



ISTITUTO AUTONOMO COMPRENSIVO
SCUOLA DELL'INFANZIA-PRIMARIA-SECONDARIA DI PRIMO GRADO
"GIUSEPPE PITRÈ"
ad Indirizzo Musicale

LABORATORI AREA ARTISTICO-VISIVA

1. "Toccare l'arte: laboratorio sensoriale"

Tema: Arte e artisti contemporanei

> Scuola dell'infanzia (3-5)

- **Descrizione:** I bambini esploreranno l'arte contemporanea attraverso un ciclo di laboratori tattile e multisensoriale. Verranno presentate opere di artisti come Alberto Burri, Carla Accardi, Yayoi Kusama, Jackson Pollock, Pietro Consagra e Niki de Saint Phalle per stimolare la creatività e la sperimentazione con materiali diversi (sabbia, stoffa, cartone, plastica, colori a dita).
- **Obiettivo:** Sperimentare materiali e tecniche ispirate all'arte contemporanea attraverso il gioco sensoriale, favorire l'esperienza sensoriale e la libera espressione artistica senza vincoli di rappresentazione figurativa.
- **> 2025/26 "Scoprire i materiali"** – Esplorazione tattile di diversi materiali artistici (carta, stoffa, plastica, legno) e realizzazione di piccoli collage materici.
- **> 2026/27 "Colori in movimento"** – Attività con colori a dita, spugne e rulli per creare texture e pattern ispirati a artisti come Jackson Pollock o Yayoi Kusama.
- **> 2027/28 "Opere tridimensionali"** – Creazione di sculture collettive con materiali riciclati ispirate a Alberto Burri, Pietro Consagra e Niki de Saint Phalle.
- **Output:** Una mostra collettiva con le opere dei bambini a conclusione di ogni anno scolastico.

2. "Esploratori d'arte: il paesaggio raccontato"

Tema: Arte e Territorio

> Scuola Primaria (6-10 anni)

- **Descrizione:** Gli studenti osserveranno il loro ambiente (piazze, vie, edifici storici) e raccoglieranno materiali naturali e urbani (foglie, sabbia, ritagli di giornale, tessuti). Con questi elementi creeranno mappe artistiche del territorio ispirandosi ad artisti come Alighiero Boetti o Giuseppe Penone.
- **Obiettivo:** Connettere arte e territorio, sviluppare la capacità di osservazione e l'uso di tecniche miste.

- > **2025/26** “Il mio quartiere in collage” – Raccolta di materiali naturali e urbani per creare una mappa sensoriale della scuola e del quartiere.
- > **2026/27** “Tracce del passato e presente” – Uso della fotografia e del frottage per esplorare dettagli architettonici e naturali, rielaborandoli in opere grafiche.
- > **2027/28** “Paesaggi immaginari” – Creazione di mappe artistiche in tecnica mista ispirandosi a Boetti, Penone e Pistoletto, collegando elementi reali e fantastici.

- **Output:** Un'esposizione di mappe visive del territorio reinterpretato dai bambini.

3. “Murales di comunità: raccontiamo la nostra storia”

Tema: Arte partecipata e sociale

Scuola Secondaria di Primo Grado (11-13)

- **Descrizione:** Gli studenti lavoreranno insieme per progettare e realizzare un murale su un muro scolastico o cittadino. Attraverso un brainstorming collettivo, sceglieranno un tema sociale o identitario legato alla loro comunità, ispirandosi a street artist come Keit Haring, Banksy o JR.
- **Obiettivo:** Creare un'opera d'arte collettiva che esprima valori condivisi, inclusione e partecipazione sociale.

> **2025/26** “Scopriamo l'arte urbana” – Analisi della street art e delle opere di artisti come Keit Haring, Banksy e JR, realizzazione di stencil su carta.

> **2026/27** “Diamo voce alla comunità” – Brainstorming sui temi del territorio, interviste a persone del quartiere e progettazione di un murale con bozzetti e schizzi.

> **2027/28** “Realizzazione del murale” – Pittura collettiva su un muro scolastico o cittadino con la collaborazione della comunità.

- **Output:** Un murale realizzato dagli studenti, con il coinvolgimento della comunità locale.

Metodologie utilizzate all'interno delle attività di laboratorio:

• **Outdoor education**

Si prediligerà l'uso orientato degli spazi esterni. Negli **spazi outdoor** le esperienze di apprendimento portano a miglioramenti significativi nella prestazione cognitiva, nelle competenze interpersonali e sociali, negli aspetti comportamentali e affettivi, attraverso l'esperienze di tipo percettivo-sensoriale. Realizzazione di percorsi didattici in ambienti urbani (musei, piazze, parchi cittadini, ecc.)

