Itinerario 3

# SCHERMI EMOZIONANTI E EMOZIONATI

**Riassunto:**

I bambini cominciano una ricerca sulle emozioni nei mezzi di comunicazione e usano la tecnologia. Nel percorso si renderà necessario un approfondimento specifico sulle emozioni, sulla loro importanza nei media e nelle esperienze mediali dei bambini e delle bambine. Studieremo anche come il fumetto le rappresenta graficamente. Due applicazioni vengono utilizzate per ispirare la fantasia dei bambini.

Una volta accumulate ispirazioni di origini diverse (cartoni animati da varie parti del mondo, applicazioni per tablet, fumetti...) i bambini realizzano una propria stop motion.

In una prima fase, cercano su internet, grazie ad una ricerca collettiva, come si fa un disegno animato. Successivamente, si mettono al lavoro con la tecnica del passo uno.

Vengono realizzati, seguendo anche tecniche grafico artistiche diverse, delle stop motion in cui i bambini possono parlare e far vedere le emozioni.

**Età consigliata:** 8/10 anni

**Obiettivi dell'itinerario:**

- far emergere le conoscenze e capacità dei bambini nel riconoscere le emozioni su uno schermo
- riconoscere e imparare a decodificare le emozioni
- imparare a tradurre con un segno grafico le emozioni proprie e altrui
- usare insieme, in famiglia, la tecnologia in modo costruttivo e piacevole
- sapere realizzare un video



Zaffiria
Erasmus+
CC BY NC

| TABELLA DELLE SESSIONI | | | | |
|---|---|---|---|---|
| MODULI | S | Sessioni che si svolgono a scuola | A | Attività che si svolgono a casa |
| Modulo 1: Metti le parole sulle emozioni sugli schermi | S1 | Le emozioni sugli schermi | | |
| | | | A1 | Le emozioni sugli schermi di casa |
| | S2 | Racconto di classe | | |
| Modulo 2: Comprendi e condividi le tue emozioni | S3 | Il mio catalogo di emozioni digitali (tra fumetti e app) | | |
| | | | A2 | Emozioni in famiglia. Sulle riviste |
| | S4 | Racconto di classe | | |
| Modulo 3: Crea e condividi un video di animazione | | | A3 | Schermi emozionati: ti racconto un'emozione |
| | S5 | Racconto di classe | | |
| | S6 | Attrezzi del mestiere | | |
| | S7 | Un video per raccontare le emozioni | | |
| VALUTAZIONE | S8 | Sessione di bilancio | A4 | Sessione di bilancio |

# SCHERMI EMOZIONANTI

## «Le emozioni sugli schermi»

Sessione n° **01**

**150** min

### Contesto della sessione

I bambini cominciano una ricerca sulle emozioni nei mezzi di comunicazione e usando la tecnologia. Nel percorso si renderà necessario un approfondimento specifico sulle emozioni, sulla loro importanza nei media e sulle esperienze personali dei bambini e delle bambine.

### Obiettivo della sessione

- far emergere le conoscenze e capacità dei bambini nel riconoscere le emozioni su uno schermo

### Obiettivi di apprendimento

Al termine della sessione, l'alunno sarà capace:

- di parlare delle emozioni sia che ha provato sia che ha visto rappresentate sullo schermo

### Materiale necessario

- fogli A4 piegati in due colonne, penne o colori per raccogliere le informazioni nei gruppi
- una lim collegata a un pc con possibilità di inserire dvd
- una scheda prestampata con le immagini dei cortometraggi usati

### Svolgimento

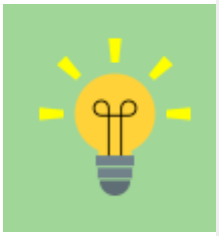
1. La classe comincia la propria ricerca sulle emozioni attraverso la visione di alcuni cortometraggi (Monsterbox; Contes persans; Impression de montagne et d'eau; Carosello) e prendono appunti sulle emozioni provate dai personaggi e sulle loro proprie emozioni durante la visione. Dopo ogni cortometraggio, l'insegnante dà la parola ai bambini e trascrive alla lavagna le emozioni nominate.
2. Ai bambini viene consegnata una scheda con almeno una immagine per cortometraggio e viene loro chiesto di scrivere l'emozione più importante di ogni storia e di provare a darne una spiegazione (cos'è la tristezza? la malinconia? la paura?…)

