorso didattico incentrato sull'identità mediante lo studio e la realizzazione di ritratti, autoritratti, con tecniche classiche e innovative.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita. • Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. • Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte. • Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo. • Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione. 	
SPAZIO	FISICO Interno (aula, laboratorio multimediale...)	Aula, laboratorio di arte della scuola, aula informatica.
	FISICO Esterno (giardino, cortile, museo, biblioteca...)	Museo San Domenico di Forlì e giardino della scuola.
	DIGITALE	Sito <i>Craiyon</i> .
MATERIALI (pennarelli, matite colorate, pastelli, cartoncini, libri d'arte, foto, video, computer, materiali da riciclo, argilla...)	<p>Per lo svolgimento dei vari incontri del progetto, la lista di materiali necessari è la seguente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Carta • Penne • Matite colorate • Quaderni • LIM • Specchi • Tele • Colori ad olio 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Pennelli • Matite • Gomme • Cartoncini bianchi • Computer • Cellulare • Stampante • Forbici • Scotch 	
TECNICHE <i>(disegno, pittura a tempera, pittura su stoffa, pittura a spruzzo, collage, frottage, mosaico...)</i>	Nel corso degli incontri, sono state sperimentate molteplici tecniche artistiche, quali: <ul style="list-style-type: none"> • Fumetto • See-Think-Wonder • Pittura su tela con colori ad olio • Disegno a matita • Immagini create digitalmente • Collage 	
TECNOLOGIE <i>(tablet, app per disegnare, dipingere, ambienti di realtà virtuale e aumentata, robotica)</i>	Tra le tecnologie utilizzate negli incontri del progetto ci sono: <ul style="list-style-type: none"> • Il sito <i>Craiyon</i> • La fotocamera del cellulare dell'insegnante 	
METODOLOGIA	Approccio interdisciplinare	Il progetto è strutturato in ottica interdisciplinare per cui, oltre ad interessare la disciplina Arte e Immagine, coinvolge anche le discipline di Italiano e Tecnologia.
	Approccio sensoriale/corporeo	
	Approccio narrativo	L'approccio narrativo viene promosso dall'attività di osservazione e descrizione del quadro mediante la modalità See-Think-Wonder e nella descrizione di ciò che potrebbe esserci nell'estensione del quadro (fase 2).
	Approccio ludico	
TITOLO DEL PROGETTO	RACCONTI D'ARTE: PIÙ MODI DI ESSERE ME	

FASI DEL PROGETTO		
1^a fase -	Denominazione	Chiacchiere d'arte!
	Obiettivo specifico	<ul style="list-style-type: none"> Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione.
	Tempo	8 ore al museo San Domenico di Forlì.
	Attività/Strumenti (che tengono conto anche delle esigenze di bambine e bambini con difficoltà) ATTIVITÀ (esempi) <ul style="list-style-type: none"> - <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) <ul style="list-style-type: none"> - <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. 	La classe si reca alla mostra “ <i>Il ritratto dell'artista. Il volto, la maschera, il selfie</i> ” nel museo San Domenico di Forlì, che presenta numerosi ritratti e autoritratti. Terminata la visita della mostra, la classe viene invitata a partecipare ad un'attività laboratoriale. L'obiettivo dell'attività è dare voce a un volto incontrato nella mostra, per sottolineare che i volti e le loro espressioni dicono molto anche senza parole. L'insegnante divide la classe in piccoli gruppi e distribuisce a ciascuno di essi una fedele riproduzione dei quadri scelti in formato A4: “ <i>Autoritratto</i> ” di Mario Sironi (1906) e “ <i>Autoritratto</i> ” di Juana Romani (1895 circa). Ogni gruppo deve “dare voce” al personaggio del loro quadro tramite l'aggiunta di elementi fumettistici realizzati con carta e penna. Al termine dell'attività ogni gruppo presenta al resto della classe il proprio prodotto finale. Per svolgere questa attività, i materiali utilizzati sono: carta, penna e colori.

