ISTITUTO COMPRENSIVO L. STRENTA TONGIORGI
Via O. Gentileschi, 10 - 56123 PISA
(PI) C.M. PIIC83300V - C.F.
93049560506
Tel. +39 050 560094 - Fax +39 050 8310162
E-mail piic83300v@istruzione.it - P.e.c.
piic83300v@pec.istruzione.it Codice Univoco (UF4YP)

TITOLO:

"FAVOLANDO INSIEME… IN MUSICA, IN MOVIMENTO, IN ARTE…"

PROGETTO TRIENNALE D'INCLUSIONE IN VERTICALE

Motivazioni

La nostra scuola intende realizzare il progetto inclusione nella convinzione che l'obiettivo prioritario sia garantire il successo formativo di ciascun alunno: di tutti gli alunni sia quelli che apprendono con facilità, sia quelli che manifestano difficoltà e Bisogni Educativi Speciali (BES); all'interno di un più ampio ambito di educazione al rispetto della diversità e dei diritti umani. L'intento è quello di considerare tale proposta come un'opportunità per iniziare a realizzare una Scuola chiamata a favorire il successo scolastico di tutti e di ciascuno. Superando la visione della didattica di tipo tradizionale, si intendono attuare i principi pedagogici dell'**individualizzazione** e della **personalizzazione**, rendendo sempre più efficace l'insegnamento, adattando obiettivi e strategie ai bisogni e alle caratteristiche di ciascun singolo allievo, per dare a tutti la possibilità di acquisire e padroneggiare competenze. L'eterogeneità delle attuali classi dettano l'esigenza di un insegnamento di qualità che sappia includere le differenze, valorizzandole. Con il presente progetto si ipotizza che, considerando con una diversa prospettiva le differenze individuali, possa essere messa in atto una didattica di tipo inclusiva. L'inclusione va considerata come indispensabile per il miglioramento della qualità della vita dell'alunno attraverso l'acquisizione di abilità cognitive, comunicative, sociali e di autonomia in un contesto caratterizzato da relazioni significative.

Un **progetto inclusivo** che possa essere declinato in "verticale" dalla Scuola dell'Infanzia alla Scuola Secondaria di 1° grado deve necessariamente tenere conto di mille variabili e connotarsi come un **grande contenitore** in cui far confluire più attività, finalizzate all'acquisizione di competenze diverse, o della stessa competenza di base su cui poi andare a costruire, con le classi successive, conoscenze operative più complesse. Un filo conduttore tra queste discipline è il **RITMO**. Indiscutibilmente presente in musica, è alla base del movimento dei corpi su una

scena, così come il respiro accompagna l'uso della voce che narra una storia, e graficamente si può rappresentare in vari modi; uno già noto ai bimbi è, ad esempio, quello delle "greche" in cui si cimentano per "abbellire" i quaderni e affinare la manualità.
Essendo un Istituto ad indirizzo musicale, il progetto vuole anche aiutare gli alunni ad avvicinarsi al mondo del suono e della musica con interesse e dare la possibilità di esprimersi liberamente, senza competizione e paura di insuccessi. L'avvicinamento, l'acquisizione e l'approfondimento del linguaggio musicale nella scuola mira a fornire agli alunni gli strumenti idonei a conoscere, sperimentare, analizzare con pensiero critico la realtà sonora e musicale in cui sono inseriti, offrendo loro gli strumenti per "parlare" ed esprimersi mediante tale linguaggio stabilendo, tramite esso, relazioni con gli altri.
Una delle finalità principali del progetto sarà quella di dare un'occasione ai bambini per sperimentare diversi modi di fare musica: da esperienze ritmiche a momenti di ascolto; dalla produzione vocale al movimento corporeo, da esplorazioni timbriche a improvvisazioni strumentali; collaborando e costruendo le proprie abilità e competenze insieme con gli altri, partendo dal mondo sonoro che il bambino possiede.

Soggetti coinvolti
Il presente progetto impegna tutte le componenti della comunità scolastica in un'assunzione collegiale di responsabilità. Tutti i soggetti coinvolti sono impegnati ad adottare forme di comunicazione accoglienti ed inclusive ed alla costruzione di un clima di relazioni positive.
Saranno coinvolti tutti i docenti di classe e i docenti di sostegno con competenze professionali in ambito musicale, artistico, teatrale, informatico.

Destinatari
Tutti gli alunni/e di tutte le classi/sezioni dell'Istituto Comprensivo "L. S. Tongiorgi di Pisa.

