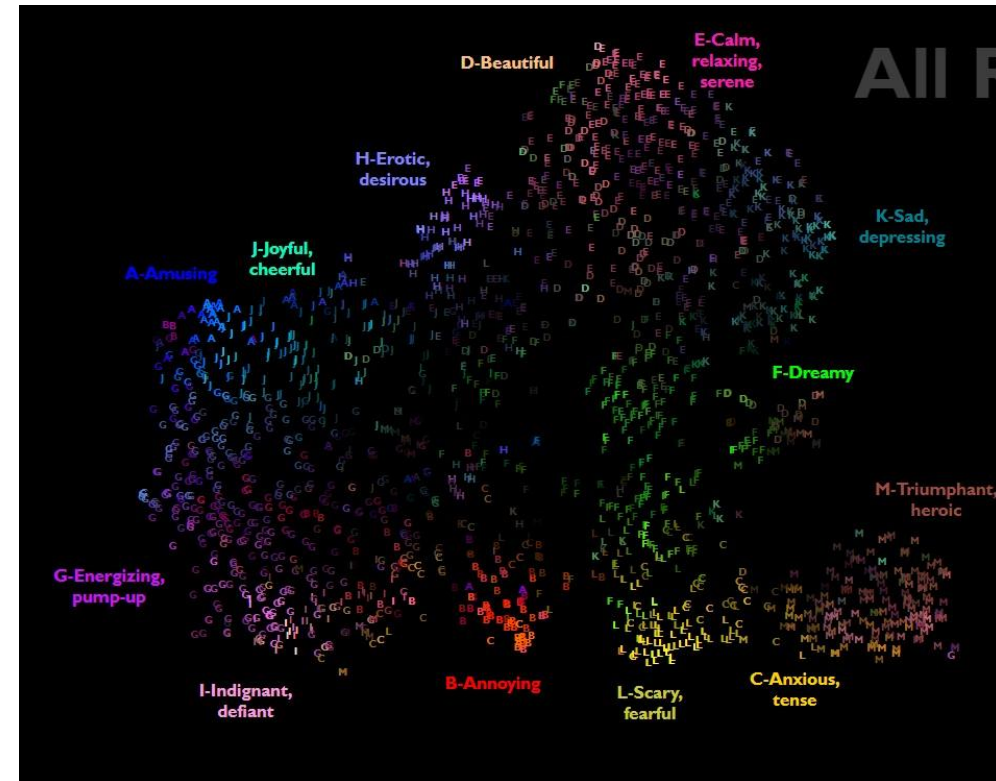


## Emozioniamoci

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.





## CULTURA E CREATIVITÀ DIGITALE

Stare in Rete è anche un atto culturale

Discipline coinvolte

Italiano-Educazione civica-Musica- Inglese



Comunicazione e collaborazione



Creazione di contenuti digitali



PRIMARIA

Livello DigComp 2.2	Aspetto (dimensione 1)	Descrittore (dimensione 2)
A livello base e con l'aiuto di qualcuno	Comunicazione e collaborazione	2.6. Gestire l'identità digitale
	Risolvere problemi	5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

## Emozioniamoci - ulteriore stimolo





## CULTURA E CREATIVITÀ DIGITALE

*Stare in Rete è anche un atto culturale*

### Descrizione attività

Gli alunni vengono lasciati liberi di esplorare la nuvola di musiche legate alle emozioni (link nella prima slide e 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 - come punto di partenza del percorso collaborativo - la visione/esplorazione della nuvola di musiche ed emozioni chiave

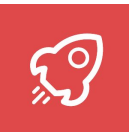
<https://www.ocf.berkeley.edu/~acowen/music.html#modal>

Discipline coinvolte

*Italiano-Educazione civica-Musica- Inglese*

### 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, divide gli alunni in gruppi e invita ogni gruppo a scegliere una delle *carte emozione* dal mazzo (Scheda allegata da scaricare e ritagliare) 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 vari gruppi. Dopo la riflessione si invitano gli alunni a giocare con i learning apps indicati come approfondimento.

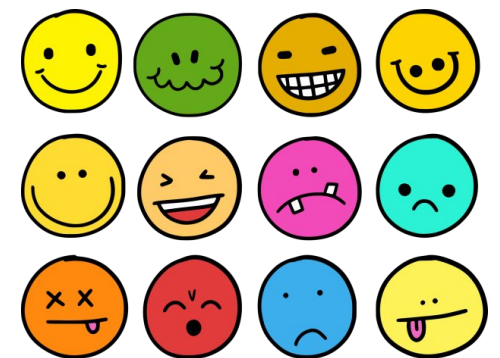
### Per approfondire

Continua a riflettere giocando con

[bit.ly/giocoemozioni1](http://bit.ly/giocoemozioni1)

[bit.ly/giocoemozioni2](http://bit.ly/giocoemozioni2)

[PDF “COME COMUNICHIAMO?”](#)



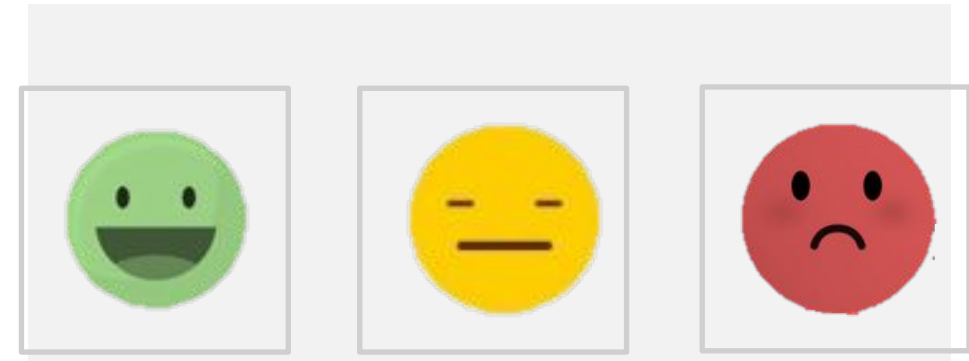


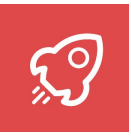
### Riflettere











Il gruppo 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

**Autovalutazione:** viene chiesto ad ogni bambino di esprimere il livello di gradimento dell'attività. In questo modo l'insegnante riceverà un feedback utile per migliorare l'attività. Il grado di apprezzamento può essere espresso dai bambini in diverso modo, ad esempio utilizzando le braccia, le emoji, le gradazioni di colore. Ciò che è fondamentale è concordare con loro la modalità.





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

**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"> <li>• 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);</li> <li>• 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);</li> <li>• Utilizzando porzioni del volto (sopracciglia, occhi, bocca) ritagliate dai giornali o da materiale di riciclo comporre le emozioni partendo dalle immagini del set.</li> </ul>

**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"> <li>• Il docente dice l'emozione e subito dopo la mima;</li> <li>• Usare il gioco del <i>far finta</i>: si chiede all'alunno di fare finta di provare una emozione tra quelle scelte;</li> <li>• Utilizzando due o più carte presenti nel mazzo, il docente mima l'emozione e chiede all'alunno di identificarla tra quelle proposte;</li> <li>• Utilizzando immagini realistiche, si chiede all'alunno di riprodurre le emozioni che vede;</li> <li>• Fornire all'alunno una scheda con il matching nome-emozione e immagine e fornire all'alunno prompt gestuali.</li> </ul>
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"> <li>• 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.</li> </ul>