

SCHEDA ATTIVITÀ: INDOVINA L'EMOZIONE

A cura di: Cisl Solidarietà – Centro Educativo Fuoriclasse TORINO

Obiettivo: stimolare l'ascolto e la condivisione in circle time, riflettendo sullo spettro emozionale e rinforzando l'empatia e la comunicazione gentile tra pari.

Attività in semplici passi

L'attività è stata pensata allo scopo di stimolare la riflessione dei ragazzi sulle sfumature del mondo emozionale, ma anche sulla capacità di interpretare il vissuto altrui ed empatizzare con i pari.

Durante l'attività ai gruppi verrà richiesto di collaborare al fine di raggiungere l'obiettivo prefissato, ossia far indovinare le emozioni scelte ai compagni, attraverso l'analisi di video presi dal web e l'elaborazione orale del proprio pensiero.

A. (*Apertura*): l'attività inizierà in aula con un breve momento di brainstorming sulla Lim sulle emozioni note ai ragazzi. Il docente o l'educatore avrà modo di fornire spunti di riflessione su ciò che proviamo in diverse situazioni.

In seguito ogni gruppo sceglierà due emozioni e in autonomia effettuerà una ricerca sul web, attraverso tablet o dispositivi digitali a disposizione, allo scopo di individuare uno o due brevi video che contengano le emozioni scelte e che mostrerà al resto dei compagni. (20')

B. (*Attività centrale*): attraverso la Lim sarà possibile condividere i video selezionati, chiedendo agli altri gruppi di indovinare le emozioni presenti e descrivendo oralmente il proprio pensiero, attraverso un esercizio di metacognizione. Durante questa fase verrà stimolata la riflessione sulle diverse emozioni e su come una situazione possa scatenare emozioni contrapposte in persone diverse. (30').

C. (*Chiusura*): in circle time si potrà successivamente discutere delle emozioni che si fa più fatica a gestire, individuando insieme alcune strategie utili (es. comunicazione gentile, angolo della calma...). (10')

Suggerimenti per i docenti e i formatori

- Punti di forza: stimolare l'ascolto, la collaborazione e l'empatia tra pari, attraverso l'uso del digitale a scopo ludico-didattico.

Tempo: 1 ora circa

Materiale: Lim e dispositivi digitali.