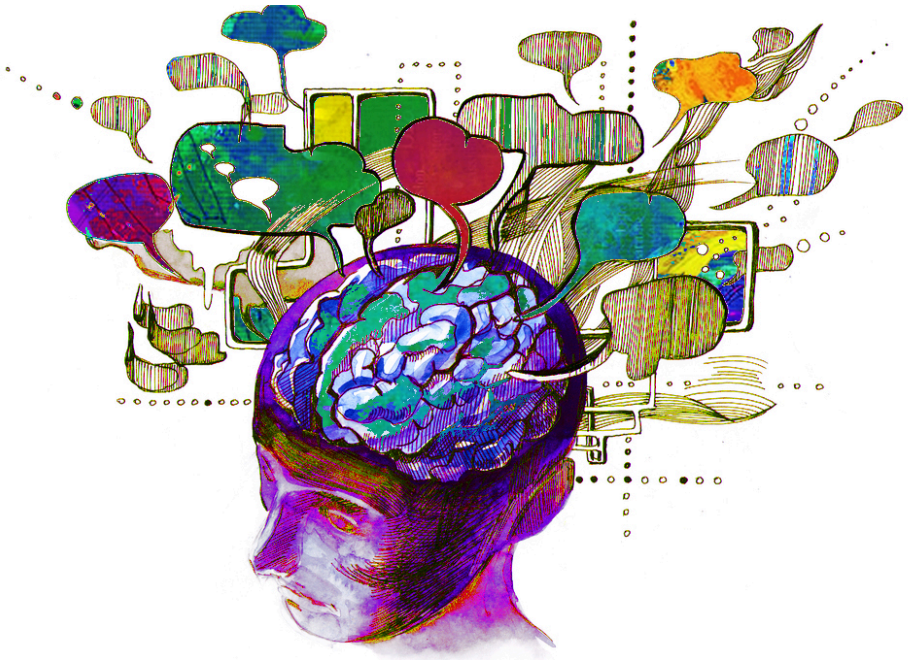


Progetto d'Istituto

"Non FERMIamo la Creatività!"



"La creatività è quando una persona che ha tanta immaginazione crea qualcosa di personale e fantastico"

anno scolastico 2023/2024

PREMESSA

Quando si parla di creatività normalmente viene alla mente l'estro di artisti geniali e stravaganti o opere d'arte di nota fama e indiscussa importanza e bellezza, che solitamente attivano negli "osservatori" schemi mentali che portano il pensiero verso un'idea di qualcosa di bizzarro ed elitario, una capacità che "o ce l'hai o non ce l'hai". La creatività, considerata come una dotazione rara e soggettiva di pochi eletti, è portatrice di un senso di mistero, che eleva l'uomo al divino. Chi è creativo crea: dalla materia, dall'ignoto realizza ciò che prima non esisteva.

Parlando in queste settimane con diverse persone, una docente ha definito la creatività come il massimo grado della resilienza, mentre un altro mi ha riferito che per lui è l'atto di vedere quello che non c'è e dargli una forma. Ognuno, se si fermasse un attimo a pensarci, potrebbe darne una definizione partendo dal proprio vissuto e dalle proprie esperienze. In questo contesto parliamo della creatività in termini pedagogici inserita all'interno della scuola come possibile facilitatore didattico. Nel contesto scolastico i protagonisti sono gli studenti, bambini o ragazzi, che devono e si aspettano di essere educati. Cito allora una bambina, di sette anni, che dice cosa sia la creatività secondo lei:

"Inventarsi delle cose nuove o trasformare delle cose in cose un po' più colorate, un po' più diverse e un po' più divertenti. E magari prendere spunto da delle cose unirle e trasformarle in altre cose che hanno tutte quelle cose insieme."

In queste parole, caotiche e confuse come spesso sono i racconti dei bambini, emerge come l'atto creativo viene descritto nella sua concretezza e praticità: inventare, trasformare, unire e creare. Un altro aspetto estremamente rilevante, messo in luce dalle parole citate, è la componente del divertimento o della passione che accompagnano la creatività nel suo aspetto ludico.

Riassumendo quindi siamo giunti alla conclusione che non è semplice definire la creatività, la si può però considerare la capacità di svolgere attività produttive particolari, il processo creativo sfocia sempre in un prodotto che sia un libro, un'opera d'arte, un'idea, ecc, e questo prodotto ha le caratteristiche di **novità** (è innovativo, introduce qualcosa di non convenzionale), **originalità** (è inconsueto, a volte unico), **qualità** (ha un suo valore), e **apprezzabilità** (può essere stimato come qualcosa di valido).

Molti studi hanno cercato di comprendere la personalità creativa chiedendosi se oltre ai talenti, le persone creative abbiano delle particolari caratteristiche di personalità, e sembra che ci siano degli elementi comuni. Le persone creative sono dotate di:

- **flessibilità** indica la tendenza a prendere in considerazione più soluzioni alternative per un problema;
- **fluidità** indica la qualità e la facilità con cui vengono prodotte nuove idee in risposta ad una situazione problematica;
- **capacità di elaborazione** indica la predisposizione a tener conto delle diverse opportunità dei singoli elementi disponibili per risolvere I problemi.

Eric Fromm inoltre sostiene che l'atteggiamento creativo ha bisogno di alcune caratteristiche: la capacità di essere perplessi, la capacità di concentrazione, l'esperienza dell'io e una buona sopportazione del conflitto.