• **Didattica Immersiva**

L'uso della **didattica immersiva**, all'interno dell'aula immersiva dell'istituto, al fine di utilizzare un mondo virtuale per allestire uno spazio espositivo su un tema disciplinare, oppure per ricostruire un sito storico del passato.

• **Service Learning**

Permette di migliorare la collaborazione tra istituzioni scolastiche e partner enti del terzo settore. È importante fare della scuola un luogo aperto, di elaborazione culturale, di partecipazione civica e sociale, di cittadinanza attiva.

LABORATORI AREA TEATRALE-PERFORMATIVA

> Scuola dell'Infanzia (3-5 anni)

1 Anno – 2025/26

"Il Teatro delle Emozioni"

Obiettivo generale: Sviluppare la capacità espressiva e immaginativa attraverso il gioco teatrale.

- Esplorazione delle emozioni attraverso il corpo, la voce e il movimento.
- Giochi di espressione corporea e mimica
- Uso di musiche e oggetti per stimolare l'immaginazione
- Piccola performance finale basata su una fiaba

2 Anno - 2026/27

"Il Mio Posto Magico" (Teatro e Territorio)

- Scoperta del territorio attraverso la narrazione e il teatro.
- Esplorazione di luoghi significativi della scuola o del quartiere
- Creazione di racconti con elementi del territorio
- Drammatizzazione di una storia inventata dai bambini

3 Anno - 2027/28

"Teatro delle Storie in Movimento"

- *Partecipazione attiva nella creazione di una storia collettiva.*
- Narrazione partecipata con utilizzo di burattini e ombre cinesi
- Primi approcci al linguaggio cinematografico (foto-sequenze delle scene recitate)
- Piccola proiezione delle storie raccontate

> Scuola Primaria (6-10 anni)

1 Anno - 2025/26

"Io Personaggio" (Teatro Contemporaneo)

Obiettivo generale: Avvicinare i bambini alla narrazione teatrale e al rapporto tra teatro e comunità.

- Scoprire il potere del corpo e della voce nel creare personaggi.
- Tecniche di improvvisazione teatrale
- Creazione di personaggi ispirati a emozioni e situazioni quotidiane
- Breve spettacolo basato su testi di autori contemporanei per l'infanzia

2 Anno - 2026/27

"Luoghi che Raccontano" (Teatro e Territorio)

- Dare voce alla storia e alle tradizioni locali attraverso il teatro.
- Ricerca di leggende e racconti del territorio
- Scrittura e drammatizzazione collettiva
- Performance in uno spazio pubblico (piazza, parco, biblioteca)

3 Anno - 2027/28

"Teatro e Cinema Partecipato"

- *Dalla scena al video: un'esperienza di teatro e cinema.*
- Trasformare una scena teatrale in una scena filmata
- Approccio al linguaggio cinematografico (inquadrature, riprese)

- Realizzazione di un corto teatrale partecipato

> Scuola Secondaria di Primo Grado (11-13 anni)

Obiettivo generale: Usare il teatro come strumento di esplorazione sociale e creativa.

Anno 1 – 2025/26

"Teatro e Realtà" (Teatro Contemporaneo)

- Drammatizzare temi di attualità con tecniche del teatro d'improvvisazione.
- Studio di testi teatrali contemporanei su tematiche sociali
- Creazione di monologhi e scene su esperienze vissute
- Messa in scena in modalità teatro-forum

Anno 2 – 2026/27

"Il Teatro della Comunità" (Teatro e Territorio)

- Coinvolgere la comunità locale nella creazione teatrale.
- Interviste e raccolta di storie locali
- Messa in scena site-specific in un luogo simbolico del territorio
- Performance interattiva con il pubblico

Anno 3 - 2027/28

"Dal Teatro al Cinema Partecipato"

- Esplorare il passaggio dalla performance dal vivo alla narrazione cinematografica.
- Scrittura di un soggetto collettivo ispirato a esperienze reali
- Creazione di un cortometraggio teatrale-documentario
- Proiezione finale con dibattito

