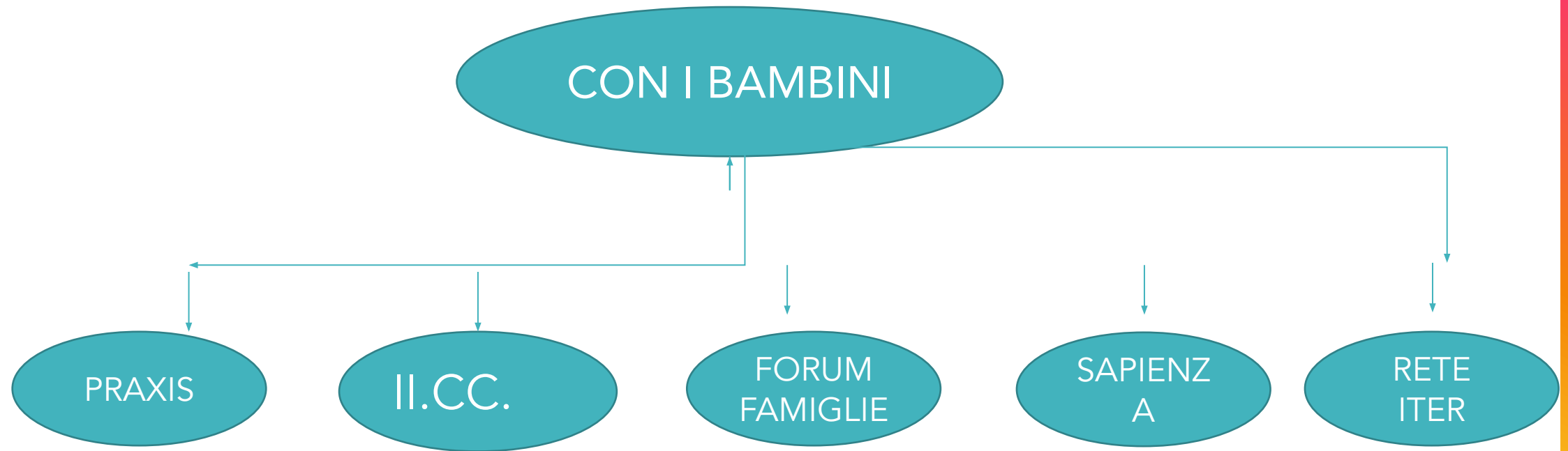


STEM-STorie EMozionali

un progetto selezionato dall'impresa sociale Con i Bambini nell'ambito del Fondo per il contrasto della povertà educativa minorile



Organigramma



RISULTATO FINALE



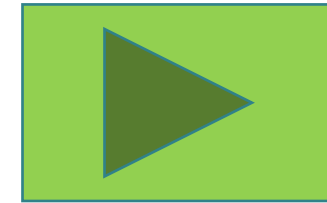
Personaggi
creati dai
bambini
dell'Infanzia



Trame create dai
bambini della Primaria



Game realizzato dai
ragazzi della
Secondaria



Gioco da tavolo

STEM-STorie EMOzionali in numeri

- + 556 alunni di scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria hanno ricevuto formazione continuativa per almeno 6 mesi sul coding e sulle competenze emotive e relazionali
- + Più di 500 alunni di scuola secondaria e primaria hanno partecipato a formazioni sul coding e sulle Social Media Strategies, per un minimo di 10 ore a classe

Valutazione dei risultati

- + valutazione collettiva dell'accrescimento delle competenze linguistiche e matematiche da parte di 22 docenti relativa a 480 alunni.
- + Risultano aumentate le capacità linguistiche di 480 alunni e le competenze matematiche di 360 alunni

Creazione game e siti- scuola secondaria

- + 30 classi di scuola secondaria
- + Oltre 200 ore di formazione
- + Coding, informatica, creazione di game e siti web