Finalità
<u>Rispetto ai gruppi classe</u>
Promuovere le relazioni tra gli alunni stimolando la collaboratività e la sperimentazione di forme di aiuto reciproco e di solidarietà
Favorire: -atteggiamenti positivi tra pari; il rispetto delle regole e degli spazi; lo sviluppo della motivazione; un apprendimento sereno; un apprendimento cooperativo; un atteggiamento empatico.
Promuovere momenti di racconto, riflessione e confronto tra pari.

<u>Rispetto agli alunni con particolari difficoltà</u>
Favorire: -la crescita dell'autostima -lo sviluppo della motivazione -la strutturazione degli automatismi -lo sviluppo ottimale delle potenzialità

Promuovere le relazioni tra gli alunni stimolando la collaboratività e la sperimentazione di forme di aiuto reciproco e di solidarietà
Sostenere gli alunni nella fase di adattamento al nuovo contesto.

Rispetto ai docenti
Conoscere, attraverso un'attenta osservazione e un'accurata valutazione, i bisogni educativi del gruppo classe e degli alunni
Perfezionare le competenze operative legate alla didattica inclusiva
Coinvolgere tutti i docenti nella progettazione e nella realizzazione di interventi in senso inclusivo
Riflettere e attuare uno stile comunicativo e relazionale a sostegno dell'inclusività, sia del bambino che della famiglia.

Metodologie e azioni didattiche inclusive
Una delle condizioni essenziali affinché la scuola possa efficacemente diventare inclusiva è la realizzazione di un clima sociale positivo che possa garantire l'accettazione e il rispetto delle diversità. Tale clima favorisce la sicurezza, l'autostima, l'autonomia e la motivazione all'apprendimento scolastico. Al fine di permettere a ciascun alunno di raggiungere, attraverso un apprendimento significativo, il successo formativo, il docente inclusivo: -adatta stile, insegnamento, materiali, tempi, tecnologie -modifica le strategie in itinere, sviluppando un approccio cooperativo -favorisce la creazione di reti relazionali con famiglie, specialisti, enti, territorio, … Si ritiene fondamentale adottare una metodologia integrata, rispettosa delle caratteristiche psicologiche degli alunni e dei loro tempi di apprendimento.

Metodologia narrativa
La narrazione costituisce un efficace mezzo di riflessione per la costruzione di significati interpretativi della realtà e sul piano educativo rappresenta un formidabile strumento per l'apprendimento, permettendo l'organizzazione del pensiero per scambiare esperienze e conoscenze attraverso l'attivazione di molteplici abilità: cognitive, linguistiche, mnemoniche, percettive, attentive. La metodologia narrativa si fonda su contenuti caratterizzati da una struttura tematica e da una sequenza temporale che facilita l'acquisizione di nuove conoscenze e competenze multidisciplinari. La strutturazione del pensiero e l'acquisizione di regole per comunicare, che caratterizzano la forma narrativa, rappresentano la base del processo di alfabetizzazione, poiché è attraverso la pratica del raccontare che suoni e segni assumono senso, permettendo di interagire in un contesto significativo. Tale metodologia permette un apprendimento multisensoriale, basato sullo sfruttamento di più canali percettivi: l'acquisizione delle competenze comunicative può avvenire dunque mediante linguaggi diversi rispetto alla lettura e alla scrittura (es., mimico-gestuale, drammatico, iconico, musicale); ciò che conta per il nostro alunno è di poter attivare un canale che gli permetta di essere compreso da un interlocutore e di comprenderlo a sua volta, ricorrendo a forme di comunicazione alternative all'espressione verbale. La narrazione rappresenta anche un potente mezzo di

stimolazione dell'immaginazione e del ragionamento creativo (input: inventa un finale diverso, racconta attribuendo caratteristiche inverse ai protagonisti della storia; formula delle ipotesi o delle anticipazioni su quello che accadrà). Inoltre la metodologia narrativa ha implicazioni anche sul piano psicologico legate alla narrazione e all'ascolto di storie. Durante l'ascolto o il racconto di una storia, gli alunni si sentono emotivamente coinvolti e possono gestire le proprie emozioni attraverso modalità adeguate di espressione. Gli alunni si sentono gratificati da un'attività motivante e apprendono senza che la loro autostima subisca contraccolpi perché vivono la narrazione come un'attività ludica e familiare, che non crea loro ansia e non li pone in competizione con i compagni di classe con la richiesta di prestazioni al di sopra delle loro possibilità.

