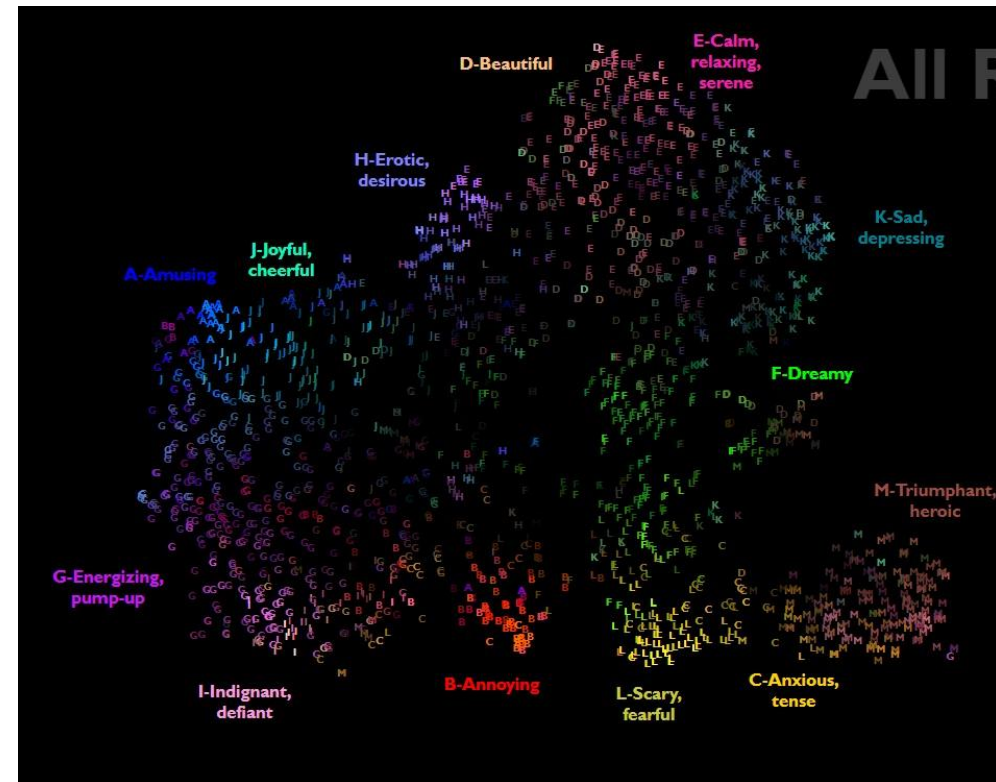
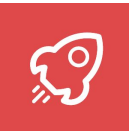


Emozioniamoci

L'idea di questa attività nasce dall'esigenza formativa di educare al linguaggio delle emozioni, con i seguenti obiettivi:

- saper conoscere e riconoscere le emozioni;
- essere capaci di assumere la prospettiva e il ruolo dell'altro (empatia);
- sviluppare la capacità di prendere decisioni;
- migliorare le competenze per la partecipazione proficua ai gruppi di lavoro in classe;
- ridurre e risolvere problemi e conflitti.





Comunicazione e collaborazione



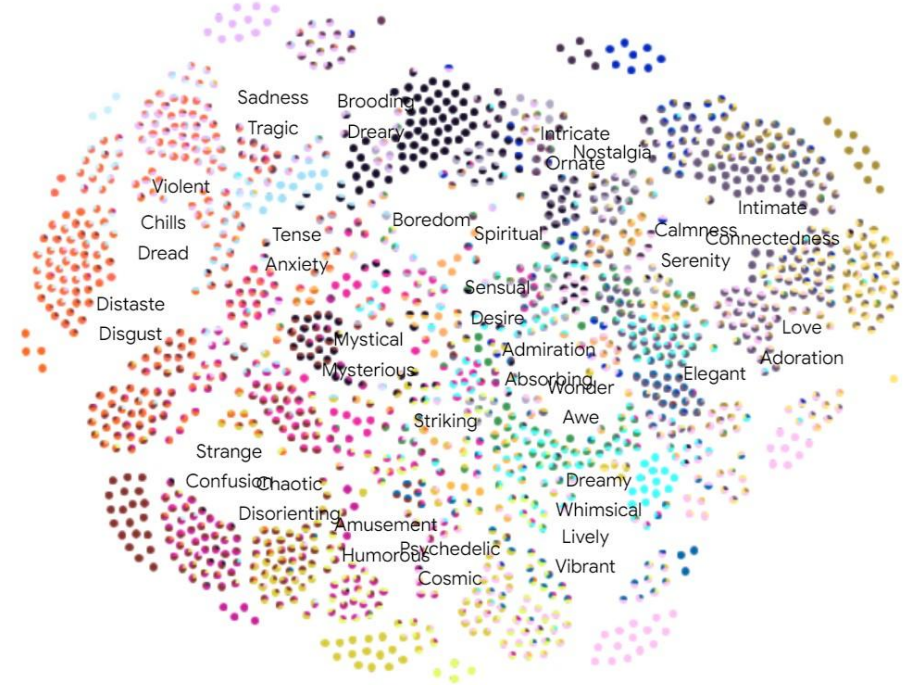
Creazione di contenuti digitali

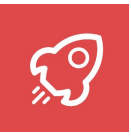


Secondaria di I grado

Livello DigComp 2.2	Aspetto (dimensione 1)	Descrittore (dimensione 2)
3_ Intermedio Da solo e risolvendo problemi diretti	Comunicazione e collaborazione	2.3. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali
	Creazione di contenuti digitali	3.1. Sviluppare contenuti digitali

