



ISISLab

Laboratorio di ricerca

Dipartimento di Informatica, Università di Salerno

Scenario 5 - Relazionalità, affettività, culture di genere

Creare una storia collettiva che abbia per tema le emozioni; analizzare le emozioni personali e riconoscere quelle degli altri; conoscere il valore dell'amicizia e costruire il senso del gruppo classe come comunità che si aiuta e si rispetta; conoscere il valore della relazione interpersonale positiva e il linguaggio che la accompagna; sviluppare strategie di accoglienza nel gruppo; comprendere il valore dell'affetto in famiglia, a scuola o nel gruppo dei pari; distinguere affetto e amore; distinguere gli stereotipi legati al genere, imparando a superarli.

Target: studenti 4-7 anni

Obiettivi educativi:

- sviluppare competenze relazionali nel lavoro di gruppo
- fornire il proprio punto di vista
- collaborare con spirito d'iniziativa
- costruire un racconto fantastico o realistico sul tema assegnato
- realizzare il corredo grafico (illustrazioni)
- realizzare un prototipo/mockup/plastico del racconto
- condividere i risultati delle attività
- realizzare un breve video di resoconto
- raccontare utilizzando la tecnica dello stop-motion (con disegni o plastilina)
- registrare file audio.

Modalità operativa: lavoro di gruppo; l'intera classe partecipa per creare una storia in sequenze, che verranno costruite in forma di scene elettroniche (*slide*): una narrazione collettiva. Si conclude il laboratorio realizzando una proiezione/*slideshow* della storia sulla LIM; si condivide la storia con altre classi/altre scuole, italiane o straniere, utilizzando una piattaforma interna protetta o il sito web della scuola. In alternativa, se si hanno a disposizione dei tablet, si possono prevedere piccoli gruppi che lavorano su storie diverse da cui scegliere i passaggi più significativi per realizzare un racconto finale.

Discipline/ambiti di interesse: tutti

Strumenti: il laboratorio può essere svolto preferibilmente su tablet; la condizione ideale, per il lavoro individuale, è che ci sia un *device* a testa; nel caso di lavoro in coppia ne basta uno ogni due studenti; per il lavoro di gruppo si può usare la LIM. Può essere molto utile

avere a disposizione uno scanner per digitalizzare i disegni e inserirli nella presentazione; in alternativa, anche delle foto scattate con uno smartphone. E' possibile e interessante prevedere uno spazio virtuale (es. sito web, blog) nel quale raccogliere il materiale prodotto dai bambini.

Idee di partenza

1. La/il docente fornisce una sola scena alla classe e indica il tema da affrontare. La scena può rappresentare l'inizio o la fine della storia raccontata, ma può anche essere collocata in un passaggio intermedio della storia da creare.
2. La/il docente fornisce due scene alla classe e indica il tema da affrontare. Le scene possono rappresentare l'inizio e la fine/l'inizio e un passaggio/un passaggio e la fine della storia e devono essere incluse da tutti all'interno delle storie.
3. La/il docente fornisce una scena alla classe, scelta dal lavoro di un'altro gruppo, e indica il tema da affrontare. La scena può rappresentare l'inizio/la fine/un passaggio intermedio della storia da creare e deve essere inclusa da tutti all'interno delle storie.
4. La/il docente fornisce due scene alla classe, prese dal lavoro di un altro gruppo, e indica il tema da affrontare. Le scene possono essere l'inizio e la fine/l'inizio e un passaggio/un passaggio e la fine della storia e devono essere incluse da tutti.
5. La/il docente non fornisce scene alla classe, ma indica il tema da affrontare
6. La/il docente fornisce alla classe un'intera storia da continuare, creando un finale successivo al finale originale.
7. La/il docente fornisce alla classe un'intera storia a cui cambiare completamente il finale
8. La/il docente fornisce alla classe un'intera storia in cui cambiare il punto di vista, interpretando uno dei personaggi, gestendone le conseguenze sugli altri personaggi e sullo svolgimento complessivo del racconto
9. La/il docente fornisce alla classe un'intera storia in cui cambiare il tempo/epoca in cui si svolge la narrazione, gestendone le conseguenze su personaggi, ambiente e svolgimento del racconto
10. La/il docente fornisce alla classe un'intera storia in cui cambiare il luogo in cui è ambientata, gestendone le conseguenze su personaggi e svolgimento del racconto.

Indicazioni per diverse abilità

La/il docente raccoglierà i contributi degli alunni con DSA o con altre difficoltà specifiche, realizzati graficamente o a voce per mezzo di un microfono, e li trasformerà in didascalie alle immagini o al videoracconto.