LA FIABA "CONTENITORE"

Il **"contenitore"** può essere costituito da una fiaba, materia nota ai bimbi fin dai primi anni di vita, forma di narrazione archetipica ed elementare. Essa porta solitamente con sé già un grande bagaglio affettivo, sia nel caso in cui la storia sia già nota, sia se, come spesso accade, gli "ingredienti" del racconto (come spesso accade nelle fiabe) sono facilmente riconducibili ad altre narrazioni già attraversate.
Un'idea potrebbe essere quella di usare una storia notissima come ***Cappuccetto rosso***, facendola diventare il veicolo di nuove competenze e acquisizioni, sia per i bimbi con *deficit* che per i loro compagni. La fiaba classica di Perrault (in cui il lieto fine è assente) porta con sé un messaggio chiarissimo: i bambini devono ascoltare i Grandi, solo così non cadranno preda dello Sconosciuto. **Bruno Munari** tra il 1972 e 1981 ha prodotto **quattro deliziose varianti** della storia, illustrandole utilizzando tecniche differenti e molto contemporanee da un punto di vista artistico. In esse la protagonista ha come sempre il compito di raggiungere la nonna per portarle da mangiare e deve attraversare da sola uno spazio affascinante, ma ricco di insidie. A un certo punto, anche in queste versioni, incontra il lupo: in un caso la avvicina in macchina nel traffico cittadino e i suoi cari amici canarini lo mettono in fuga; nell'altro lo incontra alla fine del bosco quando la bimba è già in salvo; in un altro caso è un pesce-lupo che la nonna e Cappuccetto riescono a pescare; nell'ultimo il lupo non c'è, c'è **solo il suo ululato** che accompagna la passeggiata di Cappuccetto nella neve. Verrebbe da pensare che per Munari il fulcro della storia non sia tanto il lupo, quanto **il viaggio della bambina**, cosa vede nel contesto che la circonda e chi vi incontra.
Non si può negare che Cappuccetto rosso sia **un personaggio universale** che può aiutarci a introdurre i bimbi ai concetti astratti di

RESPONSABILITÀ: quella che deriva dall'avere UN COMPITO da portare a termine, portare il cestino alla nonnina;

AUTONOMIA: riuscire a portare a termine da soli il compito assegnato.

Non dimentichiamo però l'importanza dello SPAZIO/contesto, la **SPAZIALITÀ** degli ambienti in cui si snoda il suo cammino verso casa della nonna: bosco, città, l'indefinito bianco della neve. La presenza di una strada apre le porte verso le più diverse possibilità operative per noi: inventare percorsi contando i quadretti, o le mattonelle; creare labirinti da percorrere; definire un percorso attraverso le istruzioni fornite dall'insegnante o dai compagni, disegnando sul quaderno, piuttosto che mettendolo in pratica all'aperto.

CODING

Una possibilità ulteriore è quella di collegare queste attività al CODING elementare, con computer o senza, che propone tra le altre cose giochi che stimolano i bambini a formulare indicazioni (anche spaziali) per ottenere un certo scopo. Il quaderno a quadretti permette anche di lavorare sul disegno digitale cosiddetto "unplugged", anche senza ricorrere al computer. Se invece vogliamo avventurarci sul pc ***Scratch*** è una piattaforma digitale che fornisce un percorso graduale per imparare a costruire situazioni, ambienti, personaggi e piccole animazioni proprio fornendo delle istruzioni semplificate che simulano i codici usati dai programmatori di computer. Tutto ciò contribuisce a incrementare le competenze di **problem solving e cooperatività.**

DISEGNO

Il pixel è l'unità minima della grafica computerizzata e può essere simulato dai quadretti del quaderno. La **pixel art** è una forma di arte digitale ormai riconosciuta anche ad altissimi livelli. È possibile strutturare un mini excursus su alcuni pixel artist e stimolare i bimbi a creare su questa strada. Un'intera storia b (anche Cappuccetto, magari) può essere rappresentata attraverso il disegno a quadratini da alcuni bimbi e magari trasposta in seguito poi in pixel elettronici tramite semplici app che permettono di disegnare in pixel direttamente sullo schermo (ed es. Spritesomething).

