



ATTIVITA' DIDATTICHE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE TRASVERSALI

KIT DI STRUMENTI COMPLETO PER GLI INSEGNANTI

Autori

Flavio BACCI, Malisse BRAM, Anja DECOSTER, Tibor DŐRI, Dr. Katalin KULMAN, Dr. Miklós LEHMANN, Crystal-Jade LERIOS, Dr. Enikő TANKÓ, Dr. Imre TÓDOR

Redattore

Anja DECOSTER, Malisse BRAM, Dr. Katalin KULMAN, Tibor DŐRI

Ringraziamenti

Desideriamo esprimere il nostro sincero apprezzamento agli insegnanti pilota coinvolti nella fase di sviluppo e sperimentazione degli strumenti di apprendimento attivo per il loro eccezionale contributo professionale allo sviluppo, alla sperimentazione e alla valutazione degli strumenti per lo sviluppo delle competenze di vita e socio-emotive dei bambini di età compresa tra i 6 e i 10 anni.

Redattore tecnico

Leila SZABÓ, Norbert SZABÓ

Editore

Pubblicato da Fondazione Patrizio Paoletti 2026.

Dichiarazione di non responsabilità

Questo lavoro è stato realizzato nell'ambito del progetto **Skills of Tomorrow for Children of Present: Complex Future-Skill Development with the Synergy of Learning Activities, Game-Based Learning, and STEAM**. Il progetto è finanziato dall'Unione europea. (Numero dell'accordo di sovvenzione: 2023-1-HU01-KA220-SCH-000154457).

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni e i punti di vista espressi sono tuttavia esclusivamente quelle degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione europea o dell'Agenzia Tempus Public Foundation. Né l'Unione europea né Tempus Public Foundation possono essere ritenute responsabili per tali contenuti.

Tutti i membri del consorzio SPIRIT si impegnano inoltre a pubblicare informazioni accurate e aggiornate e prestano la massima attenzione a tal fine. Tuttavia, i membri del consorzio SPIRIT non si assumono alcuna responsabilità per eventuali inesattezze o omissioni, né si assumono alcuna responsabilità per eventuali perdite o danni diretti, indiretti, speciali, consequenziali o di altro tipo derivanti dall'uso di queste informazioni.

Copyright

© 2026 SPIRIT

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International.



Indice

1. INTRODUZIONE	5
2. ATTIVITÀ DIDATTICHE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	6
3. LA CASSETTA DEGLI ATTREZZI - ATTIVITÀ PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	11
3.1 Consapevolezza emotiva, regolazione e comunicazione	12
3.1.1 Specchio emotivo (Think-Pair-Share).....	12
3.1.2. Percorso emotivo (all'aperto)	15
3.1.3. Stazioni sulla regolazione delle emozioni	19
3.1.4. Il mio diario delle emozioni	23
3.1.5. Percorso di respirazione consapevole	27
3.2 Creatività	31
3.2.1 Lettura anticipatoria	31
3.2.2 Sfida della scatola misteriosa	35
3.2.3 Scompaio	40
3.2.4 Anelli di cipolla	44
3.2.5 Invenzioni meravigliose	48
3.3 Risoluzione dei problemi.....	51
3.3.1 Design thinking	51
3.3.2 I sei cappelli pensanti	59
3.3.3 Concetti scientifici in movimento	67
3.3.4 Prossimi passi	71
3.3.5 Chi sono?	75
3.4 Pensiero critico	79
3.4.1 Riflessione sul dilemma	79
3.4.2 Classificazione	82
3.4.3 Domanda aperta.....	88
3.4.4 Abbinamento intelligente	95
3.4.5 Vero o falso? Non mi fregghi!.....	99
3.5 la resilienza	104
3.5.1 Pesca	104
3.5.2 Mangia-tristezza	109
3.5.3 Dì e mostra	114
3.5.4 Disegno di gruppo	120
3.5.5 Albero della gentilezza	126

3.6	Flessibilità.....	131
3.6.1	Cubo delle sfide.....	131
3.6.2	Abracadabra – Magia degli oggetti	136
3.6.3	Istruzioni segrete	141
3.6.4	Scrivere una voce per l'enciclopedia.....	147
3.6.5	Flipbook	151
3.7	Curiosità, senso di meraviglia e apertura	156
3.7.1	Avventure nel tempo e nello spazio.....	156
3.7.2	Arte ispirata alla natura	160
3.7.3	Esplorazione dei suoni	165
3.7.4	Io l'ho fatto, chi altro?	170
3.7.5	Mix and Match (Mash-up)	174
3.8	Empatia	179
3.8.1	Cerchio delle storie di empatia	179
3.8.2	Percorso di gioco di ruolo sull'empatia (all'aperto)	183
3.8.3	Empatia: Pensa-Accoppia-Condividi (Think-pair-share).....	187
3.8.4	Empatia attraverso la letteratura	191
3.8.5	“Walk in My Shoes” – Un adattamento del metodo Think-Pair-Share per lo sviluppo dell'empatia	194
3.9	Valorizzare le persone e la natura	198
3.9.1	Rotazione tra le stazioni	198
3.9.2	La "palla di neve" in azione	206
3.9.3	Trasformazione della classe	213
3.9.4	Equità nei gruppi di apprendimento cooperativo	219
3.9.5	Dibattito	225
3.10	Connessione	231
3.10.1	Trasformazione della classe.....	231
3.10.2	Mappa concettuale	238
3.10.3	Il metodo Jigsaw (mosaico)	244
3.10.4	La rete del filo	249
3.10.5	Esercizio di stimolo	253

1. INTRODUZIONE

Cari insegnanti!

Questo toolbox è il primo volume di una serie di tre libri di attività del progetto Erasmus+ "SPIRIT - Skills of tomorrow for children of present", che contiene giochi per lo sviluppo di competenze trasversali provenienti da 5 paesi partner del progetto. Le 50 attività didattiche presentate in questo manuale sono state raccolte, adattate, testate e inserite in una **raccolta completa** dai partner del progetto con l'obiettivo specifico di arricchire gli strumenti degli insegnanti della scuola primaria con attività didattiche già testate e collaudate e tecniche di apprendimento attivo che sviluppino tutte le competenze trasversali di cui i bambini della scuola primaria di oggi avranno bisogno tra 15 anni per mantenere il benessere emotivo e sociale.

La selezione e la verifica delle attività didattiche sono state condotte da 40 insegnanti della scuola primaria provenienti dai 5 paesi partner e da quasi 1200 alunni delle 40 classi da loro seguite. Le voci presenti in questo manuale sono state raggruppate in base alle competenze da sviluppare. Pertanto, per ciascuna competenza SPIRIT, proponiamo 5-5 attività didattiche che sviluppino quella particolare competenza in modo complesso insieme alle altre competenze SPIRIT. Abbiamo incluso una breve descrizione di ciascuna di esse, insieme a una spiegazione di come la competenza viene sviluppata e di come i risultati di tale sviluppo possono manifestarsi nel comportamento dei bambini. Allo stesso modo, per ciascuna attività didattica, troverete anche alcuni consigli e suggerimenti metodologici per aiutarvi nell'attuazione della lezione.

Questo manuale è stato realizzato grazie alla collaborazione tra alcune delle principali organizzazioni europee attive nel campo dell'istruzione, della formazione iniziale e continua degli insegnanti e della ricerca: Erasmushogeschool Brussel (Belgio), Magyar Digitális Oktatásért Egyesület (MDOE, Ungheria), Fondazione Patrizio Paoletti (Italia), Sapientia Hungarian University of Transylvania (Romania), VitaComm Education (Cipro) e Thinking Skills Development Research Group (Facoltà di Educazione Primaria e Prescolare dell'ELTE) in qualità di partner associato di MDOE

Il libro è disponibile anche online sul portale SPIRIT <https://tomorrowskills4kids.eu/traditional-games/>.

Siamo certi che le attività didattiche proposte e le tecniche di apprendimento attivo porteranno grande soddisfazione sia agli studenti che ai loro insegnanti. Auguriamo a tutti un'esperienza piacevole, un insegnamento sereno e un apprendimento gioioso.

Siamo fermamente convinti che le attività didattiche proposte e le tecniche di apprendimento attivo porteranno grande gioia sia agli studenti che ai loro insegnanti. Auguriamo a tutti divertimento, un insegnamento felice e un apprendimento gioioso.

Il team del progetto SPIRIT - Le competenze di domani per i bambini di oggi

2. ATTIVITÀ DIDATTICHE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

L'approccio delle "attività didattiche" di SPIRIT (secondo l'interpretazione dei partner del progetto) consiste in brevi attività interattive, mirate e integrabili nel programma scolastico – il che significa che possono essere utilizzate in qualsiasi lezione – che coinvolgono gli studenti individualmente, in coppia, in piccoli gruppi o con l'intera classe, e che insegnano attraverso attività basate sull'esperienza e la scoperta condivisa piuttosto che sul trasferimento passivo di conoscenze, sviluppando così le competenze degli studenti. Per gli studenti della fascia d'età 6-10 anni, questo metodo è altamente raccomandato ed estremamente efficace perché la partecipazione attiva crea un ponte tra l'esperienza concreta e la comprensione di concetti che sono ancora astratti per loro, concentrando con successo la loro attenzione, facilmente distratta, sull'argomento della lezione.

Al di là dei collegamenti specifici con le materie, questo metodo sviluppa anche competenze trasversali fondamentali: durante le attività di gruppo, gli studenti si esercitano inconsciamente a prestare attenzione gli uni agli altri, alla comunicazione emotiva, al lavoro di squadra, al pensiero critico e alla risoluzione dei problemi. Possono sviluppare la loro creatività e flessibilità, diventando al contempo più aperti e tolleranti nei confronti dei pensieri e dei valori altrui. Di conseguenza, i bambini non solo comprendono più facilmente il materiale didattico, ma si rafforzano anche la loro empatia e il senso di appartenenza alla comunità, trasformandoli nel lungo periodo in persone sicure di sé, aperte, collaborative e mentalmente ed emotivamente più sane e felici. Inoltre, attività ben progettate forniscono un immediato senso di successo, che nel lungo periodo motiva i bambini della scuola primaria e li rende sicuri di sé e aperti all'apprendimento futuro.

