

Plazaforum studenti plus — da spettatori a protagonisti
2026/2027

Cinema Plaza

Via kerbaker, 85 — 80129 Napoli



DOSSIER DIDATTICO EXPERIA

JUMPERS – UN SALTO TRA GLI ANIMALI

TARGET DI RIFERIMENTO

Scuola primaria – tutte le classi

Scuola secondaria di I grado – classe prima

Fascia d'età indicativa: 6-11/12 anni

Il film può essere proposto all'intera scuola primaria, modulando le attività in base all'età. Per le classi prime e seconde si privilegeranno esperienza, osservazione, emozioni e rapporto con gli animali; per le classi terze, quarte, quinte e per la prima media sarà possibile sviluppare maggiormente i temi della tutela ambientale, della biodiversità, della responsabilità e della cittadinanza attiva.

1. PRESENTAZIONE DEL FILM

Titolo: *Jumpers – Un salto tra gli animali*

Produzione: Disney-Pixar

Regia: Daniel Chong

Genere: Animazione / Avventura / Commedia

Jumpers – Un salto tra gli animali è un'avventura ambientata nel mondo della natura e degli animali, attraverso la quale una giovane protagonista scopre quanto siano fragili gli equilibri degli ecosistemi e quanto le azioni degli esseri umani possano modificarli.

Al centro della storia c'è **Mabel Tanaka**, una ragazza che fin da bambina ama gli animali e considera uno stagno il proprio luogo del cuore. È un luogo che condivideva con la nonna e che rappresenta per lei un legame con la natura, con la memoria e con la propria infanzia.

Quando il sindaco decide di costruire una grande strada proprio dove si trova lo stagno, Mabel sceglie di intervenire per difendere gli animali e il loro habitat.

L'avventura porterà la protagonista a conoscere più da vicino il mondo animale e a comprendere che **proteggere la natura significa proteggere una casa condivisa da tutti gli esseri viventi**.

Il film utilizza fantasia, umorismo e avventura per proporre ai bambini una riflessione accessibile su ambiente, animali, collaborazione e responsabilità.

2. SINOSI

Mabel Tanaka è una giovane amante degli animali che da sempre cerca di proteggere la natura.

Il suo luogo preferito è uno stagno abitato da numerose specie animali, un ambiente che ha un valore speciale perché legato ai ricordi della nonna.

Un giorno Mabel scopre che il sindaco **Jerry Generazzo** vuole costruire una grande tangenziale proprio sopra quello spazio naturale. Per liberare l'area, gli animali vengono allontanati utilizzando enormi altoparlanti che producono suoni fastidiosi e insopportabili.

Mabel non accetta che quel luogo venga distrutto e decide di cercare una soluzione.

Durante la sua battaglia incontra la **dottoressa Sam**, una scienziata che ha creato particolari robot dalle sembianze animali, nei quali è possibile trasferire la coscienza umana.

Mabel può così entrare nel mondo degli animali assumendo le sembianze di un castoro.

Questa esperienza le permette di vedere la natura da un punto di vista completamente nuovo. Incontra nuovi amici, scopre l'importanza della collaborazione e comprende che ogni animale svolge un ruolo nell'equilibrio dell'ambiente.

Per salvare lo stagno Mabel dovrà quindi imparare che **non basta avere ragione: bisogna trovare il modo di collaborare con gli altri e trasformare una convinzione personale in un'azione condivisa**.

3. LE TEMATICHE PRINCIPALI

La natura come casa

Lo stagno non è soltanto un luogo fisico: è una vera e propria **casa naturale** per molte specie.

Il film permette ai bambini di comprendere che un bosco, uno stagno, un prato o un fiume sono ambienti nei quali convivono molti esseri viventi.

Gli animali

Gli animali sono protagonisti della storia e permettono di riflettere sui loro bisogni, sui loro comportamenti e sul rapporto che gli esseri umani instaurano con loro.

La tutela dell'ambiente

La costruzione della strada mostra come le attività umane possano modificare o distruggere gli habitat naturali. Il film introduce così, in maniera adatta ai bambini, il concetto di **protezione dell'ambiente**.

Collaborazione

Mabel inizialmente affronta il problema quasi da sola. Progressivamente scopre che la collaborazione rende possibile ciò che individualmente sembra impossibile.

Coraggio

La protagonista non smette di difendere ciò in cui crede anche quando si sente sola o pensa di non essere abbastanza forte.

