



*Giochiamo
con le
emozioni*

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 PRIMARIA - Classe Seconda

→ **Curriculum Educazione Civica Digitale** *Educazione ai media/
Cultura e creatività digitale*



DISCIPLINE: #italiano #matematica #arte #educazionecivica

20 ore previste (suddivise in 10 attività didattiche)

AUTORI: Patrizia Iannì, Angela Rosa, MariaCristina Rosti,
Francesca Spanti

(Polo formativo IC E. Curiel, Paullo Tribiano)



PREREQUISITI:

- Conoscere la lingua italiana
- Saper ascoltare e intervenire in modo appropriato
- Eseguire semplici istruzioni
- Conoscere le principali emozioni
- Conoscere significato di "videogioco"
- Conoscere il gioco memory
- Saper orientarsi nello spazio-foglio
- Conoscere e rappresentare simboli e codici
- Saper utilizzare le funzioni base di un dispositivo elettronico
- Conoscere le funzioni elementari della piattaforma utilizzata



TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE:

- Rispetta le regole della conversazione.
- Utilizza i materiali propri e quelli scolastici con cura.
- Si impegna nei compiti assegnati e li porta a termine responsabilmente.
- Rispetta le regole nei giochi. Accetta contrarietà, frustrazioni, insuccessi senza reazioni fisiche aggressive.
- E' consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.



INDICATORI

- Partecipa adeguatamente alle conversazioni;
- conosce e individua le diverse emozioni.
- progetta e realizza elaborazioni grafiche.
- esegue attività strutturate di tipo logico, linguistico, matematico, artistico.

MODALITA' DI VALUTAZIONE

Osservazione in itinere:

- rubrica di valutazione
<https://drive.google.com/file/d/1ruJJpc-Wj4eWVUb6nuoZF4h-yiJ-FPI8/view?usp=sharing>
- schede strutturate a scelta multipla: riconosce le emozioni
<https://drive.google.com/file/d/1NOGBh70E1WwA7mfCdvKgr0DI-ZWEc7Us/view?usp=sharing>

1^a Lezione:

DURATA

3 ore

MATERIALI

- Fogli dei ricambi a quadretti da inserire nel raccoglitore
- Astuccio personale completo
- Audiolibro - "I colori delle emozioni"

SETTING

Gli spazi e gli arredi dell'aula rimarranno nell'attuale disposizione come da regolamento dell'Istituto per la prevenzione del Covid-19.

TECNOLOGIE

LIM

CONTENUTI

Le emozioni.

FASI DIDATTICHE

Ai bambini viene proposto un brainstorming sulle emozioni, riflettendo insieme su cosa sono e quando le hanno provate.

Successivamente viene proposto l'ascolto di un audiolibro "I colori delle emozioni".

[https://www.youtube.com/watch?](https://www.youtube.com/watch?v=c4tugKhwfQQ)

[v=c4tugKhwfQQ](https://www.youtube.com/watch?v=c4tugKhwfQQ)

Dopo la visione e l'ascolto della storia si prosegue con la discussione collettiva sul testo e i suoi elementi fondamentali mediante domande stimolo:

- chi è il protagonista?
- come si comporta?
- quali emozioni prova?
- perchè è confuso?
- chi è la bambina?
- cosa ci insegna la storia?

2^a Lezione:

DURATA

3 ore

MATERIALI

- Fogli dei ricambi a quadretti da inserire nel raccoglitore
- Astuccio personale completo

SETTING

Gli spazi e gli arredi dell'aula rimarranno nell'attuale disposizione come da regolamento dell'Istituto per la prevenzione del Covid-19.

TECNOLOGIE

LIM

CONTENUTI

Le emozioni.

FASI DIDATTICHE

Insieme si individuano le emozioni e si rappresentano mediante riproduzione del protagonista. Poi si guidano i bambini a estrapolare dalla storia le emozioni provate dal protagonista.

Sul foglio scrivono il titolo della storia, disegnano i simboli che la rappresentano: le bottiglie delle emozioni e i due personaggi.

Successivamente si chiede agli alunni se e quando hanno provato queste emozioni, come si sono sentiti, cosa hanno fatto.