## Suggerimenti per la valutazione

Vengono valutate le capacità di saper discutere intorno ad un tema sia come disponibilità a raccontare il proprio punto di vista, sia nell'ascolto. Viene valutato, complessivamente, la padronanza che i bambini hanno nel riconoscere e descrivere le emozioni.

- Suggerimenti di indicatore:

- quantità di emozioni riconosciute rispetto a quelle presentate nelle storie.



Si suggerisce all'insegnante di studiare il materiale proposto. I cortometraggi sono prodotti in aree diverse del mondo: dall'Italia, all'Iran alla Cina.

Questa scheda è stata formulata per bambini di 8/10 anni, dalla terza alla quinta elementare

# SCHERMI EMOZIONANTI

## «Le emozioni sugli schermi di casa»

Attività n° **01**

30 min e 120 minuti per la visione del cartone animato

### Contesto dell'attività

A scuola, i bambini e le bambine hanno cominciato a lavorare sulle emozioni. Ora cercheranno di capire come funzionano i personaggi dei cartoni animati, come esprimono le loro emozioni e quali emozioni. Nel percorso si renderà necessario un approfondimento specifico sulle emozioni, sulla loro importanza nei media e sulle esperienze personali dei bambini e delle bambine.

### Obiettivo dell'attività

Al termine della sessione, l'alunno sarà capace:

- di parlare delle emozioni sia che ha provato sia che ha visto rappresentate sullo schermo

### Materiale necessario

- Inside Out

### Svolgimento

1. Guardate insieme il cartone animato Inside Out e raccontatevi le vostre emozioni, cosa vi ha colpito, cosa vi ha fatto ridere. Ripercorrete, con piacere e leggerezza, gli episodi che vi sono piaciuti di più. Vostro figlio probabilmente comincerà a fare la stessa cosa, a raccontare l'esperienza appena fatta ripercorrendola. Fate soprattutto attenzione a che lui possa esprimere le sue emozioni, quelle che ha provato, quelle che il cartone animato gli ha suscitato. Ascoltatelo con calma, lasciandogli finire le frasi.
2. Chiedete al bambino qual è il suo personaggio preferito nel cartone e come mai lo è diventato.
3. Raccontate a vostro figlio il vostro personaggio preferito. Cercate di parlargliene senza fretta, prendetevi il gusto di condividere il racconto.

Abituarsi a parlare insieme è importante sia per l'adulto sia per il bambino: condividere passioni, ricordi, interessi, prendersi il tempo dell'ascolto e del racconto. Sarà piacevole per entrambi.

# RACCONTO DI CLASSE

## «Condividere pensieri con i bambini»

Sessione 02

40 min

### Contesto della sessione

Questa séance viene proposta come trait-d'union tra il lavoro fatto a casa e quello realizzato a scuola. Si tratta quindi di una séance che chiamiamo "Jolly" perché andrebbe realizzata ogni volta che i bambini e le bambine hanno lavorato a casa con i genitori. L'obiettivo è condividere il percorso scuola-famiglia; dare valore all'attività fatta a casa con autentico interesse; dare modo ai bambini e alle bambine di condividere il vissuto sostenendo la loro narrazione personale. Ogni volta accadrà che alcuni bambini non hanno realizzato l'attività a casa: è importante quindi dare spazio al desiderio (o meno) di parola e racconto. Nella sperimentazione Tandem, i bambini spesso condividevano gli aspetti positivi dell'attività con i genitori e anche i motivi per cui non era stato possibile realizzare il lavoro.