Empatia

Entrando nel mondo animale, Mabel impara a osservare la realtà da un punto di vista diverso dal proprio. È un'occasione per parlare di empatia: **come cambia il nostro comportamento quando proviamo a metterci nei panni di qualcun altro?**

Scienza e tecnologia

La dottoressa Sam introduce il tema delle STEM e dell'uso della tecnologia per conoscere la natura. Il film permette di proporre una visione positiva della scienza come strumento di curiosità, scoperta e ricerca di soluzioni.

4. PERCHÉ VEDERE QUESTO FILM CON LA CLASSE

Jumpers è particolarmente adatto alla scuola primaria perché affronta temi importanti attraverso una storia divertente, fantastica e facilmente comprensibile.

La vicenda permette di partire dalla domanda:

"Che cosa succederebbe se la nostra casa venisse distrutta?"

Da questa domanda si può arrivare progressivamente a comprendere che anche gli animali hanno una casa: il loro habitat.

Il film può aiutare i bambini a:

- osservare con maggiore attenzione la natura;
- conoscere il valore degli ecosistemi;
- sviluppare rispetto verso gli animali;
- comprendere il significato di habitat;
- riflettere sulle conseguenze delle azioni umane;
- riconoscere l'importanza della collaborazione;
- valorizzare il coraggio di esprimere le proprie idee;
- comprendere che anche i bambini possono contribuire al cambiamento.

Per le classi più piccole il percorso può concentrarsi su **animali, natura, amicizia e rispetto**.

Per le classi quarte, quinte e prima media può invece svilupparsi verso **ambiente, biodiversità, responsabilità e cittadinanza attiva**.

5. LO SGUARDO DEL REGISTA

Daniel Chong costruisce il racconto attraverso l'avventura e l'umorismo, permettendo ai bambini di avvicinarsi a questioni ambientali senza trasformare il film in una semplice lezione sulla natura.

Il punto di vista della protagonista è fondamentale: Mabel è una giovane persona che osserva un problema, si pone delle domande e decide di intervenire.

La trasformazione nel castoro rappresenta il cuore fantastico della storia. Mabel può così entrare nel mondo animale e sperimentare una prospettiva diversa dalla propria.

Questo elemento permette di lavorare con i bambini sul concetto di **cambio di punto di vista**:

"Come vedrei il mondo se fossi un animale?"

La regia valorizza inoltre il gruppo e la collaborazione. Mabel comprende progressivamente che nessuno può affrontare da solo problemi complessi.

Anche le figure femminili hanno un ruolo importante: la nonna, Mabel, la dottoressa Sam e altre protagoniste mostrano modelli di donne competenti, autonome, curiose e capaci di prendere decisioni.

Il film trasmette quindi un messaggio particolarmente significativo per le nuove generazioni: **avere una voce, usarla e unirla a quella degli altri può contribuire a cambiare le cose**.

6. IL METODO EXPERIA – DALL'ESPERIENZA ALL'APPRENDIMENTO

Il **Metodo Experia** considera il film non come semplice momento di intrattenimento, ma come **esperienza da vivere, elaborare e trasformare in apprendimento**.

Con *Jumpers* il percorso può svilupparsi attraverso quattro momenti.

1. VIVERE

Il bambino entra nella storia attraverso l'avventura di Mabel, la trasformazione nel castoro e l'incontro con gli animali.

La visione permette di suscitare curiosità, meraviglia, divertimento e partecipazione.

2. SENTIRE

Dopo la visione si lavora sulle emozioni:

- Cosa prova Mabel?
- Quando è felice?
- Quando ha paura?
- Quando si sente sola?
- Quando trova il coraggio?
- Come si sente quando gli altri decidono di aiutarla?

Il bambino impara a riconoscere e nominare le proprie emozioni e quelle degli altri.

3. CAPIRE

L'esperienza viene collegata alla conoscenza.

Si introducono, in modo adeguato all'età:

- habitat;
- ecosistema;
- biodiversità;
- animali e loro bisogni;
- rispetto della natura;
- conseguenze delle azioni umane.

4. AGIRE

L'ultimo passaggio trasforma l'apprendimento in una piccola esperienza concreta.

La classe può chiedersi:

"Che cosa possiamo fare noi per proteggere un piccolo pezzo di natura?"

Da qui possono nascere un progetto, un cartellone, una campagna di sensibilizzazione, una raccolta di idee o una piccola azione concreta nella scuola.

