

SCHEDA DI PROGETTAZIONE
LABORATORIO ARTS EDUCATION

DESTINATARI	Classe quarta di scuola primaria	
ARGOMENTI/TEMI	Inquinamento degli ecosistemi Osservazione e analisi di immagini La tecnica del fumetto	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	<p>ARTE E IMMAGINE <i>Esprimersi e comunicare:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. - Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte. <p><i>Osservare e leggere le immagini:</i></p> <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. <p>ITALIANO <i>Scrittura</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Sperimentare (...) diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le soluzioni grafiche alla forma testuale scelta e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali. <p>EDUCAZIONE CIVICA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere, a partire dagli ecosistemi del proprio territorio, le trasformazioni ambientali ed urbane dovute alle azioni dell'uomo; mettere in atto comportamenti alla propria portata che riducano l'impatto negativo delle attività quotidiane sull'ambiente e sul decoro urbano. 	
SPAZIO	FISICO Interno <i>(aula, laboratorio multimediale...)</i>	Aula Laboratorio di informatica Atrio della scuola

	FISICO Esterno <i>(giardino, cortile, museo, biblioteca...)</i>	
	DIGITALE	Book Creator (per il fumetto digitale) Audacity (per la registrazione e creazione delle tracce audio) Youtube (per la visione del tutorial sul fumetto)
MATERIALI <i>(pennarelli, matite colorate, pastelli, cartoncini, libri d'arte, foto, video, computer, materiali da riciclo, argilla ...)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Foto fornite dall'insegnante (National Geographic 06.2018) che ritraggono animali e persone che vivono in ambienti inquinati, in formato digitale e cartaceo - Fogli bianchi A4 e A3 - Cartoncini bianchi A4 - Cartelloni bianchi e colorati - One pager preimpostato in foglio A4 - Penne - Matite - Matite colorate - Pennarelli - Cartoncini colorati - Riviste - Forbici - Colla stick - Colla vinilica - Colla a caldo (per delineare i bordi in rilievo) - Pennelli - Materiali di riciclo (piccoli oggetti di plastica, pezzi di stoffa, rotoli di scottex, cartone, ...) - Colori a dita / Colori a tempera - Esempi di libri di fumetti e riviste cartacee naturalistiche disponibili nella biblioteca della scuola - Digital Board - Computer / Tablet 	
TECNICHE <i>(disegno, pittura a tempera, pittura su stoffa, pittura a spruzzo, collage, frottage, mosaico...)</i>	Disegno Coloritura a matita Collage (tecnica mista) Pittura a tempera	
TECNOLOGIE	Digital Board / PC / Tablet Book Creator	

<i>(tablet, app per disegnare, dipingere, ambienti di realtà virtuale e aumentata, robotica)</i>		
METODOLOGIA	Approccio interdisciplinare	Il progetto si attua in modo trasversale alle seguenti discipline: - Arte e Immagine - Italiano - Educazione Civica
	Approccio sensoriale/corporeo	Manipolazione di diversi materiali per la realizzazione del fumetto con tecnica mista in rilievo. Questo aiuta anche lo sviluppo della motricità fine.
	Approccio narrativo	Viene proposta la modalità di lavoro “See, Think, Wonder” basata sull’osservazione dell’immagine, la successiva riflessione sul contenuto veicolato e infine, l’esplicitazione delle domande che suscita. Il fumetto viene utilizzato come espediente narrativo: a partire dalle immagini, si costruisce un racconto.
	Approccio ludico	
TITOLO DEL PROGETTO	VOCI DAL FUTURO - Il fumetto che racconta i cambiamenti del nostro tempo	
FASI DEL PROGETTO	Il progetto si delinea in 3 macro fasi, ognuna delle quali è suddivisa in una parte più teorica e una più pratica. La durata totale del progetto è di 10 ore.	
1ª fase	Denominazione	<i>Gino al National Geographic</i>
	Obiettivo specifico	L’alunno osserva con consapevolezza un’immagine e ne riconosce gli elementi fondamentali.
	Tempo	2 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.

