

CULTURA E CREATIVITÀ DIGITALE

Stare in Rete è anche un atto culturale

Non è sempre facile mettersi nei panni dell'altro. Spesso, la tentazione del giudizio, ci porta a commentare negativamente le scelte e le vite di altre persone. Questa attività chiede ai bambini di fermarsi, riflettere, ragionare e non giudicare, lasciandosi sorprendere da un finale inaspettato.

Nei miei panni, nei tuoi panni



PRIMARIA

Livello DigComp 2.2	Aspetto (dimensione 1)	Descrittore (dimensione 2)
4_Intermedio In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici	Creazione di contenuti digitali	3.1. Sviluppare contenuti digitali

[Due piedi sinistri](https://www.youtube.com/watch?v=Slv8Wrnv7KY)

<https://www.youtube.com/watch?v=Slv8Wrnv7KY>



I gruppi di lavoro vengono creati dall'insegnante sulla base delle competenze e delle sensibilità di ciascun alunno.

Setting

L'insegnante predispone l'aula per la proiezione di un video sulla lavagna multimediale. I banchi sono disposti ad isole di 3 componenti per isola.

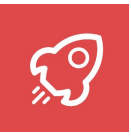
Anticipare

L'insegnante proietta il video "Due piedi sinistri" sulla lavagna multimediale. L'insegnante avrà precedentemente tagliato il video al minuto 3:08, mostrandone solo una parte. Dopo aver visionato il video, l'insegnante pone alcune domande agli studenti: *"come descrivereste Mirko? e come descrivereste Luana?"*, *"quali sono le caratteristiche che emergono maggiormente dai due personaggi?"*.

Materiali e risorse:

- Proiettore/LIM/lavagna multimediale
- PC/tablet
- Griglie per autovalutazione e peer evaluation





Produrre

L'insegnante assegna ad ogni isola un personaggio: alcune isole dovranno rappresentare Luana, altre isole invece dovranno rappresentare Mirko.

L'insegnante chiede ad ogni isola di immedesimarsi nel personaggio assegnato e di crearne una presentazione digitale, inserendo immagini, suoni, colori, fotografie che riconducano al personaggio stesso. Gli studenti potranno utilizzare applicativi digitali (Padlet, Canva, Power Point, ad esempio).

Terminato il lavoro di creazione della presentazione del personaggio, ogni gruppo espone il lavoro, mostrandolo ai compagni.

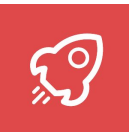


Per approfondire

L'attività proposta richiede, da parte dell'insegnante, un lavoro approfondito rispetto al concetto di immedesimazione in un personaggio (aspetto che coinvolge bambini e ragazzi che si affacciano al mondo dei social/delle serie TV).

Qui viene toccato il tema dell'appartenenza verso qualcuno, in una società sempre più basata sulle immagini e sull'immagine. Al docente viene chiesto di proseguire l'EAS attraverso approfondimenti tematici specifici, partendo proprio dai personaggi presenti nel video mostrato.

“In quale personaggio mi immedesimo con più facilità?” e - più in generale - “nel mondo dei social, dei film o delle serie TV, ti capita mai di immedesimarti in un personaggio coinvolto? Quali sono gli aspetti e le caratteristiche di quel personaggio che senti più vicine a te? Pensi che possano realmente esistere persone che, nella vita di tutti i giorni, si comportano come nei film/serie Tv/social?”



L'insegnante mostra alla classe un'altra parte di video (dal minuto 3:08 al minuto 4:08) e, al termine della visione, chiede agli studenti di creare un'altra presentazione del personaggio a partire dalle nuove immagini visionate. Ogni gruppo mantiene il personaggio assegnato in precedenza. Una volta conclusa la seconda presentazione, ogni gruppo mostra ai compagni quanto prodotto.

L'insegnante pone domande stimolo:

“ci sono alcune differenze, tra le prime presentazioni e le seconde presentazioni?”, **“quali sentimenti emergono dai secondi lavori?”**, **“provate a mettervi nei panni di Luana: cosa provereste?”**, **“quali emozioni possono scaturire in voi?”**, **“cosa diresti al tuo amico/alla tua amica sull’atteggiamento di Mirko?”**.

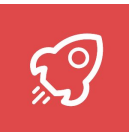


Per approfondire

L'attività proposta richiede, da parte dell'insegnante, un lavoro approfondito rispetto al concetto di immedesimazione in un personaggio (aspetto che coinvolge bambini e ragazzi che si affacciano al mondo dei social/delle serie TV).

Qui viene toccato il tema dell'appartenenza verso qualcuno, in una società sempre più basata sulle immagini e sull'immagine. Al docente viene chiesto di proseguire l'EAS attraverso approfondimenti tematici specifici, partendo proprio dai personaggi presenti nel video mostrato.

“In quale personaggio mi immedesimo con più facilità?” e - più in generale - “nel mondo dei social, dei film o delle serie TV, ti capita mai di immedesimarti in un personaggio coinvolto? Quali sono gli aspetti e le caratteristiche di quel personaggio che senti più vicine a te? Pensi che possano realmente esistere persone che, nella vita di tutti i giorni, si comportano come nei film/serie Tv/social?”

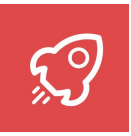


Riflettere

L'insegnante chiede agli studenti di pensare al motivo per cui Mirko rivolge quelle parole a Luana. Dopo un breve dibattito, l'insegnante mostra l'ultima parte del video, che aveva precedentemente tagliato (dal minuto 4:08 in avanti) e pone le ultime domande, a chiusura dell'attività: "ci aspettavamo questo finale?", "quali sono state le frasi/gli atteggiamenti di Mirko che abbiamo frainteso?", "ci siamo sentiti giudicanti nei confronti di Mirko oppure no?", "l'apparenza ci può ingannare?", "cosa è mancato, affinché capissimo davvero a cosa si stava riferendo Mirko?".