Essere perplessi è inteso come l'atteggiamento di chi sa cogliere elementi sempre nuovi nell'ambiente. Il cervello umano trova più semplice esaltare certi passaggi per procedere, intuisce le scorciatoie, mentre un computer è rigoroso nel fare tutti i passaggi e nell'ordine giusto.
La Capacità di concentrazione non è conciliabile con la distrazione; diverso è essere distratti da tutto il resto perché si è concentrati sul problema.
Per **Esperienza dell'Io** Fromm vuole intendere quel senso profondo che si ha quando quello che si fa sia il frutto del proprio pensiero e non di apprendimenti passati.
Capacità di gestire il conflitto è propria di chi posto di fronte a qualcosa, che suscita meraviglia ma mette anche in difficoltà, non demorde, anzi si impegna di più per arrivare ad una soluzione.

Anche Rogers individua tre condizioni interiori che ritiene essere strettamente associate all'atto creativo.
Apertura all'esperienza: è l'opposto della deformazione percettiva che potrebbe funzionare da meccanismo di difesa quando si è di fronte ad una minaccia o una frustrazione.
Sentimento di realizzazione personale: quando l'azione creativa viene percepita come realizzazione della propria potenzialità, anche se il consenso altrui può essere stimolante, il sentimento di realizzazione personale è la migliore condizione per favorire la creatività.
Capacità di maneggiare i concetti: implica capacità immaginativa, il gusto per l'esplorazione del nuovo, la tendenza a cercare nuove ipotesi e significati.

Wallas, studioso del pensiero creativo, sostiene che la persona creativa, scienziato, artista o matematico che sia, raggiunge la soluzione attraverso quattro fasi: **preparazione, incubazione, illuminazione e verifica.**
La preparazione è la fase in cui il soggetto individua qualcosa a cui dedicarsi e comincia ad esplorare possibilità e difficoltà finché non giunge alla fase successiva di incubazione, in cui l'oggetto di interesse sembra essere stato messo da parte, mentre il soggetto si dedica ad altro tuttavia implicitamente il pensiero continua a lavorare a quel progetto. La fase di illuminazione è quella dell'ispirazione improvvisa in cui il progetto appare realizzabile, fino alla fase di verifica in cui si vagliano criticamente tutte le cose che si sono pensate, idee, soluzioni, possibilità e conseguenze e poi si passa all'esecuzione.

Molti problemi vengono affrontati ricordando cosa ha funzionato in passato e si cercano soluzioni simili, alcuni problemi però richiedono una soluzione nuova; il termine **insight** si riferisce all'improvvisa consapevolezza di una nuova soluzione, un aspetto particolare dell'insight è che è imprevedibile non si può dire quando, e nemmeno se, un insight possa verificarsi. L'insight sembra richiedere almeno tre distinte abilità di risoluzione dei problemi;
Codifica selettiva: davanti ad un nuovo problema spesso si è inondati da una gran mole di informazioni inutili. L'insight permette di selezionare quali informazioni meritino ulteriori approfondimenti.
Combinazione selettiva: spesso tutti gli elementi per la soluzione sono dati ma è difficile combinarli; l'insight consente un nuovo modo di combinare gli elementi della soluzione.
Confronto selettivo: spesso per risolvere un problema si cerca un modello tra le soluzioni usate in passato; l'insight avviene quando un confronto più originale di quei dati passati, porta a conseguenze non intraviste prima.

E' importante inoltre precisare che la creatività può essere favorita in particolare dall'ambiente, che non deve essere giudicante e deve lasciare libera espressione di sé,

elementi da tenere in considerazione nell'educazione dei bambini, sia a scuola sia in famiglia; è importante che i bambini possano soprattutto giocare, che abbiano spazi vuoti in cui la mente può vagare usando la fantasia senza imbrigliare il pensiero in compiti e cose da fare. Ricordiamoci che a volte noi docenti siamo "spaventati" dalla creatività, perché non coincide con l'intelligenza di tipo scolastico, bisogna quindi essere bravi a restare aperti come adulti per poter vedere e sostenere un bambino/ragazzo quando mostra elementi creativi, che solitamente non concordano con il modo abituale che si ha di fare le cose.

Al giorno d'oggi la creatività costituisce senza dubbio un elemento molto importante a scuola. Gli studenti infatti devono essere costantemente stimolati allo sviluppo creativo perché attraverso quest'ultimo possono essere in grado di dare libero sfogo ai propri pensieri e alle proprie idee. **La creatività è generalmente caratterizzata da tre elementi fondamentali ovvero emozionale, motivazionale e intellettuale**. Il primo consiste nella capacità di formulare un pensiero diverso rispetto a quello altrui senza tenere in considerazione schemi e preconcetti, il secondo si basa sull'articolazione di un pensiero e il terzo sulla produzione vera e propria delle idee. Dall'incontro di questi tre fattori scaturisce la creatività che deve essere accresciuto negli studenti di qualsiasi ordine e grado. Naturalmente è opportuno tenere in considerazione che non tutti gli allievi sono uguali e che ognuno reagisce in maniera diversa agli stimoli. Pertanto l'insegnante dovrà capire quali possono essere le metodologie più appropriate affinché gli allievi possano dare libero sfogo al pensiero creativo. Le modalità con cui è possibile promuoverlo sono due: l'aiuto al bambino nella creazione dell'idea oppure la diffusione di un ambiente didattico positivo nel quale gli alunni possano sentirsi a proprio agio.