2 ^a fase	Denominazione	Sguardo d'artista: con gli occhi di Van Gogh!
	Obiettivo specifico	<ul style="list-style-type: none"> • Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. • Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e storici del linguaggio visivo (linee-colori-forma-volume-peso-spazio), individuando il loro significato espressivo.
	Tempo	3 ore in aula.
	Attività/Strumenti (che tengono conto anche delle esigenze di bambine e bambini con difficoltà) ATTIVITÀ (esempi) <ul style="list-style-type: none"> - <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) <ul style="list-style-type: none"> - <i>Scheda di approfondimento</i> con materiale visivo e testuale adattato con immagini, testi semplificati, simboli) 	La seguente attività si concentra sull'analisi di un quadro di Van Gogh, " <i>Autoritratto con cappello di feltro grigio</i> " del 1887. L'insegnante proietta sulla LIM il dipinto e propone l'analisi del quadro attraverso la tecnica SEE-THINK-WONDER. Per la prima parte dell'attività (SEE), l'insegnante mostra alla classe il quadro capovolto e chiede di descrivere in maniera quanto più oggettiva possibile quello che vedono. La seconda fase dell'attività (THINK) prevede che i bambini forniscano un'interpretazione di quanto osservato, con il supporto di domande guida da parte della docente (es. Che cosa pensi stia accadendo?). Nella terza fase (WONDER), gli alunni espongono le domande che il quadro ha suscitato loro. Successivamente, la docente distribuisce ad ogni alunno una fotocopia raffigurante l'opera d'arte

	<ul style="list-style-type: none"> - <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. 	<p>appena analizzata. Chiede loro di attaccarla sul quaderno e realizzare una breve descrizione scritta di quello che può esserci fuori dai margini dell’opera.</p> <p>Per svolgere questa attività, gli strumenti utilizzati sono: LIM, penne e quaderni.</p>
3^a fase	Denominazione	Tra linee e colori: come mi vedo alla Picasso!
	Obiettivo specifico	<ul style="list-style-type: none"> • Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici osservando immagini ed opere d’arte.
	Tempo	2 ore nel laboratorio di arte della scuola.
	Attività/Strumenti (che tengono conto anche delle esigenze di bambine e bambini con difficoltà) ATTIVITÀ (esempi) <ul style="list-style-type: none"> - <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) <ul style="list-style-type: none"> - <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. 	<p>La seguente attività si concentra sulla realizzazione di un autoritratto.</p> <p>L’insegnante invita gli alunni all’osservazione e all’analisi del quadro “<i>Il ritratto di Dora Maar</i>” di Picasso del 1937. Nella presentazione dell’opera, l’insegnante fa una digressione sulla biografia dell’autore, sulla corrente artistica di appartenenza e sulle principali tecniche artistiche.</p> <p>Per lo svolgimento dell’attività, ogni bambino ha a disposizione uno specchio, una tela, una tavoletta di colori ad olio e dei pennelli.</p> <p>Seguendo la stessa tecnica di Picasso, carica di forme geometriche, sfaccettature e angoli, i bambini devono realizzare un proprio autoritratto.</p> <p>Per questa attività, gli strumenti necessari sono: LIM, specchi, tele, colori ad olio, pennelli, matite e gomme.</p>