Si passa alla registrazione: disegnano il protagonista nei vari momenti in cui prova le emozioni e si inseriscono le loro osservazioni emerse nella discussione.

(traccia delle attività per i docent:
<https://drive.google.com/file/d/1074mlvjc8y14hHjuBEAK2bCF9bhofkHq/view?usp=sharing>)

3^a Lezione:

DURATA

3 ore

MATERIALI

- Fogli dei ricambi a quadretti da inserire nel raccoglitore
- Astuccio personale completo

SETTING

Gli spazi e gli arredi dell'aula rimarranno nell'attuale disposizione come da regolamento dell'Istituto per la prevenzione del Covid-19.

TECNOLOGIE

LIM

CONTENUTI

Io e le mie emozioni.

FASI DIDATTICHE

Si effettua una discussione collettiva e poi si verbalizzano per iscritto le loro riflessioni su:

- emozioni che ci fanno stare bene e quelle che ci mettono a disagio, (COME LE DIMOSTRO? O COME, CON CHI LE CONDIVIDO?)

- come mi comporto in base a ciò che provo. (COME LE SUPERO? A CHI CHIEDO AIUTO?)

(visionare la traccia per i docenti inserita nella lezione 2).

4^a Lezione:

DURATA

1 ora

MATERIALI

- Scheda filastrocca emozioni
- Fogli dei ricambi a quadretti da inserire nel raccoglitore
- Scheda strutturata
- Astuccio personale completo

SETTING

Gli spazi e gli arredi dell'aula rimarranno nell'attuale disposizione come da regolamento dell'Istituto per la prevenzione del Covid-19.

Dal loro posto i bambini mimano e danno voce alle emozioni.

TECNOLOGIE

LIM

CONTENUTI

Emozioni in rima.

FASI DIDATTICHE

Le docenti di riferimento creano una filastrocca sul tema; prendendo spunto dalle varie riflessioni fatte precedentemente dai bambini.

Si riproducono le espressioni del viso e si propone un'attività di drammatizzazione e sonorizzazione riferita alla filastrocca.

(la filastrocca è inserita nella traccia delle docenti, lezione 2)

Verifica: scheda strutturata

<https://drive.google.com/file/d/1NOGBh70E1WwA7mfCdvKgr0DI-ZWEc7Us/view?usp=sharing>

5^a Lezione:

DURATA

2 ore

MATERIALI

- Fogli dei ricambi a quadretti da inserire nel raccoglitore
- Scheda strutturata
- Astuccio personale completo
- Powerpoint/video

SETTING

Gli spazi e gli arredi dell'aula rimarranno nell'attuale disposizione come da regolamento dell'Istituto per la prevenzione del Covid-19.

TECNOLOGIE

LIM

Powerpoint/video

CONTENUTI

"I videogiochi".

FASI DIDATTICHE

Si propone un brainstorming sui videogiochi. Per stimolare la discussione e testare la loro conoscenza sulle varie tipologie di videogioco si mostra un video realizzato con **PowerPoint**:
<https://drive.google.com/file/d/1XUBXPHSJ-cP9mTTk5lpK-x5p17GJ3kRL/view?usp=sharing>
(questo video non ha fini commerciali, ma didattici e non prevede distribuzione)

6^a Lezione:

DURATA

2 ore

MATERIALI

- Fogli dei ricambi a quadretti da inserire nel raccoglitore
- Scheda strutturata
- Astuccio personale completo
- Questionario
- Grafico statistico

SETTING

Gli spazi e gli arredi dell'aula rimarranno nell'attuale disposizione come da regolamento dell'Istituto per la prevenzione del Covid-19.

TECNOLOGIE

LIM

CONTENUTI

Io e i videogiochi.

FASI DIDATTICHE

Si somministra, in forma cartacea, un **questionario** sull'utilizzo dei videogame:

<https://drive.google.com/file/d/1OYkPz1Y9LEIs3sVygcY00sR5XJ1g1i7L/view?usp=sharing>

Si guida una riflessione collettiva sul loro consumo, le tipologie di scelte e le motivazioni. A seguire si realizza una mappatura attraverso un semplice **grafico statistico preimpostato**.