Quando si parla di creatività si intende quindi sia quella dell'uomo di genio, sia quella espressa da una persona normale nel realizzare sé stessa. Possiamo considerare la creatività come la capacità di inventare, sviluppare fantasia, ampliare competenze ed esperienze. Il processo creativo esprime la capacità di costruire percorsi di crescita individuali, di scoprire il proprio volto interiore, di predisporsi verso un avvenire in modo propositivo; la creatività orienta alla conoscenza ed allo sviluppo completo della propria biografia e rappresenta la più elevata capacità espressiva dell'uomo. Alla luce di quanto detto fino ad ora diventa necessario riportare la creatività al suo lato pratico e considerarla come strumento necessario per lo sviluppo e l'educazione delle generazioni di cui la scuola si fa carico.

Sollecitare la creatività negli alunni può aiutare questi ultimi a maturare sensibilità, pensieri e atteggiamenti meno convenzionali e più personali. Non è da dimenticare – a supporto dell'importanza di coltivare anche la creatività – che le capacità creative sono una potente risorsa per far fronte a situazioni personali e collettive difficili e critiche facendole diventare occasione di crescita e di apprendimento.
Nella società in cui viviamo, la creatività è tra le abilità più richieste e premiate. Il modo migliore per impararla e mantenerla è continuare a immaginare, creare, giocare, condividere e riflettere, proprio come fa un bambino della scuola dell'infanzia.

DESTINATARI

Tutti gli alunni dell'Istituto Comprensivo "E. Fermi"

Tutti i docenti dell'Istituto Comprensivo "E. Fermi"



FINALITA' GENERALE

La creatività è per definizione la capacità di creare con l'intelletto, con la fantasia. La psicologia ci insegna che essa è un processo di dinamica intellettuale, che ci permette di essere sempre attivi da un punto di vista mentale. Ecco, allora, perché unisco queste due parole CREA-RE e ATTIVO in una nuova concezione di CREATTIVA'. La nostra mente deve essere creattiva, in un continuo movimento di idee per poter dar spazio all'espressione di sé.
Nel periodo della scuola dell'Infanzia, Primaria, e Secondaria di I grado il bambino/ragazzo vive delle fasi sensibili nelle quali è ricettivo e la sua disponibilità di apprendimento è al massimo. Ed è qui che bisogna far vivere esperienze senso motorie, ludiche ed interdisciplinari che lo rendano protagonista attivo del proprio percorso di apprendimento.
Il Progetto consentirà agli alunni coinvolti di sviluppare la propria creatività attraverso attività quali manipolare, fare miscugli, inventare, osservare, costruire, creare, modellare, disegnare, recitare, scrivere, ballare, sperimentare e scoprire somiglianze, differenze, uguaglianze, grandezze, quantità, forma-colore, materia-funzione e tecniche espressive. Consentirà inoltre di apprendere con il "fare", mirando alla maggiore integrazione all'interno di un gruppo lavorativo nonché alla capacità di gestione autonoma del lavoro. Le attività che si andranno a sviluppare e proporre, dovranno prevedere l'utilizzo, in modo mirato e verificato, di conoscenze ed abilità disciplinari ed interdisciplinari (linguistiche, artistiche, motorie, musicali, di cooperazione …) cercando, attraverso il loro utilizzo concreto, di trasformarle in competenze personali di ciascun allievo.



FINALITA' TRASVERSALI

Il progetto **"Non FERMIamo la Creatività"** ha come scopo prioritario il miglioramento della qualità del processo di insegnamento-apprendimento ai fini di una serena e proficua integrazione di tutti gli allievi nel contesto scolastico. Il desiderio è gettare le basi di un percorso che possa arrivare pian piano alla costruzione di una scuola che consideri le diversità di ciascuno una ricchezza per tutti, che valorizzi le risorse individuali di tutti, che sia

caratterizzata da una nuova modalità di gestire la didattica quotidiana. Il progetto si basa su tre elementi fondamentali: il gruppo, il gioco e la globalità del sapere. Si cercherà di mostrare come le aree linguistico-storico letterario e scientifico-tecnologica interagiscono fra di loro e come la conoscenza dell'individuo debba essere intesa nella sua globalità, privilegiando attività che si traducono in conoscenze e competenze senza trascurare quelle che incentivano la motivazione, l'interesse e l'integrazione.

La creatività, da quanto detto precedentemente, è la capacità di collegare elementi diversi in un nuovo ordine. E la lettura di saggi e testi scientifici ti permette di raccogliere una miriade di informazioni e idee che arricchiscono il tuo bagaglio personale. Inoltre, impari dagli errori che hanno commesso altre persone e scopri che soluzioni hanno trovato.

"Chi non legge, a 70 anni avrà vissuto una sola vita: la propria. Chi legge avrà vissuto 5000 anni: c'era quando Caino uccise Abele, quando Renzo sposò Lucia, quando Leopardi ammirava l'infinito … perché la lettura è un'immortalità all'indietro". – Umberto Eco –

Da qui un suggerimento importante: più la tua dieta sarà variata, più alimenterai il tuo cervello in modo da favorire l'associazione tra input diversi. Raccoglierai così tutti gli ingredienti per un brainstorming più ricco e gustoso. **Leggere fa bene, ma leggere di tutto fa meglio**.