Cosa sono le attività didattiche?

Una lezione è composta da diverse parti, e una di queste è l'attività didattica. Un'attività didattica è una metodologia – una strategia di insegnamento generale, un metodo o un approccio didattico specifico – che coinvolge attivamente gli studenti nel processo di apprendimento. Invece di ascoltare passivamente, gli studenti assumono un ruolo attivo nel proprio apprendimento. In genere sono più motivati e coinvolti quando partecipano attivamente.

Nella letteratura educativa, vengono utilizzati diversi termini per descrivere le attività didattiche, tra cui tecniche di apprendimento, metodi didattici, metodi di insegnamento, forme di lavoro, approcci pedagogici, ecc. Questi termini possono presentare sottili differenze, ma in questo progetto abbiamo scelto di utilizzare il termine "attività didattica".

Un'attività di apprendimento può essere:

- un metodo didattico specifico che è stato sviluppato appositamente (ad esempio lo specchio emotivo).
- oppure un certo "metodo" o "forma di lavoro" che può essere applicato a diversi contenuti didattici durante l'insegnamento di materie come la matematica, le scienze o la storia. Ad esempio, la lettura anticipatoria può essere utilizzata in storia, letteratura, ecc.

Queste attività possono includere attività di gruppo interattive, giochi di ruolo, compiti individuali, attività in coppia, quiz, progetti creativi o persino attività basate sul gioco che integrano i contenuti didattici.

I giochi come attività di apprendimento?

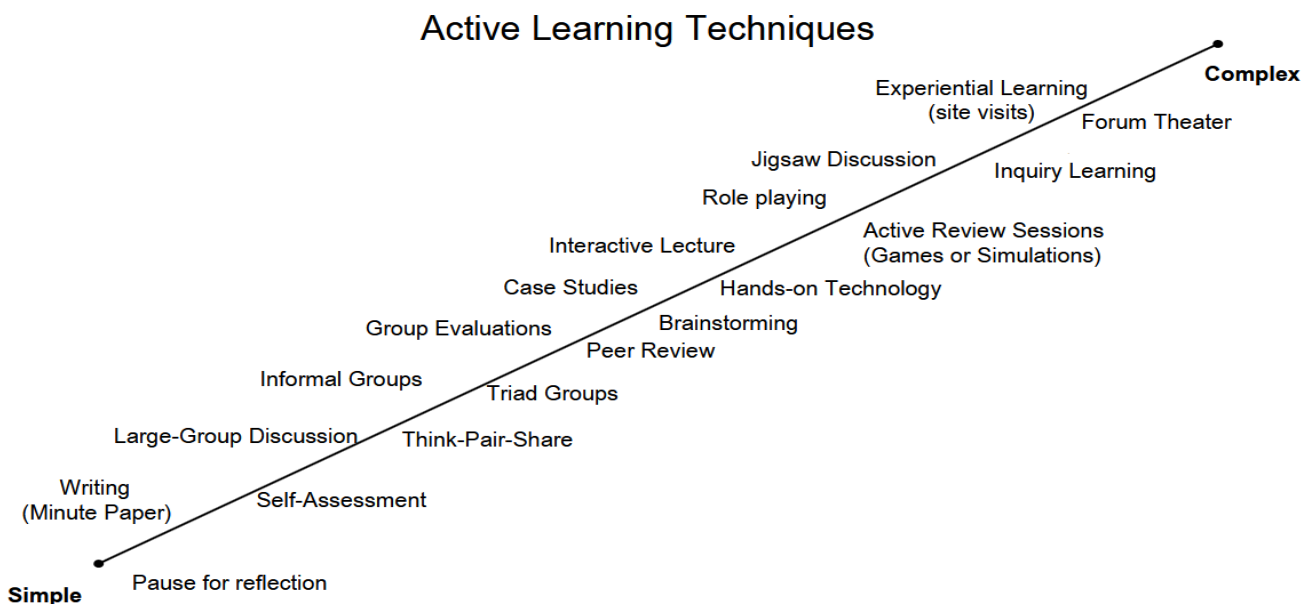
Secondo l'interpretazione dei partner e degli esperti del progetto, se un gioco esistente viene adattato per includere contenuti didattici o delle lezioni vere e proprie, diventa un'attività didattica, poiché viene utilizzato per insegnare una materia specifica. Ad esempio, se si sostituiscono tutti i volti in "Guess Who?" con animali che gli studenti hanno studiato in classe, il gioco non è più solo un intrattenimento, ma supporta attivamente l'apprendimento.

Uso flessibile in tutte le materie

Le attività didattiche contenute in questa raccolta sono descritte in termini generali. In linea di principio, possono essere applicate a diversi tipi di contenuti didattici. Ad esempio, un'attività di "Gallery walk" o "Jigsaw" potrebbe essere utilizzata in qualsiasi lezione. Le 50 attività didattiche incluse in questo toolbox sono state accuratamente selezionate per garantire che, oltre a sviluppare la competenza specifica, supportino questo "uso flessibile tra le materie". La descrizione di ciascuna attività didattica include diversi esempi pratici su come può essere utilizzata in diverse materie. Sono quindi applicabili ai vari contenuti dei programmi scolastici nazionali dei paesi partner.

Utilizzo e inserimento delle attività didattiche in una lezione

Tale attività didattica può far parte di un piano di lezione più ampio che include altre attività didattiche. Di solito fa quindi parte di un insieme più grande. La durata e la complessità di un'attività didattica possono variare notevolmente, spaziando da attività molto semplici della durata di 5-10 minuti (come l'attività "Think-Pair-Share", che in genere richiede dai 5 ai 10 minuti per essere completata) a tecniche molto più complesse che possono richiedere molto più tempo. (Vedi sotto per un'illustrazione semplice e, ovviamente, tutt'altro che completa. Questo spettro ordina le tecniche di apprendimento attivo in base alla complessità e al tempo richiesto in classe.



Fonte: [Chris O'Neal e Tershia Pinder-Grover, Centro per la Ricerca sull'Apprendimento e l'Insegnamento, Università del Michigan](#)

Quando si utilizzano le attività di apprendimento?

Le tecniche di attivazione possono essere utilizzate in qualsiasi fase di una lezione per rendere l'insegnamento e l'apprendimento più interattivi:

- All'inizio della lezione: per introdurre un argomento e valutare le conoscenze pregresse (ad es. il pensiero del dilemma).
- Durante la lezione: per coinvolgere gli studenti e aiutarli a elaborare nuove informazioni (ad esempio, scrivere una voce enciclopedica).
- Alla fine della lezione: per valutare i risultati dell'apprendimento o riassumere i concetti chiave (ad esempio, reinvenzioni meravigliose).

Come scegliere l'attività giusta?

Quando si desidera utilizzare attività didattiche nella propria lezione e si vogliono selezionare quelle che meglio si adattano al contenuto della lezione e alle caratteristiche specifiche dell'età dei propri studenti, è opportuno considerare quanto segue:

1. Inizia dall'obiettivo di apprendimento:
 - Cosa vuoi che gli studenti imparino, esercitino o raggiungano?
 - Come verificherai la loro comprensione?
2. Abbina l'attività all'obiettivo:
 - ad esempio, se l'obiettivo è migliorare il lavoro di squadra, utilizza forme di collaborazione, come la risoluzione di problemi in gruppo o l'apprendimento basato su progetti.
 - Se l'obiettivo è il richiamo delle conoscenze, prendi in considerazione quiz o sessioni di brainstorming.

Lascia sempre che sia il tuo obiettivo di apprendimento a guidare la scelta della tecnica. Inizia tenendo a mente il risultato e seleziona metodi che aiutino gli studenti a raggiungere quell'obiettivo in modo efficace e attivo. Questo manuale completo offre una varietà di attività didattiche pratiche per aiutarti a creare lezioni coinvolgenti, interattive e orientate agli obiettivi per formare competenze trasversali. Adottando attività didattiche stimolanti, puoi trasformare il tuo insegnamento, responsabilizzare i tuoi studenti e prepararli alle sfide del XXI secolo.

Perché la flessibilità è importante?

Le attività didattiche stimolanti possono essere adattate a classi di diverse dimensioni, materie e momenti didattici. Ad esempio:

- In un **contesto di lezione frontale**, strumenti interattivi come quiz o sessioni di domande e risposte possono stimolare un gruppo numeroso.
- In un **gruppo più piccolo**, giochi di ruolo, dibattiti o discussioni consentono un'interazione più profonda e un apprendimento personalizzato.

Questo approccio rende l'insegnamento dinamico e garantisce che gli studenti non apprendano solo i contenuti in modo esplicito, ma anche le competenze necessarie per avere successo nel mondo moderno.

Adattare le attività ai diversi livelli

Ogni attività didattica può essere adattata in termini di difficoltà (principiante – avanzato – esperto) fornendo più o meno supporto o apportando modifiche specifiche.