### Obiettivo della sessione

- Condividere e dare valore al lavoro fatto a casa, in famiglia.

### Obiettivi di apprendimento

Al termine della sessione, l'alunno sarà capace:

- Di potenziare la propria capacità di raccontare il proprio vissuto e le proprie opnioni
- Di potenziare la propria capacità di ascolto e empatia

### Materiale necessario

- Post-it, penne, ma anche solo sedie in cerchio.



Zaffiria
Erasmus+
CC BY NC

## Svolgimento

La maestra propone ai bambini di raccontare come è andata l'attività in famiglia. Le tecniche che si possono usare sono diverse. Si propone:

1. Di riunire i bambini a piccolo gruppo affinché possano raccontarsi come è andata a casa e possano prendersi un momento sereno di racconto e ascolto della propria esperienza personale. Si suggerisce di proporre ai bambini un punto conclusivo: dai le "stelline" all'esperienza che hai fatto (da una a cinque stelle, quante ne daresti al gioco fatto a casa?);
2. Di usare un materiale mediatore (ad esempio i post-it) per far scrivere ai bambini una parola, una frase che racconti qualcosa dell'esperienza fatta a casa. I post it vengono posizionati insieme su un cartellone e ogni bambino si racconta alla classe prima di attaccare il proprio post it vicino a quello degli altri. E' un modo per dare uno spazio per pensare, raccogliere le idee e le parole, poi condividerle.
3. Seduti in cerchio, il dibattito è libero ma ordinato: i bambini raccontano come è andata intervenendo su loro richiesta.
   La maestra ascolta.

## Suggerimenti per la valutazione

Viene valutata la capacità dei bambini di sapere discutere in gruppo

- Suggerimenti di indicatore:

- la maestra tiene monitorato chi interviene e con quale competenza e atteggiamento; la maestra osserva la capacità di ascolto dei bambini.

# Comprendere e condividere le proprie emozioni

## «Il mio catalogo di emozioni digitali (tra fumetti e app)»

Sessione n° **03**

**240** min (possono servire due incontri da due ore)

### Contesto della sessione

I bambini continuano la loro ricerca sulle emozioni studiando come il fumetto rappresenta graficamente le emozioni. Due applicazioni vengono utilizzate per ispirare la fantasia dei bambini.

### Obiettivo della sessione

- imparare a tradurre in segno grafico le emozioni proprie e altrui

### Obiettivi di apprendimento

Al termine della sessione, l'alunno sarà capace:

- saper disegnare le emozioni

### Materiale necessario

- esempi visivi di fumettisti e illustratori
- fogli A4, matite, pennarelli o colori, acetati, pennarelli indelebili neri e a colori (se possibile) - oppure acetati colorati
- una lim collegata a un pc

## Svolgimento

1. I bambini vengono suddivisi in gruppi e ad ogni gruppo vengono consegnati degli esempi visivi su come fumettisti, disegnatori, artisti hanno tradotto le emozioni in segni grafici. I bambini vengono lasciati liberi di fare un loro catalogo delle emozioni. Viene però detto loro che ogni volta devono scrivere l'emozione corrispondente affinché rimanga abbinato il segno con il suo significato.
2. Ogni bambino mostra ai compagni il proprio catalogo di emozioni, precisa le scelte fatte e spiega il collegamento tra il segno grafico e l'emozione.
2. L'esplorazione del segno grafico per esprimere le emozioni prosegue con la presentazione di due applicazioni. Ai bambini viene proiettata l'app italiana *BlaBlaBla* (il sonoro, ad esempio le voci dei bambini, interagiscono con le emozioni espresse dai visi rappresentati) e l'app giapponese *Wa!sk* (si presenta come una maschera geometrica che si modifica continuamente e trasmette, come in un carnevale tecnologico, emozioni diverse).
3. Vengono consegnati dei fogli A4 per schizzare delle prove di disegno delle emozioni a partire dalle ispirazioni date dalle due applicazioni. Ai bambini – se lo desiderano – viene lasciato il tempo di copiare le grafiche più interessanti: è un importante lavoro di ispirazione e di accumulo di idee visive. Successivamente viene proposta una personalizzazione o un'invenzione di nuove possibili facce/espressioni/emozioni.
4. Una volta realizzate alcune prove, il bambino decide per la sua maschera finale - da realizzare su acetato - in modo che la trasparenza permetta di giocare tra il suo viso e le sue emozioni come accade nell'app *Wa!sk*.

