



Progetti di Miglioramento - Unità di Raccolta AVIS Provinciale Parma OdV

Lily

“Emozioni a Incastro”
Progetto per le Scuole Primarie
Anno 2024



Titolo del progetto:

Ambito Progetto	<input type="checkbox"/> Strutturale	<input type="checkbox"/> Tecnologico	<input checked="" type="checkbox"/> Organizzativo
Responsabili Progetto			
Altre Risorse Umane Impegnate			
Data Inizio	Novembre 2023		
Data prevista di attuazione definitiva	2025		
Allegati	1		

Nominativo	Ruoli e Gestione	Firma
	Mandatario Progetto	
	Gruppo per la Realizzazione del Progetto Settore Qualità	
	Autorizzazione Progetto	

INTRODUZIONE

In occasione della Campagna Estiva 2023 è stato redatto un progetto di comunicazione rivolto principalmente ai giovanissimi che, al contempo, potesse inserirsi nei progetti scuola già in essere.

Il progetto, nella sua prima fase, ha visto la creazione ad hoc di una storia che potesse sensibilizzare il lettore a diventare una persona attenta al bisogno dell'altro, senza focalizzarsi sulla donazione specifica di sangue.

Il progetto è partito nei mesi di maggio e giugno 2023 inizialmente con la stesura della storia e poi del personaggio, Lily.

Nei mesi autunnali 2023 è stata commissionata allo studio di animazione TaxFree la produzione di un cortometraggio cartoon che narri le avventure di Lily, la protagonista. Lo scopo dello stesso è quello di sensibilizzare i bambini alla cultura del dono, in piena "condivisione" della mission avisina.

Sempre nei mesi autunnali si è provveduto al deposito della domanda di registrazione del marchio "Lily", di proprietà di AVIS Provinciale Parma, sul portale del Ministero delle Imprese e del Made in Italy.



Per la creazione del personaggio è stata utilizzata una delle migliori web app di Intelligenza Artificiale con l'utilizzo di /prompt specifici per caratteristiche fisiche e visive. Si è pensato di personificare una bambina in quanto empaticamente più impattante e più vicina ai maggiori target di riferimento (adulti, bambini e ragazzi). Per essere riconducibile al mondo AVIS necessitava di una forte caratterizzazione visiva: sono quindi stati scelti come colori predominanti il ROSSO (i suoi capelli) ed il BLU (il suo inseparabile zainetto magico ed i capelli dei NPC).



Affinché si potesse veicolare attraverso la protagonista un messaggio in linea con la mission AVIS, e per consentire la creazione di una vera e propria storia si necessitava anche di una caratterizzazione a livello caratteriale.

Lily è una bambina di quinta elementare, solare e sempre sorridente.

Ma come tante bambine della sua età è anche molto timida e spesso si rifugia nella sua cameretta e guarda fuori dalla finestra pensando a cosa farà da grande. Non sa come fare per vincere la sua timidezza e trovare degli amici con cui condividere il suo tempo e le sue nuove esperienze..

DESCRIZIONE PROGETTO

a) DESTINATARI

Il progetto è stato pensato per essere destinato alla Scuola Primaria, sia su classi standard che pluriclassi.

b) OBIETTIVI

Il progetto ha come obiettivo l'aumento della consapevolezza emotiva, la comprensione delle emozioni primarie e secondarie, del rapporto fra esse attraverso l'utilizzo dei colori come espressione di uno stato d'animo. **Imparare a conoscere le proprie emozioni tramite i colori, comprenderle, separarle e identificarle permette di conoscere meglio se stessi per costruire un ponte coi desideri e i bisogni di ogni bambino.**

Il progetto è volto a stimolare i bambini ad osservare e conoscere il proprio stato d'animo, per aiutarli ad acquisire la capacità di identificare un'emozione e veicolarla verso comportamenti positivi, introducendo il concetto di "solidarietà" nel senso più lato, senza la necessità di focalizzarsi su specifici gesti come la donazione (come ad esempio quella di sangue) ma semplicemente educando al valore del volontariato che è al tempo stesso un dare/avere per chiunque doni qualcosa.