Vediamo un esempio di come questo si applica, che prendiamo dall'attività di apprendimento "Object Lesson Energiser", descritta in dettaglio nel capitolo 3.10.5 di questo libro:

- **Principianti (6-7 anni):** utilizzare un simbolo molto concreto e ovvio. L'insegnante modella esplicitamente la connessione. Gli studenti ricevono schemi di frasi o spunti prestabiliti, lavorano in coppia o in piccoli gruppi con ruoli assegnati ed eseguono un'azione/impegno semplice e in un unico passaggio. La riflessione è guidata ("Noto che..., farò...") con il supporto di domande sì/no o di riempimento degli spazi vuoti.
- **Studenti avanzati (8-9 anni):** utilizzare un simbolo con un po' più di sfumatura; gli studenti aiutano a generare l'analogia. Piccoli gruppi discutono domande aperte guidate, confrontano idee e scelgono un'azione correlata. L'insegnante fornisce un supporto, ma lascia che i gruppi rivedano o estendano i propri impegni. La riflessione chiede "cosa" e "perché" e include una semplice autovalutazione.
- **Esperti (9-10 anni):** gli studenti selezionano o adattano i propri oggetti simbolici, definiscono autonomamente la connessione, guidano le discussioni tra pari e progettano azioni articolate o di lungo periodo. Il feedback (da parte dei compagni e dell'insegnante) guida l'iterazione. La riflessione è metacognitiva: gli studenti esprimono come sta cambiando il loro modo di pensare e fissano gli obiettivi per il passo successivo.

Utilizzo di attività didattiche per lo sviluppo di competenze trasversali

Le attività didattiche progettate in modo mirato offrono opportunità significative per promuovere competenze trasversali, come l'empatia, il pensiero critico e altre. Abbiamo scelto di porre una competenza centrale al centro di ogni attività didattica. Tuttavia, anche altre competenze vengono sviluppate naturalmente. Per ogni attività didattica, indichiamo anche due competenze secondarie che vengono affrontate.

Dall'attività allo sviluppo delle competenze

Ogni attività didattica dovrebbe seguire un processo strutturato, composto da una fase centrale e da una fase di conclusione o ricapitolazione. È importante che l'insegnante osservi attivamente gli studenti durante l'attività e ponga domande guida secondo necessità.

Durante la fase di riflessione, la competenza centrale affrontata dovrebbe essere esplicitamente evidenziata, accompagnata da domande di debriefing e di riflessione per consolidare la comprensione e incoraggiare un pensiero più profondo.

Questa domanda è davvero la chiave per lo sviluppo delle competenze! Aiutano a rendere visibile l'apprendimento, stimolano la riflessione, sostengono lo sviluppo delle competenze e incoraggiano gli studenti ad articolare il loro pensiero, le loro strategie, le loro emozioni e le loro scelte. Per sviluppare efficacemente una particolare competenza, è necessario condurre molteplici attività di apprendimento per un periodo prolungato, ponendo tale competenza al centro di ogni attività. È solo dopo aver svolto una particolare attività più volte, con una progressione specifica e praticando una certa competenza, che questa diventa un'abitudine per gli studenti.

Riepilogo

L'integrazione di attività brevi e interattive nelle lezioni aiuta gli studenti dai 6 ai 10 anni a comprendere e mettere in pratica idee astratte attraverso l'esperienza diretta. Allontanandosi dall'ascolto passivo, gli insegnanti permettono ai bambini di divertirsi e di amare l'apprendimento. Questi metodi intrecciano naturalmente la pratica di competenze essenziali per la vita, come la risoluzione dei problemi, il controllo emotivo, la creatività, la connessione o la resilienza, nelle lezioni quotidiane. Guidare il processo con domande mirate e di debriefing permette di rendere il loro sviluppo visibile e riconoscibile sia per gli studenti che per l'insegnante. L'uso costante di queste tecniche crea abitudini durature che preparano gli studenti a una vita significativa e felice.



3. LA CASSETTA DEGLI ATTREZZI - ATTIVITÀ PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE



3.1 CONSAPEVOLEZZA EMOTIVA, REGOLAZIONE E COMUNICAZIONE

3.1.1 Specchio emotivo (Think-Pair-Share)

Breve descrizione e regole di attuazione dell'attività didattica

Questo adattamento del metodo "Pensa-Accoppia-Condividi" si concentra sull'imitazione, l'identificazione e la discussione delle emozioni da parte dei bambini con i compagni, aiutandoli sia a riconoscere i sentimenti sia a collegarli alle esperienze personali.

Focus sulle competenze

Competenze principali

- Consapevolezza, regolazione e comunicazione delle emozioni

Competenze complementari/secondarie

- Empatia
- Valorizzazione delle persone e della natura

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-10 anni	Da 10 a 25 bambini (a coppie o in piccoli gruppi)	30 minuti

Proposta di svolgimento passo dopo passo dell'attività didattica

1. Ogni bambino pesca una carta delle emozioni (oppure l'insegnante ne assegna una). In silenzio, recita l'emozione davanti al proprio compagno, utilizzando solo espressioni facciali e linguaggio del corpo.
2. Il compagno indovina l'emozione e chiede: "Quando ti senti così?". Il bambino che ha recitato condivide un esempio personale.
3. Ogni coppia condivide un esempio o una scoperta con l'intero gruppo, mettendo in evidenza la varietà delle esperienze emotive.

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

In classe: questa attività funziona meglio in una stanza tranquilla e ben illuminata, con spazio a sufficienza per consentire agli studenti di lavorare in coppia. Le sedie possono essere disposte in due file una di fronte all'altra o in coppie sparse per la stanza. Un'atmosfera calma e concentrata favorirà una migliore osservazione e il riconoscimento delle emozioni.

All'aperto: se l'attività si svolge all'aperto, scegliete un'area tranquilla come un patio coperto, un cortile ombreggiato o uno spazio erboso con poche distrazioni. Le coppie dovrebbero sedersi o stare in piedi una di fronte all'altra, leggermente distanziate dagli altri gruppi. Evitate ambienti ventosi o eccessivamente luminosi che potrebbero influire sulla visibilità o sulla concentrazione.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare abilità?

Questa attività di coppia, semplice ma efficace, sviluppa la consapevolezza emotiva e l'empatia. Un bambino esprime un'emozione (verbalmente o attraverso segnali facciali/corporei) e il suo compagno la rispecchia e descrive ciò che pensa che l'altro stia provando.

Il processo rafforza:

- L'espressione e la decodifica delle emozioni,
- La consapevolezza della comunicazione non verbale,
- Il feedback empatico e l'articolazione verbale.

Cosa vogliamo ottenere in termini di sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato di questa attività, gli studenti:

- Riconoscere ed esprimere le emozioni in modo non verbale
- Costruire un vocabolario emotivo
- Collegare le emozioni alle esperienze personali
- Essere più bravi a descrivere i propri sentimenti agli altri.

Suggerimenti per l'utilizzo ed esempi pratici

Questa attività può essere utilizzata in piccoli gruppi o in coppia per favorire il riconoscimento e la comunicazione delle emozioni. È particolarmente efficace all'inizio della giornata o dopo attività emotivamente intense (ad esempio, dopo la ricreazione o un conflitto). I bambini, a turno, mimano un sentimento, mentre il loro compagno indovina l'emozione e pone una domanda di approfondimento come "Quando ti senti così?" o "Cosa ti aiuta quando provi quell'emozione?".

Ecco alcuni esempi concreti:

Esempio 1 – Passo dopo passo (Tristezza)

- Il bambino A incurva le spalle, guarda in basso e sospira silenziosamente.
- Il bambino B osserva e indovina: "Ti senti triste?"
- Il bambino A risponde: "Sì".
- Il bambino B continua: «Quando ti senti triste?»
- Il bambino A risponde: «Quando il mio migliore amico non viene a scuola».

Esempio 2 – Gioia:

Un bambino salta con leggerezza, sorride a trentadue denti e batte le mani. Il suo compagno dice: «Sei felice!» Il bambino risponde: «Sì, mi sento così quando abbiamo la lezione di arte».

Esempio 3 – Frustrazione:

Un bambino incrocia le braccia, aggrotta le sopracciglia ed emette un breve suono di disapprovazione. Il suo compagno ipotizza: "Frustrato?" e chiede: "Cosa ti fa sentire così?" Il bambino risponde: "Quando non riesco a finire un puzzle."

Esempio 4 – Timidezza:

Un bambino nasconde leggermente il viso e assume una postura rannicchiata. Il compagno dice: «Ti senti timido?» e il bambino risponde: «Sì, quando incontro qualcuno di nuovo».

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

- Carte delle emozioni
- Specchi opzionali per esercitarsi

Domande guida

- È facile o difficile mostrare le emozioni con il viso?
- In che modo le emozioni appaiono diverse a seconda delle persone?
- Quale emozione pensi che il tuo compagno stia mostrando in questo momento?
- Come si fa a capire come si sente senza parole?
- Il volto del tuo partner ti ricorda una sensazione che hai provato in passato?
- Cosa succede nel tuo corpo quando rispecchi questa emozione?
- Come ti senti quando vedi qualcuno rispecchiare la tua espressione?

Consigli e trucchi per affrontare le sfide

- **Sfida:** alcuni bambini potrebbero esagerare le emozioni trasformandole in espressioni da cartone animato.
Suggerimento: l'insegnante dovrebbe incoraggiare l'accuratezza nella vita reale chiedendo: "Come sarebbe davvero il tuo viso se avessi paura?"

Adattamento del livello di difficoltà

Gli insegnanti possono adattare l'attività didattica a tre livelli di difficoltà per soddisfare le esigenze degli studenti.

- **Allievi principianti (6-7 anni):** concentrarsi su emozioni generali e facilmente riconoscibili.
- **Studenti avanzati (8-9 anni):** includere sentimenti più sfumati come l'imbarazzo.
- **Studenti esperti (9-10 anni):** introdurre combinazioni di emozioni (nervoso-eccitato).

Domande per il debriefing e la riflessione

- Hai imparato qualcosa sui tuoi sentimenti?
- È stato facile o difficile riconoscere l'emozione che stavi rispecchiando?
- Cosa hai imparato su come le emozioni si manifestano nei volti e nei corpi?
- Come ti sei sentito quando qualcuno ti ha rispecchiato la tua emozione?
- Il tuo partner ha interpretato la tua emozione nel modo in cui volevi?
- In che modo essere dei buoni osservatori ci aiuta a essere amici più empatici?

