|  |  |
| --- | --- |
| Titolo UDA: Emozioni | |
| Motivazione della proposta | Guidare il bambino in un percorso “emozionante” dove attraverso i giochi eseguiti, le storie e le poesie lette, le musiche ascoltate e le situazioni quotidiane vissute, impari a conoscere e riconoscere il linguaggio delle emozioni. |
| Competenza disciplinare di riferimento | Discipline di riferimento: tutte   * Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi; * Produrre semplici testi scritti finalizzati a comunicare un’esperienza vissuta o inventata   + Risolvere situazioni problematiche in contesti reali   + Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente;   + Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l’ordine cronologico e logico e inserendo gli opportuni elementi descrittivi e informativi;   + Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita;   + Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. * Sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità. |
| Obiettivi specifici di apprendimento | * Riconoscere e denominare eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d’animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali). * Ricostruire verbalmente le fasi di un’esperienza vissuta a scuola o in altri contesti * Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche * Scrivere semplici testi corretti nell’ortografia, chiari e coerenti legati all’esperienza * Conoscere le regole per interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le   proprie e le altrui capacità, gestendo la |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | conflittualità, contribuendo all’apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.   * Riconoscere situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati. | |
| Competenze chiave europee | | * Competenza nella madrelingua * Competenza nella lingua straniera * Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia * Competenza digitale   □ Competenze sociali e civiche   * Imparare ad imparare * Spirito di iniziativa e imprenditorialità * Consapevolezza ed espressione culturale | |
| Livello | | La prova si rivolge alle classi III della scuola primaria | |
| ORGANIZZAZIONE E METODOLOGIA DI LAVORO | | | |
| Compito di realtà | Realizzazione di un gioco con le carte delle emozioni e delle situazioni, nel quale gli alunni a turno dovranno descrivere cosa sentono, cosa  pensano e come agirebbero. | | |
| Organizzazione della classe | Lavoro individuale - Lavoro a coppia - Piccolo gruppo - Grande gruppo  - Classi aperte | | |
| Organizzazione degli spazi | Aula - Aula magna - Aula multimediale | | |
| Tempi di applicazione | I tempi: orientativamente 12 ore | | |
| SEQUENZA APPLICATIVA | | | |
| Titolo esperienza/attività | Materiali | | Osservazioni |
| 1) Momento assembleare per la presentazione e la consegna  operativa del compito |  | | I bambini guidati dalle insegnanti prenderanno coscienza delle varie situazioni da cui scaturiscono le proprie emozioni al fine di gestire positivamente i  comportamenti ad esse correlati. |
| 2) Brainstorming | Schermo interattivo per proiettare immagini-stimolo di eventi collegati alle emozioni più significative.  Interazione verbale sulle esperienze che i bambini vivono a scuola | | Il docente fa da moderatore per la discussione fornendo in precedenza le regole del brainstorming (chiedere la parola, rispettare il proprio turno …)  Gli alunni esprimeranno liberamente le loro idee sulle consegne delle insegnanti e formuleranno proposte per vivere in maniera competente le varie esperienze scolastiche. |
| 3) La stella delle emozioni | Schede con il Mandala “La stella delle emozioni” ed altri mandala a scelta, colori, colla, forbici. | | I mandala sono dei diagramma costituiti da figure geometriche concentriche a cui si attribuisce la facoltà di aumentare la  concentrazione e il rilassamento. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 4) Emozioni e sentimenti | Immagine ricercate sul Web con espressioni facciali in relazione alle emozioni principali.  Schede operative con le espressioni del volto e le parole  delle emozioni | Che ce insegnanti spiegano Con “Emozione “ si indica ciò che una persona sente dentro di se’ e manifesta attraverso l’espressione del volto |