OBIETTIVI FORMATIVI

Gli obiettivi del Progetto consistono nel:

- Favorire l'espressione di stati emotivi attraverso la manipolazione
- Sperimentare e conoscere diverse tecniche decorative
- Acquisire nuove conoscenze nel disegno, nell'uso dei colori, nelle tecniche pittoriche e nell'utilizzo di materiali creativi differenti.
- Acquisire autonomia nell'uso di linguaggi artistici e creativi come possibilità di espressione del proprio essere e del proprio modo di vedere le cose.
- Sviluppare la motricità fine attraverso la manipolazione.
- Migliorare la coordinazione oculo-manuale attraverso l'uso di materiali diversi.
- Favorire, attraverso lo sviluppo di attività artistiche, l'espressione delle capacità creative individuali.
- Utilizzare in modo corretto il materiale facendo attenzione a non sprecarlo e a rimetterlo in ordine dopo averlo usato in quanto proprietà di tutti.
- Accostarsi alla varietà dei beni culturali, con particolare riferimento a quelli presenti nell'ambiente (opere di scultura e pittura, di arte decorativa…).
- Condividere in gruppo contenuti legati alla relazione, alla multiculturalità, ai diritti, alla storia. Lavorare in gruppo imparando a chiedere e fornire aiuto.
- Esporre le proprie idee e proposte ed ascoltare quelle degli altri.
- Far comprendere l'importanza di arricchire le proprie conoscenze non solo attraverso la realizzazione delle attività, ma anche attraverso la condivisione del lavoro svolto.
- Sviluppare la fantasia e l'immaginazione.
- Sviluppare comportamenti relazionali positivi di collaborazione, rispetto e valorizzazione degli altri.
- Realizzare manufatti ed elaborati anche con l'utilizzo/assemblaggio di materiali riciclati

- Assicurare potenziare i canali espressivi e comunicativi
- Conoscere e “lavorare” i segni ed i colori in maniera assolutamente creativa
- Essere in grado di affrontare situazioni nuove con atteggiamenti positivi
- Favorire lo sviluppo dell’autonomia personale e dell’autostima, della relazionalità, della cooperazione e della collaborazione tra i gruppi.
- Sviluppare promozione dello sviluppo complessivo della persona.
- Sviluppare la fantasia, l’immaginazione e la creatività attraverso immagini e materiali
- Rendere gli alunni capaci di organizzare correttamente le conoscenze acquisite
- Acquisire autonomia nell’uso di linguaggi artistici e creativi come possibilità di espressione del proprio essere e del proprio modo di vedere le cose
- Ampliare le abilità di comunicazione interpersonali
- Percepire ed utilizzare capacità sensoriali per scoprire, osservare, descrivere, rappresentare la realtà.
- Conoscere e utilizzare diversi canali espressivi e comunicativi.
- Padroneggiare in modo creativo tecniche, strumenti e materiali di diverso genere, per consolidare le competenze acquisite.
- Sviluppare la capacità di decodificare e interpretare, messaggi e immagini.
- Affinare il “gusto” del bello, dell’artistico e dell’armonico.
- Esprimere la propria creatività utilizzando materiali di riciclo
- Maturare una reale e consapevole coscienza ambientale
- Integrare le conoscenze e le abilità attraverso l’interdisciplinarietà didattica.
- Aumentare l’autonomia e la capacità metacognitiva e auto valutativa.
- Creare una comunità di pratiche professionali aperta anche al territorio.



OBIETTIVI TRASVERSALI AL PROGETTO

- Offrire occasioni e attività capaci di promuovere e favorire l’apprendimento della lingua italiana, della matematica e di ogni altra forma espressiva
- Sviluppare la capacità di osservare situazioni, fatti e fenomeni
- Sviluppare e consolidare le capacità espressive, comunicative, logico-operative
- Abituare gli alunni ai diversi linguaggi e le tecniche multimediali
- Far acquisire un metodo di studio razionale, autonomo, produttivo
- Motivare alla pratica del lavoro di gruppo
- Assistere gli alunni nell’espressione dei contenuti del proprio studio, nella verifica degli assunti e nella riutilizzazione delle informazioni in contesti nuovi

- Valorizzare le capacità personali di: autonomia, autenticità, autostima, senso di appartenenza alla collettività, collaborazione e cooperazione.
- Sviluppare conoscenze ed azioni innovative e concrete, fondate sulla valorizzazione della diversità e sul rispetto della dignità della persona e dei diritti umani, sull'affermazione della democrazia, della legalità e della convivenza civile

Agli insegnanti è richiesto il compito di:

a. Motivare alla pratica del lavoro di gruppo
b. Rafforzare la funzione della scuola quale centro di promozione culturale, sociale e civile del territorio e di formazione di cittadinanza attiva, coinvolgendo i giovani in attività che ne rafforzino la motivazione e la partecipazione alla vita del territorio, creando i presupposti per lo sviluppo di uno spirito imprenditoriale di cui possa beneficiare tutto il contesto.
c. Valorizzare le capacità personali di: autonomia, autenticità, autostima, senso di appartenenza alla collettività, collaborazione e cooperazione.
d. Assistere gli alunni nell'espressione dei contenuti del proprio studio, nella verifica degli assunti e nella riutilizzazione delle informazioni in contesti nuovi.
e. Abituare gli alunni ai diversi linguaggi e le tecniche multimediali
f. Osservare con attenzione i propri alunni per scoprire le loro attitudini e trovare modi diversi per incentivarle.