	- <i>Audiodescrizioni</i> che guidano l'osservazione dell'opera per chi ha difficoltà visive.	
VALUTAZIONE INTERMEDIA	Contestualizzazione	La valutazione formativa del progetto consiste nella compilazione sistematica di una checklist, in cui si tiene conto della partecipazione, dell'attenzione, della motivazione, nella collaborazione nei lavori in coppie e del rispetto dei materiali.
	Imprevisti	Tra gli imprevisti si tiene conto che la metodologia See-Think-Wonder potrebbe risultare troppo complessa per i bambini, essendo la prima volta che viene impiegata in un'attività didattica.
	Nuove risorse	L'insegnante, durante l'attività prevista nella fase 2, guida gli alunni nell'osservazione dell'opera proponendo loro alcune domande stimolo.
4ª fase	Denominazione	Faccia a faccia: ritratti di coppia!
	Obiettivo specifico	<ul style="list-style-type: none"> • Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte.
	Tempo	2 ore in aula.
	Attività/Strumenti (che tengono conto anche delle esigenze di bambine e bambini con difficoltà) ATTIVITÀ (esempi) <ul style="list-style-type: none"> - <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) 	<p>La seguente attività si concentra sulla realizzazione di un ritratto.</p> <p>L'insegnante invita gli alunni all'osservazione e all'analisi del quadro <i>“Ragazza con l'orecchino di perla”</i> di Johannes Vermeer, del 1665.</p> <p>La scelta del quadro è dovuta al fatto che l'artista presta un'attenzione particolare alla resa realistica degli oggetti e del volto.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - <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. <p>STRUMENTI (esempi)</p> <ul style="list-style-type: none"> - <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. 	<p>La docente organizza lo spazio disponendo i banchi speculari e divide i bambini a coppie. Chiede loro di rappresentare, il più fedelmente possibile, il compagno focalizzando l'attenzione su un particolare che lo contraddistingue. Per realizzare l'attività, i materiali richiesti sono: LIM, cartoncini e matite colorate.</p>
FASE 5	Denominazione	Compagni Digitali: Descriviamo i Nostri Amici con l'Intelligenza Artificiale!
	Obiettivo specifico	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.
	Tempo	2 ore in aula informatica.
	<p>Attività/Strumenti (che tengono conto anche delle esigenze di bambine e bambini con difficoltà) ATTIVITÀ (esempi)</p> <ul style="list-style-type: none"> - <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. 	<p>La docente accompagna gli studenti in aula informatica e presenta loro il sito <i>Craiyon</i>, utile per la generazione di foto con l'intelligenza artificiale.</p> <p>L'insegnante divide la classe a coppie, diverse da quelle dell'attività precedente.</p> <p>Si chiede ai bambini di scrivere nell'apposita sezione una descrizione accurata del compagno e vedere quale immagine viene generata dal sito. La stessa immagine può essere modificata più volte aggiungendo dettagli descrittivi per favorire l'aderenza alla realtà.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - <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. <p>STRUMENTI (esempi)</p> <ul style="list-style-type: none"> - <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. 	<p>Tutte le immagini vengono scaricate, stampate e comparate con i ritratti realizzati nelle attività precedenti.</p> <p>In seguito, si procede all'analisi delle similitudini e delle differenze tra un ritratto realizzato dall'uomo e un'immagine generata da un simulatore di realtà.</p> <p>Per la realizzazione dell'attività, sono necessari i computer e i ritratti dei bambini.</p>
FASE 6	Denominazione	A faccia a faccia: tra disegno e fotografia.
	Obiettivo specifico	<ul style="list-style-type: none"> • Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali.
	Tempo	3 ore divise tra aula della classe e giardino della scuola.
	<p>Attività/Strumenti (che tengono conto anche delle esigenze di bambine e bambini con difficoltà)</p> <p>ATTIVITÀ (esempi)</p> <ul style="list-style-type: none"> - <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. 	<p>In aula, l'insegnante introduce ai bambini il passaggio storico dal ritratto alla nascita della fotografia con il supporto di immagini proiettate alla LIM.</p> <p>Poi, la classe si sposta nel giardino scolastico dove ogni studente viene fotografato dall'insegnante.</p> <p>Successivamente, le foto vengono stampate, tagliate simmetricamente e incollate sulla metà del volto del ritratto corrispondente.</p> <p>In seguito, la classe ritorna in aula e si dedica alla creazione di un cartellone dal titolo “<i>A faccia a faccia: tra disegno e fotografia</i>” in cui vengono riportati tutti gli artefatti realizzati nelle precedenti attività.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Danza e movimento</i> per interpretare con il corpo le linee, le forme e le emozioni di un quadro o una scultura. <p>STRUMENTI (esempi)</p> <ul style="list-style-type: none"> - <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. 	<p>Per questa fase operativa, i materiali necessari sono: LIM, fotocamera del cellulare, stampante, forbici, scotch e ritratti precedentemente realizzati.</p>
OUTPUT	<p>Tipologia di prodotto</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>book di disegni, cartellone/poster, visual storytelling, performance, installazione, fotomontaggio, animazione in stop motion, ecc.</i> 	<p>Il prodotto finale del progetto consisterà in una mostra in cui saranno esposti tutti gli artefatti realizzati durante i vari incontri.</p> <p>Saranno gli alunni stessi a gestire la presentazione al pubblico, coinvolgendo le famiglie e l’intera comunità scolastica, in un’ottica di comunità educante.</p> <p>I bambini avranno il compito di illustrare il percorso svolto, immedesimandosi nel ruolo di curatori di mostre.</p>
AUTRICI/AUTORI	<p>Nomi e Cognomi, Ruolo</p>	<p>Squillaci Francesca: Impostazione della scheda di progettazione della Sala Bianca e co-progettazione delle attività didattiche</p> <p>Tognoni Simona: Impostazione della scheda di progettazione e co-progettazione delle attività didattiche</p> <p>Varotti Elena: Impostazione e cura della Sala Bianca e co-progettazione delle attività didattiche.</p> <p>Vecchio Claudia: Impostazione della scheda di progettazione della Sala Bianca e co-progettazione delle attività didattiche</p>

		Zaccardelli Alessia: Impostazione della scheda di progettazione e co-progettazione delle attività didattiche
--	--	---