

# Fantasia là fuori!



Dalla finestra dell'aula si vede il cielo, ma se ci si attacca sopra un foglio di plastica con disegnati dinosauri, supereroi o UFO, sembrerà un'epoca passata, un fumetto diventato realtà o un'invasione aliena! Trasformate la finestra dell'aula in un finestrino di una jeep di Jurassic Park, in una vista panoramica della Stark Tower o in un livello di gioco di Space Invaders!

Non sono necessarie risorse stampabili

**Materiale aggiuntivo necessario:** fogli di plastica trasparente, nastro bladesivo trasparente, vernice glicerica (a base di olio) in forma di pennarello (tipo uniposca) o con pennello, forbici, orologio.

Territorio 4 - La Fabbrica Fantastica



Durata totale: 60 min.

Numero di giocatori: 2 - 12

Obiettivi di apprendimento



Immaginare,  
realizzare



Essere  
sensibili alle  
questioni  
dell'arte



Comprendere la  
relazione tra  
oggetto e spazio



Realizzare un  
progetto  
artistico



Sviluppare lo  
spirito di  
autonomia,  
cooperazione e  
responsabilità -  
Cooperare e  
condividere



Obiettivi di Sviluppo  
Sostenibile collegati



Modalità di gioco

8 - 12 anni

Interno

In classe

Lavoro di gruppo

Questa produzione fa parte del materiale prodotto dal progetto Unplugged, che ha ricevuto un finanziamento dal programma ERASMUS + dell'Unione Europea con l'accordo di sovvenzione n. 2020-1-FR01-KA227-SCH-095528. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Quest'opera è concessa in licenza Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), che ne consente l'uso, la distribuzione e la riproduzione illimitata su qualsiasi supporto, a condizione che si dia adeguato credito all'autore o agli autori originali e alla fonte, che si fornisca un link alla licenza Creative Commons, che si indichi se sono state apportate modifiche e che si condividano allo stesso modo.



Cofinanziato dal  
programma Erasmus+  
dell'Unione europea





## Argomenti pedagogici

**Creare e ricordare una storia:** insieme i bambini si creano storie fantastiche, con creatività, immaginazione, memoria e cooperazione.

La narrazione è uno strumento efficace per l'apprendimento e lo sviluppo dei bambini: secondo recenti ricerche, la narrazione crea empatia, favorisce il loro sviluppo cerebrale e pone le basi per lo sviluppo di competenze sociali, comunicative e interpersonali. Introducendoli nel mondo della narrazione, si incoraggiano le loro capacità di pensiero creativo e di risoluzione dei problemi. Si dà spazio alla loro immaginazione, si sviluppano il linguaggio e le emozioni e si rafforzano le relazioni. *La fantasia là fuori* è un gioco di squadra, in cui i bambini hanno l'opportunità di cooperare e creare insieme storie fantastiche. Sviluppa contemporaneamente le capacità di comunicazione e di lavoro di squadra e li introduce al processo creativo.

**Decorazione estetica:** apporta un elemento decorativo all'aula, visibile attraverso il vetro dall'interno e dall'esterno.

*La fantasia là fuori* contribuisce a educare i bambini al servizio della comunità, coinvolgendoli in attività come la decorazione dell'ambiente scolastico. Dimostra ai bambini il processo artistico e sviluppa il loro senso estetico nel design.

**Comprendere il processo di creazione di un'attrazione, giocare con le prospettive e realizzare con la realtà aumentata unplugged:** il gioco favorisce l'immaginazione e la logica nei bambini e permette loro di creare scene e fotografie originali.

La realtà aumentata è una caratteristica indispensabile del mondo digitale di oggi e del modo in cui la società moderna interpreta le informazioni. La realtà aumentata (AR) è un'esperienza in cui i progettisti migliorano parti del mondo fisico degli utenti con input generati dal computer. La realtà aumentata supporta l'apprendimento dei bambini attraverso la dimostrazione delle caratteristiche degli oggetti studiati in condizioni quasi reali, ad esempio gli eventi naturali, l'universo, ecc. È un percorso professionale interessante. In *La fantasia là fuori*, i bambini ricevono la loro prima impressione di ciò che la realtà aumentata può essere e di come influisce sugli altri.





