

laboratori filmici
di media-education



EDUCATORI
di STRADA

INSEGNANTI
STUDENTI
GENITORI

Scuole primarie dalla
classe prima alla quinta

EducaFilm

DI CLASSE

Alcuni percorsi formativi e le seguenti attività sono basate sulle storie raccontate nei film ©Disney e ©Disney/Pixar.

Le attività proposte utilizzeranno come filo conduttore alcuni film di animazione, una versione moderna della favola. Il bambino riesce a rielaborare, attraverso la fiaba, processi psichici fondamentali per la sua crescita. Questa proposta cinematografica offre strumenti educativi stimolanti per rinforzare fattori protettivi quali, alfabetizzazione emotiva, gestione della rabbia, rispetto delle differenze, promozione, potenziamento delle abilità pro-sociali, la convivenza civile, la capacità di lavorare in gruppo. Si affrontano tematiche su alcuni fattori di rischio; le prevaricazioni e le prepotenze, il bullismo, il cyberbullismo, l'utilizzo improprio delle nuove tecnologie utilizzo.

TRE MACRO OBIETTIVI MEDIA-EDUCATIVI CHE I FILM DI ANIMAZIONE POSSONO PERSEGUIRE:

- 1- Semplificare la realtà, in particolare nel genere *fantasy*, in cui la trasfigura, facendola apparire diversa da come essa è;
- 2- Abbattere gli stereotipi, per esempio insegnando che "il cattivo" può anche cambiare e che la realtà non è in bianco e nero ma il mondo è fatto di un'infinita gamma di colori.
- 3- Contribuire alla formazione di un "pensiero morale": occorre saperlo e accompagnare i bambini nella lettura "formativa" di questo genere.



Ogni attività potrà essere sviluppata in varie modalità:

- ASSEMBLEARE, la durata minima di 4 ore scolastiche (una mattinata)
- LABORATORIALE, possibili tre versioni da 12, 18, 24 ore di durata

DESTINATARI

Studenti, Insegnanti, Genitori della Scuola primaria.

METODOLOGIA

L'esperienza educativa promuove la partecipazione diretta dei partecipanti mediante l'applicazione di metodi attivi, utilizzo della pedagogia dell'innesto, collegamento teoria-prassi.

FILM ANGRY BIRDS

TRAMA

Red è un uccello che vive da solo come uno scontroso eremita, tanto che la sua casa è persino fisicamente lontana dalle altre. È anche una voce fuori dal coro, non certo un timido o un succube, e l'invasione dei maiali verdi offre l'occasione agli altri uccelli di capire che la sua voce andrebbe ascoltata più spesso. La storia trattata nel film offre una visione non scontata dell'emozione della rabbia, vissuto noto ai bambini e che gli adulti si ostinano spesso a lasciar fuori, oppure a connotare di segno esclusivamente negativo. Angry Birds dice a chiare lettere che qualche volta arrabbiarsi vuol dire fare le cose giuste e che la rabbia può divenire il motore di una positiva determinazione al cambiamento.

FINALITÀ

Agita, subita, assistita... l'emozione della rabbia è una delle cinque emozioni primarie. Questa attività si propone di accompagnare i partecipanti a riflettere sulle proprie modalità di gestione di tale emozione.



FILM ZOOTROPOLIS

TRAMA

In una moderna metropoli diverse razze animali provano a convivere pacificamente. Diverse vicissitudini fanno nascere conflitti, dinamiche relazionali di prevaricazioni, ecc. Un viaggio metaforico attraverso il quale ci si porranno diversi quesiti sui temi della legalità, il rispetto delle regole, la prevaricazione, le dinamiche di gruppo.

FINALITÀ

La convivenza civile, il pregiudizio, la tolleranza, le prepotenze, le regole... Questa attività si propone di trattare i temi della vita di gruppo nelle sue complessità.



*Conoscere e scoprire se stessi e le proprie emozioni,
imparare a riconoscere le emozioni negli altri*

FILM RAYA ULTIMO DRAGO

TRAMA

500 anni fa la nazione di Kumandra univa popoli differenti sotto il pacifico presidio dei Draghi. Finché i Druun, entità malvagie, non si sono diffusi tra gli uomini, agevolati dalla loro cupidigia e discordia, finendo per trasformare ogni forma vivente in pietra. Solo il sacrificio dei Draghi permise all'umanità di salvarsi: il segreto del loro potere è rimasto racchiuso in una gemma magica, unica arma di difesa contro i Druun.

