

COMUNICARE PER ESSERE

Tu chiamale, se vuoi,



cinema

teatro

pittura

musica

fotografia

gioco e movimento

letteratura

Premessa

Il Progetto Comunicare per Essere: “Tu chiamale, se vuoi, emozioni...”, nasce dall’esigenza di accompagnare l’alunno nella scoperta della propria personalità, attraverso la comunicazione di emozioni. La parola “comunicare” apre un vasto orizzonte di opinioni e di situazioni, specialmente nella società odierna, ma la frase “comunicare per essere” assume sicuramente un significato più profondo. Il P.O.F. dell’anno scorso aveva concluso il ciclo di quattro anni del Progetto Spazio Tempo Identità “Per una nuova cittadinanza”, dove il sottotitolo recitava “Insegnare ad apprendere...imparare ad essere”. Il filo conduttore di tutto il percorso era stato lo stimolo alla collaborazione, alla condivisione, allo star bene a scuola e fuori della scuola. Ogni alunno, attraverso i percorsi scelti, aveva avuto l’opportunità di costruirsi, consapevolmente ed autonomamente, punti di riferimento precisi che lo avrebbero aiutato a “diventare”, ma, soprattutto ad “essere”una persona del domani, pronta a proiettarsi verso la comunità sociale. Quest’anno il nostro cammino ricomincia proprio da questo punto: la comunicazione diventa il nuovo veicolo con cui continuare il percorso di raggiungimento del “diventare”e dell’ “essere”. L’alunno sarà guidato a riflettere sul fatto che, raramente un solo linguaggio assolve il compito di realizzare una comunicazione efficace e che, spesso, non basta solo parlare per essere ascoltato o compreso, ma ognuno deve esprimere ciò che sente attraverso tutto il linguaggio del corpo e, soprattutto, esprimere i suoi sentimenti, le sue gioie, le sue paure, i suoi timori...emozionandosi. Le emozioni diventano “ il personaggio “principale del nostro nuovo progetto. Un’attenta riflessione sulle emozioni, favorisce nell’alunno la conoscenza della propria identità dal punto di vista globale, con particolare attenzione alla corporeità, alla sfera emozionale e alla sfera sociale.

Obiettivi del Progetto:

- ❖ apprendere attraverso il linguaggio sensoriale, linguistico-comunicativo, espressivo-comunicativo
- ❖ scoprire ed arricchire le proprie abilità comunicative ed espressive
- ❖ esprimersi e comunicare in modo personale e creativo
- ❖ concorrere, insieme ad altri linguaggi, allo sviluppo di tutte le forme di intelligenza
- ❖ esprimere, attraverso le emozioni, disagi che non si riescono ad esprimere verbalmente

Contenuti e mezzi

Le tematiche attraverso le quali il progetto si realizza sono:

- l'ambiente
- lo sport
- l'arte

I mezzi di cui si serve per il raggiungimento degli obiettivi sono: la musica, la pittura, la letteratura, il teatro, il cinema, la fotografia, il gioco e il movimento.

Movimento ed emozioni

Il “gioco - movimento” è da anni uno dei fili conduttori del P.O.F. della nostra scuola. Lo sport inteso come “gioco e movimento” promuove la conoscenza di sé, dell’ambiente e delle proprie possibilità motorie. In particolare lo “star bene con se stessi e con gli altri” fornisce all’alunno le occasioni per capire i cambiamenti del proprio corpo ed accettarli come espressione della crescita e della maturazione di ogni persona, per riflettere sul valore che l’immagine di sé assume nel confronto con il gruppo, per esprimere emozioni e trovare i giusti canali della comunicazione. Partecipare alle attività motorie e sportive significa condividere con altre persone esperienze di gruppo, promuovendo l’inserimento anche di alunni con varie forme di diversità ed esaltando il valore della cooperazione e del lavoro di squadra.

Obiettivi:

- ✓ promuovere il valore del rispetto di regole concordate e i valori etici che sono alla base della convivenza civile
- ✓ sperimentare la vittoria e/o la sconfitta per apprendere le capacità di modulare e controllare le emozioni: rispetto per sé e per l’avversario, lealtà, senso di appartenenza e di responsabilità, controllo dell’aggressività, negazione di qualunque forma di violenza.

Contenuti e mezzi

Progetto “Uno per tutti...tutti per uno”; Progetto “ Haka soprattutto”; Progetto “ Musica e movimento”; attività motorie e giochi da svolgere in palestra e/o fuori; staffette, percorsi, giochi popolari di ieri e di oggi; giornata finale dedicata al gioco e al movimento.

