



**ISTITUTO COMPRENSIVO DI SAN GIOVANNI GEMINI**

**“GIOVANNI PHILIPPONE”**

**PLESSO NUOVO - PLESSO MELACO**

# **“BIANCANEVE VA A TEATRO”**

*(PROGETTO EXTRACURRICOLARE)*

**CLASSI 4° A-B-M**

**ANNO SCOLASTICO 2007/2008**

**Titolo del progetto:** “BIANCANEVE VA A TEATRO”

**Anno scolastico:** 2007/2008

**Durata:** Trimestrale

**Referente - Responsabile:** ins. Agostina Martorana

**Insegnanti coinvolte:** Agostina Martorana, Rosa Panepinto, Carmela Botindari, Marina Manetta,  
Carmela Lo Carmine

### **Descrizione del progetto**

Il linguaggio teatrale ha una funzione di ricerca e di comunicazione che tiene conto della natura del bambino e del suo processo di crescita.

Il dato di partenza del lavoro è quello di porre l'alunno e le sue potenzialità espressive al centro del discorso e, insieme suggerire possibili percorsi per individuare un teatro capace di appartenere ai ragazzi stessi.

### **Obiettivi e finalità**

trovare le relazioni interpersonali, la spontaneità dei comportamenti, la comunicatività emotiva, la consapevolezza di sé e il senso di conoscere e sperimentare gli elementi fondamentali della grammatica del linguaggio teatrale.

Stimolare i ragazzi alla scoperta e alla valorizzazione delle proprie potenzialità espressive per un migliore rapporto con se stessi, con gli altri e con la realtà in cui si vive.

### **Contenuti**

- Riflessioni sulle diverse idee di teatro e prima definizione di un teatro che appartiene a chi lo fa.
- Il linguaggio teatrale fa teatro e teatralità.
- La teatralità come strumento per esprimere e smitizzare ansie, paure e bisogni.
- Teatro come mezzo per raccontarsi per il piacere di far finta per sé e per gli altri.
- L'alfabeto del teatro a misura di bambini e ragazzi
- Avvio delle attività in *quattro laboratori: manipolativo-creativo* per la realizzazione di un libro e di una mostra fotografica che documenterà tutte le fasi dello svolgimento del progetto; *scenografico* per la realizzazione della scenografia teatrale; *multimediale* per la realizzazione di un CD; *teatrale* per la realizzazione di uno spettacolo

## **Metodologia**

Il laboratorio sarà condotto utilizzando una metodologia fondata su un approccio ludico e coinvolgente.

In questo laboratorio gli alunni saranno sollecitati ad esprimersi liberamente attraverso la mimica e la parola, sia individualmente, sia in gruppo e saranno coinvolti in esercizi di improvvisazione diventando protagonisti attivi.

## **Identificazione delle tecniche specifiche**

- lettura del copione
- analisi dei personaggi
- assegnazione delle parti
- realizzazione dei costumi di scena
- allestimento scenografico per lo spettacolo finale
- utilizzo del personal computer per la videoscrittura
- utilizzo del software power point per la realizzazione del prodotto multimediale
- utilizzo del software di masterizzazione per la realizzazione del CD
- laboratorio di informatica: dotato HW e SW
- utilizzo di tecnologie informatiche consente un approccio gratificante produttivo alle diverse discipline
- utilizzo di varie tecniche grafiche e manipolative volte a migliorare le capacità percettive finomotorie, manualità, creatività, capacità spaziali e conoscenze specifiche delle attività

## **Aspetti didattici ed organizzativi**

Gli alunni verranno divisi in tre gruppi e ciascun gruppo lavorerà sotto la guida di uno o due insegnanti in ambienti diversi e svolgere attività inerenti al proprio laboratorio.

Il progetto si snoderà in varie fasi:

- momento di raccordo tra le insegnanti
- momento unitario di lettura della fiaba per la conoscenza e la comprensione del testo.
- momento di monitoraggio intermedio
- conclusione del progetto con la visione del CD realizzato;
- spettacolo teatrale;
- visione del libro creato e della mostra realizzata.

## **Risorse umane**

Classi coinvolte 4° A e B Plesso Nuovo – 4° M Plesso Melaco

Insegnanti coinvolte n° 5:

- Numero alunni coinvolti 51(Plesso Nuovo 4° A n°19; 4° B n° 21; Plesso Melaco 4° M n° 11
- Laboratorio linguistico teatrale : A. Martorana – C. Lo Carmine
- Laboratorio artistico: M. Manetta
- Laboratorio scenografico: C. Botindari
- Laboratorio informatico: R. Panepinto

## **Tempi**

Il progetto si svolgerà in orario extracurricolare per un totale di 60 ore così suddivise:

- pianificazione delle attività 3 ore
- monitoraggio intermedio 3 ore
- manifestazione finale 3 ore
- rientri pomeridiani per lo svolgimento delle attività 17 (di 3 ore) per un totale 51 ore

## **Spazi e strutture**

Palestra aule - laboratorio multimediale - teatro

## **Verifica**

Osservazione del comportamento degli alunni nei tre laboratori in ordine a:

- coerenza
- efficacia
- integrazione
- trasversalità
- socializzazione
- condivisione delle regole
- acquisizione di competenze disciplinari
- capacità di definire e controllare emozioni
- acquisizione di competenze tecnologiche

Durante gli incontri della programmazione quindicinale nelle interclassi e negli incontri tra i docenti coinvolti si parlerà dei risultati man mano raggiunti dagli alunni.

Progettazione, organizzazione e pianificazione 10 ore (ins. Agostina Martorana)