| 5) Un giorno succede qualcosa che..” | Schede di lavoro: “il gioco del pensare, del sentire e del fare” e “Un giorno succede che…”, colla, colori, forbici, immagini ricercate nel web. | *Stimolare i bambini a pensieri positivi.* |
| 6) Memory game delle emozioni | Maxi schermo interattivo e un tablet per ciascun alunno.  Fogli bianchi rettangolari (cm6x10 circa), matita, penna, colori, forbici, fogli per plastificare | Guidare i bambini nella produzione di tre mazzi di carte distinguibili grazie al colore diverso della carta, con i quali  giocheranno al “Memory game delle emozioni” abbinando: espressione facciale-parola dell’emozione-evento  scatenante. |
| 7) Discussione guidata per l’esito dell’esperienza |  | Attività da effettuare nel grande gruppo attraverso l’interazione verbale sull’argomento. Ciascun  gruppo-classe motiverà le scelte e illustrerà le difficoltà incontrate. Non vengono fornite griglie o strumenti per l’autovalutazione,  né per la valutazione del compito. |
| **DESCRIZIONE ANALITICA DELLE ATTIVITA’ E DEL COMPITO DI**  **PRESTAZIONE** | | |
| 1) Momento assembleare per la presentazione e la consegna  operativa del compito | * Condivisione del compito | |
| 2) Brainstorming | * Presentazione e visione di immagini relative ad eventi che possano suscitare le emozioni principali: rabbia, gioia, tristezza, paura, affetto, disgusto * Sollecitare l’intervento di ciascun bambino nella discussione * Facilitare il confronto tra punti di vista differenti | |
| 3) La stella delle emozioni | * Aumentare la consapevolezza negli alunni delle emozioni piacevoli e spiacevoli attraverso degli eventi: colorare un Mandal→ fa scattare nella tua mente dei pensieri positivi→ che provocano emozioni positive | |
| 4) Emozioni e sentimenti | * Stimolare i bambini all’apprendimento delle emozioni principali attraverso le espressioni del volto con l’ausilio delle immagini e del brainstorming: con la parola “emozione” si indica ciò che una persona sente e manifesta attraverso l’espressione del viso. * Scrivi le emozioni che conosci. * Abbina le espressioni del volto alla parola delle emozioni e | |

|  |  |
| --- | --- |
|  | viceversa   * Collega gli EVENTI descritti alle espressioni del volto e viceversa * Collega le emozioni opposte * Discrimina le emozioni utili da quelle dannose * Descrivi un COMPORTAMENTO dannoso o scorretto |
| 6) Un giorno succede qualcosa che.. | * Avvicinare i bambini all’assunto che le emozioni sono provocate da quello che pensiamo in certe situazioni * Invitare gli alunni a ricordare un evento piacevole o spiacevole e stimolare la loro capacità di fronteggiamento della situazione, attraverso la riflessione su ciò che pensano, sento e possono fare. * Utilizzare il gioco del “Pensare, sentire e fare” come verifica e chiedere ai bambini di scegliere, tra le carte delle emozioni, quelle che meglio rappresentano ciò che sentono. |
| 5) Memory game delle emozioni | * Ogni alunno, utilizzando il proprio tablet, verrà guidato dall’insegnante, con il maxi schermo interattivo, alla ricerca di immagini rappresentanti espressioni facciali che possano esprimere le emozioni principali finora trattate. * Gli alunni potranno stampare o disegnare le immagini scelte sulle carte delle emozioni. * Per ogni carta “facciale” verrà realizzata una o più carte con la parola di un emozione o di uno stato d’animo corrispondente. * Sempre per ogni carta “facciale” verrà realizzata una carta riportante l’evento scatenante. Esempio:”quando mi sento così le cose non mi interessano o faccio qualcosa che non ho   voglia di fare”. |
| 7) Discussione guidata per l’esito  dell’esperienza | * Valutazione ed autovalutazione |
| Verifica e valutazione delle competenze | |
| * Competenza nella madrelingua * Compito di realtà * Osservazione dei processi * Discussione guidata | |