



**S. S. S. di I Grado “Cotugno – Carducci – Giovanni XXIII”**  
Via S.Ten.Vito Ippedico, 11 - 70037 RUVO DI PUGLIA (BA) Tel/fax:0803611009  
Cod.Fisc.: 93423380729 – CODICE UNIVOCO DELL'UFFICIO: UFOSAO  
CODICE IPA. istcs\_bamm281007 Cod.Mecc. Bamm281007  
e-mail: [bamm281007@istruzione.it](mailto:bamm281007@istruzione.it) - PEC: [bamm281007@pec.istruzione.it](mailto:bamm281007@pec.istruzione.it)  
sito web: [www.cotugnocarduccigiovanni23.edu.it](http://www.cotugnocarduccigiovanni23.edu.it)



## **CIRCOLARE n. 278**

**Ai Docenti  
AI DSGA  
Al sito web**

### **Oggetto: I Musei raccontano la Puglia. Proposte per laboratori in modalità “da remoto”.**

Si comunica che dalla Biblioteca comunale di Ruvo di Puglia è pervenuta la richiesta di partecipazione alle attività laboratoriali residue dell'anno 2020, in riferimento al progetto didattico “I Musei raccontano la Puglia”.

A causa della situazione epidemiologica ancora in atto, tali laboratori saranno attivati in modalità da remoto secondo la seguente disposizione:

- n. 2 laboratori didattici "I giocattoli del mondo antico";
- n. 8 laboratori didattici “I miti a fumetti”;
- n. 6 laboratori didattici “La storia di un vaso”;
- n. 3 laboratori didattici “Ti racconto una favola. Miti e leggende dall’antichità ai giorni nostri”.

Considerato che la pandemia da Sars-Cov-2 ha ridotto i tempi delle attività didattiche e quindi anche gli obiettivi didattici delle discipline, possono partecipare a tali laboratori solo le classi prime e/o seconde, purché i laboratori siano finalizzati al consolidamento delle competenze previste. I docenti interessati all'iniziativa sono invitati a comunicare la scelta dei suddetti laboratori alla prof.ssa Minafra Marianna entro e non oltre il 07/04/2021 al fine di predisporre un calendario di prenotazioni da condividere con la direttrice della Biblioteca.

Di seguito si allegano le informazioni relative ai laboratori, per consentire una scelta adeguata.

Ruvo di Puglia, 30/03/2021

**Il Dirigente Scolastico**  
**Prof. Francesco Catalano**  
Firmato digitalmente ai sensi del c.d. Codice dell'Amministrazione digitale e  
norme ad esso connesse

### **La storia di un vaso**

**(2 ore) 30 minuti di teoria:** introduzione al Museo e studio della forma dei vasi della collezione Jatta.

**90 minuti di pratica:** ogni classe avrà a disposizione una quantità di argilla da dividere per bambino, un foglio con l'immagine del vaso da rappresentare e gli attrezzi utili per decorarlo. La parte pratica inizierà con la preparazione dell'argilla, gli alunni saranno guidati nel fare piccole palline e rotolini che serviranno a realizzare il vaso. Successivamente con una cordicella, con un maccherone o conchiglia si eseguiranno le decorazioni del piede e dei manici del vaso. Con un bastoncino in legno a punta si eseguiranno le figure principali.

**Materiali forniti: foglio con rappresentazione del vaso, argilla e cordicella.**

**Materiali che ogni bambino deve procurarsi: foglio plastica per coprire il tavolo di lavoro, bacinella con acqua fredda e spugnetta, guscio conchiglia, n.3 maccheroni di diversa grandezza, cucchiaino di plastica.**

### **Miti a fumetti**

**(3 ore) 60 minuti di teoria:** introduzione al tema dei miti: cavallo di Troia, Teseo e il Minotauro, Giasone e gli Argonauti e Aracne.

**120 minuti di pratica:** ogni classe dopo aver scelto il mito avrà un'introduzione alla tecnica del fumetto e della storia da rappresentare e scrivere. Ogni bambino dovrà immedesimarsi nel personaggio e costruire un testo a vignette su tre scene. Le scene rappresentate saranno incollate per formare dei quadranti a stella o soffiutto.

**Materiali forniti: spago e bastoncino.**

**Materiali che ogni bambino deve procurarsi: n. 3 cartoncini formato A4 o tutti bianchi o di diverso colore (es. bianco, verde e rosso); pennarelli a spirito, pastelli, forbici e colla.**

N.B. Ogni scuola o classe sceglierà un mito.

### **Ti racconto una favola, miti e leggende dall'antichità ad oggi**

**(3 ore) 60 minuti di teoria:** introduzione al mito e alla leggenda di: Medusa (restare di sasso), Mercurio (mettere le ali ai piedi), Argo ucciso da Giasone (avere 100 occhi).

**120 minuti di pratica:** ogni classe dopo aver scelto il tema del mito avrà un'introduzione alla tecnica della narrazione e rappresentazione della favola da riscrivere che esprima l'esperienza personale dell'autore/bambino. Ogni autore dovrà immedesimarsi nel personaggio e costruire un testo di scene accompagnato da disegni e decorazioni che faranno da sfondo alla marionetta/personaggio che racconterà la favola.