Autovalutazione

Ogni studente dovrà indicare, a partire da una griglia fornita dall'insegnante, quanto è stata di suo gradimento l'attività, come si è speso all'interno del gruppo e se sono sorti in lui pensieri giudicanti verso i personaggi del video proposto. A ciascuno viene chiesto di motivare le proprie risposte.



Rilanci

L'attività può essere proposta anche alla scuola secondaria di I grado.

- L'insegnante divide la classe in due gruppi: il primo visionerà il video fino al minuto 3:08, producendo poi - nei vari sottogruppi - la presentazione di Mirko e di Luana. Il secondo, invece, visionerà il video fino al minuto 4:08. Ogni sottogruppo produrrà a sua volta una presentazione di Mirko e di Luana.
- Nella fase di produzione ogni sottogruppo mostra ai compagni le presentazioni prodotte. Si noterà come, tra i sottogruppi del gruppo 1 e i sottogruppi del gruppo 2, vi siano differenze di presentazione dei personaggi. Come mai? Perché qualcuno descrive Mirko come un bambino solare, allegro, amichevole mentre altri lo descrivono come arrogante, scontroso e poco accogliente?
- La risposta viene offerta dall'insegnante che, al termine della fase di produzione, mostra a tutta la classe il video fino al minuto 4:08. Vedendo il video sino a questo punto, ci sono cambiamenti di opinione tra i componenti del gruppo 1? Come giudichiamo l'atteggiamento di Mirko? Come commenteresti questo video se lo vedessi sui social? Cosa scriveresti nella chat con il tuo amico/con la tua amica dopo la visione del filmato?
- Nell'ultima fase, l'insegnante mostra alla classe il video completo. Cosa ci insegna il finale? Avremmo mai pensato che il motivo della discussione tra i due bambini, potesse nascere da una incomprensione e da una mancanza di comunicazione chiara? Ci siamo sentiti giudicanti nei confronti di Mirko? E più in generale, ci capita di giudicare atteggiamenti/comportamenti di altri, senza conoscerne davvero la storia e i pensieri?

DIMENSIONE DELLA RELAZIONE, DELL'INTERAZIONE e DELLA SOCIALIZZAZIONE

Obiettivo	ICF-CY	Descrizione	Adattamenti
Potenziare la relazione e il gioco con i pari	d750 Relazioni sociali informali	Capacità di instaurare una relazione di tipo cooperativo con i compagni di classe	<ul style="list-style-type: none"> Con i compagni di classe, strutturare il gioco "Indovina chi" chiedendo all'alunno di indicare/ dire il nome dell'alunno a partire da una caratteristica/ interesse (esempio <<Indovina chi gioca a calcio?>>) Setting d'aula a cerchio; L'insegnante predispone singoli fogli con al centro il nome dei bambini e li distribuisce e stabilisce un tempo. Ogni bambino, nel tempo assegnato, scrive vicino al nome una caratteristica (fisica, caratteriale) o un interesse del bambino indicato e al suono del timer passa il foglio al compagno che si trova alla sua destra.
Ipotizzare, a partire da un'immagine, azioni e nome di qualcun altro	b1264 Apertura all'esperienza	Capacità immaginativa Anticipare e immaginare situazioni ed eventi	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzando sequenze temporali presentare al bambino le PECS e chiedere di riordinarle (esempio sequenza gonfiare un palloncino: 1-bambino che prende palloncino 2-bambino che gonfia 3- bambino con palloncino gonfio. Si presenta la n.2 e si chiede <<cosa viene prima/dopo?>>); Utilizzando PECS con azioni comuni (leggere, scrivere, mangiare, giocare) si mostra al bambino un PECS con con smile felice/ triste/arrabbiato e si chiede al bambino di immaginare cosa sia accaduto scegliendo tra le azioni precedenti. Si può iniziare chiedendo al bambino prima di sè e poi degli altri.
Ipotizzare lo stato d'animo altrui	b1520 Appropriatezza dell'emozione	Capacità di immedesimarsi in un'altra persona fino a coglierne i pensieri e gli stati d'animo.	<ul style="list-style-type: none"> Con l'aiuto degli emoji e delle immagini chiedere al bambino l'emozione provata (per esempio: si mostra al bambino l'immagine di una persona che piange e si chiede: <<Sei triste o felice?>>). Tale attività può essere effettuata anche mediante il riconoscimento con PECS. L'insegnante chiede ai bambini di ricordare un evento caratterizzato da una emozione intensa e a turno i bambini ipotizzano cosa il compagno ha provato in quel momento.

DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE e DEL LINGUAGGIO

Obiettivo	ICF-CY	Descrizione	Adattamenti
Descrivere l'altro a partire da un'immagine o da un mappa.	d1702 Utilizzare le abilità e le strategie generali per creare componenti	Capacità di trasportare un'immagine mentale dotata di significato nella corrispondente sequenza grafica.	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzando i fogli precedentemente creati, si chiede al bambino di scrivere un breve testo (con l'uso del pc o delle PECS o a mano) che riassume tutto quello che è stato descritto; Utilizzando un compagno come modello, chiedere all'alunno di scrivere un breve testo descrittivo; Utilizzando l'immagine dei personaggi presenti nel video, chiedere all'alunno di scrivere un breve testo descrittivo.