7. OBIETTIVI FORMATIVI

Il percorso didattico mira a trasformare la visione del film in un'esperienza di conoscenza, consapevolezza e partecipazione, adeguata agli alunni della scuola primaria e della classe prima della scuola secondaria di I grado.

Obiettivi educativi

- sviluppare il rispetto per gli animali e per gli ambienti naturali;
- comprendere il valore della natura come bene comune;
- riconoscere l'importanza della collaborazione;
- sviluppare empatia verso esseri viventi diversi dall'uomo;
- incoraggiare il coraggio di esprimere le proprie idee;
- comprendere che anche le azioni dei singoli possono contribuire a un cambiamento positivo;
- rafforzare il senso di responsabilità verso l'ambiente.

Obiettivi cognitivi

- conoscere il significato di habitat ed ecosistema;
- riconoscere alcune relazioni tra animali e ambiente;
- comprendere le conseguenze della trasformazione di un ambiente naturale;
- distinguere bisogni degli animali e bisogni degli esseri umani;
- osservare il rapporto tra tecnologia, ricerca scientifica e conoscenza della natura.

8. COMPETENZE TRASVERSALI

Il percorso Experia permette di lavorare contemporaneamente su:

Ascolto e comunicazione

Saper ascoltare una storia e intervenire rispettando i turni di parola.

Pensiero critico

Chiedersi se una scelta sia giusta, quali conseguenze possa avere e quali alternative siano possibili.

Problem solving

Individuare soluzioni per proteggere lo stagno e gli animali.

Empatia

Provare a osservare una situazione dal punto di vista di un altro essere vivente.

Creatività

Inventare storie, disegni, slogan e proposte per difendere l'ambiente.

Collaborazione

Lavorare in gruppo per raggiungere un obiettivo comune.

Responsabilità

Comprendere che le proprie azioni hanno conseguenze sugli altri e sull'ambiente.

Consapevolezza digitale e mediale

Per le classi più grandi, riflettere sul modo in cui cinema, immagini e animazione possono comunicare messaggi ambientali.

9. IL VALORE EDUCATIVO DELL'OPERA

Il principale valore educativo di *Jumpers* sta nella capacità di affrontare questioni complesse attraverso una narrazione accessibile ai bambini. Il film non presenta la tutela ambientale come una serie di regole da imparare, ma come una storia nella quale il bambino può identificarsi. Mabel è giovane, appassionata e determinata, ma non è invincibile. Anche lei conosce la paura di non riuscire a cambiare le cose.

Questo aspetto è particolarmente importante perché molti bambini e ragazzi possono sperimentare una sensazione simile di fronte ai grandi problemi ambientali.

Il film propone quindi un messaggio di speranza:

Non è necessario essere grandi o potenti per iniziare a fare la differenza.

La forza di Mabel, però, non consiste soltanto nella sua determinazione individuale. La protagonista scopre progressivamente il valore dell'amicizia, dell'ascolto e della collaborazione.

La tutela dell'ambiente diventa così anche un'educazione alla cittadinanza attiva.

10. PERCORSO DIDATTICO

PRIMA DELLA VISIONE

Attivazione

L'insegnante mostra un'immagine di uno stagno o di un piccolo ambiente naturale e chiede:

- Chi vive in questo luogo?
- Che cosa serve agli animali per vivere?
- Che cosa succederebbe se venisse costruita una strada?
- Gli animali possono "perdere la casa"?

Il mio luogo del cuore

Ogni alunno disegna un luogo naturale che conosce e a cui è affezionato.

Sotto il disegno completa:

«Questo luogo è importante per me perché...»

DURANTE LA VISIONE

Gli alunni devono individuare:

UN PERSONAGGIO

Chi cambia maggiormente durante la storia?

UN ANIMALE

Quale animale ti ha colpito di più?

UN LUOGO

Che cosa rende importante lo stagno?

UN CONFLITTO

Qual è il problema principale?

UNA SCELTA

Quale scelta di Mabel ti ha colpito?

UN MESSAGGIO

Quale frase o idea porteresti con te dopo il film?

DOPO LA VISIONE

Si ricostruisce collettivamente la storia attraverso tre momenti:

PRIMA

Lo stagno è un luogo vivo e condiviso.

DURANTE

L'intervento umano mette in pericolo l'ambiente.

DOPO

Mabel comprende che per proteggere la natura servono conoscenza, collaborazione e responsabilità.

Gli alunni possono poi completare:

«Prima di vedere il film pensavo che...»

«Dopo aver visto il film ho capito che...»