STRUMENTI DI INTERVENTO PER ALUNNI DIVERSAMENTE ABILI E CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI :

Utilizzo di strumenti adeguati alle loro capacità ed abilità, programmi differenziati secondo obiettivi individualizzati concordati tra gli insegnanti, genitore, equipe multidisciplinare

CRITERI DI VALUTAZIONE

La valutazione terrà conto del percorso di ciascun allievo, dell'impegno, del livello di crescita e di operatività raggiunto e della padronanza delle diverse abilità e competenze raggiunte e possedute dall'alunno.

Come verifiche si potranno utilizzare: dialogo, osservazione durante le attività, lavori di gruppo, giochi imitativi individuali e collettivi, produzione e rielaborazione di materiali grafici, sonori, artistici, letterari, linguistici, logico-matematici.

La valutazione del progetto e della sua ricaduta sulle metodologie e strategie didattiche applicate nell'insegnamento verrà valutata con apposito monitoraggio somministrato ai docenti, alle famiglie e agli allievi delle classi: classe V Primaria, e classi I, II, III Secondaria I grado.



METODOLOGIA DI RIFERIMENTO

Nello stilare le linee metodologiche che sono alla base della realizzazione dei percorsi di attività creative è necessario partire dal presupposto che essi trovano motivo di essere nella trasversalità dell'educazione.

In questo ambito il lasciare la creatività libera di esprimersi assume la valenza di catalizzatore delle varie strategie didattiche.

Verrà privilegiata la didattica laboratoriale per rendere gli alunni attivi e coinvolgerli in modo diretto nella costruzione della conoscenza. Gl'insegnanti saranno chiamati a predisporre gli spazi, luoghi, attrezzi, sussidi per "guidare" le azioni dei discenti in partecipate "avventure didattiche". Strumento principe dell'azione didattica sarà quindi il laboratorio, inteso come momento del fare e del pensare, in cui i bambini diventano agenti attivi del proprio apprendimento. sperimentando molteplici tecniche, fino alla sperimentazione dei linguaggi più contemporanei, e producendo piccoli elaborati personali e collettivi che aiuteranno a sedimentare i contenuti trattati nel corso degli incontri.

Ci sono tantissime attività e declinazioni del Progetto che possono essere attuati a scuola per migliorare la creatività degli studenti. Per prima cosa però è opportuno che i docenti incoraggino il pensiero creativo annullando la distinzione tra giusto e sbagliato. Molto frequentemente infatti gli alunni tendono a non esprimere ciò che pensano su un determinato argomento o materia per paura di sbagliare: in realtà è necessario far capire loro che non esistono risposte errate ma soltanto soluzioni originali. Il pensiero divergente viene troppo spesso messo da parte a favore di uno convergente e ritenuto più giusto. Questo comporta una notevole diminuzione dello sviluppo creativo perché lo studente non si sente libero di esprimere la propria opinione. Naturalmente deve essere compito del professore capire se l'idea del ragazzo può rientrare in un pensiero originale oppure è soltanto un tentativo di impressionare. Ci sono pertanto delle direttive che bisogna seguire affinché l'obiettivo possa essere raggiunto in maniera efficace: innanzitutto bisogna eliminare negli studenti il timore di commettere un errore, ascoltare ogni pensiero e idea che viene proposta in classe impedendo agli allievi di sentirsi esclusi e isolati ed aumentare il pensiero positivo, facendo in modo che anche i genitori contribuiscano all'accrescimento del pensiero divergente. Oltre a ciò possono essere elaborati anche altri fattori, tra cui l'apertura a ciò che è originale e costituisce un elemento di novità, la circolazione delle idee divergenti, lo sviluppo delle proprie emozioni e il favorire le esperienze sensoriali. In questo caso sia i docenti che i genitori devono essere in grado di stimolare i ragazzi attraverso attività sia di tipo didattico che ludico. In tal modo sarà possibile imparare divertendosi e l'apprendimento avverrà in maniera decisamente più semplice e veloce.

Il principio generale a cui ci si dovrà ispirare sarà quello per cui lo sviluppo della personalità del bambino deve includere la totalità delle sue dimensioni; si farà, quindi, particolare attenzione a valorizzare le potenzialità cognitive, affettive ed espressive, come la spontaneità e il contributo personale, tenendo conto di interessi e motivazioni.

Nulla è più efficace del "fare" nell'apprendimento, solo attraverso la creazione manuale di ciò che si è appreso sarà possibile il vero apprendimento, quello profondo e duraturo.

Le attività previste riguarderanno lo sviluppo delle forme di comunicazione in particolare di quelle artistiche. Esse saranno volte allo sviluppo di tutti gli aspetti della personalità degli alunni con particolare riferimento a quelli diversamente abili, ai BES e stranieri nell'ottica della piena integrazione e della prevenzione e della riduzione dell'insuccesso scolastico. Ognuno sarà guidato alla scoperta delle potenzialità comunicative ed espressive e all'apprendimento sempre più autonomo delle forme artistiche, utili a rappresentare la sua personalità e il mondo che lo circonda, il tutto all'interno di una cornice giocosa, dove la cosa veramente importante rimane, in assoluto, il partecipare a tutto, a vantaggio delle possibili occasioni di incontro e di scambio culturale tra studenti e docenti al di fuori della solita routine scolastica.