## Suggerimenti per la valutazione

Vengono valutate le capacità di saper trasferire in segno grafico un contenuto astratto.

- Suggerimenti di indicatore:

- tutti i bambini riescono a realizzare una maschera grafica.
- Tutti i bambini riescono a realizzare un catalogo ordinato: emozione + segno grafico corrispondente

Si suggerisce all'insegnante di visionare, anche per trarre ispirazione, il lavoro di PPP design che ha realizzato l'app Wa!sk e di Lorenzo Bravi (la sua app interagisce con la musica) che ha progettato *BlaBlaBla*

**Ressources, liens utiles**
http://ppp.tokyo.jp/works/wask_ipad?lang=en
http://www.lorenzobravi.com/projects/bla-bla-bla/

Questa scheda è stata formulata per bambini di 8/10 anni, dalla terza alla quinta elementare

# Comprendere e condividere le proprie emozioni

## «Emozioni in famiglia. Sulle riviste»

Attività n° **02**

20 min a sessione più il tempo necessario alla visione

### Contesto dell'attività

A scuola, i bambini e le bambine hanno cominciato a lavorare sulle emozioni. E' importante che loro possano dare voce alle emozioni che provano durante il consumo mediale: telegiornale, videogiochi, pubblicità, film, cartoni animati, trasmissioni televisive continuamente propongono emozioni. Su alcune di queste ci soffermeremo con i nostri figli per parlarne insieme.

### Obiettivo dell'attività

Al termine della sessione, l'alunno sarà capace:

- di riconoscere e imparare a decodificare le emozioni.

### Materiale necessario

- riviste e quotidiani

### Svolgimento

1. Sfogliate insieme (adulti e bambini) le riviste e i quotidiani: fate attenzione alle immagini, sia della pubblicità sia degli articoli, verificando prima se ci sono immagini che preferite togliere.
2. Ritagliate le immagini di cui riconoscete le emozioni e incollatele su un foglio. Vicino all'immagine, scrivete l'emozione che secondo voi viene trasmessa. Condividete con il resto della famiglia. Se possibile, ritagliate almeno due immagini.

Le immagini possono anche turbare: è il genitore, in questo caso, che decide se guardare insieme oppure no alcune immagini che possono colpire i bambini. Consigliamo di sfogliare prima il materiale per poter, eventualmente, togliere cose non in linea con il nostro stile educativo.

# RACCONTO DI CLASSE

## «Condividere pensieri con i bambini»

Sessione 04

40 min

### Contesto della sessione

Questa séance viene proposta come trait-d'union tra il lavoro fatto a casa e quello realizzato a scuola. Si tratta quindi di una séance che chiamiamo "Jolly" perché andrebbe realizzata ogni volta che i bambini e le bambine hanno lavorato a casa con i genitori. L'obiettivo è condividere il percorso scuola-famiglia; dare valore all'attività fatta a casa con autentico interesse; dare modo ai bambini e alle bambine di condividere il vissuto sostenendo la loro narrazione personale. Ogni volta accadrà che alcuni bambini non hanno realizzato l'attività a casa: è importante quindi dare spazio al desiderio (o meno) di parola e racconto. Nella sperimentazione Tandem, i bambini spesso condividevano gli aspetti positivi dell'attività con i genitori e anche i motivi per cui non era stato possibile realizzare il lavoro.

### Obiettivo della sessione

- Condividere e dare valore al lavoro fatto a casa, in famiglia.