11. SPUNTI DI RIFLESSIONE E DISCUSSIONE

AMBIENTE

1. Perché lo stagno è importante per gli animali?
2. Che cosa succede quando viene distrutto il loro habitat?
3. Anche gli esseri umani hanno bisogno della natura?
4. Quale ambiente naturale conosci e vorresti proteggere?

ANIMALI

5. Gli animali hanno bisogno soltanto di cibo e acqua?
6. Che cosa significa rispettare un animale?
7. Come cambierebbe il nostro modo di comportarci se potessimo vedere il mondo dal suo punto di vista?

MABEL

8. Perché Mabel decide di intervenire?
9. Ha paura di non riuscire a cambiare le cose?
10. È possibile fare la differenza anche quando si è giovani?
11. È meglio combattere da soli o chiedere aiuto?

SCIENZA E TECNOLOGIA

12. La tecnologia della dottoressa Sam è positiva o pericolosa?
13. La scienza deve avere dei limiti?
14. Quali invenzioni potrebbero aiutare davvero il pianeta?

CITTADINANZA

15. Chi dovrebbe decidere come utilizzare un territorio?
16. È più importante costruire una nuova strada o proteggere un ambiente naturale?
17. Che cosa significa essere cittadini responsabili?

PER LE CLASSI PIÙ GRANDI

18. Il film presenta un conflitto tra sviluppo economico e tutela ambientale: è sempre necessario scegliere uno dei due?
 19. Chi ha più responsabilità nella tutela dell'ambiente: cittadini, aziende o istituzioni?
 20. Perché spesso i giovani sentono di avere poca voce nelle decisioni che riguardano il loro futuro?
-

12. DEBATE

TEMA CENTRALE

«È giusto rinunciare a un progetto utile agli esseri umani per proteggere un ambiente naturale?»

La classe viene divisa in due gruppi:

SQUADRA A – FAVOREVOLE

Difende la necessità di costruire la strada.

SQUADRA B – CONTRARIA

Difende la conservazione dello stagno.

Gli alunni dovranno utilizzare argomenti tratti dal film, non soltanto opinioni personali.

Per la primaria

«Gli animali hanno diritto a conservare la loro casa.»

Ogni bambino deve portare un argomento e un esempio.

Regole Experia del Debate

1. Ascoltare.
2. Non interrompere.
3. Esprimere la propria opinione con rispetto.
4. Portare almeno un esempio.
5. Rispondere alle idee, non alle persone.
6. Essere disponibili a cambiare idea.

Riflessione finale

Al termine del confronto ogni alunno completa:

«La mia opinione all'inizio era...»

«Dopo aver ascoltato gli altri...»

13. LABORATORI E ATTIVITÀ

1. ADOTTA UN HABITAT

Ogni gruppo sceglie un ambiente naturale e realizza una scheda:

- dove si trova;
 - quali animali vivono lì;
 - quali piante sono presenti;
 - quali minacce deve affrontare;
 - come possiamo proteggerlo.
-

2. IL NOSTRO STAGNO

La classe costruisce un grande elaborato collettivo dello stagno di Mabel.

Ogni alunno aggiunge:

- un animale;
- una pianta;
- una regola per proteggere l'ambiente.

Il cartellone può diventare una “Carta dello stagno”.

3. SE FOSSI UN ANIMALE...

Ogni bambino sceglie un animale e scrive:

«Se fossi un/una _____, vorrei che gli esseri umani sapessero che...»

4. LA VOCE DI MABEL

Creare una piccola campagna di sensibilizzazione:

Slogan + disegno + messaggio

Esempi:

«La natura non è un ostacolo: è casa.»

«Proteggere un habitat significa proteggere la vita.»

5. SCIENZA: INVENZIONE O RESPONSABILITÀ?

Gli studenti inventano una tecnologia fantastica capace di aiutare un animale o un ambiente.

Poi rispondono a tre domande:

- A cosa serve?
 - Quali vantaggi porta?
 - Quali rischi potrebbe avere?
-

6. IL NOSTRO IMPEGNO

Come conclusione del percorso Experia, la classe individua un'azione concreta da realizzare nella scuola:

- ridurre gli sprechi;
- curare uno spazio verde;
- creare una piccola area per gli insetti;
- realizzare cartelli per il rispetto degli ambienti;
- organizzare una giornata dedicata alla natura.

COMPITO AUTENTICO FINALE

Ogni gruppo presenta il proprio progetto con il titolo:

«SE VOGLIAMO CAMBIARE IL MONDO, COMINCIAMO DA QUI»