Creazione game e siti- scuola secondaria



POGGIALI SPIZZICHINO:

<https://garbatellasecondad.wordpress.com/>



NINO ROTA:

<https://sites.google.com/view/i-c-nino-rota-roma/home>



PALLAVICINI:

<https://sites.google.com/icpallavicini.edu.it/icpallavicini-stem2021-22/home-page>

Social Media Strategies

- + 24 classi di primaria (III, IV e V) e secondaria (I, II e III)
- + Percorsi di 8 ore per classe su emozioni e comunicazione attraverso social network, cyberbullismo, netiquette e crowdfunding



Laboratori di Alfabetizzazione emotiva

- 2 classi di prima Primaria
- 10 incontri da 2 ore
- Personalizzazione del percorso



Teatro immersivo

- + 4 classi di scuola dell'Infanzia
- + Percorso su emozione e coding



Laboratori di inclusione sociale

I.C. Poggiali Spizzichino



Razzo arrabbiato, pinguino triste, dinosauro calmo, fiore triste e robot felice, i personaggi inventati dai bambini della sez. C della scuola dell'Infanzia – Plesso Benedetto Croce, sono diventati...

...i protagonisti della «Strabiliante missione di Tun -Thumberger» inventata dai bambini della VG- Primaria ...



<https://view.genial.ly/60577acc07599a1519c6dc0c/presentation-copy-la-strabiliante-missione-di-tun-thunbegr>



...trasformata dai ragazzi della III D-secondaria in un game digitale

<https://scratch.mit.edu/projects/541472818>

I.C. Poggiali Spizzichino



Felicetta

Furio



Lacrimuccio

Tremolina



Oh Oh



creati dai
bambini
della sez. B

EMOZIOLANDIA, favola creata dalla VA e trasformata in un libro pop-up





...è diventata la trama
del game costruito dai
ragazzi della IIIG

<https://scratch.mit.edu/projects/524702980>

I bambini dell'Asilo Nel Bosco hanno creato tantissimi personaggi...

PERSONAGGI 5 ANNI (TUTTI GLI OGGETTI SONO ASSEMBLATI CON COLLA A CALDO)



IL TEDESCO
Gioioso. Legno, plastica e cotone



IL CINESINO
Felice. Plastica e gomma



**IL KAKAMORA
(ISPIRATO A "OCEANIA")**
Astuto. Plastica e alluminio



**LA DONNA
ARCOBALENO**
Porta felicità.
Plastica, cotone,
legno e stoffa di
velluto



IL MULINO
Tranquillo. Cartoncino, carta e tappo
in plastica.



IL DIAVOLO
Cattivo. Assemblaggio in plastica.

IL RAGNO POLIZIOTTO
Attento e guardingo. Legno con copricapo
in plastica



PERSONAGGI 5 ANNI (TUTTI GLI OGGETTI SONO ASSEMBLATI CON COLLA A CALDO)



TESCHIO SPARA BOMBE
Combatte i cattivi. plastica, scheda
elettronica, plettri per chitarra e Das.



LO SPECCHIO
Rirpecchia il bello.
Legno, plastica e stemma
Renault



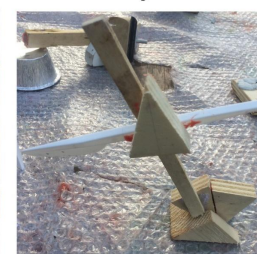
UN ANIMALE
Buono. Legno e cavi elettrici



**L'OROLOGIO
PARLANTE**
Buono. Legno e plastica



LA STREGA
È amica. Carta, legno, alluminio
e stoffa in pelle



IL GIRA-GIRA
Simpatico. legno e plastica



IL CANNONE
Pericoloso. Assemblaggio in plastica



L'UOMO IN BARCA
Forte. Assemblaggio in plastica
+ accendino



CANTANTE LIRICA
Bravissima. Legno, plastica,
alluminio, corda, stoffa

PERSONAGGI 3-4 ANNI
(TUTTI GLI OGGETTI SONO ASSEMBLATI CON COLLA A CALDO)



BABBO NATALE :
Porta felicità e doni ai bambini. Plastiche assemblate.