### Obiettivi di apprendimento

Al termine della sessione, l'alunno sarà capace:

- Di potenziare la propria capacità di raccontare il proprio vissuto e le proprie opnioni
- Di potenziare la propria capacità di ascolto e empatia

### Materiale necessario

- Post-it, penne, ma anche solo sedie in cerchio.



Zaffiria LABORATORI ALLESTIMENTI MOSTRE
Erasmus+
CC BY NC

## Svolgimento

La maestra propone ai bambini di raccontare come è andata l'attività in famiglia. Le tecniche che si possono usare sono diverse. Si propone:

1. Di riunire i bambini a piccolo gruppo affinché possano raccontarsi come è andata a casa e possano prendersi un momento sereno di racconto e ascolto della propria esperienza personale. Si suggerisce di proporre ai bambini un punto conclusivo: dai le "stelline" all'esperienza che hai fatto (da una a cinque stelle, quante ne daresti al gioco fatto a casa?);
2. Di usare un materiale mediatore (ad esempio i post-it) per far scrivere ai bambini una parola, una frase che racconti qualcosa dell'esperienza fatta a casa. I post it vengono posizionati insieme su un cartellone e ogni bambino si racconta alla classe prima di attaccare il proprio post it vicino a quello degli altri. E' un modo per dare uno spazio per pensare, raccogliere le idee e le parole, poi condividerle.
3. Seduti in cerchio, il dibattito è libero ma ordinato: i bambini raccontano come è andata intervenendo su loro richiesta.
   La maestra ascolta.

## Suggerimenti per la valutazione

Viene valutata la capacità dei bambini di sapere discutere in gruppo

- Suggerimenti di indicatore:

- la maestra tiene monitorato chi interviene e con quale competenza e atteggiamento; la maestra osserva la capacità di ascolto dei bambini.

# Realizzazione e diffusione di un video d'animazione

## «Schermi emozionati: ti racconto un'emozione»

Attività n° **03**

20 min a sessione più il tempo necessario alla visione

### Contesto dell'attività

A scuola, i bambini e le bambine hanno cominciato a lavorare sulle emozioni. in questa attività chiediamo ai genitori di aiutare nella realizzazione di un breve video, anche fatto con il cellulare.

### Obiettivo dell'attività

Al termine della sessione, l'alunno sarà capace:

- di usare insieme, in famiglia, la tecnologia come strumento per fare cose.

### Materiale necessario

- un cellulare o una telecamera

### Svolgimento

1. Scegliete in famiglia un'emozione. A turno, dite quando la provate o comunque una frase su quella emozione. Sempre a turno, usate il cellulare o la telecamera. Il video finale sarà il racconto breve di cosa la vostra famiglia pensa di una certa emozione.

Per il bambino sarà bello raccontare in classe l'esperienza fatta.
Fare un video con uno scopo e un tema è anche un esempio di uso finalizzato, non superficiale o banale, giusto per passare il tempo. Il bambino fa un'esperienza positiva, capisce che con gli strumenti tecnologici può dare voce a cose che gli interessano.

# RACCONTO DI CLASSE

## «Condividere pensieri con i bambini»

Sessione 05

40 min

### Contesto della sessione

Questa séance viene proposta come trait-d'union tra il lavoro fatto a casa e quello realizzato a scuola. Si tratta quindi di una séance che chiamiamo "Jolly" perché andrebbe realizzata ogni volta che i bambini e le bambine hanno lavorato a casa con i genitori. L'obiettivo è condividere il percorso scuola-famiglia; dare valore all'attività fatta a casa con autentico interesse; dare modo ai bambini e alle bambine di condividere il vissuto sostenendo la loro narrazione personale. Ogni volta accadrà che alcuni bambini non hanno realizzato l'attività a casa: è importante quindi dare spazio al desiderio (o meno) di parola e racconto. Nella sperimentazione Tandem, i bambini spesso condividevano gli aspetti positivi dell'attività con i genitori e anche i motivi per cui non era stato possibile realizzare il lavoro.