Emozioniamoci - ulteriore stimolo





CULTURA E CREATIVITÀ DIGITALE

Stare in Rete è anche un atto culturale

Discipline coinvolte

Italiano-Educazione civica-Musica- Inglese

Descrizione attività

Gli alunni vengono lasciati liberi di esplorare la nuvola di musiche legate alle emozioni (primo stimolo nella prima slide, riportato anche sotto) e di spostare le lettere/link in una nuova posizione, qualora non condividessero la categorizzazione proposta. Successivamente, tramite un Mentimeter oppure su carta (in ogni caso in forma anonima) si chiede agli alunni di scrivere quale emozione provano più spesso e in quale modo la esprimono, o se cercano di tenerla nascosta agli altri. Le risposte vengono lette e commentate insieme.

Setting

Aula con banchi disposti ad isole

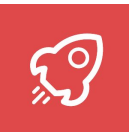
Anticipare

L'insegnante propone al gruppo - come punto di partenza del percorso collaborativo - l'esplorazione individuale della nuvola di musiche ed emozioni chiave

<https://www.ocf.berkeley.edu/~acowen/music.html#modal>

Materiali e Risorse

LIM/Pannello interattivo
Cartelloni/pennarelli per la versione analogica
1 device per gruppo per la versione digitale



Produrre

Il docente, dopo aver brevemente letto e commentato quanto scritto dalla classe, divide gli alunni in gruppi e propone due attività (nel caso si può dividere il lavoro in più momenti, per confrontare l'esito alla fine della seconda attività, o sceglierne solo una sulla base dell'esperienza pregressa).

Attività 1 : invita ogni gruppo a scegliere una delle *carte emozione* dal mazzo (Scheda allegata da scaricare e ritagliare SET 1) e a rappresentare quanto estratto con i tre mezzi: verbale, paraverbale, non verbale (consultare il PDF allegato). Ogni gruppo "mette in scena" l'emozione, senza dichiararla in anticipo. Gli altri gruppi devono indovinare quale emozione viene rappresentata. Segue discussione e confronto sui vari canali di comunicazione e sull'efficacia comunicativa dei diversi gruppi. Dopo la riflessione si invitano gli alunni a giocare con i learning apps indicati come approfondimento.

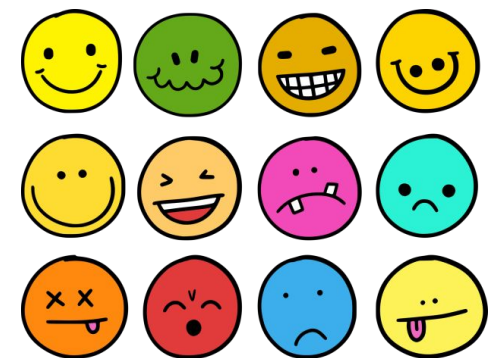
Per approfondire

Continua a riflettere giocando con

bit.ly/giocoemozioni1

bit.ly/giocoemozioni2

[PDF "COME COMUNICHIAMO?"](#)





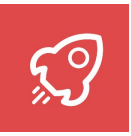
Attività 2: Il docente pone la domanda ai gruppi aprendo la discussione: dove vanno a finire le emozioni dietro ad uno schermo?

Si distribuiscono le carte-gioco del set 2 e si chiede agli alunni di preparare una finta chat di whatsapp tramite app <https://www.fakewhats.com/generator>. La chat deve contenere frasi che possano trasmettere l'emozione indicata senza utilizzare le parole tabù indicate sulla carta (e loro derivate).

I gruppi devono scrivere il messaggio prima solo con testo e poi con le emoticon .