SENZA NOME : Carta, plastica e pala di spugna.



SENZA NOME: Legno, carta e plastica



OGGI LO SCARAFAGGIO:
Plastica su legno.



SUPERMOSTRO: Cartiro. Plastiche, legno.



ROBOT MANO
Indistruttibile. plastica su legno.

PERSONAGGI 3-4 ANNI
(TUTTI GLI OGGETTI SONO ASSEMBLATI CON COLLA A CALDO)



IL CUOCO:
Personaggio indaffarato e attento. Legno, plastica, vaschetta in alluminio.



IL CANNONE : Oggetto in guerra, deciso ed arrabbiato. Legno.



IL CINESE :
Personaggio felice e paziente. Legno, plastica, plectro per chitarra e molla in ferro di molletta.



ANIMALE SALTELLANTE:
Salta gioioso anche nelle pozzanghere. Legno, plastica, filo elettrico



← IL POLPO
Esce fuori dall'acqua affamato. Plastica su tappo di birra

PERSONAGGI 5 ANNI
(TUTTI GLI OGGETTI SONO ASSEMBLATI CON COLLA A CALDO)



IL FARO
Fa luce sul cammino di tutti. Legno e plastica



L'ALIENO
È buono e viene in visita. Legno



IL BAFFUTO
È simpatico. Cartoncino, legno, plastica e cotone colorato.



IL ROBOT TAGLIENTE
Pericoloso. Legno e plastica

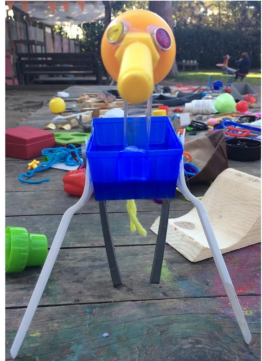


LO SPARA-UVA
Spara chicchi d'uva per la felicità di tutti. Legno e plastica

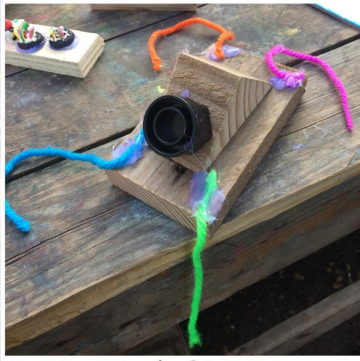


IL GIGANTE:
Personaggio buono. Plastiche tra cui una formina per il mare!

PERSONAGGI 5 ANNI (TUTTI GLI OGGETTI SONO ASSEMBLATI CON COLLA A CALDO)



LA GIRAFFA
Calma. Assemblaggio in plastica



IL MITRA 4 CAPELLI
Combatte i cattivi. Legno, plastica e cotone



IL RE
È buono. Legno, plastica e cotone



L'ASPIRAPOLVERE
Lavoratore. Legno e plastica



IL SOTTOMARINO
Si nasconde! Legno e plastica



IL SUPER TRENO
Velocissimo. Legno e plastica

LA RANOCCHIA →
Simpatica e felice. Assemblaggio in plastica



PERSONAGGI 3-4 ANNI (TUTTI GLI OGGETTI SONO ASSEMBLATI CON COLLA A CALDO)



LA CUCINA
Accogliente. Figura in plastica su legno.