Esperienze ed emozioni

L'osservazione, la riflessione, l'emozione sono i passaggi attraverso i quali l'alunno potrà esprimere ciò che gli suscita l'ambiente con tutte le sue caratteristiche e i suoi fenomeni. L'osservazione potrebbe essere quella della nascita di una farfalla, quella della nascita di un fiore, la vista di un'opera d'arte, attraverso la quale, l'artista vuole dare l'immagine della propria idea di ambiente, l'analisi di persone e/o gruppi sociali con le loro caratteristiche. Il riflettere è apprezzare, sia sulla base della propria esperienza, sia su immagini ed esempi adeguati, ciò che si osserva, oppure “criticare ciò che non piace, dando le proprie motivazioni. L'emozionarsi è esprimere ciò che si prova: stupore, meraviglia, gioia, perplessità, paura, disagio, ansia.

Obiettivi:

- osservare e descrivere ogni aspetto della natura, attraverso le emozioni
- esplorare l'ambiente, attraverso attività senso-percettive
- rielaborare immagini e ambienti in modo creativo, con l'uso di strumenti grafico-pittorici
- usare i sensi per creare opere artistiche

Contenuti e mezzi

Progetto “Esperienze ed...emozioni”; Progetto “Le ragioni del cuore”; attività di osservazione, riflessione, collaborazione; realizzazione di esperimenti, drammatizzazioni, “piccole opere d'arte”.

Arte ed emozioni

Le immagini, le opere d'arte, la musica, la letteratura e le altre forme di espressione, sono linguaggi universali attraverso i quali l'uomo è riuscito ad esprimere il proprio io nella sua completezza. Proprio per questo bisogna portare l'alunno alla conoscenza di ogni tipo di arte, all'espressione di ciò che l'arte suscita, all'uso di tutte le strategie per sviluppare la propria creatività. Per contribuire allo sviluppo di tutti gli aspetti della personalità dell'alunno è necessario che il suo apprendimento sia realizzato attraverso i canali sensoriali, linguistici, comunicativi, storici, culturali, patrimoniali, espressivi.

Obiettivi:

- osservare, descrivere e leggere immagini statiche e messaggi in movimento
- utilizzare le conoscenze per produrre e rielaborare, in modo creativo, le immagini attraverso tecniche, materiali e strumenti diversi
- esprimere la propria creatività

Contenuti e mezzi

Progetto “ Emozioni in musica”; Progetto “Pinocchio....” (del quale sono stati forniti dagli insegnanti dei plessi vari titoli e diversi itinerari da seguire per il raggiungimento degli obiettivi); Progetto “Le ragioni del cuore”; Progetto “ Biblioteca Mia”; Progetto “ Leggere è il cibo per la mente”; Progetto “ Emozioni e... arte”; Progetto “ Natural..Mente Buon Natale”; Progetto “Conoscere per creare”; Progetto “Emozioniamoci con l'arte...allestiamo un presepe”; Progetto “Passo passo verso il virtuale”.

SCUOLA	CIRCOLO DIDATTICO DI CARSOLI
PROGETTO	“COMUNICARE PER ESSERE: TU CHIAMALE, SE VUOI...EMOZIONI”
EQUIPE DI PROGETTO	Referente del progetto, referenti di plesso, esperti esterni.
OBIETTIVI	<p>Apprendere attraverso il linguaggio sensoriale, linguistico-comunicativo, espressivo-comunicativo</p> <p>Scoprire ed arricchire le proprie abilità comunicative ed espressive</p> <p>Esprimersi e comunicare in modo personale e creativo</p> <p>Concorrere, insieme ad altri linguaggi, allo sviluppo di tutte le forme di intelligenza</p> <p>Esprimere, attraverso le emozioni, disagi che non si riescono ad esprimere verbalmente</p>
PUNTI DI PARTENZA	Accompagnare l'alunno nella scoperta della propria personalità, attraverso la comunicazione di emozioni Continuare il percorso, iniziato l'anno precedente, di raggiungimento del “diventare” e dell’ “essere”
PUNTI DI ARRIVO	Favorire nell'alunno la conoscenza della propria identità dal punto di vista globale, con particolare attenzione alla corporeità, alla sfera emozionale e alla sfera sociale
RISORSE UMANE	Alunni, docenti, ATA, esperti esterni, famiglie, Enti Locali e/o territoriali.
MATERIALI	In base alle esigenze e alle progettazioni di Plesso.
RISORSE FINANZIARIE	Fondo d'istituto, contributi di Enti e/o aziende locali.
REALIZZAZIONE	Intero anno scolastico
VERIFICA	Analisi da parte della referente della coerenza di quanto progettato con gli obiettivi prefissati.
VALUTAZIONE	Controllo in itinere della corrispondenza tra le finalità della progettazione e i prodotti finali. 7