Il respiro della natura

ovvero

Rosaspina e i 4 elementi

Un progetto realizzato da maestra Claudia con i bambini di 4 anni

Gli obiettivi del nostro progetto

Condividere alcuni obiettivi e il progetto di plesso, inteso come maxi contenitore dove tutti i bambini possono riconoscersi e in cui sono inseriti anche alcuni momenti forti come le feste di Natale, carnevale, di fine anno etc., è uno dei punti saldi del nostro modo di lavorare.

Il team di plesso condivide gli obiettivi generali sia del progetto sia dei laboratori sugli elementi, mentre gli obiettivi specifici sono condivisi all'interno dei singoli team di sezione, calibrati, come le attività, sia sull'età dei bambini sia su "quei bambini, appartenenti a quella specifica sezione, in quello specifico momento della loro crescita"

Obiettivi generali del progetto:

- ✓ Osservare con curiosità ed analizzare situazioni ed eventi
- ✓ Formulare ipotesi e previsioni relative ai fenomeni osservati e verificarle
- ✓ Conoscere le caratteristiche dei 4 elementi. Aria, fuoco, acqua, terra
- ✓ Giocare con i 4 elementi e vari materiali per sviluppare la manualità ed affinare differenti percezioni
- ✓ Stabilire relazioni temporali, causali, logiche
- ✓ Passare dall'esplorazione senso-percettiva alla rappresentazione simbolica dei vissuti

- ✓ Sentire, guardare e rappresentare utilizzando diverse tecniche espressive e comunicative
- ✓ Sviluppare la capacità di lavorare in gruppo, di negoziare e di cooperare
- ✓ Manifestare interesse per le storie
- ✓ Partecipare alla costruzione ri-costruzione di una storia creando un ordine logico, comprendendone significati e connessioni
- ✓ Esercitare la capacità di raccontare e raccontarsi
- ✓ Usare un lessico adeguato per raccontare partendo da stimoli diversi

Per ogni laboratorio verranno, successivamente, definiti gli obiettivi specifici di apprendimento

I 4 elementi

I quattro elementi **(** *ARIA, FUOCO,ACQUA e TERRA* **)** sono stati accomunati al ciclo della vita per cercare di rendere le emozioni, le sensazioni, i desideri, le paure, le gioie più reali e concrete

In ordine sequenziali gli elementi corrispondono a:

- nascita ***ARIA*** ***gioia***
- infanzia ***FUOCO*** ***paura***
- adolescenza ***ACQUA*** ***sogni,desideri***
- maturità ***TERRA*** ***essere,sapere***

Gli elementi sono dentro di noi, sono intorno a noi....

Essi provocano reazioni immediate, sensazioni nuove, sollecitano i nostri sensi!

ACQUA, ***ARIA***, ***TERRA*** *E* ***FUOCO***

non sono solo oggetto di attenzioni, scoperte, occasioni per manipolare, sentire, toccare...ma vorremmo che i bambini li vivessero stimolando

il sentire, l'immaginare, l'esprimere

la consapevolezza dei propri stati d'animo, che nella nostra intenzione sono legati ai 4 elementi, la possibilità di esteriorizzare e di esprimersi, anche a livello creativo, e il controllo delle proprie emozioni permettono al bambino di creare relazioni serene con se stesso, principalmente poi con gli altri, adulti e coetanei.

L'espressione, libera e guidata, del proprio mondo emozionale permette al bambino, a livello conscio ed inconscio,di comprendere la realtà e, di conseguenza, di interagire con essa.

Questo fa da sfondo semantico alle nostre proposte a livello didattico e al nostro percorso di sezione e di intersezione, offrendo ai bambini la possibilità di parlare di sé e di condividere con gli altri (adulti e coetanei) le proprie emozioni.

Per questo abbiamo deciso di

affiancare alla lettura, animata e drammatizzata da noi insegnanti anche attraverso l'uso della LIM,

alcuni "regali" fatti ai bambini dal nostro personaggio mediatore (Rufus il pipistrello colorato) che ci accompagna da settembre.

IL MONDO DELL'ARIA:

Un soffio, i venti, le correnti d'aria, i cicloni. …

Il mondo dell'aria è nel cielo azzurro e percorso da nubi o nascosto da nebbie.

