



*Rispettiamoci  
con l'emoji*

Contenuto prodotto nell'ambito dei progetti

"Didacta 4.0 - Vivere Digitale" (IIS L. Einaudi, Chiari)

"Cittadinanza digitale: didattica in azione" (IC E. Curiel, Paullo Tribiano)



## SCUOLA dell'INFANZIA - Gruppo 5 anni

→ **Curriculum Educazione Civica Digitale** *Educazione ai media*



**DISCIPLINE:** #ilséel'altro #idiscorsieleparole

**4 ore** previste (suddivise in 5 attività didattiche della durata di 45 min,  
1 volta alla settimana)

**AUTORI:** Carmen Brazzo, Giulia Scarniglia, Rosanna Etiopia, M.Grazia Renzi, Isabella Rubbini, Paola Passalacqua  
(Polo formativo IC E. Curiel, Paullo Tribiano)



### PREREQUISITI:

- Capacità di comunicazione e di ascolto;
- Capacità di relazionarsi;
- Esprimere verbalmente i propri bisogni;
- Capacità di argomentare;
- Capacità di inventare storie o semplici narrazioni.



### TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE:

#### IL SE' E L'ALTRO

- Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.

#### I DISCORSI E LE PAROLE

- Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.



### INDICATORI

- Riconosce e rispetta le regole
- riconosce le emozioni
- esprime e comunica emozioni, sentimenti e situazioni personali attraverso il linguaggio verbale in base alla situazione comunicativa
- riflette sui propri comportamenti e sulle conseguenze che ne derivano
- si confronta con realtà diverse dalla propria
- accetta le diversità
- usa il linguaggio per pianificare il gioco, risolvere i
- conflitti e trovare accordi
- ascolta e comprende parole, discorsi, narrazioni o letture
- organizza le informazioni e sa utilizzarle al fine di risolvere un problema-problem solving

### MODALITA' DI VALUTAZIONE

#### Rubriche di valutazione



[https://drive.google.com/file/d/1Xu\\_UlzSHigPqZS5FYG\\_DAKfaP\\_T2UeHWr/view](https://drive.google.com/file/d/1Xu_UlzSHigPqZS5FYG_DAKfaP_T2UeHWr/view)

## 1<sup>a</sup> Lezione:

---

### DURATA

45 min

### MATERIALI

Libri :

- *Voglio entrare in una storia di paura* - Sean Taylor
- *I colori delle emozioni*- Anna Llenas
- [https://www.pinterest.it/pin/835628905830215092/?nic\\_v2=1a5MQnEB4](https://www.pinterest.it/pin/835628905830215092/?nic_v2=1a5MQnEB4)

### SETTING

Circle time: i bambini siedono in cerchio all'interno dell'angolo morbido, seduti sul tappeto per 30/40 minuti.

### TECNOLOGIE

Computer con videoproiettore

### CONTENUTI

La presentazione delle emozioni: rabbia, stupore, felicità, paura, tristezza e disgusto.

### FASI DIDATTICHE

L'insegnante invita i bambini ad ascoltare la storia durante il circle time. Durante la lettura vengono mostrate le immagini delle pagine narrate e i bambini vengono accompagnati nell'associare l'emoji più appropriata.

## 2<sup>a</sup> Lezione:

---

### DURATA

45 min

### MATERIALI

- Libro
- Emoji

### SETTING

Salone, giardino, spazi aperti.

### TECNOLOGIE

Computer con videoproiettore

### CONTENUTI

Associazione delle emoji attraverso la rielaborazione della storia.

Espressione delle emozioni attraverso il gioco.

### FASI DIDATTICHE

Rielaborazione della storia attraverso le emoji: durante un momento di conversazione guidata si ricostruisce la storia nelle sue sequenze con l'utilizzo dell'emoji.

Gioco delle statue raffiguranti le emozioni.

Gioco di coppia per imitare le emozioni.

## 3<sup>a</sup> Lezione:

---

### DURATA

45 min

### MATERIALI

- Emoji
- Contenitore o sacchetto per le tesserine

### SETTING

Circle time: i bambini siedono in cerchio all'interno dell'angolo morbido, seduti sul tappeto per 30/40 minuti circa.

### TECNOLOGIE

Pc o tablet

Videoproiettore

### CONTENUTI

Identificazione delle proprie emozioni.

Riconoscimento delle emoji.

### FASI DIDATTICHE

L'insegnante mostra ai bambini le immagini raffiguranti le emozioni invitandoli a scegliere liberamente l'emoji più consone al vissuto personale.

Gioco della pesca: i bambini disposti in cerchio, a turno devono indovinare le emoji scelte e mimate da un compagno.

## 4<sup>a</sup> Lezione:

---

### DURATA

45 min

### MATERIALI

- Immagini cartacee
- Cartellone
- Colla
- Forbici
- Pennarelli o matite colorate

### SETTING

Aula di sezione.

### TECNOLOGIE

Proiettore

Schermo

Tablet

LIM

### CONTENUTI

Riconoscimento emozioni del compagno.

### FASI DIDATTICHE

L'insegnante mostra ai bambini le immagini raffiguranti le emozioni invitandoli a scegliere liberamente l'emoji più consone al vissuto personale.

Gioco della pesca: i bambini disposti in cerchio, a turno devono indovinare le emoji scelte e mimate da un compagno.

## 5<sup>a</sup> Lezione:

### DURATA

45 min

### MATERIALI

Sequenze di storia prese da dvd di storie:

- Paura: Cappuccetto Rosso che incontra il lupo
- Rabbia: la regina di Biancaneve allo specchio
- Felicità: Cenerentola quando sposa il principe
- Disgusto: il gatto di Cenerentola che assaggia il cibo in ciotole diverse
- Tristezza: ne La Bella e la Bestia. Il rapimento di Bella
- Stupore: Pinocchio. Lo stupore di Geppetto quando il burattino diventa bambino

### SETTING

Aula di sezione.

### TECNOLOGIE

Proiettore

PC o Tablet

### CONTENUTI

Osservazione delle emozioni attraverso video.

### FASI DIDATTICHE

In sezione vengono proiettati piccoli video rappresentanti parti di storie di personaggi fiabeschi in contesti dove si esprimono le emozioni.

Al termine della visione di ogni scena l'insegnante interrompe il video e rivolgendosi ai bambini chiede di riflettere e commentare l'emozione provata dai personaggi nei vari contesti.