PROGETTO	**COMUNICARTE**	
Scuola primaria *don Primo Mazzolari* di Bozzolo **Scuola primaria *papa Giovanni XXIII* di Rivarolo Mantovano** **Scuola primaria *Cristoforo Colombo* di San Martino dall'Argine**	classi coinvolte	Tutte le classi

Titolo	ComunicArte: attività laboratoriali di apprendimento creativo
docente referente	Bodini Mariella (plesso scolastico di Rivarolo Mantovano), Lanfranchi Milena (plesso scolastico di San Martino dall'Argine), Tagliasacchi Noemi (plesso scolastico di Bozzolo)
esperto/i esterno/i	-
enti o associazioni territoriali coinvolte	-
disciplina/e di riferimento	Italiano, arte e immagine, musica, educazione fisica e/o altre discipline* L'attività laboratoriale coinvolge trasversalmente tutte le discipline. (Per esempio una lezione di storia può diventare una performance relativa all'organizzazione sociale e politica della Polis o una lezione di cultura inglese una performance in cui gli allievi immaginano di essere turisti a Londra). Si tratta di utilizzare molteplici mediatori e far leva sulle loro inclinazioni.
periodo di realizzazione e tempi	15 ore complessive nel corso dell'anno scolastico, preferibilmente in orario pomeridiano
competenze chiave europee	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. Competenza imprenditoriale. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.

Classi I	
dimensioni di competenza	Comprende testi orali Organizza le informazioni e le conoscenze Rielabora in modo creativo testi, immagini, musiche e movimenti per esprimere idee e per comunicare esperienze Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche (motorie, artistiche e musicali) Acquisisce crescente fiducia nelle proprie capacità Acquisisce strumentalità di base per migliorare l'autonomia sia negli aspetti cognitivi che organizzativi

Classi II	
dimensioni di competenza	Comprende testi orali Organizza le informazioni e le conoscenze Riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria Rielabora in modo creativo testi, immagini, musiche e movimenti per esprimere idee e per comunicare esperienze Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche (motorie, artistiche e musicali) Acquisisce crescente fiducia nelle proprie capacità Consolida strumentalità di base per migliorare l'autonomia sia negli aspetti cognitivi che organizzativi

Classi III	
dimensioni di competenza	Comprende testi orali e diretti Organizza le informazioni e le conoscenze Riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria Costruisce ragionamenti, formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee. Rielabora in modo creativo testi, immagini, musiche e movimenti per esprimere idee e per comunicare esperienze Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche organizza il proprio lavoro e lo porta a termine in tempi adeguati formula giudizi inerenti al proprio lavoro

Classi IV e V	
dimensioni di competenza	Comprende testi orali e diretti Organizza le informazioni e le conoscenze Riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria Costruisce ragionamenti, formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee. Rielabora in modo creativo testi, immagini, musiche e movimenti per esprimere idee e per comunicare esperienze Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche Sa portare a termine il proprio lavoro Ricava le principali informazioni da un'esperienza

fase di lavoro	Attività	docente/i coinvolto/i	tempi
1	**Il docente analizza i bisogni** (bisogno di esprimere idee, ordinare logicamente, relazionarsi, trovare strategie per riferire/rielaborare contenuti…).		
2	**Il docente,** attraverso conversazioni, promuove un confronto sulla rielaborazione di un contenuto scelto (es. fiaba, testo del problema, quadro di civiltà, fonti storiche ecc.) e problematizza accogliendo ipotesi risolutive. **Gli alunni** partecipano alle conversazioni e formulano ipotesi.		
3	**Il docente** promuove alternanza di attività operativo-cognitive (per esempio modalità artistiche per esprimersi) e attività fruitivo-critiche (per esempio rappresentazioni/semplici performance per interiorizzare concetti e idee). **Gli alunni** esprimono preferenze e considerazioni in merito alle strategie utilizzate.		
4	**Verifica:** breve questionario somministrato ai docenti per rilevare le pratiche, le osservazioni e i prodotti; lettura e interpretazione, attraverso l'uso di linguaggi non verbali di un racconto comune, somministrato a tutti gli allievi delle classi del medesimo anno di corso.		
approccio metodologico	Role playing (per immedesimarsi nelle situazioni e confrontare vari punti di vista); brainstorming (per far confrontare le idee dei ragazzi in relazione a un argomento/input); learning by doing ("come fare a" anziché "conoscere che"); manipolazione di materiali; smontaggio e manipolazione di immagini; suggestioni creative (partendo da una situazione immaginare sviluppi alternativi);		
modalità di verifica	Produzione, rielaborazione di testi ed immagini / performance.		

