

ARTISTICANDO

Un atelier per esprimere liberamente l'immaginazione dei bambini, sperimentando colori, materiali e il linguaggio grafico pittorico.

Nuovi percorsi artistici per bambini dai **6** agli **11** anni

a cura di **COLORSPARK** di **Josè Moncada**

Per ogni percorso sono previsti 6 incontri, dalle 17 alle 18:30 una volta alla settimana presso:

Casa della Cultura Italo Calvino a **Calderara** tutti i **lunedì**

Casabugs in Via del Giglio 12, **Bologna** tutti **martedì e giovedì**

Costo iscrizione al singolo percorso: Euro 60,00

Numero minimo iscritti: 5

Numero massimo iscritti: 15

Descrizione dei singoli percorsi:

Pittura sul nero

- 1° Chiaro scuro (vaso con fiori)
- 2° Pittura con la china
- 3° Dente di leone col cartone
- 4° Fiori sul nero
- 5° Soffio colorato
- 6° Effetto bolle di sapone

Non solo pittura

- 1° Farfalle carta e pittura
- 2° Io mi chiamo (nome con diverse tecniche pittoriche)
- 3° Ritratto a metà
- 4° Palloncini e pittura



5° La mia sagoma

6° La mia sagoma

Giocando con la carta

1° Pitturando con la carta

2° Frullato di carta

3° Vaso di carta

4° Vaso di carta

5° Simil carta di riso

6° Pupazzi in carta pesta

Disegno dal vivo con carboncino

1° Natura morta (bottiglia e frutta)

2° Il ramo dell'albero

3° Le mie mani

4° Esercizi grafici

5° Vaso di vetro sul nero

6° Esercizi grafici

Arte astratta

1° Pittura con spatola

2° Pittura con la corda

3° Quadro con pastelli ad olio

4° Pittura a sacchetto

5° Pittura col rullo

6° Espressione libera



MOTRICITA' IN GIOCO

Nuovi percorsi di attività motoria per bambini da 3 a 6 anni

a cura di **COLORSPARK** di **Josè Moncada**

Per ogni percorso sono previsti 6 incontri, dalle **17** alle **18:30** una volta alla settimana presso:

Casa della Cultura Italo Calvino a Calderara tutti i **mercoledì**

Costo iscrizione al singolo percorso: Euro 60,00

Numero minimo iscritti: 5

Numero massimo iscritti: 15

Descrizione generale:

Il progetto parte dall'accettazione della teoria delle intelligenze multiple.

Tipica dell'intelligenza corporea è la capacità di usare il proprio corpo in modi differenti, per fini espressivi oltre che concreti.

All'interno del percorso di gioco motorio verranno proposte attività di programmazione, Coding, in contesto di gioco per avvicinare i bambini, in modo semplice e divertente, a competenze logiche e capacità di risolvere i problemi in modo creativo, che sono alla base del pensiero computazionale.

Il pensiero computazionale è la capacità di elaborare procedimenti costruttivi a supporto della fantasia e della creatività. Il Coding permette quindi di sviluppare il pensiero computazionale in modo coinvolgente e intuitivo a qualsiasi età.

Il progetto mira a sviluppare l'intelligenza corporea stimolando due diversi ordini di esperienze:

- attività di movimento creativo (le quali riguardano il ritmo, l'espressività, sviluppo di competenze logiche, risoluzione dei problemi in modo creativo.);
- attività di movimento atletico (le quali riguardano la coordinazione, l'equilibrio, la potenza, il controllo del corpo...).

FINALITÀ

- Rafforzare l'autonomia, la stima di sé, l'identità.
- Potenziare capacità espressive e la propria identità personale e corporea.



- Controllare le emozioni e l'affettività in maniera adeguata all'età.
- Costruire abilità e schemi motori generali e specifici utili ad una crescita sana ed armonica del bambino.

OBIETTIVI

Il corpo e il movimento

- Muoversi seguendo comandi e/o simboli concordati (Coding)
- Potenziare le capacità di attenzione, concentrazione e memoria (Coding)
- Capacità di conoscere e prendere coscienza del sé corporeo.
- Orientarsi all'interno di spazi liberi e circoscritti.
- Controllare le emozioni e l'affettività in maniera adeguata all'età.
- Costruire abilità e schemi motori generali e specifici utili ad una crescita sana ed armonica del bambino.