3.1.2. Percorso emotivo (all'aperto)

Breve descrizione e regole di svolgimento dell'attività didattica

In questo gioco all'aperto, i bambini percorrono un percorso contrassegnato da stazioni, ognuna delle quali rappresenta un'emozione diversa. Ad ogni stazione, recitano l'emozione utilizzando espressioni facciali, linguaggio del corpo ed espressioni verbali.

Focus sulle competenze

Competenze principali

- Consapevolezza, regolazione e comunicazione delle emozioni

Competenze complementari/secondarie

- Empatia
- Resilienza

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-10 anni	Da 8 a 25 bambini	30 minuti

Proposta di svolgimento passo dopo passo dell'attività didattica

1. **Preparazione:** L'insegnante sceglie un'area all'aperto sicura e allestisce 5-6 stazioni chiaramente segnalate lungo un percorso o un circuito. Ogni stazione corrisponde a un'emozione specifica (ad esempio, *gioia, rabbia, paura, sorpresa, orgoglio, tristezza*). Ogni punto può essere segnalato con cartelli, tappetini colorati, carte delle emozioni o semplici oggetti di scena che evocano quella sensazione.
2. **Introduzione:** prima di iniziare, l'insegnante riunisce il gruppo e spiega che in ogni postazione i bambini esploreranno un'emozione nominandola, esprimendola con il corpo e con il viso e, se lo desiderano, condividendo un'esperienza personale.
3. **Percorrere il percorso – Da soli o in coppia:** I bambini iniziano a percorrere il percorso, uno alla volta o in coppia. Ad ogni stazione:
 - Leggono o ascoltano il nome dell'emozione.
 - Dicono ad alta voce il nome dell'emozione.
 - Mostrano come si manifesta quell'emozione usando le espressioni facciali e la postura del corpo.
 - (Facoltativo) Condividono un momento in cui hanno provato quell'emozione, ad alta voce con il proprio compagno o silenziosamente nella propria mente.
4. **Osservazione tra pari:** se l'attività viene svolta in coppia, un bambino recita mentre l'altro osserva. Possono fare a turno ad ogni stazione. Il compagno che osserva è invitato a dare un feedback positivo: "Il tuo viso sembrava davvero sorpreso!" o "Sembrava una vera tristezza".

5. **Ruolo dell'insegnante:** l'insegnante si sposta lungo il percorso o si posiziona in punti chiave, incoraggiando l'espressione, sostenendo i partecipanti timidi e ponendo domande stimolanti come: "Ricordi un momento in cui ti sei sentito così?" o "Come si sente il tuo corpo quando sei arrabbiato?".
6. **Conclusione e rilassamento:** Dopo il percorso, il gruppo si riunisce per fare alcuni respiri rilassanti e riflettere su quali emozioni sono state più facili o più difficili da esprimere e su come ci si è sentiti nell'osservare e nell'essere osservati.

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

Solo all'aperto: questa attività è pensata specificamente per l'uso all'aperto. Scegli uno spazio sicuro e aperto come un cortile scolastico, un giardino o un percorso nel parco giochi dove sia possibile distanziare chiaramente 5-6 stazioni delle emozioni. Usa coni, gesso o cartoncini plastificati per contrassegnare ogni stazione. Le stazioni dovrebbero essere disposte in un percorso circolare o in linea, in modo da consentire una facile supervisione. Assicurati che l'ambiente sia tranquillo per incoraggiare la riflessione e la condivisione.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa specifica competenza?

Questa attività di movimento fisico collega l'esperienza spaziale alla consapevolezza emotiva. Mentre i bambini percorrono un "percorso emotivo" simbolico (segnato da stazioni o spunti), si fermano a riflettere sulle proprie esperienze emotive.

Ogni stazione potrebbe porre la seguente domanda:

- “Quando ti sei sentito orgoglioso l'ultima volta?”
- “Come ti comporti quando sei arrabbiato?”
- Questo metodo di apprendimento incarnato aiuta gli studenti a:
- Accedere alle emozioni attraverso la memoria e il movimento,
- Sviluppare capacità linguistiche di riflessione,
- condividere le esperienze in un formato strutturato e di sostegno.

La componente fisica rende inoltre le emozioni astratte più concrete e accessibili.

Cosa vogliamo ottenere in termini di sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato di questa attività, gli studenti:

- saranno in grado di riconoscere e dare un nome alle emozioni di base
- saranno in grado di collegare le emozioni alle esperienze personali
- saranno consapevoli di come le emozioni si manifestano fisicamente
- saranno incoraggiati a esprimere le emozioni naturali in un ambiente sicuro

Suggerimenti per l'utilizzo ed esempi pratici relativi all'argomento

- Alla stazione "Paura", un bambino potrebbe abbracciarsi forte e dire: "Provo paura quando c'è un rumore forte di notte".
- Alla postazione "Orgoglio", un bambino potrebbe stare dritto con le mani sui fianchi e dire: "Mi sono sentito orgoglioso quando ho aiutato il mio amico".
- Alla postazione "Sorpresa", un bambino potrebbe spalancare gli occhi e la bocca, dicendo: "Sono rimasto sorpreso quando i miei nonni sono venuti a trovarmi senza dirmelo".
- Alla postazione "Tristezza", un bambino potrebbe abbassare le spalle e guardare in basso, dicendo con voce sommessa: "Mi sono sentito triste quando il mio animale domestico si è ammalato".

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

- Coni o segnalini per creare il percorso
- Cartelli o schede con le emozioni in ogni stazione
- Opzionale: specchi per consentire ai bambini di vedere le proprie espressioni

Domande guida

- Quali emozioni sono state più facili da mostrare? Quali sono state più difficili?
- Hai imparato qualcosa di nuovo su come il tuo corpo prova emozioni diverse?
- Come vi siete sentiti nel condividere un'esperienza personale con qualcun altro?
- Tutte le emozioni sono uguali per tutti? Perché sì o perché no?

Consigli e trucchi per affrontare le difficoltà

- **Sfida:** alcuni bambini potrebbero sentirsi in imbarazzo o timidi nel rappresentare le emozioni, specialmente la tristezza o la paura.
Suggerimento: l'insegnante dovrebbe prima dare l'esempio, mostrando che tutte le emozioni sono normali.
- **Sfida:** i bambini esagerano (trasformando la paura in un orrore da cartone animato).
Suggerimento: l'insegnante può guidarli delicatamente a esplorare come provano *realmente* la paura, concentrandosi sulle sensazioni fisiche (battito cardiaco, postura).
- **Sfida:** Alcuni bambini non riescono a citare un esempio personale.
Suggerimento: l'insegnante può offrire semplici spunti come: "Ti capita mai di sentirti orgoglioso quando impari qualcosa di nuovo?"

Adattamento del livello di difficoltà

- **Allievi principianti (6-7 anni):** l'attenzione dovrebbe concentrarsi sull'identificazione delle emozioni e sulla loro rappresentazione con un linguaggio del corpo esagerato, il che li aiuta a collegare le parole ai sentimenti. Potrebbero aver bisogno di esempi tratti da esperienze personali.
- **Allievi avanzati (8-9 anni):** incoraggiate spiegazioni più sfumate, chiedendo loro di descrivere non solo la situazione, ma anche cosa è cambiato dentro di loro quando hanno provato l'emozione.
- **Allievi esperti (9-10 anni):** è possibile introdurre discussioni a coppie in ogni stazione, in cui descrivono i momenti in cui hanno provato l'emozione e cosa hanno fatto per gestirla.

Domande per il debriefing e la riflessione

- Quale emozione hai trovato più facile da rappresentare? E quale la più difficile?
- Recitare l'emozione ti ha aiutato a comprenderla meglio?
- Cosa hai imparato ascoltando le esperienze dei tuoi compagni di classe?
- Hai notato come il tuo corpo è cambiato a seconda dell'emozione?
- Perché è importante riconoscere ciò che proviamo e condividerlo con gli altri?

3.1.3. Stazioni sulla regolazione delle emozioni

Breve descrizione e regole di svolgimento dell'attività didattica

Si tratta di una rotazione tra stazioni/staffetta con sfide di regolazione emotiva in ogni stazione, in cui i giocatori devono mettere in pratica tecniche di rilassamento prima di poter passare alla fase successiva. Combina il movimento fisico con la pratica dell'autoregolazione emotiva.

Focus sulle abilità

Competenze principali

- Consapevolezza, regolazione e comunicazione delle emozioni

Focus sulle competenze complementari/secondarie

- Resilienza
- Empatia

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-10 anni	Da 12 a 25 bambini (squadre da 4-6)	30-40 minuti

Proposta di svolgimento passo dopo passo dell'attività didattica

Una staffetta è un tipo di attività di squadra in cui i partecipanti, a turno, completano le diverse tappe di un percorso o di una sfida. In questa versione, tuttavia, ogni bambino completa l'intero percorso individualmente, passando attraverso una serie di 4-5 stazioni, ciascuna progettata con un piccolo compito di autoregolazione emotiva.

- 1. Allestimento del percorso:** disporre 4-5 stazioni in uno spazio aperto (al chiuso o all'aperto). Queste possono essere contrassegnate con coni, tappetini, cartelli o semplici disegni sul pavimento.
- 2. Presentare il gioco:** spiegare ai bambini che si tratta di una “Staffetta di autoregolazione” in cui si sposteranno attraverso ogni stazione una alla volta, e ad ogni fermata verrà loro chiesto di eseguire una breve tecnica di autoregolazione prima di andare avanti.
- 3. Ad ogni stazione, dovranno:**
 - Fermarsi e leggere/ascoltare il compito
 - Eseguire l'attività di regolazione emotiva (vedi esempi sotto)
 - Solo una volta completato, passare alla stazione successiva
- 4. Esempi di compiti di regolazione in ciascuna stazione:**
 - Stazione 1: Respirazione profonda – Fai 5 respiri lenti e profondi, inspirando dal naso ed espirando dalla bocca.
 - Stazione 2: Rilassamento muscolare – Stringi forte i pugni o le spalle per 5 secondi, poi rilassati lentamente.

