



SUPEREROI REALI

Schede giochi



IL GIRO DELLE EMOZIONI



Questo gioco prevede la lettura di storie i cui avvenimenti hanno lo scopo di stimolare la riflessione emotiva ed empatica delle e degli alunni che, con l'aiuto dell'insegnante, dovranno utilizzare il paper toy precedentemente creato per esprimere le loro emozioni.



Obiettivo generale

Riconoscere le proprie emozioni e comprendere come esprimerle.

Sensibilizzare le e gli alunni sugli obiettivi dell'Agenda 2030.



Competenze trasversali

- Competenza collaborativa
- Competenza di auto-consapevolezza
- Competenza di pensiero critico



Materiali

Per ogni alunna o alunno serviranno:

- **Per il livello base:** 2 bicchieri di carta (4 emozioni).
- **Per il livello avanzato:** 3 bicchieri di carta (7 emozioni, 4 + 3)

Descrizione dell'attività

Preparazione Dei due bicchieri da utilizzare uno è dedicato al volto, l'altro all'emozione. Quest'ultimo sarà inserito all'interno del primo e verrà poi girato a seconda dell'emozione scelta.
Nel livello avanzato si avrà un bicchiere per il volto e due bicchieri per le emozioni (4 + 3).

***Bicchiere volto:** disegnare il volto del supereroe (alias) che si è scelto, che può essere un personaggio reale, di finzione o sé stessi. Bisogna disegnarlo abbastanza grande in modo da poter ritagliare facilmente occhi e bocca. Non è importante la qualità del disegno!*

***Bicchiere emozione:** disegnare 4 emozioni (alle 4 "estremità" del cerchio in modo da averle abbastanza distanziate l'una dall'altra) da sostituire a quelle di occhi e bocca ritagliate dal bicchiere volto. Considerare che, a seconda della e dell'alunno che disegnerà le emozioni, saranno presenti diverse sfumature di valore e di contenuto emotivo. Sarà dunque compito dell'insegnante aiutare le e gli alunni a comprendere queste emozioni ed esprimerle.*

Regole

All'insegnante verrà fornita una sitografia da cui poter trarre spunto per individuare le storie da leggere con la classe legate agli obiettivi dell'Agenda 2030, con particolare attenzione agli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile 13, 15 e 16. Le e gli insegnanti potranno utilizzare racconti diversi da quelli riportati in sitografia, attingendo al vasto patrimonio di letture che ogni insegnante possiede ed utilizza in classe. Tutti i racconti saranno infatti riconducibili a questo contesto di tematiche lasciando all'insegnante la possibilità, in base alla sensibilità delle e degli alunni, di interpretarli più o meno approfonditamente. Ogni storia avrà come focus un Obiettivo di Sviluppo Sostenibile in particolare tra i tre scritti sopra, tuttavia, all'interno di ciascuna narrazione saranno presenti più momenti in cui sarà possibile ampliare la riflessione anche ad altri Goals dell'Agenda 2030. Gli avvenimenti presenti all'interno delle storie, infatti, hanno lo scopo di stimolare la riflessione emotiva ed empatica delle e degli alunni che, con l'aiuto del docente, dovranno utilizzare il paper toy creato per esprimere le loro emozioni attraverso il personaggio che hanno scelto di rappresentare. La scelta di un "alias" (che può essere qualunque personaggio reale o di finzione), perciò, è volta a far sì che le e gli alunni non si sentano esposti nell'esprimere le loro emozioni, favorendo un clima valutativo e neutro. È in ogni caso possibile per le e gli alunni non scegliere un

personaggio e disegnare invece sè stessi; ciò dipende unicamente dalla loro sensibilità.

Lo scopo del gioco non è l'immedesimazione delle e degli alunni con il personaggio scelto, ma, piuttosto, l'utilizzo dello stesso per esprimere liberamente le proprie emozioni, maturando al contempo un pensiero ed un'esperienza emotiva nei confronti degli avvenimenti narrati dall'insegnante.

Tutto ciò ha sempre come sfondo i Goals dell'Agenda 2030, i quali dovranno essere il riferimento primario per incentivare le riflessioni. L'insegnante in questo ha il compito di guidare le e gli alunni nella comprensione delle storie e fornire le chiavi di lettura per legare ad esse gli obiettivi dell'Agenda.

Allegati

- PDF istruzioni
- Sitografia

Superpotere

- Leggere le emozioni
- Punta della stella da conquistare: icona cuore