Non esiste un'emozione "sbagliata" come non esiste un colore "migliore", condividere le emozioni aiuta a capire che non si è soli, non si è soli nemmeno a provarle e che insieme si possono affrontare.

c) CONTENUTI

Il laboratorio è intrinsecamente legato alla visione iniziale del cortometraggio animato.

Il film inizia con una gara di atletica nel campo sportivo della scuola elementare. Lily, la protagonista, sta disputando una gara di corsa quando un suo compagno in vantaggio inciampa e cade. Lei esita un istante combattuta dalla voglia irrefrenabile di vincere la corsa oppure fermarsi ed aiutare il suo amico in difficoltà, decide però di proseguire la corsa. Lily vince la gara ma durante la premiazione, il suo sorriso si spegne osservando l'amico infortunato. Intanto una ragazzina con i capelli rossi gli si avvicina e lo aiuta a rialzarsi accompagnandolo fuori dal campo. Nonostante la vittoria Lily prova per tutto il giorno uno strano senso di colpa, come se questa non ripagasse la scelta di non aiutare il suo amico.

Quella sera Lily guardando fuori dalla finestra della sua camera, scorge all'improvviso la stessa ragazzina dai capelli rossi che aveva aiutato il suo compagno. Incuriosita, esce di casa e la insegue fino ad addentrarsi nel parchetto del suo quartiere.

Mentre sta per raggiungerla, la ragazza dai capelli rossi inciampa e cade in una pozzanghera, scomparendo. Lily si inginocchia verso la pozzanghera cercando la ragazzina con le mani nell'acqua. Quando la superficie si calma la sagoma della ragazza riaffiora, ma è solo il riflesso di Lily stessa, e si accorge di avere ora i capelli rossi!

È mattino, un raggio di sole entra dalla finestra, Lily si sveglia nel suo letto e scopriamo che era semplicemente un sogno.

Quella mattina sul vialetto della scuola vede il suo amico dolorante mentre si dirige verso l'ingresso. Tutti gli corrono accanto e passano oltre. Lily, ripensando al sogno fatto quella stessa notte, gli si avvicina e lo aiuta a camminare.

Tutto il video si basa sulla trasformazione del colore dei capelli di Lily da BLU a ROSSO.

La chiave di lettura è strettamente legata all'interpretazione ed all'evoluzione delle emozioni provate da Lily.

Così come succede per il colore dei capelli, passa dal senso di colpa e conseguente tristezza iniziali...al un fortissimo desiderio di solidarietà ed empatia verso il suo amico infortunato. Si rende conto che il suo senso di colpa nasceva dall'aver anteposto un suo successo individuale al suo istinto di dare aiuto.

Così come per Lily nel cortometraggio, lo stato d'animo dei bambini durante il laboratorio viene rilevato coi colori. Il colore ci trasmette effetti psicologici ed emotivi e rende più semplice la loro interpretazione.

Per una comprensione più immediata ed in linea con quanto presentato durante la visione, le emozioni devono necessariamente rispondere ad una suddivisione per tonalità di colore. I colori caldi (giallo, arancione e rosso) vengono quindi associati ad emozioni stimolanti ed estroverse, mentre quelli freddi (violetti, blu e verdi) rimandano a quelle più cupe o introversive. Ai bambini vengono così presentate e spiegate solo cinque emozioni che saranno associate ad altrettanti colori.

Le emozioni scelte sono tra quelle primarie (Gioia, Tristezza, Disgusto e Paura) con la sola aggiunta di AMORE come associazione naturale per il colore rosso al posto della RABBIA affinché si possa preservare la distinzione tra colori freddi e caldi come descritto ed altresì perché si possa fare leva su uno dei colori AVIS come emozione estremamente positiva.

