

Gaia Sciascia, Mariagiulia Piller, Linda Todesca, Elena Toniolatti

1° gioco: Memory degli animali unici - oltre lo stereotipo

Link: learningapps

Libro correlato: animali sbagliati



Animali presenti nel memory: la soprana, l'unicorvo, la barmotta, il cervolante, il pandalone, la tortaruga, il pungitopo, l'acciugamano

Materiale: computer/ tablet, (sito Learning apps) / lavagna interattiva Lim

Tempistiche: 30 minuti circa

Età: classe terza della scuola primaria

Obiettivo: superare gli stereotipi utilizzando gli animali come “mezzo facilitatore” per far capire ai bambini che non tutto è come appare, che nella vita non bisogna avere pregiudizi e che ciascuno può decidere di essere e mostrarsi come desidera, accettando gli altri così come sono.

Svolgimento: svolgere il memory su “Learning apps” a coppie o in piccoli gruppi (associando l'immagine alla parola corrispondente).

Affinché gli alunni capiscano il messaggio dell'attività, l'insegnante può proporre una riflessione in merito. Infine, i bambini possono provare a modificare il loro nome con qualsiasi elemento (cibo, piante, animali) e disegnare sé stessi, unendo il loro corpo a ciò che piace o ciò che vorrebbero diventare. (animali, professioni, ecc ...)

(esempio: “Ericane” → disegno: bambina con la coda e orecchie da cane – “Edoardottore” → disegno: bambino con un camice da medico)