Tra le tante attività che si possono effettuare a scuola, una delle più efficaci è senza dubbio quella di far scrivere dei racconti ai ragazzi. Questo metodo è uno dei più semplici ma allo stesso tempo permette lo sviluppo dell'immaginazione e della fantasia. I docenti possono chiedere agli studenti di scrivere dei racconti su un determinato argomento oppure su un concetto generico in base alle proprie attitudini. Inoltre si possono scrivere poesie, filastrocche, saggi brevi o vere e proprie storie a seconda della propria fantasia. Un altro metodo da non sottovalutare riguarda l'immaginazione: il docente propone un fatto poco probabile e i ragazzi devono immaginare quali possono essere le conseguenze derivanti da questo accaduto. Tale espediente si può collegare a quello della simulazione: in tal caso viene proposta una situazione che può capitare nella vita di tutti i giorni e gli allievi dovranno pensare alle possibili soluzioni per raggiungere un determinato risultato. In questo modo sarà possibile anche aumentare la capacità di problem solving che non riguarda soltanto il settore della matematica e della logica ma anche l'ambito psicologico e mentale che può essere d'aiuto a scuola e nella vita di tutti i giorni.
Nel caso in cui gli studenti fossero più piccoli le metodologie da utilizzare possono essere differenti: l'insegnante può far ascoltare dei rumori poco usuali e stimolare la mente della classe chiedendo a quali oggetti possano essere associati, oppure si può portare un giocattolo e mostrarlo agli alunni chiedendo loro il modo migliore per perfezionarlo.
Collegandosi sempre a uno specifico oggetto il docente può focalizzarsi su una proprietà tipica di quest'ultimo domandando agli studenti quali altre cose possiedono la stessa proprietà. Anche l'invenzione di un simbolo o di una figura specifica che evidenzi un concetto può essere un ottimo modo per dare libero sfogo alla creatività.

La metodologia scelta per la realizzazione di alcune attività sarà quella del COOPERATIVE LEARNING: tale metodologia consentirà agli alunni "di fare insieme" in maniera creativa, realizzando attività che consentano l'integrazione e la valorizzazione di ogni singolo alunno.

Inoltre suggerirei che gli strumenti multimediali che oggigiorno sono messi a disposizione a scuola possono essere un valido alleato per la creatività tra gli studenti. Grazie alla tecnologie infatti è possibile usufruire di tantissimi elementi importanti tra cui immagini, suoni, grafici, video e musica da utilizzare attraverso computer oppure tablet. L'uso di tali apparecchi in

classe permette di giocare con la fantasia e la creatività, permettendo ai ragazzi di imparare e di divertirsi. Ciò è reso possibile dalla LIM che a differenza di quella tradizionale e del classico libro di testo permette di liberare l'immaginazione per rendere l'esperienza di apprendimento unica e stimolante.

Si propongono infine alcune attività che è possibile utilizzare alla Scuola dell'infanzia per favorire l'utilizzo della Creatività, quali ad esempio:

- ✔ Disporre diverse tipologie di giocattoli nell'aula e lasciare i bambini liberi di scegliere quali utilizzare. In questo modo, è possibile osservare le loro preferenze e stimolare la loro curiosità;
- ✔ Proporre attività diverse durante la giornata, per aiutare i bambini a sperimentare situazioni nuove e a mettere in pratica abilità differenti;
- ✔ Organizzare attività laboratoriali e coinvolgere i bambini a parteciparvi.
  Ciò può rappresentare un'interessante occasione di apprendimento e incrementare le abilità dei più piccoli. Inoltre, può mettere in luce talenti nascosti da incentivare;
- ✔ Insegnare diverse forme d'arte ai bambini, per permettergli di esprimere liberamente le loro emozioni e apprendere abilità oculo manuali. Tra le attività artistiche maggiormente apprezzate dai piccoli ci sono: il disegno, la pittura e l'utilizzo di paste modellabili;
- ✔ Proporre delle letture fantasiose e stimolanti, per aiutare i bimbi ad immergersi in mondi fantastici ed entrare in contatto con altre realtà differenti;
- ✔ Organizzare giochi di ruolo può essere un modo per spingere i bambini ad immedesimarsi in ruoli diversi e incentivare le abilità comunicative e relazionali tra pari;
- ✔ Creare delle storie insieme ai bambini, per consentirgli di esprimere emozioni e vicissitudini, sperimentate nella loro quotidianità.

L'insegnante osserverà i bambini, lasciando spazio alle loro domande con un atteggiamento di disponibilità all'ascolto in modo da favorire e guidare le rielaborazioni.

Durante il corrente anno scolastico potranno essere organizzate "attività ex tempore" di pittura/arte in diversi luoghi della città.

Si potranno inoltre essere contattare "esperti esterni" delle molteplici ARTI/MESTIERI che interverranno a scuola con attività laboratoriali, esplicative, formative per gli alunni ed i docenti, che mettano in luce e risalto la creatività che ognuno mette nel proprio lavoro.

In alcune proposte si può abbinare una Visita Guidata didattica quale completamento del percorso artistico svolto o quale parte integrante dello stesso.

L'Istituto attiverà un percorso formativo per gli insegnanti interessati sulle diverse modalità operativo-didattiche di trasmettere l'Arte agli alunni.



PERCORSI "CREATIVI" POSSIBILI

"**Si va in scena, su il sipARTE**" – percorso di drammatizzazione creativa.