A questo mondo appartengono gli uccelli, gli insetti, le bolle di sapone, gli aquiloni, le girandole, le mongolfiere…
L'aria non è subito percepita dai bambini, ma nostro compito e portarli verso questa "conoscenza" attraverso gioco, esplorazione e conoscenza diretta.
In ogni momento della nostra vita siamo circondati dall'aria, eccetto quando ci immergiamo sott'acqua.

Tuttavia percepiamo l'aria in modo particolare quando siamo in movimento. Quando c'è vento l'aria si muove verso di noi, ne percepiamo il soffio sulla pelle. Se c'è forte vento dobbiamo tenere ben stretto il cappello sulla testa, altrimenti vola via.
L'aria rappresenta tutto quanto è de materializzato e "cloud"; la realtà aumentata nel valorizzare la comunicazione territoriale ne indica la novità e la freschezza.

Come aria frizzantina di nuvoletta, oppure come il "cloud computing", l'aria è legata ai cieli e a ciò che è impalpabile e leggero.

Ne ritrae l'elemento di novità, la curiosità, la smania di futuro che alcune esperienze incarnano.

IL MONDO DEL FUOCO

il fuoco come elemento molto attraente per le sue caratteristiche e per il fatto che difficilmente viene consentito ai bambini di avvicinarsi e di avere un contatto diretto a causa degli effetti che può produrre e dei pericoli che rappresenta.

Il fuoco è una grande forza della natura e dobbiamo renderci conto che tanti fenomeni e realtà sono legati a quest'elemento: sole, vulcani, lampi, incendi…

Il fuoco è l'esperienza, l'emozione stessa vissuta, la passione attraverso la quale il vettore della realtà aumentata può trasmettere comunicazioni interattive complesse che s'innescano fra i diversi attori (organizzazioni, cittadini, studenti, turisti ecc.).

Ne rappresenta la personalizzazione e il forte impatto emotivo.

Il sociologo francese Michel Maffesoli, sostituisce il ruolo, un tempo detenuto dal quoziente intellettivo, con il quoziente emozionale, quale elemento più vicino al sentire contemporaneo.

L'emozionale è, infatti, un elemento più vitale e che pone l'accento sull'importanza della vita sociale (Maffesoli, 2009).

Il fuoco, così misterioso per i bambini, è un elemento potente, a volte misterioso, ma sempre affascinante e misterioso.

IL MONDO DELL'ACQUA

Acqua come elemento vitale che possiamo osservare partendo da approcci differenti: sensoriale, percettivo, scientifico, espressivo, ecologico.

Per i bambini i giochi d'acqua sono i preferiti , il contatto con essa dà piacere e benessere, fa scoprire i rumori, i colori e le sensazioni portandoli a innumerevoli scoperte.

L'acqua, elemento fluido per eccellenza, rappresenta l'attitudine a cambiare prospettiva, attraverso la realtà aumentata.

Attraverso l'acqua abbiamo la possibilità di cambiare la visione abituale delle cose e di vederle nel loro fluire dinamico.

IL MONDO DELLA TERRA

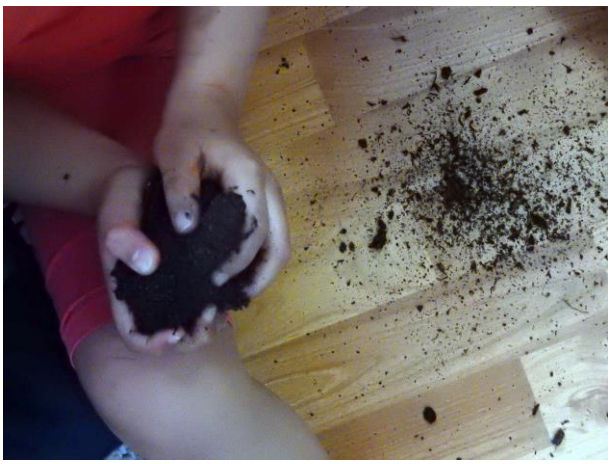
È il mondo delle cose, delle costruzioni e dell'uomo, delle tane degli animali che camminano e che strisciano sotto e sopra, del suolo, degli alberi, dei fiori dei campi, dei boschi, delle montagne, della pianura e delle colline, dei frutti, della sabbia e dei sassi.

La terra, ricca di fascino, saprà

offrire spunti conoscitivi e di

scoperta che il bambino potrà cogliere nella realtà e nella concretezza

La terra è un elemento fondamentale poiché questa è fortemente legata al contesto e al territorio.



