

Scenario didattico

1. Titolo

Arte incantevole: un'avventura artistica creativa con leggende e miti!

2. Parole chiave

Arte, storytelling, gamification, gruppo di lavoro

3. Informazione base

Materia STEAM: Arte

Tempo tipico di interazione con lo scenario didattico nelle ore di insegnamento per il lavoro a scuola: 80 minuti

Descrizione generale dello scenario:

Fasi	Stage	Durata
1	Introduzione	10 minuti
2	Illustrazione dei personaggi legendari	20 minuti
3	Collage mitici	30 minuti
4	Libri di fiabe e favole	20 minuti

Age group: 6 – 11 anni

Estimated difficulty level:

Very Easy	Easy	Moderate	Challenging	Very Challenging
		X		

Materiale di riferimento

Materiale:

Fogli quadrati di carta di varie dimensioni (sufficienti per ogni studente)
Pennarelli o gessetti (per etichettare i fogli piegati, se si desidera)
Lavagna bianca o lavagna (a scopo dimostrativo, opzionale)

Infrastrutture scolastiche: Non necessarie

Additional material from external sources/online tools:

Materiale aggiuntivo da fonti esterne/strumenti online: Non richiesto

Sviluppato da: Jaqueline Rinaldi

4. Problema educativo

Questa attività STEAM combina l'arte con la letteratura invitando gli studenti in un'avventura artistica creativa ispirata a leggende, fiabe e miti.

L'attività ha lo scopo di nutrire l'immaginazione degli studenti, migliorare le loro capacità di espressione artistica e incoraggiarli a trasformare i testi letterari in arte visiva.

L'obiettivo di questa attività STEAM è quello di introdurre gli studenti al concetto di combinare l'arte con la letteratura e fornire loro una piattaforma per esplorare la loro creatività rappresentando visivamente personaggi e scene di storie leggendarie.

5. Obiettivi d'apprendimento

1. Acquisire conoscenze di base sulla vita e sugli elementi dell'oceano.
2. Crea opere d'arte a tema oceanico utilizzando varie tecniche artistiche.
3. Dimostrare la propria capacità di raccontare visivamente una storia e di esprimersi attraverso l'arte.
4. Curare e presentare la propria mostra d'arte a tema oceanico.

6. Fasi dello scenario		
Fase 1		
Titolo: Introduzione		
Interno	Esterno	Misto
Durata della fase in minuti: 10 minuti		
<p>Descrizione dettagliata della fase dello scenario:</p> <p>Introdurre gli studenti al concetto di leggende, fiabe e miti, sottolineando il loro significato come storie che accendono l'immaginazione.</p> <p>Presentare esempi di come l'arte e la letteratura possono essere combinate, ispirando gli studenti a esplorare il loro potenziale creativo.</p>		
Schede attività:		
Fase 2		
Titolo: Illustrare personaggi leggendari		
Interno	Esterno	Misto
Durate della fase in minuti: 20 minuti		
<p>Detailed description of the scenario phase:</p> <p>Allestisci una galleria di famosi personaggi leggendari, figure fiabesche ed esseri mitologici che gli studenti possono osservare.</p> <p>Chiedi a ogni studente di selezionare il proprio personaggio preferito e di fornire loro materiale artistico per disegnare o dipingere il personaggio scelto.</p> <p>Incoraggia gli studenti a liberare la loro creatività e a rappresentare i personaggi leggendari nel loro stile unico.</p>		
Schede attività: Non necessaria		
Phase 3		

Titolo: Collage mitici

Interno	Esterno	Misto
X		

Durata delle fase in minuti: 30 Minuti

Descrizione dettagliata della fase dello scenario:

Fornisci agli studenti brevi paragrafi che descrivano scene e personaggi di miti e fiabe.

Chiedi a ogni studente di creare collage mitici combinando carta, riviste, stoffa e altri materiali per dare vita alle scene.

Incoraggia gli studenti a raccontare storie visive attraverso i loro collage, mostrando le loro capacità immaginative.

Activity sheets:

Phase 3

Titolo: Collage mitici

Interno	Esterno	Misto
X		

Durata delle fase in minuti: 30 Minuti

Descrizione dettagliata della fase dello scenario:

Fornisci agli studenti brevi paragrafi che descrivano scene e personaggi di miti e fiabe.

Chiedi a ogni studente di creare collage mitici combinando carta, riviste, stoffa e altri materiali per dare vita alle scene.

Incoraggia gli studenti a raccontare storie visive attraverso i loro collage, mostrando le loro capacità immaginative.

Activity sheets:

7. Evaluation Methodology

10 minuti

Offri agli studenti l'opportunità di presentare le loro opere d'arte in classe o attraverso una piattaforma virtuale.

Incoraggia gli studenti a fornire feedback e apprezzamento per le reciproche creazioni, promuovendo un ambiente di apprendimento creativo e di supporto. Valutate insieme l'attività e celebrate i talenti creativi degli studenti.

Conclusione:

L'attività "Arte magica: un viaggio creativo con leggende e miti!" consente agli studenti di fondere arte e letteratura, consentendo loro di esplorare la propria creatività ed espressione artistica. Traendo ispirazione da leggende, fiabe e miti, gli studenti si imbarcano in un'avventura visiva e scoprono il potere della narrazione attraverso l'arte visiva. Inoltre, l'attività promuove l'espressione di sé e l'integrazione della letteratura e dell'arte come mezzo di comunicazione creativa.

8. Additional Resources for the teacher