Proposte di Attività:

Primo Ciclo - *Scuola dell'Infanzia e primo biennio Scuola Primaria*

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO:

Anche in relazione al raggiungimento di obiettivi specifici ne indichiamo alcuni, ma potremmo raggiungerne altri diversi da questi durante il percorso laboratoriale:

- Scoprire e conoscere la propria immagine sonora attraverso l' uso della propria voce e del proprio corpo : battito delle mani, dei piedi, dei fianchi, ecc….
- Discriminare la qualità dei suoni attraverso il movimento del corpo: lontano-vicino, lento-veloce, forte-debole, acuto-grave, ascendente discendente.
- Collegare suoni e luoghi
- Scoprire le potenzialità sonore di alcuni materiali

- Memorizzare ed eseguire collettivamente semplici canti, ritmi e giochi musicali
- Accompagnare il canto con gli strumenti
- Sonorizzare fiabe e situazioni
- Ascoltare e drammatizzare fiabe musicali
- Migliorare la sensibilità uditiva, la prontezza di riflessi e la capacità di attenzione.

METODOLOGIA

Le attività proposte potranno nascere da un gioco, una filastrocca, una fiaba, una situazione fantasiosa in modo da suscitare l'interesse dei bambini in un clima di serenità e disponibilità affettiva tale da favorirne il coinvolgimento in proposte operative.

Nel laboratorio si potrà realizzare un percorso di esperienze sensoriali e ritmico-motorie abbinato a momenti di attività ludico-canoro-musicale. (Solo se è possibile svolgerli in sicurezza e in spazi all'aperto nel rispetto delle regole per la prevenzione del Covid).

Si potranno inoltre realizzare semplici strumenti musicali con materiale riciclato (con materiale ad uso strettamente personale dell'alunno) con i quali sarà possibile accompagnare ritmicamente alcuni brani musicali.

ITINERARIO DEL PERCORSO

-Giocare con il corpo: esplorazione della sonorità del corpo

-Scoprire suoni e rumori nell'ambiente: scoperta della dimensione sonora dell'ambiente e utilizzo dell'ambiente come strumento musicale

• Giochi d'ascolto
• Suoni e rumori dell'ambiente
• Suoni, rumori e versi

-Cantare, suonare, muoversi insieme con i contrasti musicali «ascolto esplorativo, percezione, interpretazione e produzione dei suoni»:.(queste attività possono essere svolte in sicurezza e in spazi all'aperto nel rispetto delle regole per la prevenzione del Covid)

• Suono – silenzio • Forte – piano • Lento – veloce • Acuto – grave • Ascendente – discendente

-Racconti musicali «ascolto e rielaborazione di filastrocche e racconti a tema musicale»

-Canzoni e giochi animati

<u>Secondo Ciclo *secondo triennio Scuola Primaria*</u>

Criteri adottati secondo una metodologia mirata a :

• Instaurare in classe un clima relazionale favorevole in modo da saper ascoltare ed essere ascoltati, condividere, confrontarsi, dare a tutti la possibilità di intervenire

• Rispettare e valorizzare le intelligenze, i ritmi, i tempi personali, gli stili cognitivi di ogni alunno.

• Rendere gli alunni protagonisti delle proprie competenze acquisite attraverso approcci di tipo cooperativo e metodologie di autovalutazione.
• Stimolare il piacere di fare musica insieme per scoprire fenomeni sonori e musicali come base per l'analisi e la comprensione del linguaggio musicale.
• Sviluppare l'aspetto uditivo, il senso ritmico, l'espressione vocale, potenziare e consolidare la pratica musicale, vocale e strumentale.
• Migliorare il modo di ascoltare le proposte degli altri e il controllo del proprio modo di operare, anche in relazione agli altri.

Area d'intervento
• Affettivo-relazionale
• Area dell'autonomia
• Area comunicazionale e linguistica
• Area sensoriale
Mezzi e strumenti
Per supportare tutte le attività verranno utilizzati i seguenti strumenti: schede operative, filmati, libri, pc…

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO:
OBIETTIVI generali
• Capire come un'attenta selezione delle melodie e dei timbri possa essere usata per rappresentare emozioni e personalità dei personaggi di una favola .
• Rafforzare l'autostima.
• Favorire il senso della collaborazione.
• Sviluppare il senso della condivisione.
• Rafforzare l'autonomia.
• Sviluppare la creatività.
• Sviluppare il senso critico.
OBIETTIVI musicali
• Conoscere in modo più approfondito alcuni strumenti musicali
• Riconoscere i timbri degli strumenti dell'orchestra.
• Capire come un'attenta selezione delle melodie e dei timbri possa essere usata per rappresentare emozioni e personalità dei personaggi di una favola.
• Accrescere l'interesse per la musica.
• Sviluppare l'orecchio musicale e la capacità percettiva dell'ascolto, attivandolo a livello corporeo con il movimento e la voce
• Imparare nuove canzoni.
• Imparare a utilizzare meglio la voce.
• Imparare a riconoscere e a suonare strumenti musicali
• Sviluppare il senso ritmico e melodico.
•Condividere esperienze sonore e inventare, riprodurre e imitare suoni o ritmi sia a livello corale che individuale.