I nostri laboratori, il "nostro" teatro...e non solo!

" ***Se ascolto dimentico, se vedo ricordo, se faccio capisco***", frase di **Confucio** e citata spesso da **Bruno Munari**.

Questo è alla base del nostro "sapere pedagogico" di insegnanti!

Diceva Confucio (nato il 28 settembre 551 a.C. e morto nel 479 a.C.) : se ascolto dimentico, se vedo ricordo, se faccio capisco", e "qualche " anno-dopo l'Università dell'Iowa ha dimostrato scientificamente che Confucio aveva proprio ragione!

La nostra mente processa e immagazzina memoria in maniera differente per quanto riguarda le esperienze sensoriali, visive e uditive e le ultime sono quelle più reticenti a fissarsi
Ed è vero, secondo i ricercatori della Iowa University guidati da James Bigelow. L'esperimento ha visto 100 studenti alle prese con differenti tipi di stimoli: visuali, tattili e uditivi. Alla richiesta di richiamarli alla memoria, quelli uditivi sono stati gli ultimi ad essere rintracciati. Questo dimostra che i percorsi seguiti dal cervello per archiviare memoria non sono variano in funzione dello stimolo. Non solo, lo studio ha dimostrato inoltre che la nostra capacità di ricordare cose viste è simile a quella di ricordare cose toccate.
Come l'esperienza informale insegna, se si vuole far breccia nella memoria degli studenti bisogna associare diversi tipi di stimoli; non basta infatti la voce, per quanto accattivante, del docente ma bisogna trovare il modo di associare a questa immagini o esperienze che permettano di "cementare" il ricordo trasformandolo in comprensione.

SE FACCIO CAPISCO: tale affermazione non è solo un semplice incoraggiamento a darsi da fare ma è qualcosa di più profondo che attribuisce alla pratica un obiettivo ben preciso: il raggiungimento di un livello superiore di conoscenza.

Si può dire che a scuola sia quasi più importante imparare il significato dei procedimenti (cosa che spesso manca) piuttosto che il procedimento

stesso.

Di fatto, quello che è assimilato potenzialmente "per sempre" (o meglio: anche indipendentemente dal richiamo e da una continua ripetizione) è la dimensione legata all'attività, al fare, cioè alla **memoria procedurale**.

I processi cerebrali attivati per imparare a fare qualcosa sono infatti diversi e coinvolgono aree cerebrali diverse rispetto all'apprendimento semantico (memoria dichiarativa), queste ultime caratterizzate da maggiore labilità.

Questo comporta – per rifarci al sapere comune – che una volta che hai imparato ad andare in bicicletta, difficilmente te ne dimenticherai. Il proverbio "impara un'arte e mettila da parte" contiene una parte di verità: **il fare è un bagaglio di sapere su cui puoi contare con maggiore sicurezza.**

Avevano ragione John Dewey, grande pedagogo che teorizzò l'importanza della sperimentazione all'interno delle scuola americane (il cosiddetto **learning by doing**) ed anche Bruno Munari, che soleva ripeterlo a tutti i bambini !

"Non c'è corpo senza pensiero,né pensiero senza emozioni"

(Aucouturier)

Protagonista di questo momento è stato il corpo del bambino, il suo vissuto emozionale, ma anche il suo fare in prima persona

Iniezioni di creatività

" I bambini esprimono pensieri ed emozioni con immaginazione e creatività : l'arte orienta questa propensione, educando al piacere del bello e al sentire estetico.

L'esplorazione dei materiali a disposizione consente di vivere le prime esperienze artistiche, che sono in grado di stimolare la creatività e contagiare altri apprendimenti"

"l'incontro dei bambini con l'arte è occasione per guardare con occhi diversi il mondo che li circonda.

I materiali esplorati con i sensi, le osservazioni di luoghi e opere aiuteranno a migliorare le capacità percettive, a coltivare il piacere della fruizione, della produzione della invenzione, e ad avvicinare alla cultura e al patrimonio artistico".

Tratto dalle indicazioni nazionali per il curriculum settembre 2012

Questo è il nostro punto di partenza!!!