LABORATORI AREA MUSICALE-COREUTICA

I laboratori propongono esperienze di body percussion e di ensemble integrato (anche con gli alunni dell'indirizzo musicale) al fine di coniugare movimento e musica e sviluppare creatività, condivisione, coreografia e benessere. Le varie esperienze condurranno alla realizzazione di performance artistico-musicale per celebrare le diverse festività, eventi o momenti salienti dell'anno. Si baseranno su un ascolto attivo, sulla tecnica performativa della body percussion e sulla metodologia e pratica dell' "Orff-Schulwerk" poiché si 'impara' e si "capisce" attraverso un' esperienza concreta, fattiva, creativa e collettiva che coinvolga tutto ciò che alla musica può essere inerente: corpo, movimento, vocalità, strumentario, oggetti, drammatizzazione e performance. In sintesi si vogliono mettere in atto quelle metodologie innovative che consentano alla rete di realizzare una vera e propria comunità musicale creativa creando un luogo privilegiato per accogliere ogni tipo di competenza e abilità, caratterizzata da:

- la costante e sistematica integrazione di linguaggi e stili espressivi della musica nell'uso del movimento, del corpo, della voce e dello strumentario;
- una particolare attenzione all'ascolto e concertazione delle diverse risorse espressive presenti in un gruppo (gestuali, sonore, verbali) attraverso le diverse forme del gioco musicale d'insieme.

> Scuola dell'Infanzia (3-5 anni)

Obiettivo generale: Ascoltare e produrre eventi sonori e musicali

Anno 1 – 2025/26

- Attività ritmico-motorie-vocali per stimolare l'attenzione, la concentrazione, la memorizzazione e la socializzazione.
- Giochi per esprimere presenza e assenza di suono e associare ad esse il movimento e lo stop motorio.
- Ascolto di tracce musicali concentrando l'attenzione su alcuni parametri del suono.
- Performance conclusiva

Anno 2 – 2026/27

- Esplorazione di alcuni suoni del corpo
- Esecuzione di brevi frammenti ritmici isocroni utilizzando la body percussion e lo strumentario ritmico.
- Performance finale

Anno 3 - 2027/28

- Ascolto attivo attraverso il musicogramma e attraverso la lettura di partiture colorate.
- Esercitarsi al controllo della propria emissione vocale e realizzazione di un coro parlato.
- Sonorizzazione di spot pubblicitari o brevi spezzoni di cartone animato.
- Performance finale

> Scuola Primaria (6-10 anni)

Obiettivo generale: Danzare, cantare, suonare e sviluppare il senso ritmico.

Anno 1 - 2025/26

- L'alfabeto ritmico, conoscere il timbro dei vari suoni prodotti dal corpo e coordinazione motoria tra arti inferiori e superiori.
- Giochi motori per affinare sempre più il rapporto esistente fra ascolto ed azioni espressive corporee interpretando con azioni diverse le varie caratteristiche del suono e i vari contrasti.
- Manipolazione di oggetti di uso comune e dello strumentario didattico (triangoli, wood block, piatti, sonagli, tamburelli ecc..) per accompagnare ritmicamente brani di vari periodi.
- Performance finale

Anno 2 – 2026/27

- Sperimentare e prendere confidenza con l'esecuzione dei diversi blocchi ritmici di body percussion (3 5 7 9) ordinati dall'alto verso il basso e viceversa attraverso l'imitazione diretta.
- Ascolto attivo dei vari metri (binario, ternario e quaternario).
- Uso della voce nel parlato e nel canto per sviluppare aspetti ritmici della vocalità, intonazione, eclettismo interpretativo-espressivo.
- Performance finale

Anno 3 – 2027/28

- Uso della body percussion per l'esecuzione di poliritmie
- Danze, canti e giochi di movimento per migliorare gli schemi motori statici e dinamici, per affinare la sensibilità ritmica, per accrescere la sensibilità espressiva ed estetica e per favorire la socializzazione.
- Manipolazione dello strumentario ritmico e melodico per accompagnare brani di diverso genere musicale.
- Performance finale

> Scuola Secondaria di Primo Grado (11-13 anni)

Obiettivo generale: Eseguire collettivamente e individualmente, brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti.

Anni 2025/26 – 2026/27 – 2027/28

- Attività di drum circle di percussioni all'interno del quale la musica e gli elementi musicali (ritmo, melodia, armonia, silenzio, suono), verranno introdotti attraverso dei giochi.
- Uso della notazione nei suoi molteplici aspetti
- Uso della voce nel canto per sviluppare intonazione, eclettismo interpretativo-espressivo
- Esecuzione di brani polifonici e in canone.
- Studio di strumenti melodici
- Creazione di paesaggi sonori
- Giochi di invenzione creativa attraverso l'uso di applicazioni musicali (garage band)
- Performance finale