- Stazione 3: Identificazione delle emozioni – Dite ad alta voce (o sussurate) una sensazione che avete provato oggi.
 - Stazione 4: Danza di liberazione – Esegui una danza buffa di 10 secondi per liberare l'energia in eccesso.
 - Stazione 5 (facoltativa): Visualizzazione – Chiudi gli occhi e immagina un luogo tranquillo per 10 secondi.
5. **Ripetere o riflettere:** dopo che ogni bambino ha completato il percorso, potete invitarlo a riflettere brevemente (ad esempio: "Quale stazione ti ha aiutato a sentirti più calmo o concentrato?").

Note sulla disposizione della classe al chiuso/all'aperto

L'attività richiede ampio spazio per correre e stazioni chiaramente segnalate: l'ideale è un parco giochi, un campo o un ampio cortile. Utilizzate coni, corde o linee tracciate con il gesso per definire il percorso della staffetta e le singole stazioni. Tenete delle schede di istruzioni visive in ogni stazione, fissandole con dei pesi in caso di vento. Scegliete un luogo tranquillo con spazio sufficiente per muoversi in sicurezza e con il minimo di distrazioni.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare abilità?

Questo gioco fisicamente attivo favorisce lo sviluppo di strategie di regolazione delle emozioni. Mentre i bambini si spostano tra le stazioni in stile staffetta, si trovano di fronte a stimoli emotivi o mini-sfide che richiedono loro di richiamare alla memoria e applicare tecniche di rilassamento o di gestione delle emozioni.

Questa attività:

- Collega il movimento alla riflessione cognitivo-emotiva,
- Aiuta i bambini a esercitarsi nell'identificare le emozioni in un momento di azione,
- Incoraggia l'autoregolazione in un formato dinamico e giocoso.

Attraverso la ripetizione e l'interazione di gruppo, i bambini interiorizzano strategie come la respirazione profonda, il conteggio o la riformulazione dei pensieri e sviluppano la sicurezza nell'utilizzarle anche in situazioni di leggero stress o eccitazione.

Cosa vogliamo ottenere in termini di sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato di questa attività, gli studenti:

- saranno consapevoli delle strategie di rilassamento rapide e accessibili
- avranno acquisito maggiore dimestichezza nel fare una pausa e nel regolare le emozioni durante l'attività
- saranno consapevoli del legame tra il rilascio di energia fisica e il rilascio emotivo
- saranno incoraggiati a offrire incoraggiamento e sostegno ai compagni

Suggerimenti per l'utilizzo ed esempi pratici

- Stazione della respirazione profonda: il giocatore fa 5 respiri lenti e profondi. L'insegnante potrebbe dire: "Immagina di aver appena litigato con un amico: in che modo la respirazione può aiutarti a rallentare prima di reagire?"
- Stazione della danza di scarico: il giocatore esegue una breve danza di 10 secondi per liberare l'energia in eccesso. L'insegnante potrebbe suggerire: "E se ti sentissi troppo eccitato per concentrarti in classe? Scarichiamo quell'energia!"
- Stazione "Tensione e Rilassamento": il giocatore stringe forte i pugni o le spalle per 5 secondi, poi li rilassa lentamente. L'insegnante potrebbe suggerire: "Immagina di essere nervoso prima di un compito in classe. Prova questo trucco per allentare la tensione".
- Stazione "Dai un nome alla tua emozione": il giocatore fa una pausa e dice ad alta voce (o sussurra a se stesso) un'emozione che ha provato oggi. L'insegnante può aiutare con una domanda del tipo: "C'è stato qualcosa che ti ha reso felice o infastidito questa mattina?"

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

- Coni per segnare le stazioni
- Schede di istruzioni con le sfide regolamentari
- Opzionale: un cronometro o un fischietto

Domande guida

- A quale emozione pensi che sia collegata questa sfida?
- Quando ti senti così, cosa ti aiuta a calmarti o a sentirti meglio?
- Puoi indicare una strategia che hai usato in passato per gestire questa sensazione?
- Cosa diresti a un amico che prova questa emozione?
- Come ti senti fisicamente quando provi questa emozione?
- Cosa puoi fare in questo momento per passare da questa sensazione a una più serena?

Consigli e trucchi per affrontare le sfide

- **Sfida:** alcuni bambini potrebbero affrettare le fasi di regolazione senza impegnarsi pienamente.
Suggerimento: l'insegnante dovrebbe sottolineare che l'obiettivo è esercitarsi nelle abilità, non solo vincere. L'insegnante può affiancare i giocatori, mostrando come respirare lentamente o assumere un linguaggio del corpo calmo.
- **Sfida:** altri bambini potrebbero avere difficoltà a dare un nome alle emozioni, quindi l'insegnante può fornire una tabella visiva delle emozioni in ogni stazione come supporto.
Suggerimento: se alcuni bambini diventano troppo competitivi, l'insegnante può spostare l'attenzione sulla cooperazione di squadra, incoraggiando i compagni a tifare per le strategie di regolazione reciproche.

Adattamento del livello di difficoltà

- **Allievi principianti (6-7 anni):** concentrarsi su tecniche basate sul corpo, come scrollarsi di dosso la tensione, fare stretching o semplice respirazione profonda, senza richiedere una complessa etichettatura emotiva. Stazioni brevi e giocose (come "muovi le dita delle mani e dei piedi") li mantengono coinvolti.

- **Allievi avanzati (8-9 anni):** includere l'identificazione dei sentimenti come parte di ogni stazione, chiedendo loro di spiegare brevemente cosa potrebbe scatenare quel sentimento. Questo rafforza la consapevolezza emotiva insieme alla regolazione.
- **Allievi esperti (9-10 anni):** includere strategie di dialogo interiore, come "Posso farcela" o "Mi sento preoccupato, ma sto bene", rafforzando il dialogo interiore positivo insieme alle strategie fisiche.

Domande per il debriefing e la riflessione

- Quale strategia è stata più facile per te? Quale è stata la più difficile?
- Qualche tecnica ti ha aiutato a sentirti più calmo?
- Come capisci quando le tue emozioni stanno diventando troppo intense?
- Quando potresti usare una di queste tecniche a scuola o a casa?
- Perché è importante fermarsi un attimo e osservare come ci sentiamo prima di reagire?

3.1.4. Il mio diario delle emozioni

Breve descrizione e regole per lo svolgimento dell'attività didattica

I bambini creano il proprio diario delle emozioni, dove annotano regolarmente come si sentono, cosa ha provocato quella sensazione e come l'hanno gestita, aiutandoli a individuare schemi ricorrenti e ad accrescere la consapevolezza.

Focus sulle competenze

Competenze principali

- Consapevolezza emotiva, comunicazione e regolazione

Competenze complementari/secondarie:

- Empatia
- Resilienza
- Curiosità

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-10 anni	Individuale o con l'intera classe (fino a 25)	30 minuti (ripetibile regolarmente)

Proposta di svolgimento passo dopo passo dell'attività didattica

- Introduzione da parte dell'insegnante:** l'insegnante presenta il diario come un "libro speciale" in cui i bambini possono scrivere o disegnare ciò che provano. Si tratta di uno spazio privato (a meno che non decidano di condividerlo) in cui possono imparare a comprendere meglio le proprie emozioni.
- Distribuzione dei modelli:** ogni studente riceve un foglio del diario (cartaceo o digitale). Il modello può includere:
 - Data
 - Emozione del giorno (con emoji per chi non sa ancora scrivere)
 - Cosa ha causato questa emozione
 - Dove l'hanno sentita nel corpo (testa, petto, pancia, ecc.)
 - Cosa ha fatto al riguardo (reazione o strategia di regolazione)
 - Spazio per disegnare (facoltativo, soprattutto per i bambini più piccoli)
- Modellare il processo insieme (prima volta):** l'insegnante può compilare una voce del diario alla lavagna, pensando ad alta voce: «Oggi è lunedì. Mi sono sentito... preoccupato. Perché? Perché dovevo parlare alla riunione degli insegnanti. Dove l'ho sentita? Al petto, mi sentivo stretto. Cosa ho fatto? Ho fatto dei respiri profondi. Ora mi sento più calmo. Disegnerò una nuvola con i miei pensieri preoccupati».

4. **Tempo di riflessione individuale:** gli studenti completano i propri diari in silenzio. I bambini più piccoli possono dettare le loro risposte all'insegnante o a un assistente.
5. **Momento di condivisione (facoltativo):** i volontari possono condividere parti del loro diario con la classe o in coppia. L'insegnante ricorda alla classe di ascoltare con attenzione e senza giudicare.
6. **Creazione di una routine:** l'attività può essere svolta settimanalmente (ad esempio, ogni venerdì) o spontaneamente dopo momenti emotivamente intensi (ad esempio, conflitti, festeggiamenti, cambiamenti).

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

È preferibile svolgere questa attività in un ambiente scolastico tranquillo, con banchi individuali o seduti in cerchio. Offrite agli studenti un'atmosfera tranquilla in cui riflettere e scrivere, magari con una musica di sottofondo soft. Per i bambini più piccoli, creare un angolo dedicato al diario o utilizzare dei blocchi per appunti su un tappeto può favorire un ambiente più rilassato ed emotivamente aperto.

In che modo questa attività didattica contribuisce allo sviluppo di questa specifica competenza?

Tenere un diario regolare favorisce l'alfabetizzazione emotiva e l'autoriflessione. Questa attività permette ai bambini di registrare le emozioni quotidiane o settimanali, esplorarne le cause e riflettere su come hanno reagito.

Sviluppa:

- Il vocabolario per descrivere gli stati interiori,
- La consapevolezza dei modelli emotivi e dei fattori scatenanti,
- La padronanza delle strategie di regolazione.