[Tutorial per utilizzare fake Whatsapp](#)





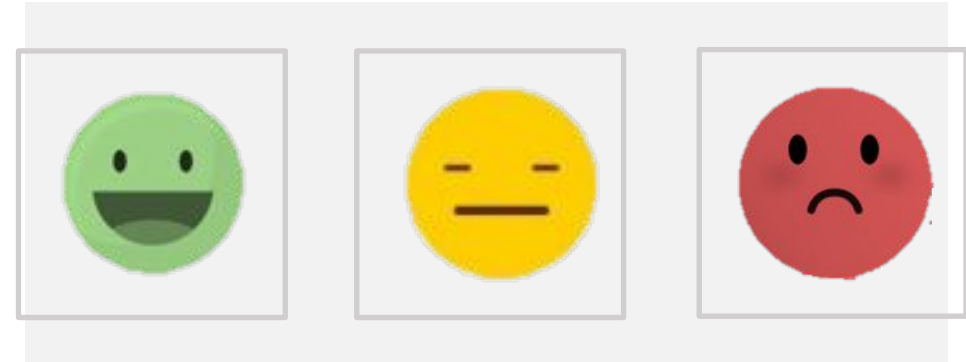
Riflettere

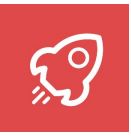
I prodotti realizzati dai vari gruppi vengono visti e commentati insieme. Il messaggio è sempre chiaro? Completo? Sono sicuro che l'altro abbia la possibilità di interpretare in modo corretto il mio stato d'animo?











Il gruppo classe viene invitato a riflettere attivamente sul raggiungimento dei seguenti obiettivi, ponendo attenzione sia sui punti di forza che sulle criticità riscontrate (autovalutazione):

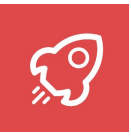
- capacità di riconoscere le emozioni;
- capacità di cogliere il punto di vista dell'altro;
- accettazione sociale da parte dei compagni di classe;
- soddisfazione per la relazione con i compagni di classe;
- soddisfazione per la relazione con gli insegnanti;
- capacità di resistere alla pressione dei pari;
- decision-making.

PDF DEL QUESTIONARIO DI FEEDBACK





				
allegria	tristezza	rabbia	complicità/intesa	disappunto
				
amore	imbarazzo	divertimento	spavento	disperazione



				
parole tabù: felice, allegro, buon umore, sorriso	parole tabù: triste, malinconico, pianto, lacrima	parole tabù: rabbia, furia, cattivo umore, ira	parole tabù: complicità, intesa, capiamoci, occholino	parole tabù: disappunto, disaccordo, cattivo umore, uffa
				
parole tabù: amore, cuore, sentimento, cuore	parole tabù: imbarazzo, disagio, timido,	parole tabù: divertimento, ridere, lacrime, piangere	parole tabù: spavento, paura, sorpresa, agitazione	parole tabù: tristezza, pianto, disperazione, lacrime

**DIMENSIONE DELLA RELAZIONE, DELL'INTERAZIONE e DELLA SOCIALIZZAZIONE**

Obiettivo	ICF-CY	Descrizione	Adattamenti
Riconoscere le emozioni principali presenti nei set dell'attività	b1522 Gamma delle emozioni	Capacità di conoscere gli elementi che caratterizzano le diverse emozioni, comprese le espressioni facciali.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzando espressioni vocali -ridere, piangere, lamentarsi, urlare-, rappresentare le emozioni presenti nel set (esempio: un alunno ride e l'altro, attraverso le immagini o la parola, associa l'emozione); • Riconoscere dal tono della voce e dall'espressione facciale, l'emozione che si vuole comunicare a prescindere dal significato semantico (l'alunno dice: oggi sono felice ma l'espressione del volto e il tono di voce è triste. Si chiede all'alunno di identificare l'emozione reale); • Utilizzando porzioni del volto (sopracciglia, occhi, bocca) ritagliate dai giornali o da materiale di riciclo comporre le emozioni partendo dalle immagini del set.

DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE e DEL LINGUAGGIO

Obiettivo	ICF-CY	Descrizione	Adattamenti
Riprodurre, attraverso l'imitazione visiva, la guida verbale o fisica, le emozioni	d3350 Produrre gesti con il corpo	Utilizzare il corpo in modo coerente al messaggio e alla comunicazione che sta dando	<ul style="list-style-type: none"> • Il docente dice l'emozione e subito dopo la mima; • Usare il gioco del <i>far finta</i>: si chiede all'alunno di fare finta di provare una emozione tra quelle scelte; • Utilizzando due o più carte presenti nel mazzo, il docente mima l'emozione e chiede all'alunno di identificarla tra quelle proposte; • Utilizzando immagini realistiche, si chiede all'alunno di riprodurre le emozioni che vede; • Fornire all'alunno una scheda con il matching nome-emozione e immagine e fornire all'alunno prompt gestuali.
Stimolare l'alunno, attraverso l'utilizzo di immagini o del canale verbale, a esprimere le proprie emozioni in modo da condividerle con gli interlocutori.	d710 Interazioni interpersonali semplici	Esprimere le proprie emozioni per condividerle con gli altri	<ul style="list-style-type: none"> • Con la classe: seduti in cerchio, rispettando i turni, un alunno verbalizza la propria emozione, quello alla sua destra la mima e il successivo cerca l'immagine associata. Quest'attività può essere anche utilizzata dividendo la classe in squadre.