Rosso → Amore

Giallo → Gioia

Verde → Disgusto

Blu → Tristezza

Nero → Paura

Ognuna di esse sarà oggetto di interpretazione da parte dei bambini durante il laboratorio in questione.

d) METODOLOGIA e STRUMENTI

Gli strumenti necessari alla finalizzazione del progetto sono:

1. Cortometraggio animato
2. Supporto multimediale (LIM, proiettore)
3. Puzzle personalizzati – da 100pz.
4. Scatole di cartone costruibili e colorabili – “Scrigni delle Emozioni”
5. Materiale (tempere, pennarelli, carta velina, sagome di cartoncino, ecc) dei colori individuati per rappresentare le emozioni descritte per la personalizzazione delle scatole

FASE del PROGETTO	
FASE 1	Visione in aula del cortometraggio creato ad hoc con protagonista Lily
FASE 2	Indagine preventiva sull’interpretazione del cortometraggio attraverso un breve botta e risposta con i bambini. Test di comprensione senza influenze interpretative esterne.
FASE 3	Inizio del laboratorio interattivo con la costruzione, la decorazione e la colorazione degli “Scrigni delle Emozioni”
FASE 4	Gioco di colori ed interpretazioni: vengono distribuiti ai bambini un numero preciso di tasselli del puzzle (in base al n° di bambini o alla loro suddivisione in gruppi) presentando loro situazioni tipo di vita quotidiana. Ogni bambino/gruppo sceglie quindi di riporre il suo tassello di puzzle nella scatola del colore corrispondente all’emozione che avrebbe provato nella situazione proposta.
FASE 5	Spiegazione finale sul significato del laboratorio: dell’importanza di ogni singola emozione e del vitale incastro tra di esse. Vedi OBIETTIVO
FASE 6	Assemblaggio finale del puzzle utilizzando i pezzi precedentemente riposti nelle scatole colorate.

e) RISULTATI

Imparare a conoscere le proprie emozioni tramite i colori, comprenderle, separarle e identificarle permette di conoscere meglio se stessi per costruire un ponte coi desideri e i bisogni più profondi di ogni individuo. L’educazione alle emozioni e ai sentimenti può essere un valido antidoto a tutti gli stati d’animo distruttivi e violenti: chi è capace di distinguere e comprendere ciò che prova, lo può gestire con più facilità. A tal proposito vengono ideati proprio dei percorsi di “laboratorio del colore”, per insegnare le emozioni ai bambini mediante i colori.

f) TEMPOGRAMMA

FASE DEL PROGETTO	PERSONE COINVOLTO	2023		2024												2025	
		Novembre	Dicembre	Gennaio	Febbraio	Marzo	Aprile	Maggio	Giugno	Luglio	Agosto	Settembre	Ottobre	Novembre	Dicembre		
Individuazione Studio di Animazione incaricato della produzione del Cortometraggio	<i>Esecutivo Provinciale</i>	X															
Riadattamento dello script per esigenze di animazione	<i>TaxFreeFilm Arduini A. Leo M.</i>	X	X	X	X	X											
Stesura scheletro Progetto Scuola	<i>Arduini A. Leo M.</i>					X	X	X	X	X	X						
Proposta Progetto "Emozioni a Incastro" a Resp. Area Scuola	<i>Arduini A. Leo M.</i>											X					
Ricerca preventivi per strumenti	<i>Arduini A. Leo M.</i>											X	X				
Individuazione fornitori per strumenti	<i>Esecutivo Provinciale</i>														X		
Conferenza Stampa di presentazione Progetto al pubblico	<i>Esecutivo Provinciale TaxFreeFilm Arduini A. Leo M.</i>																X
Avvio laboratori nelle scuole primarie	<i>Volontari</i>																X

g) SPAZI

Il laboratorio è pensato per svolgersi in una comune aula scolastica provvista di LIM o simili. Qualora si potesse utilizzare un'aula più grande e priva di barriere (aula magna, palestra, aula comune, ecc), si potrebbe lavorare in gruppi e avere più spazio per muoversi.

h) RUOLI

Formatori	Dipendenti e volontari AVIS
Incaricati sul Territorio	Volontari
Supervisor	Insegnanti di ruolo
Referente Progetto	Res. Area Scuola AVIS Provinciale Parma

i) COSTI

STRUMENTO	FORNITORE	ALLEGATO
Cortometraggio	TaxFreeFilm	Allegato A
Puzzle personalizzati 100pz.		
Stickers omaggio	EFT Barbieri	Allegato C1, Allegato C2, Allegato C3
Scatole di cartone costruibili e colorabili	Amazon	
Pieghevole di istruzioni	Grafica Gatti?	

j) PROCESSI VALUTATIVI

Eventuale questionario da somministrare agli insegnanti al termine dei laboratori.