Con la guida o i suggerimenti dell'insegnante, il diario diventa uno spazio per l'espressione di sé e la riflessione tranquilla. Nel tempo, può fungere da strumento prezioso sia per l'apprendimento emotivo che per il benessere mentale.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato di questa attività, gli studenti:

- essere in grado di sviluppare abitudini regolari di riflessione emotiva
- avere un vocabolario emotivo più ricco
- comprendere la connessione tra le emozioni, le loro cause e le sensazioni fisiche
- essere in grado di sviluppare strategie di regolazione emotiva precoce

Suggerimenti per l'utilizzo ed esempi pratici

Un bambino di 7 anni potrebbe scrivere: *"Mi sentivo frustrato perché non riuscivo a finire il mio puzzle. Avevo lo stomaco in subbuglio. Ho fatto una pausa e ho chiesto aiuto."*

Un bambino di 10 anni potrebbe scrivere: *"Mi sentivo eccitato perché sono stato scelto per una partita. Il mio cuore batteva forte e sorridevo molto"*.

Se usato regolarmente — per esempio, una volta alla settimana o dopo momenti emotivamente significativi — il diario diventa una potente routine per sviluppare la consapevolezza di sé e il vocabolario emotivo.

L'insegnante svolge un ruolo fondamentale nel sostenere lo sviluppo di questa abilità. Ad esempio:

- Durante le prime sessioni, l'insegnante può offrire elenchi di parole relative alle emozioni, mappe del corpo o spunti di riflessione (ad esempio: "Pensa a un momento di oggi in cui ti sei sentito davvero felice o davvero infastidito").
- Mentre i bambini scrivono nel diario, l'insegnante può girare tra i banchi e stimolare delicatamente una riflessione più profonda:
- "Riesci a ricordare cosa è successo proprio prima che quell'emozione iniziasse?"
- "In quale altra parte del corpo senti quell'emozione?"
- "Cosa fai di solito quando ti senti così?"
- Dopo diverse settimane, l'insegnante potrebbe incoraggiare i bambini a rileggere le annotazioni passate per individuare degli schemi ricorrenti (ad es. "Mi sento spesso nervoso prima del lavoro di gruppo" o "Disegnare mi aiuta a calmarmi").
- In un contesto di piccoli gruppi, l'insegnante potrebbe guidare dei circoli di condivisione riflessiva utilizzando esempi anonimi tratti dai diari (sempre con il consenso), mostrando come le emozioni siano comuni, gestibili e condivise.

Dimostrando costantemente curiosità e rispetto verso le emozioni, l'insegnante crea un clima sicuro in cui le emozioni non sono viste come distrazioni, ma come informazioni preziose per comprendere se stessi e gli altri.

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

- Modello di diario delle emozioni (stampato o disegnato a mano)
- Matite, pastelli o pennarelli
- Opzionale: banca di parole o tabella delle emozioni

Domande guida

- È stato facile o difficile ricordare le tue emozioni di oggi?
- Scrivere dei tuoi sentimenti ti ha aiutato a capirli meglio?
- Hai notato qualche schema ricorrente in come ti senti?
- Come si manifestano le diverse emozioni nel tuo corpo?

Consigli e trucchi per affrontare le sfide

- **Sfida:** alcuni bambini potrebbero avere difficoltà a identificare le emozioni, specialmente se hanno un vocabolario limitato.
Suggerimento: l'insegnante può fornire un elenco di parole relative alle emozioni e fornire esempi ad alta voce.
- **Sfida:** alcuni potrebbero scegliere sempre le stesse emozioni "facili" come felice o triste.
Suggerimento: l'insegnante può incoraggiare l'esplorazione di sentimenti meno comuni, offrendo spunti come: "Quando ti sei sentito orgoglioso?"

Adattamento del livello di difficoltà

- **Allievi principianti (6-7 anni):** mantenete le descrizioni brevi e supportate da disegni. Concentratevi sull'abbinamento dei sentimenti alle cause di base ("Ero felice durante la ricreazione").
- **Studenti avanzati (8-9 anni):** incoraggiare descrizioni più dettagliate di ciò che è successo prima, durante e dopo l'emozione. Introdurre semplici connessioni corpo-mente ("Sentivo il petto stretto quando ero preoccupato").
- **Studenti esperti (9-10 anni):** enfatizza l'autoriflessione e la crescita emotiva, chiedendo come potrebbero reagire in modo diverso alle emozioni forti la prossima volta.

Domande per il debriefing e la riflessione

- C'è stato un momento questa settimana in cui scrivere sul diario ti ha aiutato a capire meglio i tuoi sentimenti?
- Quale emozione noti che ricorre spesso nel tuo diario? Perché potrebbe essere?
- Hai imparato qualcosa di nuovo su te stesso tenendo questo diario?
- C'è stato un momento in cui scrivere delle tue emozioni ti ha aiutato a sentirti più calmo?
- Cosa trovi facile o difficile nello scrivere le tue emozioni?

3.1.5. Percorso di respirazione consapevole

Breve descrizione e regole di svolgimento dell'attività didattica

Questo esercizio guidato di consapevolezza aiuta i bambini a imparare a riconoscere, osservare e regolare le proprie emozioni utilizzando tecniche di respirazione consapevole e visualizzazione.

Focus sulle competenze

Competenze principali

- Consapevolezza, regolazione e comunicazione delle emozioni

Competenze complementari/secondarie

- Resilienza

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-10 anni	Tutta la classe o piccoli gruppi (da 5 a 25 bambini)	15-20 minuti

Proposta di svolgimento passo dopo passo dell'attività didattica

I bambini si siedono in una posizione comoda, a gambe incrociate sul pavimento o sdraiati su un tappetino. Lo spazio deve essere silenzioso e tranquillo, con un'illuminazione soffusa, se possibile. L'insegnante spiega che intraprenderanno un piccolo viaggio interiore utilizzando il respiro per aiutare il corpo e la mente a sentirsi calmi e sereni.

Di seguito è riportato un copione passo dopo passo che l'insegnante può seguire, adattabile in base all'età dei bambini e alla loro familiarità con la consapevolezza.

1. **Creare l'atmosfera (1-2 minuti):** “Oggi faremo un piccolo viaggio, ma non con le gambe, bensì con il respiro e l'immaginazione. Si chiama ‘Viaggio di Mindfulness’. Aiuta la nostra mente a sentirsi calma e il nostro cuore a sentirsi gentile.”

“Mettiamoci tutti in una posizione tranquilla e immobile. Potete sedervi come una montagna o sdraiarvi come un lago tranquillo. Chiudete gli occhi se vi fa stare bene o guardate le vostre mani.”

2. **Entrare in contatto con il respiro (2-3 minuti):** “Cominciamo osservando il nostro respiro. Inspirate... ed espirate. Non cambiate nulla. Sentitelo e basta.”

“Ora proviamo a respirare lentamente insieme. Inspirate lentamente come se steste annusando un fiore... (pausa)... ed espirate lentamente come se steste soffiando su una tazza di cioccolata calda... (pausa).”

«Facciamolo altre tre volte. Inspiriamo dal naso... ed espiriamo dalla bocca.»

3. **Introduzione al viaggio emotivo (3-4 minuti):** “Ora vorrei che immaginaste un piccolo fiume. È dolce e limpido. Scorre lentamente accanto a voi. Siete seduti lì accanto, immobili. Il sole vi riscalda il viso.”

«Ora immagina che i tuoi sentimenti siano come foglie. Quando noti un sentimento – magari preoccupazione, eccitazione o tristezza – puoi posarlo delicatamente su una foglia. Guardalo mentre galleggia lungo il fiume. Non devi trattenerlo. Lascialo semplicemente passare.»

«Se noti una sensazione nel tuo corpo – come una tensione allo stomaco o un peso alla testa – posala anche quella su una foglia. E continua semplicemente a respirare lentamente. Inspira... ed espira.»

4. **Approfondimento della consapevolezza (3-4 minuti):** “Se ti viene in mente un pensiero – tipo ‘Voglio andare a giocare’ o ‘Non mi piace questo’ – puoi mettere anche quel pensiero su una foglia. Guardalo mentre se ne va. Poi riporta la tua attenzione sul respiro.”

«Il tuo unico compito è respirare. Inspira calma... espira ogni tensione. Sei al sicuro. Sei tranquillo. Stai andando benissimo.»

“Restiamo seduti in questo spazio tranquillo del fiume ancora per qualche istante. Inspiriamo... ed espiriamo.”

5. **Ritorno al gruppo (2 minuti):** “Ora è il momento di tornare. Muovete lentamente le dita delle mani e dei piedi. Sgranchitevi come un gatto. Aprite delicatamente gli occhi quando siete pronti.”

“Prenditi un momento per notare come si sente il tuo corpo. Ti senti più rilassato di prima?”

“Ringraziatevi per esservi presi cura della vostra mente e del vostro respiro.”

Questo copione può essere abbreviato a 5-7 minuti per i bambini più piccoli (6-7 anni) o esteso a 10-12 minuti per i bambini più grandi (9-10 anni), che sono più capaci di mantenere la concentrazione.

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

Solo al chiuso: questa attività richiede uno spazio interno calmo e tranquillo con distrazioni minime. L'ideale è un'aula con luci soffuse o tende chiuse. I bambini dovrebbero sedersi o sdraiarsi su tappetini morbidi o cuscini, distanziati abbastanza da sentire il proprio spazio personale. Se possibile, riproduci musica strumentale rilassante o usa una piccola campana per segnalare l'inizio e la fine della sessione. Assicurati che la voce dell'insegnante possa essere udita chiaramente da tutti i partecipanti senza alzare il volume.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare abilità?

Questa attività rafforza l'autocontrollo e la consapevolezza emotiva guidando i bambini attraverso una respirazione lenta e consapevole, accompagnata da un viaggio visivo o narrativo. Mentre i bambini immaginano di muoversi attraverso scene rilassanti (come foreste, nuvole o mondi sottomarini), sincronizzano il loro respiro con il ritmo della storia.