IL PINGUINO CHE PRANZA
Felice. Legno e plastica



IL PINGUINO sull' ISOLA
Contento. Figura in plastica su vaschetta di



LA COPPA MAGICA
Il magica. Filtro per caffè su legno



IL PESCE
Contento. Carta su cartoncino



IL GIOCO GIRA-LEGGI
Veloce. Legno e orologio in plastica



LA PRINCESSA DEI BISCUITI
Dolce. Legno e plastica



LA FACCIA CATAPULTA
Decisa e convinta. Legno, plastica e tappo in ferro-plastica

PERSONAGGI 5 ANNI (TUTTI GLI OGGETTI SONO ASSEMBLATI CON COLLA A CALDO)



BARCA dei PIRATI:
È felice perchè acciuffa un sacco di gioielli!
Legno, gomma, plettri per chitarra.



OGGETTO NON IDENTIFICATO, UFO ???
Legno, plastica, penna a biro, vaschetta in alluminio, gomma, carta, tappi su scheda elettronica.



IL DOTTORE:
Cura gli altri. Plastica, legno, termometro.



IL SUBAQUEO:
Curioso. Legno e plastica.



LA CASA dei GORMITI
Rassicurante. Legno e plastica

...tra i quali i bambini della Primaria dell'
I.C. Nino Rota hanno scelto i
protagonisti delle loro storie:

«Nero a

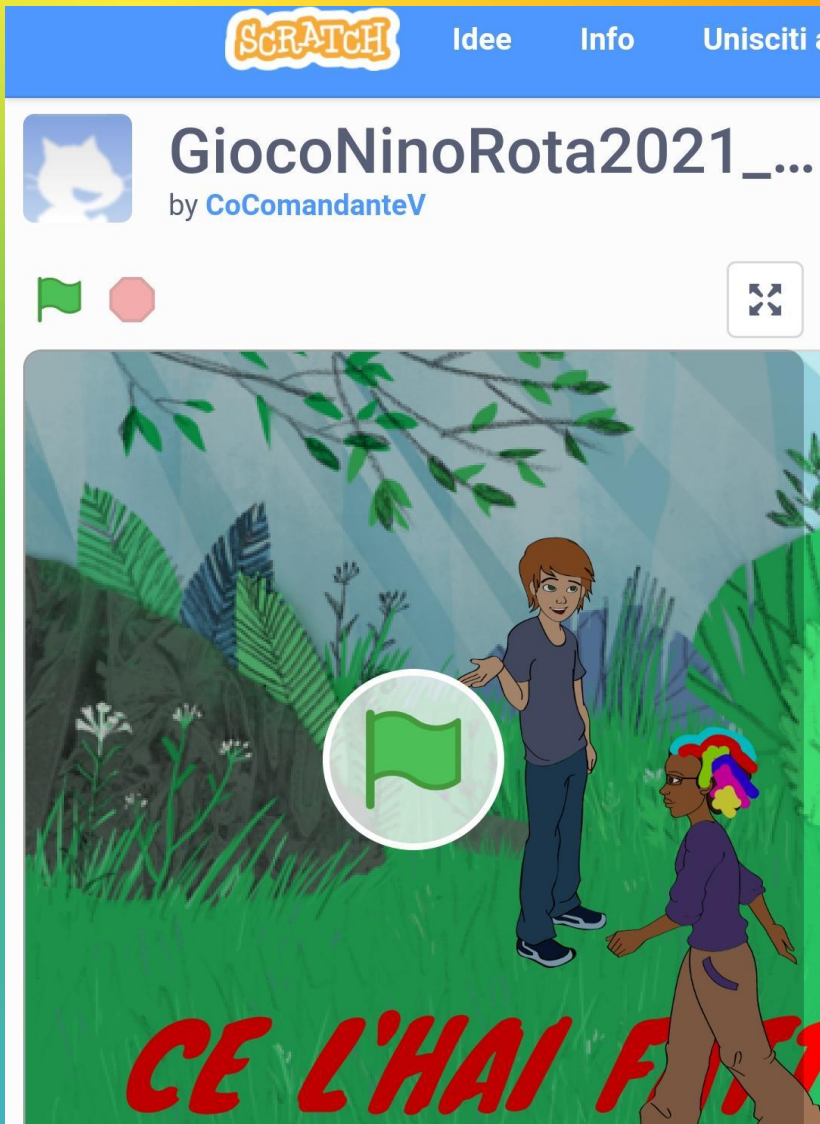
COLORI»