## Regole del gioco

**Narrazione del gioco:** L'obiettivo di questo gioco è permettere ai bambini di fare ciò che non dovrebbero fare: disegnare sul vetro dell'aula! *Fantasia là fuori* è un gioco cooperativo in cui i giocatori disegnano e creano una storia insieme.

**Ruolo dell'insegnante e organizzazione del gioco:** Chiameremo i bambini, giocatori, e l'adulto responsabile, game master. Il game master decide l'ordine dei turni e la durata delle fasi di gioco.

**Regole del gioco:** Ogni turno è composto da tre fasi consecutive:

- fase di creazione artistica
- fase di composizione
- fase del racconto

La partita si conclude al massimo dopo un'ora, oppure quando tutti i giocatori sono stati narratori almeno una volta. La partita può essere giocata anche per diversi giorni, settimane o addirittura mesi, riprendendo i racconti dal punto in cui si erano interrotti l'ultima volta.





## Turni di gioco

### 1° turno - Fase di creazione artistica

Durante questa fase, tutti i giocatori disegnano, dipingono o creano insieme tutto ciò che vogliono/immaginano su un foglio trasparente. Questa fase ha una durata fissa e nota per tutti,

### 2° turno - Fase di composizione

Durante la fase di composizione, tutti i giocatori aggiungono a turno il proprio lavoro all'opera d'arte collettiva, attaccandolo vicino agli altri sul vetro dell'aula. Questo può essere fatto con del nastro biadesivo.

Se spesso è possibile per un giocatore mantenere la sua prima idea di storia, è comunque necessario ripensare a combinare quelle degli altri giocatori per avere una storia della scena fatta da tutte le immagini.

I giocatori possono decidere di sovrapporre i fogli o cambiare la scena. I fogli possono anche essere tagliati in più parti prima di integrarli nella scena per adattarli meglio alla visione del giocatore.

### 3° turno - Fase Racconto

Durante la fase di racconto, tutti i giocatori si alternano come narratori nell'ordine della fase di composizione.

Questo è il momento in cui il racconto prende vita a poco a poco. Ogni volta viene ripetuto dall'inizio da ciascun narratore, che alla fine aggiunge la propria narrazione per contribuire alla versione finale. La narrazione aggiunta può avere la forma di una singola parola o di una breve frase.

Se un giocatore non ricorda l'intera storia, può essere aiutato dagli altri giocatori o dal game master.





## Argomento 1 - Capacità di narrazione

Per sviluppare ulteriormente le capacità di narrazione si può fare riferimento ad altri giochi Unplugged, tra cui: Brainstorming, La città perfetta, Pop-up city of the Future, ecc.

Per saperne di più sull'importanza di sviluppare le capacità di narrazione si può consultare la seguente risorsa:  
<https://www.playskipy.com/blog/art-of-storytelling-for-kids/>



## Argomento 2 - Senso estetico

Per sviluppare ulteriormente il senso estetico e la creatività si può fare riferimento ad altri giochi Unplugged, tra cui: La città perfetta, La città pop-up del futuro, ecc.

Per saperne di più sull'importanza dello sviluppo del senso estetico si veda:

- <https://bit.ly/3LWBsmq>
- [https://www.scirp.org/html/2-6302236\\_51211.htm](https://www.scirp.org/html/2-6302236_51211.htm)



## Argomento 3 - Realtà aumentata

Per saperne di più sui vantaggi dell'utilizzo della realtà aumentata nell'apprendimento, si può consultare il sito:  
<https://saferkidsonline.eset.com/uk/article/get-to-know-augmented-reality>

