

PROGETTO “GLI ANIMALI TRA LETTERATURA, ARTE, TECNOLOGIA, SCIENZA, RELIGIONE”

CLASSI COINVOLTE: Protagoniste del progetto saranno le classi quinte primarie.

MATERIE COINVOLTE: Italiano, Geografia, Arte e immagine, Tecnologia, Scienze, Religione.

LINEE GENERALI: Il progetto intende lavorare su alcune competenze trasversali, a partire da un tema, quello degli animali, sempre capace di affascinare gli studenti. Le attività, che rientrano nella programmazione disciplinari, saranno coordinate allo scopo di produrre un esito verificabile, nell'ambito di un compito di realtà, che metta insieme linguaggi visivi e linguaggi verbali.

ARGOMENTI: I ragazzi saranno chiamati preliminarmente ad affrontare, nell'ambito delle ore curricolari le caratteristiche degli animali, in termini di somiglianze e differenze con l'uomo. L'attenzione si focalizzerà prioritariamente su animali vicini all'esperienza dei ragazzi o presenti negli ecosistemi della pianura padana e dell'Appennino (ad esempio, il cane o il lupo), senza tralasciare una necessaria presentazione delle differenti specie (ad esempio, l'aquila per i volatili o la zanzara per gli insetti).

LAVORI DA SVOLGERE: Nello specifico, sempre in chiave interdisciplinare, si intende realizzare il seguente programma di attività:

ITALIANO: Analisi del genere letterario della favola, della funzione simbolica degli animali e delle loro connessioni con la tradizione mitologica e folklorica; esame della struttura narrativa in chiave comparativa con i generi di confine quali il mito, il proverbio, la novella; laboratori di lettura e di scrittura, con la produzione scritta di favole a partire da una morale e di morali a partire da una favola; invenzione di una favola sulla base di una rappresentazione grafica e produzione di un disegno sulla base di una favola, che ha la caratteristica, certamente utile in vista del lavoro programmato, di risolversi in una sola scena.

GEOGRAFIA: Cenni agli ecosistemi in cui vanno inserite le diverse specie animali.

TECNOLOGIA: analisi progetto e costruzione del TANGRAM, lavoro svolto a livello personale comprende le seguenti fasi:

- 1 disegno geometrico del tangram, svolto come esercitazione di disegno geometrico
- 2 costruzione in laboratorio di un tangram in legno compensato

ARTE E IMMAGINE: Sono previste tre diverse fasi di lavoro:

- 1) Illustrazione mediante un elaborato grafico di una favola; l'attività svolta a livello personale, ha lo scopo di stimolare la fantasia dei discenti, e di prepararli alle successive fasi di lavoro di gruppo.
- 2) Progetto e realizzazione di un pannello con immagini scomponibili e ricomponibili (tangram) ritagliate su compensato, per la visualizzazione della favola oggetto di analisi. Lavoro svolto in gruppo (4 persone).
- 3) Scomposizione e ricomposizione delle immagini del pannello per la visualizzazione della fiaba scritta dai componenti del gruppo, con l'eventuale aggiunta di nuove immagini necessarie. Laboratorio di attività manuali e pratiche con le attrezzature necessarie per le lavorazioni previste.

SCIENZE: Si affronteranno i seguenti temi: la biosfera - caratteristiche e classificazione degli esseri viventi - il Regno degli animali - somiglianze e differenze - gli animali nella favola. Obiettivo: acquisire una visione della complessità del sistema dei viventi.

RELIGIONE: analisi del significato simbolico e morale delle narrazioni, alla luce degli adeguamenti (tarda antichità e Medioevo) degli epimiti alla morale cristiana, con un significativo scarto rispetto a quella pagana, degli stessi motivi favolistici.

TEMPI: L'attività deve svolgersi e completarsi in sei settimane, nel periodo novembre-dicembre, prima dell'inizio delle vacanze natalizie. Ogni disciplina prevederà un monte ore adeguato nelle rispettive Unità di Apprendimento. Vanno inoltre conteggiate quattro ore di compresenza Italiano-Arte e immagine, finalizzate al lavoro di gruppo, nella fase conclusiva delle attività. Nello specifico: Italiano: 10 ore oltre alla compresenza Italiano-Arte Immagine di 6 ore; Tecnologia e Scienze 4 ore; altre discipline due ore ciascuna.

STRUMENTI: Libri di testo; LIM (proiezione di immagini, preventivamente selezionate dal sito www.aesopica.net); Dizionario della favola antica (donato in diverse copie alla scuola e presente in biblioteca); macchina fotografica; pennarelli, pastelli e altri strumenti utili a realizzare rappresentazioni grafiche.

PROVA DI REALTÀ CONCLUSIVA: I ragazzi, attraverso un lavoro di gruppo, saranno chiamati a realizzare (e a illustrare oralmente) un pannello da esporre nelle bacheche scolastiche, dedicato a un animale a scelta, in cui dovranno inventare una favola e illustrarla, anche attraverso fotografie originali, oltre a preparare, in modo creativo, una scheda con una ricerca relativa ai significati simbolici, alla tradizione mitologica e alla descrizione scientifica dell'animale prescelto. Una giuria, composta da alunni delle classi liceali, con cui è stata intrapresa una collaborazione per altro lavoro di gruppo, decreterà il lavoro vincitore, a cui sarà riservato un premio (in termini di valutazione, ma anche di visibilità sul giornalino scolastico). I gruppi dovranno anche autoanalizzare il proprio lavoro per convincere i giurati dei punti di forza e di originalità che meritano di essere considerati.

DOCUMENTAZIONE DEL LAVORO SVOLTO: Nella fase conclusiva, si prevede di documentare il lavoro svolto attraverso un'autopresentazione, in forma di ritratto, degli autori e un'immagine fotografica dei lavori svolti, da condividere su un gruppo chiuso sui social network, in modo da realizzare, nel triennio, una sorta di book virtuale delle attività svolte.

COMPETENZE TRASVERSALI CHE SI PREVEDE DI SVILUPPARE: Innanzitutto, si intende sviluppare la capacità di osservazione e di ricerca autonoma, intesa come capacità di imparare a imparare; ma anche l'uso della lingua italiana per adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni, ai diversi ambiti disciplinari.

. Non va dimenticata la dimensione cooperativa richiesta dal lavoro di gruppo, che potrà fare di questa attività una preziosa opportunità di crescita e di socializzazione. Lo spirito di iniziativa e imprenditorialità (competenza chiave europea) potrà essere valorizzata dal lavoro conclusivo, in particolare riguardo alla presentazione dei cartelloni ai giurati.