Laboratorio opzionale / facoltativo – classi I e II

Il laboratorio, opzionale / facoltativo, si svolge in orario pomeridiano extracurricolare ed è destinato agli allievi delle classi I e II.

dimensioni di competenza	**competenza matematica e competenza in tecnologie:** Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche (potenziamento anche lessicale) **Competenza imprenditoriale** Progetta e costruisce modelli geometrici concreti di vario tipo. **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali** Rielabora in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici). **Dimensione intersoggettiva:** Acquisisce strumentalità di base per migliorare l'autonomia sia negli aspetti cognitivi che organizzativi

fase di lavoro**	Attività	docente/i coinvolto/i	tempi
1	Presentazione di opere d'arte (es: P. Klee, Matisse, Kandinsky) e narrative adatte ad introdurre i concetti di spazio, figure, contorno.	Riga Carolina, Scardaccione Alessandra, Valentini Aurora, Brazzabeni Paola, Loddi Mariangela, Zanotti Sara, Vavalà Irene, Guarneri Stefanella	Dal 7 novembre 2019 al 26 marzo 2020 (20 ore)
2	Proposte di rielaborazione/manipolazione/decodifica: stimolo alla descrizione (anche riconoscendo nella realtà e denominando le figure presenti nell'opera d'arte).		
3	Realizzazione di modelli relativi alla rappresentazione di: SPAZIO E FIGURE (dalle sagome alle figure geometriche; dal contorno al perimetro, dalla superficie all'area; isoperimetria ed equiestensione) NUMERI: didattica delle frazioni (piegature e misurazioni utili alla realizzazione di manufatti usando misure non convenzionali) RITMI: (dall'opera d'arte alla realizzazione di performance: per es: corrispondenza forma colore=schema motorio).		
4	Assemblaggio e Verifica attraverso la descrizione delle opere realizzate.		

approccio metodologico	Lettura di immagini, ascolto di testi; learning by doing (“come fare a” anziché “conoscere che”); manipolazione di materiali; smontaggio e manipolazione di immagini.
modalità di verifica	Osservazione sistematica da parte del docente (relative alle dimensioni di competenza europee); realizzazione di manufatti / opere personali descritte in modo corretto sia riguardo al prodotto che al processo.

* Il progetto, destinato agli allievi della scuola primaria, intende sviluppare diverse modalità di approccio ai contenuti con cui, attraverso il linguaggio della musica, dell’arte visiva e del movimento, gli allievi possano vivere esperienze d’apprendimento capaci di sviluppare il pensiero critico e riflessivo, nonché la ricerca di strategie per la risoluzione di problemi. Non si tratta di svolgere attività aggiuntive, né di strutturare un laboratorio a sé stante; si intende invece promuovere diverse strategie di acquisizione/consolidamento/rielaborazione di argomenti già presenti nelle progettazioni disciplinari utili al raggiungimento delle dimensioni di competenze previste. La sperimentazione di tutti i mediatori (iconico, attivo, simbolico, analogico) consente agli allievi di esercitare tutte le forme di intelligenza e scegliere la strategia privilegiata. Si pensi al rally matematico che consente l’utilizzo del corpo per misurare, di carta e forbici per costruire, di disegni per rappresentare. Il progetto intende rendere sistematici, consapevoli e verificabili anche i percorsi già in atto svolti quotidianamente in tutti gli ambiti disciplinari.

** Le fasi sono relative a ciascun processo creativo; costituiscono un’indicazione di metodo applicabili ai contenuti individuati.

RISORSE FINANZIARIE			
previsione di spesa	anno finanziario	provenienza dei fondi da utilizzare (piano per il diritto allo studio, fondo d’istituto, ecc.)	destinazione dei fondi
nessun costo			