FINALITÀ

In questa esperienza filmica, si stimolano gli studenti alla riflessione sull'importanza dei comportamenti in grado di generare inclusività. Come gestire conflitti evitando di generare contrasti e fratture tra le persone. Apprendere stili di convivenza civile, divenire un gruppo classe che sappia trasformare in risorsa e opportunità le sue diversità e le divergenze.



FILM EMOJI ACCENDI LE EMOZIONI

TRAMA

Gene è un emoji. A lui è toccata l'espressione "bah", indice di perplessità e disincanto: la stessa che i suoi genitori esibiscono da sempre, con serena accettazione. Ma per Gene un'espressione sola non basta, soprattutto perché sa che, al contrario di tutti gli altri emoticon, lui ne possiede una grande varietà. Il Film si preoccupa di sottolineare il valore dei rapporti umani diretti invece di quelli mediati dalla tecnologia, tanto per Alex, adolescente in crisi di crescita e con una cotta per una compagna phone-addicted quanto lui, quanto per Gene e compagni, che devono capire bene chi sono e comportarsi di conseguenza.

FINALITÀ

Promuovere un'esperienza di alfabetizzazione emotiva mirata a favorire reazioni emotive equilibrate e funzionali. Favorire la consapevolezza e la riflessione sulle reazioni emotive positive o negative che guidano i comportamenti nelle relazioni e/o nella vita di classe/gruppo.



FILM I MITCHELLS CONTRO LE MACCHINE

TRAMA

Il viaggio della famiglia Mitchell viene interrotto da una rivolta tecnologica che minaccia l'umanità. I dispositivi elettronici che le persone amano - dai telefoni alle macchine che si guidano da sole, fino a una nuova linea di robot personali - si ribellano. Con l'aiuto di due robot malfunzionanti e il cucciolo sovrappeso della famiglia, i Mitchell dovranno superare i propri problemi e collaborare per salvare se stessi e il mondo.



FINALITÀ

Analizzare e riflettere su dinamiche relazionali in famiglia, divari generazionali, vissuti e dinamiche distruttive, rischi nell'utilizzo improprio dei dispositivi multimediali e come contrastare il cyberbullismo.

FILM RALPH SPACCA INTERNET

TRAMA

Facendosi strada tra l'assalto dei banner pop up, il gigante e la bambina non vanno soltanto verso il loro obiettivo materiale, ma soprattutto verso una messa alla prova del loro legame, che vedrà Ralph vacillare per paura e poi peccare per amore, sulla strada per arrivare a comprendere che l'amicizia non è possesso ma rispetto della libertà dell'altro.

FINALITÀ

Promuovere una maggior consapevolezza dei ruoli assunti nei diversi contesti della vita quotidiana, in famiglia, nel gruppo classe. Conoscere i possibili rischi relazionali nel maturare pregiudizi, etichettando le persone. I rischi nell'utilizzo improprio degli strumenti multimediali ed il contrasto al cyber-bullismo.



*Il cambiamento, la spinta alla crescita, la scoperta del nuovo
le paure che bloccano e quelle che proteggono. L'importanza
di credere in se stessi, l'autostima.*

FILM I CROODS

TRAMA

In una famiglia costretta dagli eventi a sperimentare la trasformazione verso un nuovo mondo, quali saranno i "nodi" da sciogliere? Fra scontri generazionali e decisioni da prendere, i ruoli e le dinamiche relazionali dei Croods riflettono quelle di una famiglia moderna. Un altro tema importante nel loro viaggio è il cambiamento e il ruolo che può avere la paura. È un blocco che frena o è uno scudo che protegge?

FINALITÀ

I legami familiari, le diverse tipologie relazionali in famiglia, modalità decisionali, gestione delle regole in famiglia. La paura e la gestione del cambiamento, le emozioni che bloccano e ostacolano o quelle che sbloccano e facilitano la trasformazione.