L'incontro con lo staff di www.progettoinfanzia.net ci ha permesso di:

- superare lo stereotipo
- potenziare il pensiero divergente nei bambini
- avvicinare all'arte e ai diversi stili rappresentativi
- favorire la formazione del senso estetico nei bambini

ATTRAVERSO UNA SPERIMENTAZIONE OPERATIVA

L'obiettivo è quello di

GUARDARE, ASCOLTARE, IMMAGINARE, RACCONTARE

l'arte

Secondo Van Gogh " *la natura si dispiega come perpetua, illimitata e mutevole mostra d'arte*"; saranno proprio i 4 elementi della natura le tematiche portanti di un percorso che vuole avvicinare i bambini al mondo dell'arte, esplorandola n modo motivate e divertente.

L'arte trova proprio nei bambini un pubblico straordinariamente sensibile e recettivo, capace di emozionarsi e comunicare, passando dalle esperienze sensoriali e percettive a quelle della sfera emotiva e dell'immaginazione.

Utilizzando una grande varietà di materiale, sperimentando varie tecniche e diversi linguaggi espressivi, i piccoli "artisti" riusciranno a valorizzare la spontaneità e la fantasia senza inibizioni arrivando a soluzioni e realizzazioni inaspettate anche per noi insegnanti.

Lasciare spazio allo stile personale, alla libera interpretazione de reale è fondamentale. L'atto creativo è un piacere fisico e psichico, è il piacere di riuscire ad esprimersi senza tensioni per la riuscita.

L'osservazione di opere d'arte saranno vissute dai bambini, superando l'iniziale stupore, come occasioni non solo di interesse ma anche di sviluppo emotivo, riflessivo, espressivo e, perché no, anche matematico.

Per ogni elemento saranno proposti quadri da ri-creare

"Il dipingere è meraviglioso, rende più allegri e più pazienti. Dopo non si hanno le dita nere come quando si scrive, ma rosse e blu."
(Hermann Hesse)

ROSASPINA: noi e la storia

L'aria

Tanto tempo fa c'erano un re e una regina ogni giorno dicevano: "Ah se avessimo un bimbo", ma bambini non ne arrivavano.

Allora accadde che, mentre la regina faceva il bagno, dall'acqua saltò fuori un ranocchio, si avvicinò a riva e così parlò alla regina: "Il tuo desiderio sta per essere esaudito: in capo ad un anno partorirai una bambina".

Quello che il ranocchietto aveva detto si avverò e la regina partorì una bimba talmente bella che il re non sapeva più contenere la sua gioia e ordinò che venisse allestita una grandissima festa.

E non invitò solo i parenti, gli amici e i conoscenti, ma anche le fate, perché fossero propizie e benevole con la piccola nata.

A quel tempo di fate nel regno del re ce n'erano tredici, ma poiché il re aveva solo dodici piatti d'oro per servir loro il pranzo, dovette rinunciare a invitarne una.

La festa fu allestita con ogni sfarzo e quando finì, le fate donarono alla bimba i loro meravigliosi doni: l'una la virtù, l'altra la bellezza, la terza la ricchezza e via dicendo, insomma tutto quello che al mondo si può desiderare. Quando l'undicesima fata fece il suo dono, improvvisamente entrò la tredicesima che voleva vendicarsi per non essere stata invitata e, senza guardar in faccia o salutare nessuno, gridò con voce stentorea:

"La figlia del re a quindici anni si pungerà con un fuso e cadrà a terra morta". E senza più pronunciar parola, si girò e abbandonò la sala. Allora si fece avanti la dodicesima fata che non aveva ancora formulato il suo dono, ma poiché non poteva annullare il malvagio augurio, ma solo alleviarlo, così disse: "Non ci sarà morte, ma un sonno che durerà cent'anni."

il fuoco

Il re, che voleva salvare sua figlia da quella disgrazia, bandì i fusi da tutto il suo regno.

Sulla fanciulla si adempirono i voti delle fate, infatti era bella, virtuosa, gentile e intelligente tanto che chiunque la vedeva non poteva

non amarla.

Allora accadde che proprio il giorno in cui compiva i quindici anni, il re e la regina non c'erano e la fanciulla rimase sola nel castello.

Allora se ne andò in giro in ogni luogo, visitò stanze e dispense fino a che giunse in una vecchia torre.

Salì una stretta scala a chiocciola che la condusse a una porticina.