### Obiettivo della sessione

- Condividere e dare valore al lavoro fatto a casa, in famiglia.

### Obiettivi di apprendimento

Al termine della sessione, l'alunno sarà capace:

- Di potenziare la propria capacità di raccontare il proprio vissuto e le proprie opnioni
- Di potenziare la propria capacità di ascolto e empatia

### Materiale necessario

- Post-it, penne, ma anche solo sedie in cerchio.



Zaffiria LABORATORI ALLESTIMENTI MOSTRE
Erasmus+
CC BY NC

## Svolgimento

La maestra propone ai bambini di raccontare come è andata l'attività in famiglia. Le tecniche che si possono usare sono diverse. Si propone:

1. Di riunire i bambini a piccolo gruppo affinché possano raccontarsi come è andata a casa e possano prendersi un momento sereno di racconto e ascolto della propria esperienza personale. Si suggerisce di proporre ai bambini un punto conclusivo: dai le "stelline" all'esperienza che hai fatto (da una a cinque stelle, quante ne daresti al gioco fatto a casa?);
2. Di usare un materiale mediatore (ad esempio i post-it) per far scrivere ai bambini una parola, una frase che racconti qualcosa dell'esperienza fatta a casa. I post it vengono posizionati insieme su un cartellone e ogni bambino si racconta alla classe prima di attaccare il proprio post it vicino a quello degli altri. E' un modo per dare uno spazio per pensare, raccogliere le idee e le parole, poi condividerle.
3. Seduti in cerchio, il dibattito è libero ma ordinato: i bambini raccontano come è andata intervenendo su loro richiesta.
   La maestra ascolta.

## Suggerimenti per la valutazione

Viene valutata la capacità dei bambini di sapere discutere in gruppo

- Suggerimenti di indicatore:

- la maestra tiene monitorato chi interviene e con quale competenza e atteggiamento; la maestra osserva la capacità di ascolto dei bambini.

# Realizzazione e diffusione di un video d'animazione

## «Attrezzi del mestiere»

Sessione n°06

120 min

### Contesto della sessione

La classe lavora insieme con la LIM e ogni bambino prende appunti sulle informazioni che maggiormente gli interessano. Ogni bambino sceglie come prendere appunti: scrivendo, facendo mappe, disegnando. L'insegnante propone di indagare insieme alcuni aspetti particolari e specifici dell'animazione a passo uno.

### Obiettivo della sessione

Conoscere meglio il funzionamento dell'animazione a passo uno

### Obiettivi di apprendimento

Al termine della sessione, l'alunno sarà capace:

- di sapere successivamente gestire un'attività di produzione mediale

### Materiale necessario

- computer, LIM, connessione internet, fogli A3 per prendere appunti, penne, colori e matite.

### Svolgimento

L'insegnante propone di procedere nella nuova ricerca cominciando ad approfondire il tema della tecnica dell'animazione a passo uno: la ricerca è collettiva, fatta da un pc e proiettata sulla LIM. Sono però i bambini che la gestiscono, alternandosi al pc, cliccando link e commentandoli, leggendo insieme a voce alta, cercando di individuare le notizie più interessanti.

## Suggerimenti per la valutazione

Viene valutata la partecipazione alla ricerca

- Suggerimenti di indicatore:

l'attenzione generale, gli interventi realizzati, l'auto candidatura alla gestione del computer

Nota 1- Si può prevedere di cominciare già a usare l'attrezzatura in questa fase (tablet, app IStopMotion, cavalletto e oggetti di prova da animare).

**Risorse, link utili**
https://www.focusjunior.it/tecnologia/cos-e-la-stop-motion-la-magia-dell-animazione-svelata

Questa scheda è stata formulata per bambini di 8/10 anni, dalla classe terza alla quinta elementare

# Realizzazione e diffusione di un video d'animazione

## «Un video per raccontare le emozioni»

Sessione n° **07**

**240** min (occorrono due incontri da due ore)

### Contesto della sessione

I bambini continuano la loro ricerca sulle emozioni producendo un video che funga da breve dizionario visivo delle emozioni.