1°Attività

Arrivo in classe del personaggio mediatore Gino, un simpatico alieno con cui la classe ha già viaggiato attraverso gli ecosistemi. *Proiezione di fotografie* (National Geographic) alla Digital Board. Attraverso domande stimolo dell'insegnante e basandosi sul metodo “*See, Think, Wonder*”, gli alunni, in grande gruppo, sono portati a riflettere su ciò che vedono. Inizialmente si descrive in maniera oggettiva l'immagine e successivamente si prova a darne un'interpretazione. Infine, si stimola la *discussione* tra gli alunni a partire dagli interrogativi che sono emersi dall'osservazione e dall'analisi delle fotografie proposte.

Strumenti:

- Fotografie digitali selezionate dall'insegnante
- Digital Board

2°Attività

La classe è divisa in piccoli gruppi da 3/4 bambini. A ogni gruppo viene assegnata un'immagine stampata simile a quelle precedentemente analizzate in grande gruppo. In autonomia, gli viene richiesto di ripetere le fasi del “*See, Think, Wonder*”, producendo una *One Pager* (con un modello preimpostato dall'insegnante). Tutti i prodotti dei gruppi (fotografia e relativo One Pager) vengono appesi nel corridoio per creare una mostra accessibile a tutti i compagni.

Strumenti:

- Modello One Pager preimpostato

VALUTAZIONE INTERMEDIA	Contestualizzazione	<ul style="list-style-type: none"> - La valutazione formativa riguarda la creazione della One Pager in piccolo gruppo, per verificare che gli alunni abbiano compreso l'utilizzo della metodologia "See, Think, Wonder" e la sappiano applicare a un'immagine non nota.
	Imprevisti	<ul style="list-style-type: none"> - La metodologia risulta difficile da riprodurre nei piccoli gruppi in autonomia. - I bambini faticano a collaborare tra loro e ad ascoltarsi, lasciando il giusto spazio a tutti.
	Nuove risorse	<ul style="list-style-type: none"> - L'insegnante prevede di muoversi tra i gruppi durante il lavoro di apprendimento collaborativo. - Si fornisce ad ogni gruppo un elenco di domande stimolo come scheletro per costruire la propria One Pager. - L'insegnante assegna dei ruoli prestabiliti a ciascun membro del gruppo, in modo che ognuno abbia il suo compito.
2ª fase	Denominazione	<i>Gino incontra il fumetto</i>
	Obiettivo specifico	L'alunno costruisce un fumetto, con tecnica mista per comunicare un messaggio.
	Tempo	2 ore
	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 	1ª Attività Gli insegnanti presentano alla classe un tutorial su YouTube sulla realizzazione di un fumetto. Il video viene mostrato alla Digital Board. Strumenti: <ul style="list-style-type: none"> - Digital Board - Video tutorial su Youtube - Connessione Internet

	<p>un'opera, completando l'immagine con tecniche diverse)</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 	<p>2°Attività</p> <p>Partendo dall'immagine assegnata, ogni gruppo integra il personaggio mediatore “Gino” al suo interno. Attraverso il metodo narrativo del fumetto, il mediatore interagisce con i soggetti presenti nella fotografia (animali, persone, ecc.), dando vita a un dialogo inerente all'ambiente in cui si trovano e alle sue problematiche.</p> <p>Strumenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fotografie cartacee - Cartoncini bianchi A4 - Fogli bianchi A4 - Colori a matita - Pennarelli - Colori a dita / a tempera - Matite e gomme - Forbici - Riviste - Colla (stick e vinilica) - Fantasia
<p>VALUTAZIONE INTERMEDIA</p>	<p>Contestualizzazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La valutazione formativa riguarda la creazione della singola vignetta in piccolo gruppo, per verificare che gli alunni abbiano compreso il concetto di fumetto come strumento narrativo e gli elementi che la compongono.
	<p>Imprevisti</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gli alunni presentano difficoltà nella realizzazione del fumetto all'interno dei gruppi, perché faticano ad unire gli elementi grafici, linguistici e tecnici del fumetto. - I bambini faticano a collaborare tra loro nella scelta dei dialoghi da assegnare ai soggetti dell'immagine.