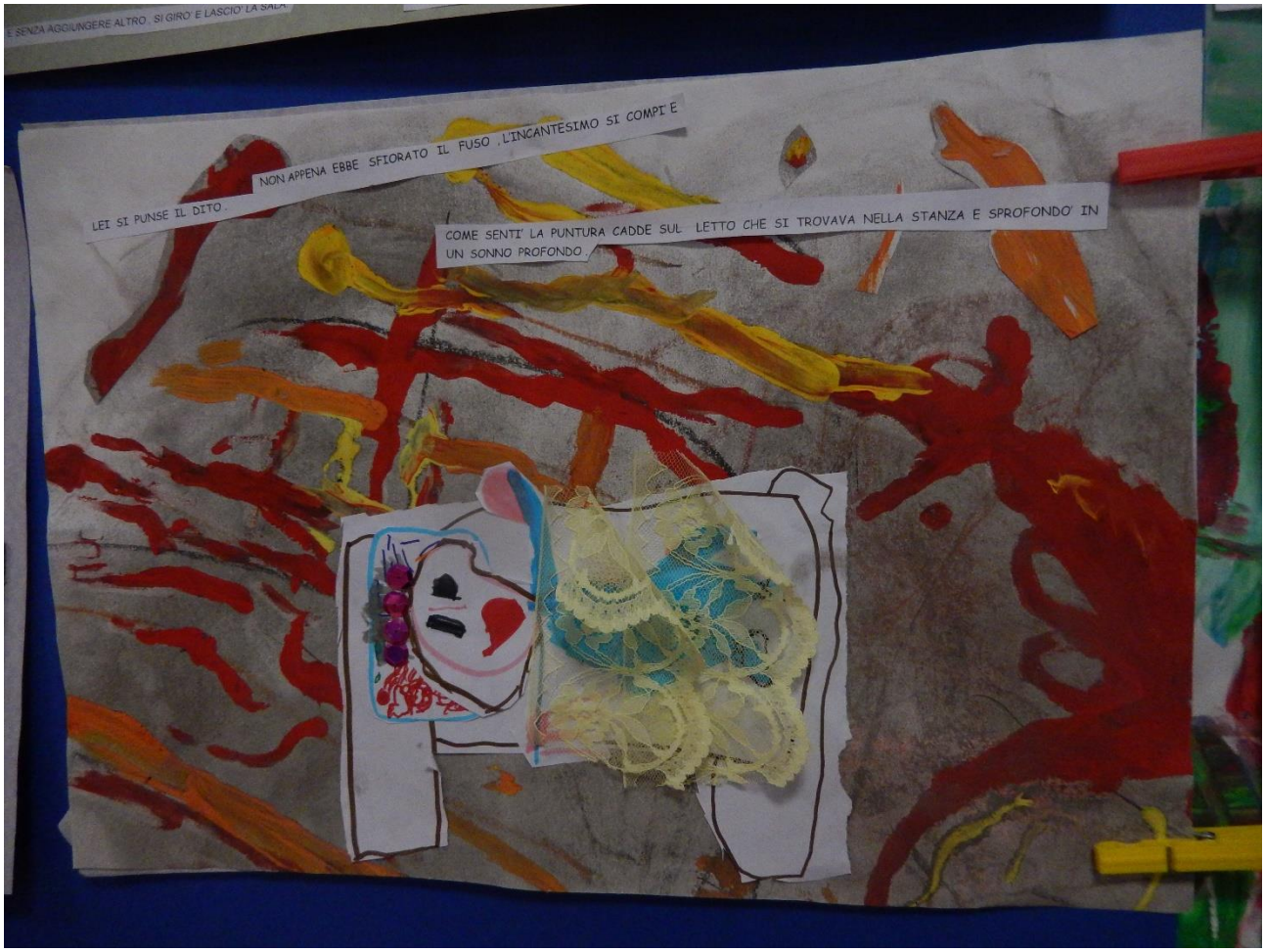
Nella toppa c'era una chiave arrugginita e, quando la girò, la porticina si spalancò.

Lì in una piccola stanzetta se ne stava una vecchia donna con un fuso in mano e filava attenta il suo lino.

"Buon giorno, nonnina," disse la figlia del re, "cosa stai facendo?" "Filo", disse la vecchia rispondendo con un cenno del capo. "Che cos'hai in mano che gira così allegramente?", chiese la fanciulla e prese il fuso perché anche lei voleva filare.