creata dalla VA

«Super-**mostro** e
la donna

arcobaleno»

creata dalla VD



I game creati dai ragazzi della IIIB e
IIIF della scuola secondaria Nino
Rota

<https://scratch.mit.edu/projects/543692727/>

<https://scratch.mit.edu/projects/544199977/>

I.C. Pallavicini



<https://www.storyjumper.com/book/read/82665485>

I bambini della scuola dell'Infanzia hanno creato due personaggi con tante espressioni...

...diventati i personaggi delle storie inventate dai bambini della VE...

IL MONDO DELLE EMOZIONI:

TERRA 2020

1 ARCOBALANDIA



4 MONDO DELLE CAMELLE



Livello 3

Vicino al Castello Mr Emo ed Emolina incontrano Felicina. Lei è una fatina felice, ha i capelli viola e un vestito verde brillante, è molto buona, ascolta e aiuta tutti quelli che ne hanno bisogno, vola fino al cielo.

Felicina sa che la batteria delle emozioni è stata nascosta, ma non sa dove... Con il suo aiuto e la sua magia riescono a continuare il viaggio...

Livello 4

Gli abitanti di questo mondo ogni pomeriggio si riuniscono al Palazzo Centrale dove riescono a capire le emozioni degli abitanti e se negativa la trasformano in positiva.

Qui incontrano Emojohnny, è un personaggio speciale perché ha dei super poteri, riesce a far cambiare le emozioni a qualunque persona; ha una maglietta magica con tantissime emolicon, se decide di cambiare l'umore di una persona, basta un «clic» ed ecco la magia!!! Solo lui ha questo potere, infatti esiste un codice di accesso, con una password e se lui dorme la maglietta non funziona, perché l'energia si disattiva.

che vive nel Mondo delle caramelle e quando incontra Emolina e Mister Emo si accorge subito che Emolina è triste, perché anche se a lei piace molto questo mondo, vorrebbe tornare a casa. Lui chiede così di toccare una faccina sulla sua maglietta magica per tornare felice. La password è...



Diventato un game realizzato dai ragazzi della III G

1° livello:

<https://scratch.mit.edu/projects/483547310>

<https://scratch.mit.edu/projects/495737812>

2° livello: <https://scratch.mit.edu/projects/514243769>

3° livello: <https://scratch.mit.edu/projects/517907433>

4° livello: <https://scratch.mit.edu/projects/522716595>

5° livello: <https://scratch.mit.edu/projects/524375051>

6° livello: <https://scratch.mit.edu/projects/530390899>

I bambini della VD

Casa Emotina e Misteremo

La casa dei nostri protagonisti è molto colorata e accogliente.

E' da qui che i due maghetti scoprono cosa ha fatto Carla Ragna e decidono di accettare la sua sfida e provare a superare le varie prove. I loro fedeli aiutanti li seguono senza indugio.



- Ha grandi occhi verdi, i capelli azzurri, lunghi e drittissimi. E' magro e molto basso. Ha una voce lieve e rassicurante. Il look che più gli piace consiste in: maglietta verde ed i pantaloni gialli!
- E' intelligente, timido e riservato ma molto generoso e disponibile. Talvolta è pauroso ma quando serve sa essere molto coraggioso

- La sua qualità migliore? Sa affrontare tutto con calma e con la sua saggezza trova sempre una soluzione per ogni problema.
- E' il miglior amico dei protagonisti.