<https://drive.google.com/file/d/1PUN16VFpb9r1coP1V-L8MXX0Orx9MkaD/view?usp=sharing>

7^a Lezione:

DURATA

2 ore

MATERIALI

- Fogli dei ricambi a quadretti da inserire nel raccoglitore
- Scheda strutturata
- Astuccio personale completo

SETTING

Gli spazi e gli arredi dell'aula rimarranno nell'attuale disposizione come da regolamento dell'Istituto per la prevenzione del Covid-19.

TECNOLOGIE

LIM

CONTENUTI

"Gli avatar".

FASI DIDATTICHE

Si introduce una conversazione collettiva destrutturata ponendo solo la domanda iniziale: sapete cosa sono gli avatar?

L'adulto raccoglie le loro opinioni, idee e osservazioni e pone l'attenzione su cos'è e a cosa serve un avatar.

Eventuali domande guida:

- qual è il tuo avatar preferito?
- quali caratteristiche possiede?
- vorresti essere come il tuo avatar?
- quando giochi ti trasformi nel tuo avatar?

8^a - 9^a Lezione:

DURATA

2 ore + 2 ore

MATERIALI

- Fogli dei ricambi a quadretti da inserire nel raccoglitore
- Scheda strutturata
- Cartoncini a misura 1/3 di un foglio A4
- Astuccio personale completo

SETTING

Gli spazi e gli arredi dell'aula rimarranno nell'attuale disposizione come da regolamento dell'Istituto per la prevenzione del Covid-19.

TECNOLOGIE

LIM

CONTENUTI

"Gli avatar".

FASI DIDATTICHE

In due momenti differenti, si procederà alla **creazione di due avatar** delle emozioni

- Si chiede ai bambini di compilare il seguente schema, elaborato dalle docenti, pensando alle caratteristiche che vorrebbero avesse il loro avatar da creare

<https://drive.google.com/file/d/11bG-2F73s08Baz-x7RCJLwJUg8M8sFf3/view?usp=sharing>

- Si consegnano agli alunni dei cartoncini a misura per disegnare i due avatar:
 - ★ avatar che rappresenta la tua emozione principale/quello che provi più spesso, che ti rappresenta maggiormente: sei sempre contento, arrabbiato, ti sento calmo, triste....
 - ★ avatar che rappresenta l'emozione che vorresti provare più spesso: io sono sempre agitato, vorrei essere calmo, io sono musone, vorrei essere contento....

Si conduce poi una riflessione sulle motivazioni che li hanno portati a creare quel tipo di avatar.

10^a Lezione:

DURATA

2 ore

MATERIALI

- Fogli dei ricambi a quadretti da inserire nel raccoglitore
- Scheda strutturata
- Cartoncini a misura 1/3 di un foglio A4
- Astuccio personale completo
- Plastificatrice e fogli per plastificare
- Fogli colorati

SETTING

Gli spazi e gli arredi dell'aula rimarranno nell'attuale disposizione come da regolamento dell'Istituto per la prevenzione del Covid-19.

TECNOLOGIE

LIM

CONTENUTI

"Memory giochiamo".

FASI DIDATTICHE

Memory delle emozioni: creazione del gioco memory con i loro avatar.

I bambini sceglieranno uno dei due avatar creati da inserire nel gioco memory.

Plastificazione degli avatar scelti.

Creazione del gioco: si utilizzeranno tanti avatar quanti sono gli alunni della classe. Ad ogni avatar corrisponderà una emoticon (carte colorate abbinando colori alle emozioni).

(Modello per retro delle carte memory:

<https://drive.google.com/file/d/1NmX3Y4nHAI9M8BLXDqMSyztXUFLEDj8/view?usp=sharing>)

Spiegazione del gioco: classiche regole del memory, carte disposte su un piano girate a faccia in giù; ogni giocatore ne alza una e poi cerca la sua corrispondente, alzandone solo un'altra. Se crea la coppia avatar-emoticon, può continuare; altrimenti la mano passa al giocatore successivo.