Il sé e l'altro

- Rispettare ed aiutare gli altri, lavorare in gruppo condividendo regole di azione e attuando comportamenti di collaborazione.
- Conoscenza del carattere proprio e dei compagni: vivere il piacere di "fare" e di "stare" con gli altri.
- Riconoscimento del gruppo, partecipazione interattiva con lo stesso nel rispetto delle regole dello stare insieme, accettazione degli altri e della diversità: riconoscere l'importanza delle individualità, delle capacità e dei limiti propri e degli altri.

DESCRIZIONE SINGOLI PERCORSI

ALLA RICERCA DEL TESORO PIRATA

Il tema conduttore del percorso è una grande caccia al tesoro pirata.

Il capitano di una nave pirata deve riuscire a radunare tutta la sua ciurma per poter trovare il tesoro nascosto in quanto ciascun pirata ha con sé un frammento della mappa del tesoro. Purtroppo, a seguito dell'attacco di mille coccodrilli, tutta la ciurma del capitano si è dispersa e lui ha bisogno dell'aiuto dei bimbi per ritrovarla.

Ovviamente da buon pirata il Capitano promette ai bambini che se lo vorranno aiutare riserverà a loro metà del prezioso tesoro nascosto.

Inizia così il lungo viaggio dei bimbi che ogni settimana incontreranno un pirata diverso ottenendo così un pezzo della mappa.



LA MAPPA DEL FOLLETO

L'educatore farà vivere ai bambini una nuova avventura: racconterà ai bimbi di aver ricevuto in regalo una mappa da alcuni suoi amici folletti, i quali, disperati, chiedono di essere aiutati nella ricerca del loro amico folletto "Smemorino".

I folletti hanno raccontato, infatti, all'educatore, che Smemorino a causa di un incantesimo malvagio del mago "Birichino", si è addormentato nel grande bosco, dove loro non possono avventurarsi da soli senza l'aiuto degli altri bambini.

Comincia così il lungo viaggio alla ricerca di Smemorino, dove ad ogni sosta un folletto o un altro personaggio fantastico proporrà ai bambini delle attività divertenti con le quali allenarsi ad affrontare il grande bosco e regalerà loro alcuni indizi per leggere la mappa e poter così riuscire a trovare Smemorino.

Alla fine del percorso i bambini troveranno Smemorino e, attraverso una pozione magica, dovranno riuscire a svegliarlo spezzando l'incantesimo, cacciando via così, dal regno dei folletti, una volta per tutte, il mago Birichino.

IL CONDOMINIO DEGLI INSETTI

Il filo conduttore del percorso sarà la scoperta di alcuni simpatici insetti che abitano all'interno di un albero magico.

Ad ogni incontro i bimbi si raduneranno sotto l'albero magico (un pannello in legno nel quale è raffigurato un albero con delle vere porticine), e a turno, i più coraggiosi, potranno bussare su di una porticina e scoprire così l'insetto che si nasconde dietro, il quale, una volta presentatosi ai bimbi, li inviterà a giocare con lui e come lui, quindi con attività caratterizzate dal movimento tipico dell'insetto incontrato.

IN FONDO AL MARE

Il tema portante del percorso sarà un viaggio negli abissi marini.

Ogni settimana i bimbi nuoteranno nei fondali di oceani e mari sconosciuti dove incontreranno tanti coloratissimi animali fantastici pronti a coinvolgere loro in giochi e avventure diverse.

I MOSTRI MANGIA BISCOTTI

Filo conduttore del percorso sarà un'avventura fantastica insieme ad alcuni strampalati "mostri buffi" che amano divorare biscotti e si aggirano per case e scuole al fine di rubare tutti i biscotti che trovano.

Ad ogni incontro i bimbi troveranno l'armadio dei mostri buffi (un pannello in legno con raffigurato un armadio con delle vere ante) e, una volta bussato su di esso e aperte le sue ante, scopriranno un nuovo mostriciatolo mangia biscotti.

Per poter giocare con i mostri buffi, ogni settimana i bimbi dovranno offrire al mostriciatolo incontrato un biscotto.

NUMERONZOLO

Tema del percorso è la conoscenza dei numeri.

Questo percorso ha come obiettivo quello di far conoscere ai bambini i numeri, di far contare in senso progressivo e regressivo e di far imparare l'addizione e la sottrazione attraverso il gioco e senza alcuna nozione teorica.

Ad ogni incontro i bambini incontreranno "Numeronzolo", personaggio fantastico costituito da numeri che proporrà loro diversi giochi legati al tema.

VIAGGIANDO PER IL MONDO

Tema del percorso è l'educazione alla multiculturalità.

Il percorso prevede un viaggio immaginario intorno al mondo; ad ogni tappa i bambini impareranno nuovi giochi e canzoni tipici della parte di mondo visitata.