ELFO TIMIDONE AIUTANTE

TITOLO DELLA STORIA/GIOCO

Le gemme delle emozioni

DESERTO

Si ritrovano in mezzo a tante dune di sabbia soffice che nascondono il percorso per arrivare ad una delle gemme nascoste dalla strega. Nel deserto incontrano una talpa che gli dice: "Ciao io sono la talpa Molly, vi indicherò la giusta via per uscire da qui, ma per farlo dovrete superare le sabbie mobili ed avrete bisogno del mio aiuto." Emotina, Mr. Emo, Lumina e Pidipal la seguono e si ritrovano davanti al percorso. Lo affrontano con molta facilità, facendo lavoro di squadra con l'aiuto di Molly che scava con una rapidità pazzesca. Appena arrivati alla fine, uscendo da quel secondo scenario, cade dal cielo un fascio di luce violetto che si posiziona sull'arcobaleno lanciando la gemma della serenità e la talpa sparisce.



hanno creato la trama ...

del game della III F

1° livello: <https://scratch.mit.edu/projects/481684024>

2° livello: <https://scratch.mit.edu/projects/517617890>
<https://scratch.mit.edu/projects/517653131>

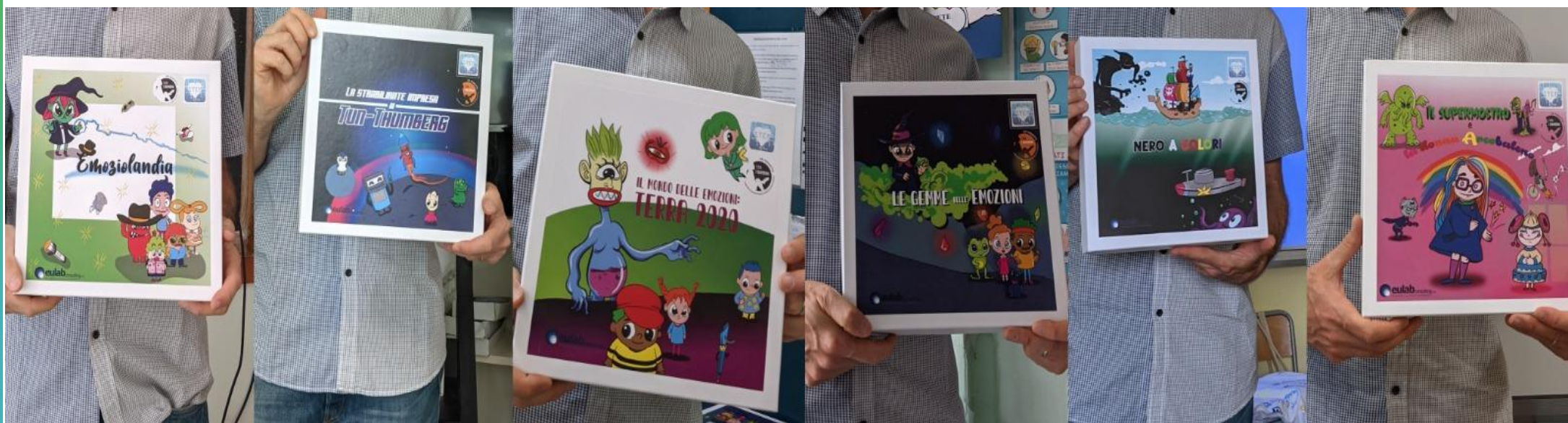
3° livello: <https://scratch.mit.edu/projects/522394151>

4° livello: <https://scratch.mit.edu/projects/524404262>

5° livello: <https://scratch.mit.edu/projects/530793516>

6° livello: <https://scratch.mit.edu/projects/53092856>

Le storie inventate dai bambini della primaria sono diventati giochi da tavolo



Inoltre...

- + Formazione supplementare per i docenti*
- + Formazione delle famiglie
- + Laboratorio di teatro immersivo nella scuola dell'Infanzia
- + Laboratori estivi di coding e alfabetizzazione emotiva*

*Servizi aggiuntivi, non previsti dal Progetto originario