Scuola Secondaria di primo grado

A)Progetto rivolto in particolare alle classi con alunni con disabilità

PRESENTAZIONE

Il laboratorio si ispira a un mito, alla **fiaba**, nonché alla letteratura classica e moderna. Fiabe e miti sono fuori dal tempo; i personaggi rappresentano gli archetipi che interpretano le contraddittorie tendenze dei ragazzi. All'interno della visione magica, le vicende narrate aiutano a esorcizzare paure, calmare ansie, superare insicurezze; si impara ad accettare le responsabilità e ad affrontare la vita. La fantasia che si dispiega, potenzia la capacità di interagire con la realtà attivando risorse emotive personali.

La metodologia è quella della Globalità dei Linguaggi che utilizza l'espressione grafica, cromatica, corporea, plastica, **musicale** e verbale, per un progetto rivolto in particolare a persone con disabilità.

OBIETTIVI SPECIFICI

- Stimolare l'espressione della creatività scoprendo le potenzialità comunicative proprie e degli altri, per la crescita del singolo nel gruppo
- Sviluppare la fiducia nel piacere di esprimersi
- Favorire l'apprendimento attraverso un coinvolgimento emotivo e giocoso
- Valorizzare ciò che ognuno può dare affermando il diritto alla diversità
- Promuovere la capacità di traduzione di ogni linguaggio negli altri, per favorire lo sviluppo di una personalità plastica in relazione alla realtà.

B) Cappuccetto Project

Progetto rivolto agli alunni della Scuola Media "G. Mazzini" ad indirizzo musicale dell'Istituto Comprensivo Tongiorgi.

Presentazione

Il progetto sarà interdisciplinare e coinvolgerà i docenti di ed. musicale, di letteratura, di ed. artistica, ed. motoria, recitazione, danza, etc.

Ogni classe potrà realizzare la drammatizzazione di una fiaba (o di una parte di essa) tratta dal Cappuccetto project (Cappuccetto Rosso di Perrault, Cappuccetto Verde, Cappuccetto Giallo, Cappuccetto Bianco, Cappuccetto Blu di Munari).

I ragazzi potranno recitare, ballare, cantare, suonare, scrivere la sceneggiatura, scrivere testi e musiche, riadattare musiche di canzoni conosciute su testi inventati da loro, etc… potranno anche modificare la favola secondo il loro gusto e la loro fantasia…

Questo progetto confluirà nella realizzazione di uno spettacolo che verrà registrato e proposto alle classi delle scuole materne e delle scuole primarie.

Programma

Obiettivi musicali

- Sviluppo ed uso della voce cantata
- Sviluppo delle capacità ritmiche e melodiche

* Sonorizzazioni
* Esecuzioni di brani con eventuale strumentazione

Obiettivi teatrali

* Gestione dello spazio scenico
* Recitazione
* Mimo
* Danza

Obiettivi didattici

* Stimolare l'espressione della creatività
* Sviluppo delle capacità espressivo-comunicative
* Comprensione, analisi, traduzione e creazione di un testo, sia in lingua italiana che in lingua straniera
* Sviluppo delle capacità manuali, artistiche e tecniche

Obiettivi psicologici

* Sviluppo delle capacità senso-motorie
* Sviluppo e presa di coscienza delle proprie possibilità, dei propri limiti, e superamento degli stessi
* Sviluppo del lavoro d'équipe all'interno del gruppo classe
* Gestione delle risorse umane all'interno del gruppo classe

MODALITA' AI TEMPI DELLE NORME ANTI - COVID

Ovviamente, data la **criticità** di questo delicato periodo, tutte le attività programmate devono essere somministrate nel pieno rispetto delle norme Anti-Covid. E questa è un'altra sfida: favorire il lavoro di gruppo senza che le classi possano mischiarsi tra loro, senza che all'interno della stessa classe ci possa essere condivisione dei materiali, o lavoro collaborativo sul medesimo materiale; essenziale, anche per avere un miglior controllo sulla situazione sarà lavorare con piccoli gruppi, che includano gli alunni disabili e i compagni, alunni bes e non.

Pisa, 22 Ottobre 2020

Per la commissione GLI
Le FS per l'Inclusione
Ins. Paola Caterini
Ins. Marianna Cordì