Non appena ebbe sfiorato il fuso l'incantesimo si compì e lei si punse

un dito.



Come sentì la puntura cadde su un letto che si trovava in quella stanza e sprofondò in un sonno profondo.

L'acqua

Quello stesso sonno si diffuse in tutto il castello, il re e la regina che erano appena rientrati quando raggiunsero la sala del trono caddero a terra addormentati, e con loro tutta la corte.

E s'addormentarono i cavalli nella stalla, i cani nel cortile, le colombe sul tetto, le mosche sulle pareti,

persino il fuoco che crepitava nel focolare si zittì e s'addormentò e l'arrosto smise di sfrigolare e il cuoco, che aveva afferrato lo sguattero e gli voleva dare una sberla perché ne aveva combinata una delle sue, lo lasciò andare e si addormentò.

Il vento si addormentò e sugli alberi accanto al castello fu solo silenzio.

Attorno al castello crebbe un roveto che diventava ogni giorno più fitto e alto e che alla fine circondò il castello e lo ricoprì tutto, tanto da farlo sparire alla vista di tutti. Non si vedeva più nemmeno la bandiera sulla torre più alta.

Nel paese si sparse la leggenda di Rosaspina, come veniva chiamata la bella principessa addormentata, e di tanto in tanto veniva qualche figlio di re che voleva penetrare nel roveto.

Ma nessuno di loro riusciva a penetrarvi perché le spine li trattenevano come fossero mani adunche ed essi si impigliavano in quelle spine e lì morivano miseramente.

La terra

Dopo molti e molti anni giunse nel paese un principe al quale capitò di udire un vecchio raccontare del roveto. Lì dietro doveva esserci un castello e nel castello una principessa meravigliosa, il cui nome era Rosaspina, dormiva un sonno di cento anni e con lei giacevano addormentati il re e la regina e tutta la corte. Già suo nonno gli aveva narrato che molti figli di re erano venuti e avevano tentato di spingersi attraverso il roveto, ma che lì erano rimasti impigliati ed erano morti d'una ben triste morte.

Allora il giovane re disse: "Non ho paura, attraverserò i rovi e vedrò la bella Rosaspina". Il vecchio cercò in ogni modo di dissuaderlo, ma il principe non volle ascoltarlo.

Ora erano proprio passati i cent'anni ed era arrivato il giorno in cui Rosaspina doveva svegliarsi. Non appena il principe s'avvicinò al roveto, non gli apparvero che fiori meravigliosi che si scostavano spontaneamente al suo passaggio e lo lasciavano penetrare senza ferirlo.

Giunto nel cortile del castello vide cavalli e cani da caccia che giacevano addormentati, e sul tetto c'erano le colombe con i capini sotto l'ala. E quando entrò in casa, le mosche dormivano sulle pareti e il cuoco, in cucina, aveva ancora la mano alzata, come volesse afferrare lo sguattero, e la serva se ne stava davanti ad un pollo nero che stava spennando.

Andò oltre e nella sala del trono vide tutta la corte addormentata e sul trono dormivano re e regina. Proseguì e tutto era così silenzioso che poteva udire il proprio respiro.

Finalmente arrivò nella torre, aprì la porticina della piccola stanza dove dormiva la bella Rosaspina. Lei era lì sdraiata ed era così bella che il giovane principe non sapeva distogliere gli occhi da lei.

Poi si chinò e la baciò.

Non appena l'ebbe sfiorata col suo bacio, Rosaspina aprì gli occhi, si svegliò e gli sorrise.

Allora entrambi scesero dalla torre e si svegliarono il re e la regina, e tutta la corte si svegliò e tutti si guardavano con sguardo pieno di stupore. E i cavalli nel cortile balzarono in piedi e si scrollarono, e i cani da caccia saltavano e scodinzolavano e le colombe sul tetto levarono la testina di sotto l'ala, si guardarono attorno e volarono via, e le mosche ripresero a muoversi sulla parete, e il fuoco in cucina si ravviò, si rimise ad ardere e ricominciò a cuocere il pranzo, l'arrosto riprese a sfrigolare, il cuoco diede allo sguattero quel famoso schiaffo e lo fece gridare e la serva finì di spennare il pollo. Poi furono celebrate le nozze con grande sfarzo tra il principe e Rosaspina e tutti vissero felici fino alla morte.