FILM LUCA

TRAMA

Luca, un giovane mostro marino, un giorno scoprirà di essere in grado di assumere sembianze umane. Il dodicenne stringerà amicizia con Alberto, un impavido suo simile e suo coetaneo, e i due, insieme, andranno alla scoperta del mondo degli umani. Luca è un bambino introverso e timido, che ha sempre rispettato la regola principale del suo mondo, non salire in superficie. Quando conosce il ribelle Alberto, però, si lascia convincere e lo segue sulla terraferma. Luca e Alberto vivranno un'esperienza di crescita personale indimenticabile durante l'estate avventurosa contornata da gelati, pasta e infinite corse in Vespa.



FINALITÀ

L'autostima, imparare a darsi delle possibilità. Facilitare una maggior consapevolezza nelle proprie potenzialità. L'amicizia, le relazioni, la fiducia, gli ingredienti alle ferite della fiducia.

FILM RED

TRAMA

Il film narra la storia di Mei Lee, una tredicenne che ha qualche difficoltà a gestire gli impulsi della crescita.

Una mattina, Mei si sveglia e scopre di essersi trasformata in un panda rosso gigante. Dopo aver nascosto questo cambiamento ai suoi genitori, la ragazza scopre che può trasformarsi di nuovo in un essere umano una volta che si è calmata poiché si trasforma solo quando è sotto pressione emotiva.

FINALITÀ

Imparare a gestire i vissuti e le emozioni nei cambiamenti e nelle trasformazioni della crescita.



FILM ENCANTO

TRAMA

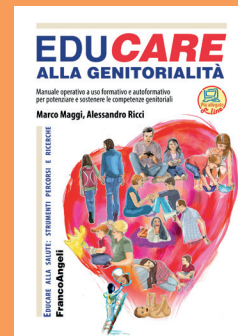
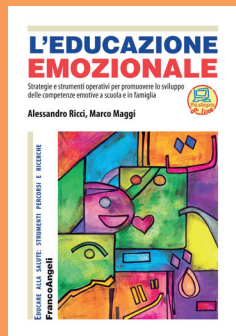
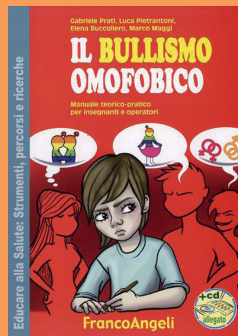
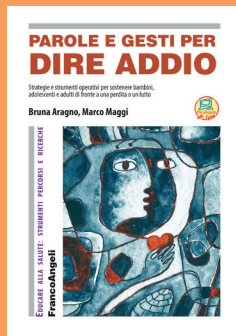
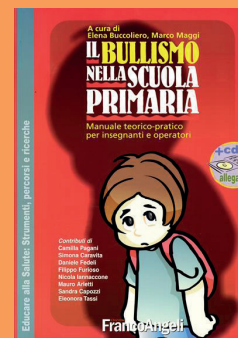
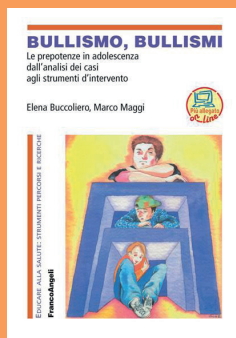
La giovane Mirabela è l'unica della famiglia senza alcun tipo di potere magico. Ogni bambino e adulto della famiglia, infatti, possiede una dote speciale, dalla superforza a incredibili capacità di guarigione, fornite sin dalla nascita dalla Casita magica in cui abitano. Ma è proprio per questo motivo che Mirabela si sente spesso inadeguata e diversa dagli altri. Ma quando la cittadina di Encanto sarà in pericolo e la sua magia prossima alla fine, sarà proprio Mirabela, la ragazza senza dono, a rappresentare l'unica possibilità di salvezza per la sua famiglia.

FINALITÀ

Scoprire i propri talenti, imparare.



Bibliografia di riferimento



MODALITÀ E STRUMENTI UTILIZZATI NELLE ATTIVITÀ

- Cartoni animati, video musicali – film
- Storie di vita
- Scale di auto-valutazione
- Schede di lavoro per il confronto delle opinioni
- Gioco di ruoli
- Carte stimolo, Giochi interattivi
- Lavoro in gruppo, scambio tra i partecipanti
- Pupazzi - simulate