### Obiettivo della sessione

- saper raccontare ad altri le emozioni proprie e altrui

### Obiettivi di apprendimento

Al termine della sessione, l'alunno sarà capace:

- saper raccontare le emozioni con uno strumento tecnologico
- saper creare un prodotto mediale

### Materiale necessario

- cubi Paolo Pi - xilografia e emozioni (realizzato da Zaffiria)
- fogli A4 e A3, matite, pennarelli o colori, rulli, colore a tempera
- giornali da ritagliare



Zaffiria LABORATORI ALLESTIMENTI MOSTRE
Erasmus+
CC BY NC

## Svolgimento

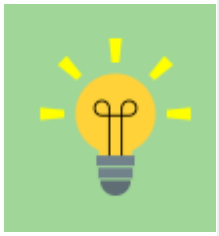
1. La classe viene allestita in modo che i bambini possano sperimentare la tecnica della xilografia a partire da cubi di legno incisi che permettono di stampare le diverse emozioni. I bambini usano il rullo e i colori per perfezionare a livello tecnico e appropriarsi degli strumenti in modo da riuscire a realizzare un'emozione a livello grafico. Ad ogni bambino viene distribuito un post-it o cartoncino con un tipo di emozione: il bambino procede alla stampa e poi completa l'immagine con i segni grafici che ritiene più pertinenti e opportuni.
2. A questo punto, con la tecnica della stop motion, i bambini abbinano la propria stampa all'emozione - rappresentandola con parole composte dal collage delle lettere di giornale - e viene realizzato il video con tutte le emozioni/xilografie realizzate dai bambini.

## Suggerimenti per la valutazione

Vengono valutate le capacità di saper produrre un video su un tema e di saper correttamente rappresentare graficamente un'emozione.

- Suggerimenti di indicatore:

- coerenza tra xilografia e emozione.



In mancanza dei cubi, è possibile realizzare con il polistirolo la sperimentazione del segno qui proposta. Guarda questo video: https://youtu.be/RNLAyvr70SU

I cubi sono disponibili su: https://www.italiantoy.net/2017/product/paolo-pi/

**Ressources, liens utiles:**
**alcune immagini dal laboratorio realizzato - https://youtu.be/2YkBoJ4pKSk**

Questa scheda è stata formulata per bambini di 8/10 anni, classe terza alla quinta elementare

Allegato all'itinerario:

# MATERIALE PER LA DIDATTICA



Zaffiria
LABORATORI ALLESTIMENTI MOSTRE
Erasmus+
CC BY NC

# Il mio quaderno

# tandem

APPARTIENE A: _____

CLASSE: _____

SCUOLA: _____

ANNI: _____

ABITO A: _____

IL MIO AUTORITRATTO

Zaffiria

LABORATORI ALLESTIMENTI MOSTRE

# TEGNOMENÙ

## della settimana

| | MATTINA | POMERIGGIO | SERA | i miei giudizi |
|---|---|---|---|---|
| LUNEDÍ | | | | |
| MARTEDÍ | | | | |
| MERCOLEDÍ | | | | |
| GIOVEDÍ | | | | |
| VENERDÍ | | | | |
| SABATO | | | | |
| DOMENICA | | | | |

Le opinioni di mamma e papà

tandem

Zaffiria
LABORATORI ALLESTIMENTI MOSTRE

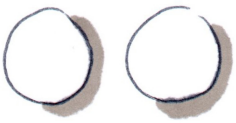
INVENTA LE TUE/ ICONE/FACCINE PER COMUNICARE LE EMOZIONI

FACCINA TRISTE | FACCINA CURIOSA | FACCINA STANCA | FACCINA FELICE | FACCINA IMPAURITA | FACCINA SODDISFATTA | FACCINA ARRABBIATA | FACCINA PREOCCUPATA

# Diario delle emozioni

cosa provo quando:

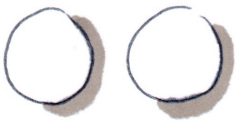
GUARDO IL TELEGIORNALE



GIOCO CON LE APP

GUARDO LA PUBBLICITA'

GUARDO I VIDEO SU YOUTUBE



GUARDO I FILM

GIOCO CON I VIDEOGIOCHI

IMPARO A USARE NUOVI PROGRAMMI

GUARDO I CARTONI ANIMATI

tandem

Zaffiria
LABORATORI ABILITANTI MOBILI

# EMOZIONI IN FAMIGLIA. SULLE RIVISTE

**ATTIVITÀ N° 02**

20 min a sessione
+ il tempo necessario alla visione

## COSA STIAMO FACENDO

A scuola, i bambini e le bambine lavorano sulle emozioni. È importante che loro possano dare voce alle emozioni che provano durante il consumo mediale: telegiornale, videogiochi, pubblicità, film, cartoni animati, trasmissioni televisive continuamente propongono emozioni. Su alcune di queste ci soffermeremo con i nostri figli per parlarne insieme.

## IL MATERIALE NECESSARIO

Riviste e quotidiani.

## PROPOSTA DI ATTIVITÀ

1. Sfogliate insieme (adulti e bambini) le riviste e i quotidiani ma prima fate attenzione alle immagini, sia della pubblicità sia degli articoli, verificando se ci sono immagini che preferite togliere.
2. Ritagliate le immagini di cui riconoscete le emozioni e incollatele su un foglio. Vicino all'immagine, scrivete l'emozione che secondo voi viene trasmessa dall'immagine. Se possibile, ritagliate almeno due immagini.

# LE EMOZIONI SUGLI SCHERMI

**ATTIVITÀ N° 01**

30 min
+ 120 minuti per la visione del cartone animato

## COSA STIAMO FACENDO

A scuola, i bambini e le bambine hanno cominciato a lavorare sulle emozioni.
Ora cercheranno di capire come funzionano i personaggi dei cartoni animati, come esprimono le loro emozioni e quali emozioni.

## IL MATERIALE NECESSARIO

Cartone animato *Inside Out*.

## PROPOSTA DI ATTIVITÀ

1. Guardate insieme il cartone animato *Inside Out* e raccontatevi le vostre emozioni, cosa vi ha colpito, cosa vi ha fatto ridere. Ripercorrete, con piacere e leggerezza, gli episodi che vi sono piaciuti di più. Fate attenzione a che lui possa esprimere le proprie emozioni, ascoltatelo con calma, lasciandogli finire le frasi.
2. Chiedete al bambino qual è il suo personaggio preferito nel cartone e come mai lo è diventato.
3. Raccontate a vostro figlio il vostro personaggio preferito. Cercate di parlargliene senza fretta, prendetevi il gusto di condividere il racconto.

Disegna il tuo personaggio preferito e quello dei tuoi genitori.

# TI RACCONTO UN'EMOZIONE

**ATTIVITÀ N° 03**

20 min

## COSA STIAMO FACENDO

Molte famiglie hanno espresso il desiderio di giocare con la tecnologia. In questa attività vi chiediamo di realizzare un breve video, anche fatto con il cellulare. Per il bambino sarà bello raccontare in classe l'esperienza fatta.
Fare un video con uno scopo e un tema è anche un esempio di uso finalizzato, non superficiale o banale, giusto per passare il tempo. Il bambino fa un'esperienza positiva, capisce che con gli strumenti tecnologici può dare voce a cose che gli interessano.

## IL MATERIALE NECESSARIO

Un cellulare o una telecamera

## PROPOSTA DI ATTIVITÀ

Scegliete in famiglia un'emozione. A turno, dite quando la provate o comunque una frase su quella emozione. A turno, usate il cellulare o la telecamera. Il video finale sarà il racconto breve di cosa la vostra famiglia pensa di una determinata emozione.

Scrivi qui in grande l'emozione che avete scelto.