"LABORATORIO LAND ART Giardini creativi" – Si prefigge di educare ad uno sviluppo sostenibile, partendo dalla propria grande casa che è la scuola e far conoscere e toccare la Natura all'interno dello spazio privilegiato che rappresenta il giardino per poter:
· fare scuola in ogni luogo, consapevoli che ogni luogo può creare situazioni significative per l'apprendimento e le relazioni;
· costruire conoscenza attraverso la metodologia della ricerca scientifica;
· collegare le conoscenze e gli ambiti di ricerca (scienze – letteratura – arte);
. trasformare luoghi e creare cultura;

"Lettere e Diari d'avventura quotidiana, scrittura autobiografica e diversità" – Un percorso che porterà i ragazzi alla conoscenza del proprio mondo interiore e non solo. Come diceva Gramsci quando scriveva ai suoi figli: "Come va il tuo cervellino?", per farli ragionare e risvegliare intimamente, per aprire loro lo sguardo, con curiosità verso l'altro e l'ambiente.

"Piccoli Filosofi" – Un metodo di ragionamento che si prefigge di favorire negli alunni lo sviluppo della capacità di formare concetti, di riflettere e di immaginare, di creare collegamenti logici e di causa-effetto, di ascoltare l'opinione altrui e accettarla, in un ambiente inclusivo e sereno.

"Scritto Letto e Rappato" – Un percorso didattico che si sviluppa intorno all'Hip Hop, uno dei linguaggi più diffusi del mondo. Linguaggio universale per eccellenza, la musica nel corso dei secoli è stata caratterizzata da contaminazioni e prestiti, rappresentando uno dei canali principali di integrazione tra culture diverse. Il RAP è uno dei generi musicali più amato e praticato dai ragazzi e potrebbe rappresentare un efficace strumento per una "maieutica della scrittura".

"FantaCreando" - sviluppare la fantasia e promuovere la creatività dei singoli allievi partendo dall'osservazione e dalla lettura della realtà, delle opere d'arte, delle invenzioni in un cotesto laboratoriale.

"Video-Diario: raccontarsi con gli strumenti digitali" – Attraverso l'utilizzo del video a anche la tecnica del selfie, i ragazzi possono raccontare se stessi, la propria vita. Il mondo è pieno di immagini: quali immagini mi piacciono? Cosa significano queste immagini e soprattutto quali mi rappresentano? Sono in grado di produrre delle immagini che mi rappresentino davvero e raccontino agli altri chi sono?

"Accendiamo la Fantasia" - punta a sviluppare nei bambini l'intelligenza creativa attraverso laboratori musicali, teatrali e grafico - pittorici. L'obiettivo è favorire la conoscenza delle

proprie potenzialità creative e, indirettamente, educare alla divergenza del pensiero. Si prevedono attività di gruppo, improntate alla collaborazione e finalizzate alla costruzione di un ambiente sereno e divertente.

"Scrittura Creativa" - Il percorso mira a promuovere lo sviluppo della libera espressione e della creatività testuale, nonché grafico-pittorica, per sviluppare le potenzialità lessicali e creative utili al corretto approccio alla scrittura e lettura al fine di potenziare l'autostima e il senso di responsabilità. Si deve mirare a creare una motivazione positiva verso la scrittura e di aumentare il desiderio ed il piacere di scrivere in un momento storico e socio-culturale che vede questa abilità declassata rispetto alle altre veloci e sintetiche modalità comunicative. Un percorso laboratoriale per sperimentare i processi, gli strumenti, le tecniche e i "trucchi" dell'arte dello scrivere, che possono aiutare ad esprimere la fantasia e la creatività di ciascuno ed incrementare l'originalità linguistica da contrapporre, per arginarlo, all'uso di un codice linguistico influenzato dai modelli televisivi e informatici.

"Progetta TU la lezione creativamente" – Con tale attività didattica il docente assegna una ricerca/approfondimento, a partire da un argomento svolto in classe nei suoi elementi essenziali, invitando l'alunno nella restituzione e condivisione alla classe tramite una modalità creativa a scelta. La consegna proposta agli studenti richiede di presentare un argomento attraverso la modalità ritenuta più efficace (plastico, carte da gioco, immagini, cartellone, video, animazione, , presentazione alla LIM...) e creare una scheda progetto in cui dover indicare il titolo del loro progetto e allegare una breve descrizione dello stesso, precisando anche le fasi di realizzazione (come realizzare il progetto e in quali step?), e le finalità (perchè sviluppare il progetto in quel modo? A quale scopo?). Infine un momento conclusivo sarà all'esposizione e alla condivisione dei vari progetti.

*"**Apprendi l'arte.. e NON metterla da parte**"* (per i docenti) – Trasmettere i saperi delle molteplici sfaccettature delle ARTI e sperimentare percorsi didattici, artistici, innovativi ed originali, creando insieme ai nostri alunni.

"***Ascolto, sento e… mi esprimo***" - il bambino si esprime attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e le altre attività espressive e creative.

"Raccontarsi attraverso l'ARTETERAPIA" – Laboratori d'arte sperimentale che si avvalgono di metodologie di arteterapia, intesa come strumento di benessere della mente, che coniuga il linguaggio dell'arte con il sentire emotivo-psicologico, necessità imprescindibile del raccontarsi. Non solo parole ma grafie, segni, colore ed immagini che contaminandosi tra loro danno vita ad una poetica sperimentale.

"*Strappo alla regola*" - Per suggerire un nuovo modo di rappresentare, concepire la realtà, creando una personale ed unica modalità operativa.

"Arte a Soqquadro" – Conoscere l'arte, giocare con essa e approfondire, sperimentando un concetto importante come quello della scomposizione. Approcci con opere famose e grandi artisti, la teoria si trasforma in pratica con i laboratori di creatività e sperimentazione.

