

Plazaforum studenti plus — da spettatori a protagonisti
2026/2027

Cinema Plaza

Via kerbaker, 85 — 80129 Napoli



TOY STORY 5

Giocare, crescere, stare insieme: un percorso tra immaginazione, amicizia e tecnologia

Regia: Andrew Stanton, McKenna Harris

Genere: Animazione

Durata: 102 minuti

TARGET DI RIFERIMENTO

Scuola primaria – tutte le classi

Scuola secondaria di I grado – classe prima

Il percorso è particolarmente adatto per lavorare su **gioco, amicizia, crescita, immaginazione, relazione, uso consapevole della tecnologia e appartenenza al gruppo**.

1. PRESENTAZIONE DEL FILM

Toy Story 5 porta nuovamente al centro dell'universo Pixar Woody, Buzz, Jessie e gli altri giocattoli, ma introduce un tema profondamente contemporaneo: **il rapporto tra bambini, gioco reale e tecnologia**.

Bonnie riceve un tablet e Jessie teme che il nuovo dispositivo possa allontanarla dal gioco con i giocattoli.

La tecnologia sembra infatti occupare sempre più spazio nella vita dei bambini, mettendo in discussione il tempo dedicato al gioco concreto e alla relazione con gli altri.

Il film, però, non propone una semplice contrapposizione tra “tecnologia cattiva” e “gioco buono”.

Il vero tema diventa:

Come utilizziamo la tecnologia e cosa rischiamo di perdere quando il mondo virtuale sostituisce completamente l'esperienza reale?

2. SINOSI

Jessie teme di essere abbandonata da Bonnie, proprio come in passato era accaduto con altri bambini importanti per lei.

La situazione cambia quando Bonnie riceve un tablet.

I giocattoli percepiscono la tecnologia come una possibile minaccia perché rischia di sottrarre ai bambini tempo, attenzione e desiderio di giocare insieme nella realtà. Jessie chiede quindi aiuto a Woody, Buzz e agli altri amici.

Nel frattempo compaiono nuovi personaggi e una serie di nuovi conflitti.

La storia porta i protagonisti a confrontarsi con **abbandono, solitudine, amicizia, appartenenza, crescita e trasformazione**.

Il film amplia così il tema tradizionale della saga: cosa accade quando il bambino cresce e cambia il proprio rapporto con i giocattoli?

In *Toy Story 5* a questa domanda se ne aggiunge una nuova:

Cosa succede quando il gioco reale viene progressivamente sostituito dall'esperienza digitale?

3. LE TEMATICHE PRINCIPALI

IL VALORE DEL GIOCO

Il gioco concreto permette ai bambini di:

- immaginare
- inventare storie
- costruire mondi
- collaborare

- negoziare regole
- affrontare problemi
- stare fisicamente insieme

Il film sottolinea che i giocattoli tradizionali richiedono uno **sforzo di immaginazione** e possono aiutare i bambini a interpretare e comprendere il mondo.

TECNOLOGIA

Il tablet diventa il simbolo di una trasformazione del modo di giocare.

Il film non demonizza necessariamente la tecnologia: la questione fondamentale riguarda **l'uso che se ne fa**. Anche i dispositivi tecnologici possono diventare parte della storia e persino alleati dei giocattoli.

AMICIZIA

L'amicizia rappresenta uno dei nuclei fondamentali della saga.

Il film richiama il valore dello stare insieme e della condivisione dello spazio del gioco.

PAURA DELL'ABBANDONO

Jessie teme di essere nuovamente lasciata da una bambina che ama.

La paura dell'abbandono permette di affrontare con i bambini emozioni come:

- paura
- tristezza
- solitudine
- nostalgia
- bisogno di essere importanti per qualcuno.

Il film collega esplicitamente la crescita dei bambini alla paura dei giocattoli di essere messi da parte.

CRESCITA

Crescere significa anche cambiare.

Cambiano:

- interessi
- giochi
- amicizie
- strumenti
- bisogni

Il film invita a riflettere su come affrontare questi cambiamenti senza perdere ciò che conta davvero.

4. PERCHÉ VEDERE QUESTO FILM CON LA CLASSE

Toy Story 5 è particolarmente efficace in ambito scolastico perché parte da un'esperienza quotidiana dei bambini — **giocare e usare dispositivi digitali** — per arrivare a questioni più ampie.