	Nuove risorse	<ul style="list-style-type: none"> - L'attività è prevista in un orario in cui più insegnanti lavorano in compresenza. - Le insegnanti si muovono tra i gruppi durante il lavoro di apprendimento collaborativo. - L'insegnante assegna dei ruoli prestabiliti a ciascun membro del gruppo, in modo che ognuno abbia il suo compito. - Come esempio a cui ispirarsi, si forniscono agli alunni alcune copie della rivista mensile del National Geographic e alcuni esempi di fumetti (es. Topolino). Questi testi sono presi in prestito dalla biblioteca scolastica e vengono tenuti in classe per permetterne la consultazione libera.
3^a fase	Denominazione	<i>Gino incontra gli ecosistemi inquinati</i>
	Obiettivo specifico	Gli alunni creano un fumetto condiviso, nella modalità sia tattile sia digitale.
	Tempo	6 ore
	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. 	1°attività Ciascun gruppo espone ai compagni il proprio elaborato e insieme si costruisce un'unica storia a fumetti in cui il personaggio mediatore Gino visita diversi ecosistemi inquinati. Strumenti: <ul style="list-style-type: none"> - Fumetti creati in piccolo gruppo - Story board del fumetto condiviso 2° attività La classe viene divisa a metà per la realizzazione di un doppio prodotto finale di classe. I due gruppi vengono scelti in base agli interessi e ai punti di forza di ogni alunno.

- *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.

Il primo gruppo si occupa di riprodurre l'intero fumetto su poster, utilizzando la tecnica del collage. Si utilizzeranno materiali di riciclo (come cartone, rotoli di scottex, piccoli oggetti di plastica, pezzi di stoffa, ...) per rendere il prodotto tattile e maggiormente accessibile da tutti. Il fumetto tattile verrà esposto nell'atrio della scuola come installazione murale.

Il secondo gruppo, invece, si focalizzerà sulla versione digitale del fumetto, utilizzando il programma *Book Creator*. Nell'aula di informatica, avendo a disposizione computer e tablet, gli alunni digitalizzeranno l'elaborato aggiungendo tracce audio (prodotte con il programma gratuito Audacity) per dar voce ai personaggi.

Strumenti:

- Cartelloni
- Matite
- Matite colorate
- Pennarelli
- Cartoncini colorati
- Riviste
- Forbici
- Colla stick
- Colla vinilica
- Pennelli
- Materiali di riciclo (piccoli oggetti di plastica, pezzi di stoffa, rotoli di scottex, cartone, ...)
- Colori a dita
- Colla a caldo (per delineare i bordi in rilievo)
- Computer / Tablet

<p>OUTPUT</p>	<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 progetto prevede la realizzazione di due prodotti finali:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Installazione murale nell'atrio della scuola del fumetto tattile realizzato su poster. - Book Creator di classe condiviso con i genitori.
<p>AUTRICI/AUTORI</p>	<p>Nomi e Cognomi, Ruolo</p>	<p>Martina Musilli: realizzazione della parte grafica e del template del One Pager, stesura del progetto (fase 2)</p> <p>Francesca Prata: proposta fotografie del National Geographic e stesura del progetto (fase 1 e 3)</p> <p>Daniela Romboli: stesura del progetto (fase 1 e 3), controllo finale</p> <p>Luca Supino: proposta del template del One Pager, stesura del progetto (fase 2)</p> <p>Niccolò Zanobbi: spiegazione delle tecniche grafico-artistiche, ricerca di materiale digitale, stesura del progetto (fase 2)</p>