Questo processo aiuta i bambini a:

- Sintonizzarsi con il proprio corpo e il proprio respiro,
- Rallentare le risposte fisiologiche allo stress,

- Praticare l'attenzione focalizzata attraverso immagini guidate.

Collegando il respiro alla visualizzazione mentale, l'attività crea un punto di accesso delicato e piacevole alla pratica della consapevolezza, fornendo ai bambini una strategia concreta a cui possono ricorrere quando si sentono sopraffatti o emotivamente agitati.

Cosa vogliamo ottenere in termini di sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato di questa attività, gli studenti:

- essere in grado di fermarsi e osservare le emozioni
- comprendere la consapevolezza dei sentimenti senza giudicarli
- conoscere le tecniche di respirazione per autoregolarsi emotivamente
- avere una maggiore concentrazione e attenzione

Suggerimenti per l'utilizzo ed esempi pratici

- Un bambino si sente nervoso per un compito in classe imminente; durante l'esercizio, immagina il nervosismo come una piccola foglia che galleggia su un ruscello, permettendogli di osservare e distaccarsi da quella sensazione.
- Un altro bambino si sente eccitato dopo la ricreazione; visualizza la propria eccitazione come un palloncino rosso vivo che sale dolcemente, respirando lentamente per calmare la propria energia e sentirsi più in equilibrio.
- Un terzo bambino torna da un litigio con un compagno e si sente arrabbiato; l'insegnante lo invita a immaginare la rabbia come una nuvola tempestosa che scivola lentamente nel cielo ad ogni respiro, notando come comincia a schiarirsi e ad allontanarsi.
- Un quarto bambino si sente triste e stanco dopo una lunga giornata; attraverso la respirazione consapevole, immagina la sua tristezza come una goccia di pioggia blu che cade in uno stagno calmo, osservando le increspature svanire mentre inspira calma ed espira pesantezza.

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

- Musica di sottofondo rilassante (facoltativa)
- Un campanellino o una campana per segnare l'inizio e la fine
- Tappetini o cuscini per stare comodi

Domande guida

Si suggeriscono solo domande di debriefing

Suggerimenti e trucchi per affrontare le difficoltà

- **Sfida:** Alcuni bambini potrebbero ridacchiare o avere difficoltà a stare fermi, specialmente se non sono abituati alla consapevolezza.
Suggerimento: l'insegnante dovrebbe normalizzare questa situazione, rassicurandoli sul fatto che imparare a stare seduti in silenzio richiede pratica.
- **Sfida:** altri bambini potrebbero avere difficoltà a dare un nome alle proprie emozioni durante la riflessione.

Suggerimento: in questo caso, l'insegnante può offrire un elenco di emozioni per aiutarli a trovare le parole (ad esempio: "Ti senti calmo, preoccupato, eccitato o stanco?"). L'atteggiamento dell'insegnante dovrebbe essere sempre non giudicante e di sostegno, sottolineando che non esiste un modo giusto o sbagliato di sentirsi. Dimostrare una respirazione calma e regolare aiuta i bambini a imitare la pratica.

Adattamento del livello di difficoltà

- **Allievi principianti (6-7 anni):** mantenete la visualizzazione semplice: concentratevi solo sul respiro e immaginate una nuvola o un palloncino che si allontana portando via le emozioni intense. I bambini più piccoli potrebbero trarre beneficio dal posizionare un peluche sulla pancia per osservare il proprio respiro.
- **Allievi avanzati (8-9 anni):** introduci il concetto di dare un nome alle emozioni in silenzio man mano che le notano, incoraggiando una pausa tra il notarle e il reagire. Possono anche praticare tecniche di respirazione (4 respiri in entrata, 4 respiri in uscita) per ritrovare l'equilibrio.
- **Allievi esperti (9-10 anni):** incoraggiate una maggiore autoriflessione, chiedendo loro di notare dove le emozioni si manifestano nel loro corpo (oppressione al petto, farfalle nello stomaco) e guidateli a respirare in quelle sensazioni.

Domande per il debriefing e la riflessione

- È stato facile o difficile stare seduti in silenzio e notare le proprie emozioni?
- Hai notato qualche sensazione che non ti aspettavi?
- Come si sentiva il tuo corpo prima, durante e dopo l'attività?
- Riesci a pensare a un momento fuori dalla scuola in cui potresti usare questa tecnica?
- Perché è utile osservare le emozioni invece di ignorarle?

3.2 CREATIVITÀ

3.2.1 Lettura anticipatoria

Breve descrizione e regole di attuazione dell'attività didattica

La lettura anticipatoria è una strategia didattica interattiva che inizia con il lavoro in coppia o lo sviluppo della storia in piccoli gruppi e si conclude con la presentazione alla classe intera. Incoraggia i processi immaginativi, la collaborazione, la partecipazione attiva, la curiosità, il senso di meraviglia e l'apertura verso le storie proprie e quelle sviluppate da altri gruppi.

Focus sulle competenze

Competenze primarie

- Creatività

Competenze complementari/secondarie

- Risoluzione dei problemi
- Curiosità, senso di meraviglia e apertura mentale
- Pensiero critico

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
10 anni	tutta la classe, lavorando in coppie o piccoli gruppi	90 minuti

Proposta di implementazione passo dopo passo dell'attività didattica

1. **Attività di riscaldamento:** ogni coppia o piccolo gruppo riceve 4 parole chiave e viene invitato a inventare una storia utilizzando quelle parole, scegliendo poi un titolo adatto. Successivamente, ogni coppia o piccolo gruppo presenta la propria storia a tutta la classe.
2. **L'insegnante legge il primo paragrafo di un testo a tutta la classe:** il testo è, ovviamente, collegato alle parole chiave scelte in precedenza. Agli studenti viene quindi chiesto di prevedere come si svilupperà la storia e di scrivere le loro versioni.
3. **Ogni coppia o piccolo gruppo presenta la propria storia:** ogni coppia presenta la propria storia e poi il processo viene ripetuto tutte le volte che è necessario, a seconda del numero di parti in cui è suddiviso il testo o del tempo a nostra disposizione.
4. **Discussione con tutta la classe:** al termine dell'ultima serie di presentazioni, l'intera classe partecipa a una discussione relativa ad alcune domande o questioni emerse nel testo, ad esempio le scelte del protagonista o l'etica del suo comportamento.

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

Una disposizione flessibile dei posti a sedere in classe è l'ideale per favorire il lavoro in coppia o in gruppo.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare competenza?

L'attività di lettura anticipatoria pone la creatività al centro: gli studenti sono sfidati a integrare parole chiave date in narrazioni originali, inventare colpi di scena e immaginare esiti alternativi. Questo alimenta la loro capacità di generare idee ed esprimerle in modi unici. Allo stesso tempo, il processo promuove fortemente anche la curiosità e l'apertura mentale. Prevedere come potrebbe svolgersi una storia incoraggia gli studenti a interrogarsi, a esplorare diverse prospettive culturali o etiche e a rimanere aperti a possibilità inaspettate. Riflettere sulle differenze tra le proprie previsioni e il testo originale amplia la loro prospettiva e rafforza il pensiero critico. Nel complesso, l'attività crea uno spazio sicuro in cui i bambini possono sperimentare, esplorare ed esprimere liberamente idee creative e curiose in collaborazione con i loro coetanei.

Cosa vogliamo ottenere in termini di sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato di questa attività, gli studenti:

- capiranno come la creatività nasca dall'esplorazione delle possibilità, dall'immaginare esiti alternativi e dal collegare le idee in modi nuovi.
- saranno in grado di lavorare in modo collaborativo, sviluppare le idee degli altri e riflettere su come le previsioni e le scelte narrative influenzano la comprensione.

Uso suggerito ed esempi pratici relativi alla materia

Gli insegnanti possono utilizzare le attività di apprendimento della lettura anticipatoria in diversi contesti. Ecco alcuni esempi:

1. Storia: sviluppare una narrazione dettagliata basata su un contesto storico reale, aggiungendo personaggi, dialoghi e decisioni (ad esempio: sei a bordo della nave di Colombo e qualcuno grida: "Terra in vista!". Cosa vedi mentre la nave si avvicina alla riva?).
Letteratura: introdurre una leggenda o un mito di una cultura specifica, incorporando colpi di scena creativi pur mantenendo gli elementi culturali (ad es. la leggenda ungherese del cervo bianco che conduce i cacciatori nel bacino dei Carpazi).
2. Matematica: gli studenti possono ideare una serie di possibili scenari e creare le proprie soluzioni passo dopo passo per un dato problema in modo fantasioso (ad es. Un gruppo di amici sta organizzando un viaggio, ma deve calcolare quanto denaro serve per biglietti, cibo e souvenir. Hanno 200 € in totale. Quali potrebbero essere gli articoli e i relativi costi? Gli studenti possono inventare diverse destinazioni di viaggio, tipi di biglietti o articoli insoliti da acquistare, il che rende il compito sia creativo che orientato alla risoluzione dei problemi).

Gli insegnanti possono utilizzare le attività di apprendimento della lettura anticipatoria nei seguenti modi per sviluppare la creatività:

- Incoraggiare gli studenti a sviluppare storie uniche e fantasiose basate su parole chiave con colpi di scena inaspettati.
- Utilizzare progetti di scrittura creativa o compiti che ispirino il gioco drammatico come esercizio di riscaldamento.
- Valorizzare i molteplici risultati possibili piuttosto che un'unica risposta "corretta", in modo che gli studenti imparino che la creatività consiste nell'esplorare approcci e soluzioni diverse.

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

- Strumenti di scrittura: penne, matite o dispositivi digitali per prendere appunti individualmente e sviluppare la storia.
- Carta o lavagne bianche: Per consentire agli studenti di annotare i propri pensieri, condividere idee o creare personaggi.
- Schede con parole chiave o domande: parole chiave stampate o proiettate relative al testo scelto.
- Timer o orologio: per gestire il tempo assegnato a ciascuna fase dell'attività.
- Carta per lavagna a fogli mobili o proiettore: per presentare le idee del gruppo durante la fase di condivisione con l'intera classe.
- Opzionale: dadi narrativi (acquistati o fatti in casa).

