

TITOLO

Giochi DiSegni

Laboratori espressivi per l'infanzia, per sperimentare il gesto grafico dallo scarabocchio al disegno alla scrittura.

DESCRIZIONE

Training per sperimentare con gli insegnanti della scuola dell'infanzia i giochi grafomotorii per: recuperare l'interesse alla dimensione ludica e creativa dell'attività grafica (dello scarabocchio, del disegno e anche della scrittura); acquisire le competenze necessarie a riproporre i giochi di segni nella propria programmazione scolastica; approfondire aspetti pedagogici e metodologici riguardo il valore della traccia e la sua evoluzione, anche alla luce dei mutamenti socio-culturali oggi in atto (diffusa digitalizzazione, generazione touch, ecc).

Il bisogno di segnare appartiene all'uomo, che si sente, si vede, cioè si afferma mentre segna. Il segno nasce dalla relazione con la materia che ci restituisce la nostra presenza concreta e non lascia dubbi nel sentire del bambino: è lui, la sua volontà che segna, e il suo senso di presenza si accresce. Questa esperienza è molto importante nella nostra realtà socio-culturale, sempre più razionale, funzionale e tecnologica, che rischia di dimenticare che il naturale sviluppo dell'uomo è su base sensoriale e cinestetico- motoria, che il processo di apprendimento va dal vissuto all'astratto e che per ogni progresso non sono necessarie solo le capacità cognitive ma anche le abilità corporee, la manualità e l'ascolto delle proprie spinte interne che aiuteranno ciascuno a trovare soluzioni originali. E indagare non sarà mai noioso se si crea uno spazio che rispetti e valorizzi le azioni e le idee dei suoi ricercatori: un laboratorio in cui il gesto grafico s'incontra con vari linguaggi (musica, movimento-danza, fotografia e altri) promuovendo l'educazione attraverso l'arte, come aiuto ad esplorare le facoltà sensoriali, ad esprimere pensieri ed emozioni, a destare facoltà già proprie del bambino che si espanderanno e soddisferanno i suoi bisogni profondi.

Giocare con il corpo e il segno significherà colorare su ampi fogli posti a parete o a terra; lasciare tracce usando l'energia di tutto il corpo, ad esempio saltando; inventare giochi con i segni lasciati. Ci metteremo in gioco in un ambiente libero in cui muoverci scalzi e in abbigliamento comodo e usando materiali semplici che stimoleranno la creatività.

AMBITI SPECIFICI

Bisogni individuali e sociali dello studente
Inclusione scolastica e sociale
Gestione della classe e problematiche relazionali

AMBITI TRASVERSALI

Didattica e metodologie
Didattica per competenze e competenze trasversali

OBIETTIVI

- conoscere le fasi evolutive del segno grafomotorio per capire come sono interrelate allo sviluppo globale del bambino e alla sua conoscenza intellettuale del mondo;
- sperimentare i segni per sentire prima di capire e analizzare il proprio vissuto, prima di farsi mediatori con i bambini;
- valorizzare l'espressione spontanea del bambino
- stimolare il pensiero creativo ed estetico;
- far acquisire al bambino fiducia in sé e nell'altro;
- valorizzare le differenze e specificità di ciascun bambino;
- dare importanza al processo creativo piuttosto che al risultato;
- saper finalizzare i risultati delle varie sperimentazioni;

PROGRAMMA

1° INCONTRO: 3h (lezione frontale e laboratorio) Uno sguardo articolato e globale che restituisca l'importanza e l'autenticità del segno nello sviluppo della persona, per la conoscenza di sé e del mondo. Presentazione del percorso formativo.

2° INCONTRO: 3h (laboratorio, momenti di osservazione, aspetti metodologici) La sperimentazione del segno e del corpo: chi ha detto che si può segnare solo stando seduti?

3° INCONTRO: 3h (laboratorio, momenti di osservazione, aspetti metodologici) Il segno e i sensi: sperimentazioni al buio, con il tatto, con i colori; la simmetria, la gravità e l'equilibrio del corpo e del segno.

4° INCONTRO: 3h (lezione frontale e laboratorio) Uno sguardo articolato e globale sul valore del di-segno e della scrittura. Il disegno e la scrittura in una scuola senza banchi e senza cattedra.

5° INCONTRO: 3h (laboratorio e momenti di osservazione, aspetti metodologici)
Il gioco del dipingere e il gioco di scrivere.

6° INCONTRO: 3h (lezione frontale e laboratorio)
Il valore dell'immagine e in particolare dell'immagine fotografica. Il ruolo della fotografia nella nostra realtà socio-culturale. Il suo utilizzo nel laboratorio espressivo GiochiDiSegni.

7° INCONTRO: 3h (laboratorio, lezione frontale, lavoro di gruppo)
Laboratorio da progettare insieme in base alle sperimentazioni, esperienze e confronti fatti. Finalizziamo la sperimentazione fatta per creare un evento, un prodotto, un'installazione... adatta a comunicare il percorso di GiochiDiSegni per la scuola.

Alle 21 ore degli incontri in presenza, si aggiungono 3 ore di utilizzo della piattaforma sul sito dell'Istituto, l'accesso alla quale è monitorato ai fini dell'attestazione del corso.

MAPPATURA DELLE COMPETENZE

Si acquisiranno le competenze per

- osservare, comprendere e valorizzare il processo grafico-evolutivo del bambino;
- progettare percorsi formativi in cui far sperimentare al bambino il segno con tutto il corpo per favorire la creatività e l'espressione di tutte le potenzialità percettive, cognitive, emotive, relazionali e affettive;
- progettare contesti non direttivi e non competitivi in cui l'espressione grafica si incontra con altri linguaggi artistici (come la musica, il movimento-danza, la fotografia) per promuovere l'educazione attraverso l'arte.

CALENDARIO

1° INCONTRO: venerdì 7 dicembre 2018

2° INCONTRO: venerdì 21 dicembre 2018

3° INCONTRO: venerdì 11 gennaio 2019

4° INCONTRO: giovedì 17 gennaio 2019

5° INCONTRO: venerdì 25 gennaio 2019

6° INCONTRO: lunedì 4 febbraio 2019

7° INCONTRO: lunedì 11 febbraio 2019

ISCRIZIONI

aperte dal 20 al 6 dicembre 2018 – Inizio del corso: 07/12/2018

ORARIO

16,30 -19,30

SEDE

Scuola Primaria Leonardo da Vinci, Via Nazario Sauro, Castelferretti

NUMERO PARTECIPANTI

Max. 20

CONDUTTORI

Stefania Andreoni, grafica e illustratrice - 340 6151926 - officinaciclopi@gmail.com

Massimo Borri, psicologo psicoterapeuta - 348 7035065 - massimo-borri@libero.it

BIBLIOGRAFIA

Arnheim R. *Arte e percezione visiva*, Feltrinelli, Milano 1992

Castagnoli A. *Una riflessione sull'arte dei bambini* - Rivista Hameli n.25

Cazzago P. *Dal vissuto al simbolo* - editrice La Scuola 1993

Corman L. *Lo scarabocchio. Un test di personalità profonda* - Sharon Moncalvo 1966