Permette di discutere:

- quanto tempo dedichiamo agli schermi
- cosa significa giocare insieme
- che differenza c'è tra amicizia reale e relazione virtuale
- cosa significa sentirsi esclusi
- perché abbiamo bisogno degli altri
- come affrontiamo la crescita
- cosa significa usare consapevolmente la tecnologia

Il film sottolinea che essere “connessi” non significa soltanto essere collegati virtualmente: la connessione più profonda nasce dal **contatto umano**.

DOMANDA-GUIDA

“La tecnologia ci avvicina sempre agli altri oppure qualche volta può allontanarci?”

5. LO SGUARDO DEI REGISTI

Il quinto capitolo è diretto da **Andrew Stanton e McKenna Harris**.

Stanton è già legato alla storia Pixar e alla saga di *Toy Story*; il film mantiene i tratti fondamentali dei personaggi e della serie, aggiornandoli però ai cambiamenti della contemporaneità.

La scelta narrativa più interessante è proprio quella di utilizzare i giocattoli per parlare di un problema molto umano.

I giocattoli provano:

- paura
- nostalgia
- desiderio di appartenenza
- bisogno di essere amati
- timore di essere dimenticati

La tecnologia, invece di essere semplicemente il “nemico”, viene inserita all'interno dello stesso processo di trasformazione.

Il film suggerisce così che **ogni innovazione può modificare le nostre abitudini, ma ciò che conta è il modo in cui scegliamo di utilizzarla.**

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

Il percorso utilizza il **Metodo Experia** per trasformare la visione cinematografica in un'esperienza attiva.

IL CICLO

ESPERIENZA

Vedere il film.

EMOZIONE

Riconoscere ciò che la storia fa provare.

OSSERVAZIONE

Individuare comportamenti, relazioni e conflitti.

RIFLESSIONE

Chiedersi cosa significa giocare, crescere e stare insieme.

CONFRONTO

Ascoltare le opinioni dei compagni.

RIELABORAZIONE

Disegnare, scrivere, discutere, costruire.

APPRENDIMENTO

Comprendere il rapporto tra esperienza reale e digitale.

AZIONE

Sperimentare modalità più consapevoli di utilizzo della tecnologia.

DOMANDA EXPERIA

“Dopo aver visto il film, cosa posso cambiare concretamente nel mio modo di giocare e stare con gli altri?”

7. OBIETTIVI FORMATIVI

Il percorso mira a sviluppare la capacità di:

- riconoscere le proprie emozioni;
 - comprendere il punto di vista degli altri;
 - riflettere sul valore dell'amicizia;
 - riconoscere il bisogno di appartenenza;
 - comprendere il valore del gioco condiviso;
 - riflettere sull'uso della tecnologia;
 - distinguere uso consapevole e uso passivo dei dispositivi;
 - sviluppare capacità di ascolto;
 - argomentare una propria opinione;
 - collaborare con i compagni;
 - affrontare il cambiamento;
 - sviluppare consapevolezza delle proprie abitudini.
-

8. CONOSCENZE

Gli alunni potranno acquisire e consolidare conoscenze relative a:

IL GIOCO

- gioco individuale e gioco condiviso;
- fantasia e creatività;
- regole;
- collaborazione.

LE RELAZIONI

- amicizia;
- appartenenza;
- esclusione;
- solitudine;
- fiducia.

TECNOLOGIA

- dispositivi digitali;
- utilizzo degli schermi;
- opportunità e rischi;
- differenza tra esperienza virtuale e reale.

CRESCITA

- cambiamento;
 - autonomia;
 - nuove passioni;
 - trasformazione delle relazioni.
-

9. COMPETENZE

COMPETENZA LINGUISTICA

L'alunno sa:

- raccontare ciò che ha visto;
- descrivere un personaggio;
- esprimere un'opinione;
- motivare una scelta;
- ascoltare un punto di vista diverso.

COMPETENZA DIGITALE

L'alunno riflette:

- sul proprio rapporto con gli schermi;
- sull'utilizzo responsabile della tecnologia;
- sull'importanza di alternare esperienza digitale ed esperienza reale.