**Materiali forniti: tessuti, fili di lana, carte colorate e decorate.**

**Materiali che ogni bambino deve procurarsi: 1 album formato A4 di carta colorata, pennarelli a spirito, pastelli, forbici, colla, stecchini in legno, pasta di piccolo e medio formato (farfalle, tubettini, conchiglie piccole e spaghetti) colori a tempera, pennello e piattino e bicchiere di plastica.**

N.B. Ogni scuola o classe sceglierà di seguire un mito per rappresentare la sua favola.

## **LABORATORIO “I GIOCATTOLI DEL MONDO ANTICO”**

Si presenta di seguito la nuova struttura del laboratorio riadattata alla modalità da remoto e strutturata in tre fasi separate per andare incontro alle necessità degli insegnanti e non sovraccaricare ulteriormente gli studenti già penalizzati dalle ore passate davanti allo schermo.

### **Struttura del laboratorio**

- 1) **La prima fase** dell'attività prevede una presentazione teorica con un excursus storico sui giocattoli nell'antichità, arricchito da contenuti multimediali: foto di reperti, riproduzioni di quelli che erano i giocattoli più diffusi in epoca greco-romana, partendo da una attenta disamina degli oggetti presenti nelle vetrine del Museo Jatta (ad es. i tintinnabula).

L'obiettivo didattico è quello di far riflettere i bambini sulle differenze riscontrabili tra il mondo del giocattolo antico e quello moderno, non solo in termini di valore materiale dell'oggetto del gioco, ma anche in termini di valore affettivo. In una società sempre più consumistica e fondata sull'usa e getta, i bambini non hanno la possibilità e il tempo di costruire un legame di dipendenza con l'oggetto- gioco, nella misura in cui quello 'vecchio' viene subito sostituito da uno nuovo e più interessante e innovativo. Contrariamente nelle società antiche, i giocattoli ricoprivano un ruolo cruciale nell'infanzia, a tal punto che non solo venivano riposti all'interno della sepoltura in caso di morte precoce del bambino/a, ma venivano anche offerti in dono al tempio nella fase di passaggio alla giovinezza.

- 2) **La seconda fase dell'attività** è incentrata sull'attività laboratoriale e manuale, durante la quale i bambini saranno accompagnati nella realizzazione dei giocattoli in argilla, ispirati a quelli visti nel video teorico (bambole, carretti, sonagli). I docenti o chi per loro potranno fotografare gli elaborati finali, facendo pervenire le immagini all'Associazione Culturale La Capagrossa (tramite email all'indirizzo [info@lacapagrossa.it](mailto:info@lacapagrossa.it)), per la preparazione della terza fase del laboratorio al fine di diffondere sui canali social dell'associazione, la comunicazione generale del progetto.
- 3) **La terza e ultima fase** prevede la presentazione dei lavori realizzati dai bambini e dalle bambine dove ognuno racconterà il suo giocattolo e creerà un confronto nel gruppo.

### **Modalità di fruizione**

1. Video asincrono introduttivo registrato: durata 15 minuti.
2. Video asincrono del laboratorio registrato (in modalità video-tutorial): durata 15-20 minuti Prot. n. 0006773/2021 (c\_h645-c\_h645-REG\_UNICO\_PROT-24/03/2021 12:37:16-0006773).
3. Video sincrono LIVE con presentazione dei lavori svolti dai bambini.

I video-tutorial registrati saranno caricati sulla piattaforma Youtube de La Capagrossa e avranno durata non superiore ai 15 minuti ciascuno. Saranno strutturati in base all'età di riferimento dei bambini e diversificati nella forma e nei contenuti.

Gli aspetti positivi di queste modalità di fruizione sono:

- suddivisione dell'intero laboratorio in tre parti, per rendere la fruizione più agevole e semplice per tutti;
- possibilità di fruirne fuori dall'orario scolastico, in autonomia ovvero quando il bambino ne abbia la volontà e che possa valere da attività pomeridiana di svago e apprendimento;

- possibilità di fruire dei vantaggi di un video registrato (mettere in pausa, rivedere il video in un secondo momento) per fissare meglio i concetti, senza i vari disagi dovuti alla fruizione LIVE (connessione debole, distrazione, obbligo di prestare attenzione in quel determinato momento).

La rimodulazione dei tempi e la scelta delle modalità asincrone per lo svolgimento dei laboratori sono rese necessarie dall'esigenza di ridurre al minimo la permanenza dei bambini e delle bambine davanti ai personal computer. Ciò non pregiudicherà il raggiungimento degli obiettivi del laboratorio proposto ma, permetterà altresì, la gestione in autonomia dell'attività da parte dei docenti e dei bambini in quanto potranno fruirne al di fuori dell'orario scolastico.

Per ciò che concerne **i materiali** necessari alla realizzazione di questo specifico laboratorio, e cioè l'argilla, si propone una modalità a scelta tra le seguenti: - consegna da parte dell'operatore alla struttura scolastica di un panetto di argilla da dividere tra gli studenti a cura dei docenti;  
- sostituzione dell'argilla con la pasta di sale o al bicarbonato (questo prevede un ulteriore video-tutorial nel quale sarà spiegata la procedura per realizzarle).