"***Arte al muro con graffiti e Street Art***" - realizzazione di una decorazione parietale che si propone di mettere a confronto i ragazzi su una tematica delicata ma molto vicina a loro, come quella della differenza tra arte e vandalismo, fornendo loro gli strumenti necessari per capirne

la diversità. La possibilità di eseguire una pittura sul muro della scuola o di altri enti darebbe l'opportunità ai ragazzi di lasciare un segno significativo.

"Lupo di Zucchero Filato e Cappuccetto Rubino Incantato" – Fiabe e poesie da vivere con i 5 sensi . – Attraverso la narrazione di una selezione scelta di fiabe classiche nella loro versione originale, i bambini saranno accompagnati all'interno delle storie e coinvolti in queste attraverso la stimolazione e l'utilizzo dei 5 sensi. Scatole magiche, dettagli suggestivi e creativi, mappe misteriose per camminare con i piccoli protagonisti ed affrontare con loro fantastiche avventure, superando prove ed ostacoli per entrare in empatia con le loro emozioni.

"***L'Arte dei Mestieri***" - i ragazzi scoprono e/o riscoprono alcuni Mestieri (Pittore, Scultore, Asinara, Apicoltore, Falegname, Fotografo, ect…) e costruiscono i suoi strumenti di lavoro.

"***I Cinque Sensi della Creatività***" - dal nostro corpo alle opere Creative, percorso di "costruzione" di opere creative "sensoriali".

*"**La Creatività poetica**"* - Esperienze e suggestioni stimolate dal 'fare' e divulgare poesia.

"Illustrazioni d'autore: un viaggio tra silenzi, immaginari ed emozioni" – I Silent book si stanno ampliando e diversificando nel panorama della letteratura per l'infanzia e adolescenza, offrendo la possibilità di intraprendere speciali itinerari didattici. Un laboratorio sui linguaggi e sul potere delle immagini, per favorire nei bambini e nei ragazzi la consapevolezza della creatività visiva come risorsa per l'interazione sociale e l'ideazione di nuove strategie comunicative.

"***La Musica crea …"* –** partendo dallo studio e osservazione di qualche brano e/o composizione musicale gli alunni potranno realizzarne altre, da esse ispirate., mettendo in esse la loro originalità e creatività.

"Parole in gioco" - Il percorso mira a potenziare, negli alunni, un atteggiamento positivo ed entusiastico nei confronti della lettura e della scrittura, utilizzando la lingua come strumento attraverso il quale esplorare i sentimenti e sviluppare la creatività e la fantasia.

"Involve me and I will understand" - Il percorso mira a potenziare lo studio della lingua straniera, sviluppando maggiormente le competenze comunicative di ascolto, compressione e produzione orale, secondo l'età degli alunni, e favorendo l'integrazione di culture attraverso il confronto di codici, usi e costumi diversi. Un processo di apprendimento continuo e costante offre la possibilità, agli allievi, di venire a contatto con la lingua straniera "viva", per sviluppare al meglio le abilità ricettive della L2.

COLLABORAZIONE ED INTERVENTO DEGLI ENTI PRESENTI NEL TERRITORIO

Per sviluppare in modo originale e maggiormente partecipe il Progetto, si è pensato di coinvolgere anche alcuni Enti, Associazioni presenti nel territorio, con cui verrà stipulata una convenzione per garantire tirocini formativi ai ragazzi/e dell'Accademia delle Belle Arti e del Liceo Artistico di Macerata. Tali convenzioni permetteranno uno scambio formativo tra il nostro Istituto, (docenti ed alunni) e quelli sopra citati.

L'Accademia sorge nel cuore della città di Macerata e opera affinché vengano formati individui capaci di trasformare la materia in opere creative; gli artisti sono testimoni del nostro tempo, lo fissano e a volte lo anticipano rompendo gli schemi della normale esperienza.



EVENTO FINALE

Come consuetudine per dar "voce" e promuovere il lavoro svolto, da tutta la componente docenti e dagli alunni stessi, inerente il Progetto d'Istituto, anche questo anno sarà organizzata una Festa finale d'Istituto, tutta interamente incentrata sulla CREATIVITA', nelle sue svariate forme espressive.

Saranno allestite mostre di pittura, di manufatti, elaborati e prodotti multimediali, fotografici, un piccolo palcoscenico permetterà la messa in opera di balli e drammatizzazioni varie, il tutto allietato come sempre dall'esibizione del Coro d'Istituto.

Ulteriori chiarimenti riguardo l'evento saranno comunicati successivamente, dopo aver ricercato e preso i primi contatti con eventuali Sponsor, che possano garantire una migliore organizzazione e riuscita dello stesso.

La data della manifestazione finale sarà indicativamente: Sabato 18 maggio o Sabato 25 maggio 2024

Costi per l'organizzazione dell'evento finale:

€ 900 (per coprire eventuali spese di Service audio-luci, acquisti vari, intrattenimento con Ospiti d'onore o Artisti, Spese per Autorizzazioni e Permessi vari)



GIORNALINO SCOLASTICO: Le varie attività del Progetto, e le varie fasi di sviluppo potranno naturalmente essere inserite da ciascun docente nelle varie uscite bimestrali del Giornalino d'Istituto, che prevederà inoltre l'uscita finale di maggio interamente dedicata al Progetto "Non FERMIamo la Creatività".

Macerata, 20/10/2023

Funzione strumentale Area 1

Porfiri Fabrizio