COMPETENZA SOCIALE

L'alunno:

- collabora;
 - rispetta le regole;
 - ascolta;
 - riconosce le emozioni altrui;
 - comprende il valore della relazione.
-

10. COMPETENZE TRASVERSALI

Il percorso sviluppa:

AUTOCONSAPEVOLEZZA

Riconoscere le proprie emozioni e abitudini.

PENSIERO CRITICO

Non accettare automaticamente l'idea che la tecnologia sia sempre positiva o sempre negativa.

CREATIVITÀ

Inventare giochi, storie e soluzioni.

COLLABORAZIONE

Costruire attività insieme.

COMUNICAZIONE

Esprimere idee e ascoltare quelle degli altri.

RESPONSABILITÀ

Comprendere che ogni scelta tecnologica ha conseguenze sul proprio tempo e sulle proprie relazioni.

11. IL VALORE EDUCATIVO DELL'OPERA

Il valore educativo di *Toy Story 5* sta nella possibilità di utilizzare una storia conosciuta e accessibile per affrontare una questione contemporanea.

Il film non propone semplicemente:

giocattoli = bene

tecnologia = male

La questione è più complessa.

La tecnologia può essere uno strumento utile, ma può diventare problematica quando sostituisce completamente:

- il gioco;
- il movimento;
- la creatività;
- il dialogo;
- il contatto umano;
- la condivisione dello spazio.

Il film evidenzia infatti che il problema non sono necessariamente gli strumenti, ma **il modo in cui vengono utilizzati**.

12. PERCORSO DIDATTICO E SPUNTI DI RIFLESSIONE

PRIMA DELLA VISIONE

ATTIVITÀ – “CON COSA GIOCO?”

Alla lavagna creare due colonne:

GIOCHI REALI | GIOCHI DIGITALI

Gli alunni inseriscono esempi.

Poi discutono:

Quali differenze notiamo?

ATTIVITÀ – “UNA GIORNATA SENZA SCHERMI”

Domanda:

“Come passeresti una giornata senza tablet, smartphone, videogiochi o televisione?”

Per la primaria:

- disegno;
- fumetto;
- elenco di attività.

Per la prima media:

- breve testo argomentativo.
-

DURANTE LA VISIONE

Gli alunni osservano:

- il comportamento di Jessie;
 - il rapporto tra Jessie e Bonnie;
 - il tablet;
 - le reazioni degli altri giocattoli;
 - le situazioni di esclusione;
 - le amicizie;
 - il rapporto tra gioco reale e tecnologia;
 - i momenti nei quali i personaggi collaborano.
-

DOPO LA VISIONE

SPUNTI DI RIFLESSIONE

1. Perché Jessie ha paura di essere abbandonata?
 2. Perché la crescita di Bonnie rappresenta un cambiamento per i giocattoli?
 3. Il tablet è davvero il “nemico” del film?
 4. Qual è la differenza tra giocare da soli e giocare insieme?
 5. Cosa possiamo fare con gli amici che non possiamo fare nello stesso modo attraverso uno schermo?
 6. La tecnologia ci permette sempre di essere più vicini?
 7. Perché essere connessi virtualmente non significa necessariamente essere in relazione?
 8. Come ci sentiamo quando veniamo esclusi da un gioco?
 9. Cosa significa crescere?
 10. È possibile cambiare senza perdere le persone e le cose a cui vogliamo bene?
-

13. INQUADRAMENTO PEDAGOGICO, COLLEGAMENTI, DEBATE E COMPITO AUTENTICO

INQUADRAMENTO PEDAGOGICO

Il film può essere letto attraverso una pedagogia dell'**esperienza e della relazione**.

Il gioco non è soltanto divertimento: è uno spazio nel quale il bambino sperimenta il mondo, costruisce relazioni, sviluppa immaginazione e impara a confrontarsi con gli altri.

Toy Story 5 permette inoltre di affrontare una delle sfide educative contemporanee: accompagnare bambini e ragazzi nella costruzione di un rapporto equilibrato con la tecnologia.

L'obiettivo non è eliminare gli strumenti digitali, ma sviluppare **consapevolezza, scelta e responsabilità**.

COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI

ITALIANO

Scrivere:

“Se Jessie potesse parlare con Bonnie, cosa le direbbe?”

ARTE E IMMAGINE

Progettare:

“Il giocattolo che vorrei inventare.”

L'alunno deve disegnare il giocattolo e spiegare:

- come funziona
 - con chi si può giocare
 - quale storia permette di inventare
-

TECNOLOGIA

Realizzare una tabella:

Tecnologia mi aiuta quando... Tecnologia mi distrae quando...

EDUCAZIONE MOTORIA

Creare un gioco di squadra senza utilizzare dispositivi digitali.

Al termine:

“Cosa abbiamo imparato giocando insieme?”

EDUCAZIONE CIVICA

Riflettere su:

- rispetto;
 - inclusione;
 - esclusione;
 - responsabilità;
 - uso consapevole degli strumenti digitali.
-

ESSERE CONNESSI

Tecnologia, amicizia e relazioni

LA NOSTRA SFIDA

La tecnologia fa parte della nostra vita: ci permette di comunicare, giocare, cercare informazioni e conoscere persone e realtà nuove.

Ma c'è una domanda importante:

La tecnologia migliora sempre il modo in cui i ragazzi stanno insieme?

Per scoprirlo, lavoreremo insieme, ascolteremo opinioni diverse, discuteremo e proveremo a capire quando la tecnologia ci avvicina e quando, invece, può allontanarci.

DEBATE – DUE PUNTI DI VISTA

La classe si divide in due squadre.

SQUADRA A – FAVOREVOLE

“La tecnologia migliora sempre il modo in cui i ragazzi stanno insieme.”

La squadra A può sostenere, per esempio, che la tecnologia:

- permette di comunicare anche a distanza
- facilita la condivisione di foto, idee, informazioni e contenuti
- permette di conoscere persone, culture e contenuti nuovi
- offre nuove possibilità di gioco e di collaborazione

SQUADRA B – CONTRARIA

La squadra B può sostenere, per esempio, che la tecnologia:

- può far diminuire il tempo trascorso insieme di persona
- può sostituire esperienze concrete, come giocare all'aperto o parlare faccia a faccia
- può far sentire alcune persone escluse o isolate
- può rendere alcune relazioni più superficiali

LA REGOLA EXPERIA

Durante il debate non dobbiamo cercare soltanto di avere ragione.

Dobbiamo imparare ad ascoltare.

Per questo ogni squadra dovrà riconoscere **almeno un'idea valida sostenuta dall'altra squadra.**

Perché ascoltare un'opinione diversa dalla nostra significa imparare a pensare meglio.

LABORATORIO EXPERIA

“LA DIGA DEL MIO TEMPO”

Ora osserviamo come utilizziamo il nostro tempo.

Riceverai un foglio diviso in quattro parti.

1. IL MIO TEMPO

Prova a capire quanto tempo dedichi durante una normale giornata o settimana a:

- scuola
- gioco
- amici
- famiglia
- sport
- dispositivi digitali.

Non devi scrivere quello che “dovresti” fare.

Scrivi quello che fai davvero.

2. COSA MI FA STARE BENE?

Quali sono le attività che ti fanno sentire bene?

Può essere giocare con gli amici, fare sport, parlare con qualcuno, leggere, ascoltare musica, stare con la famiglia o utilizzare un dispositivo.

Scegli le attività che ti fanno stare meglio e spiega perché.

3. COSA VORREI CAMBIARE?

Osserva le tue abitudini.

C'è qualcosa che vorresti modificare?

Può essere, per esempio:

- usare meno il telefono
- trascorrere più tempo con gli amici
- giocare di più all'aperto
- dedicare più tempo allo sport
- trovare più tempo per la famiglia

4. IL MIO IMPEGNO

Adesso scegli **una piccola azione concreta**.

Completa la frase:

“Da questa settimana scelgo di...”

Non deve essere un grande cambiamento.

Una piccola scelta può essere l'inizio di una nuova abitudine.

LA DOMANDA FINALE

Abbiamo discusso, ascoltato opinioni diverse, osservato le nostre abitudini.

Ora fermiamoci a riflettere.

“Essere connessi significa avere sempre uno schermo acceso oppure significa sentirsi davvero vicini a qualcuno?”