Domande guida

1. Domande per il lavoro in coppia/piccoli gruppi:
 - Qual è il modo più inaspettato per introdurre parole chiave in una storia?
 - Come si può creare un colpo di scena sorprendente o memorabile nella storia?
 - Cosa succede se qualcuno commette un errore nella storia? Come potrebbe cambiare le cose?
2. Domande per la discussione/condivisione con tutta la classe:
 - Qual è stata l'idea più creativa che avete sentito oggi? Cosa l'ha resa speciale?
 - In quale storia i personaggi hanno affrontato più sfide o problemi? In che modo questo ha influenzato la storia?
 - In che modo ogni gruppo ha interpretato le parole chiave in modo diverso?

Suggerimenti e trucchi per affrontare le sfide

- **Sfida:** partecipazione disomogenea - alcuni studenti dominano la conversazione mentre quelli più timidi si tirano indietro.
Suggerimento: assegnare ruoli a rotazione (chi prende appunti, chi parla, chi organizza le idee) in modo che le responsabilità si alternino. Utilizzare un oggetto (una palla o un gettone) per garantire che ogni studente condivida almeno un'idea.
- **Sfida:** classi numerose - Troppi gruppi rendono la condivisione con l'intera classe dispendiosa in termini di tempo.
Suggerimento: utilizzare dei rappresentanti per riassumere i risultati dei gruppi. Utilizzare strumenti digitali di collaborazione (Padlet) per visualizzare le idee in modo efficiente.
- **Sfida:** gli studenti faticano a mantenere viva la fantasia - Alcuni studenti si concentrano sulle risposte "corrette" invece che sull'esplorazione creativa.

Suggerimento: mostrate brevi e sorprendenti spunti narrativi come fonte di ispirazione. Incoraggiate prima di tutto idee stravaganti e divergenti (“brainstorming senza limiti”).

Adattamento del livello di difficoltà

Gli insegnanti possono adattare l'attività di lettura anticipatoria a tre livelli di difficoltà per soddisfare le esigenze degli studenti.

- **Allievi principianti (6-7 anni):** se necessario, gli studenti possono avvalersi di immagini, supporti visivi o disegni come guida per sviluppare le loro storie. Devono essere incoraggiati a dare libero sfogo alla loro immaginazione.
- **Studenti avanzati (8-9 anni):** l'attività può essere resa un po' più difficile utilizzando i dadi narrativi. Le coppie o i piccoli gruppi devono continuare la storia incorporando una o più parole scelte a caso utilizzando i dadi narrativi.
- **Studenti esperti (8-9 anni):** coppie o piccoli gruppi di studenti potrebbero scambiarsi le storie dopo ogni round e continuare la storia di un altro gruppo. L'uso dei dadi narrativi potrebbe essere mantenuto come parte dell'attività.

Domande di debriefing e riflessione

1. Sulla creatività:
 - Quale parte dell'attività ti ha fatto sentire più creativo e perché?
 - Quali strategie creative hai provato quando hai collegato le parole chiave in una storia?
 - In che modo discutere delle diverse versioni ti ha aiutato a comprendere meglio la creatività?
2. Sulla curiosità, lo stupore e l'apertura mentale:
 - Cosa ti ha incuriosito mentre cercavi di prevedere la parte successiva della storia?
 - In che modo il confronto tra le tue previsioni e il testo reale ha cambiato il tuo modo di pensare?
 - Quando ti sei sentito più aperto a nuove idee o prospettive durante l'attività?

3.2.2 Sfida della scatola misteriosa

Breve descrizione e regole di svolgimento dell'attività didattica

L'insegnante mette in una scatola diversi oggetti di diverse consistenze, forme e familiarità – alcuni familiari, altri insoliti. I bambini cercano di indovinare di cosa si tratta attraverso il tatto e poi inventano usi alternativi per l'oggetto al di là della sua funzione reale.

Competenze

Competenze primarie

- Creatività

Competenze complementari/secondarie

- Curiosità, senso di meraviglia e apertura mentale

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-7 anni	tutta la classe che lavora in piccoli gruppi	45 minuti

Proposta di svolgimento passo dopo passo dell'attività didattica

- Preparazione e introduzione:** L'insegnante prepara una o più scatole piene di oggetti vari. Questi dovrebbero essere sicuri ma non immediatamente riconoscibili: di forma insolita, vecchi o usati raramente. L'obiettivo è fornire esperienze tattili diverse attraverso una varietà di materiali e consistenze. L'insegnante spiega lo scopo e le regole, sottolineando che si tratta di un'attività esplorativa e ludica senza risposte sbagliate. Gli studenti sono incoraggiati a usare l'immaginazione e il tatto. È importante creare un'atmosfera di gruppo sicura, specialmente per i bambini più titubanti.
- Esplorazione degli oggetti – Fase tattile:** gli studenti si avvicinano alla scatola uno alla volta o in gruppi (ad esempio, a rotazione) e toccano un oggetto all'interno della scatola usando solo le mani.
- In alternativa, si può usare una benda senza la scatola.** L'obiettivo è identificare l'oggetto esclusivamente attraverso il tatto. L'insegnante può guidarli con domande come: "È liscio o ruvido? Freddo o caldo? Morbido o duro?" – questo aiuta la percezione e arricchisce anche il vocabolario.
- Identificazione e descrizione:** gli studenti descrivono ciò che hanno sentito e indovinano quale potrebbe essere l'oggetto, usando liberamente le proprie parole. Tutte le risposte vengono prese in considerazione dall'insegnante: questa fase riguarda la sperimentazione, non la correttezza. L'intera classe può provare a indovinare insieme.
- Brainstorming sugli usi alternativi (individualmente o in gruppo):** una volta svelato l'oggetto, gli studenti entrano nella fase creativa: per cos'altro potrebbe essere utilizzato questo oggetto? Che ruolo potrebbe svolgere in una storia o in una città giocattolo? Possono inventare una breve

storia che lo coinvolga (“Immaginate che sia un oggetto magico...”). Le idee possono essere espresse verbalmente, con disegni o con la mimica.

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

Una disposizione flessibile dei posti a sedere in classe è l'ideale per favorire il lavoro in coppia o in gruppo.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare competenza?

L'attività didattica “Sfida della scatola misteriosa” è incentrata sull'esplorazione sensoriale e sul pensiero creativo. I bambini devono identificare oggetti sconosciuti esclusivamente attraverso il tatto e poi immaginare usi alternativi per essi. Questo processo sviluppa direttamente la creatività, poiché incoraggia i bambini a reimmaginare oggetti familiari in contesti nuovi e insoliti. La curiosità viene naturalmente stimolata dalla sfida di scoprire oggetti nascosti, creando un ambiente giocoso e motivante. Inoltre, l'attività favorisce l'apertura mentale, poiché i bambini sono invitati a considerare e accettare punti di vista diversi e idee non convenzionali, esprimendo liberamente i propri. Il formato ludico, combinato con l'esplorazione sia individuale che di gruppo, favorisce il coinvolgimento attivo e permette all'immaginazione di fiorire.

Cosa vogliamo ottenere in termini di sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato di questa attività, gli studenti:

- saranno in grado di pensare in modo creativo agli oggetti di uso quotidiano, esplorare sensazioni sconosciute con curiosità e immaginare molteplici funzioni possibili per lo stesso oggetto
- capiranno come la flessibilità di pensiero li aiuti a formulare ipotesi, a confrontare le impressioni sensoriali e a generare idee alternative.
- saranno in grado di descrivere gli oggetti sulla base di stimoli tattili, esprimere interpretazioni fantasiose e rimanere aperti a punti di vista non convenzionali o inaspettati durante la condivisione in gruppo.

Suggerimenti per l'utilizzo ed esempi pratici

Questa attività è adattabile a vari contesti di gruppo e può essere inserita in diversi momenti della giornata scolastica. È preferibile svolgerla individualmente o in piccoli gruppi, in modo che ogni studente possa partecipare all'esplorazione tattile e condividere le proprie idee. L'insegnante seleziona oggetti sicuri, di uso quotidiano o sconosciuti da mettere nella scatola chiusa; gli studenti vi infilano le mani o indossano una benda. Gli oggetti devono essere interessanti al tatto ma non pericolosi. Esempi: spazzolino da denti, vecchio cavo del telefono, tappo di bottiglia, calzino morbido, moschettone da arrampicata, colino da cucina, catapulta o molla giocattolo, barattolo con tappi di plastica, elastico per capelli, cordicella o collana di perline, mini imbuto, pinze.

Istruzioni dettagliate: Preparazione: l'insegnante seleziona 6–10 oggetti diversi e li ripone in scatole individuali o in un'unica “scatola tattile” condivisa. Sensazione: gli studenti, a turno, toccano gli oggetti. È importante mantenere il silenzio e la concentrazione; gli studenti non devono rivelare subito di cosa

si tratta. Indovinare: gli studenti o i gruppi condividono le loro ipotesi. Brainstorming: gli studenti trovano usi alternativi creativi, magari assurdi o che richiamino una storia.

Esempi: un colino potrebbe essere un “casco antipioggia per bambole” o un “radar spaziale galattico”. Un tappo di bottiglia potrebbe essere una “minuscola testa di robot” o una “moneta magica”. Un calzino potrebbe essere un “sacco a pelo per mostri” o un “portatore di messaggi segreti”.

Presentazione: gli studenti possono disegnare la nuova funzione o metterla in scena in una breve rappresentazione (ad esempio, come uno spot pubblicitario o un frammento di storia). Ogni gruppo o singolo studente presenta la propria idea mentre gli altri osservano e danno un feedback.

Materiali e strumenti necessari per la realizzazione

- Una scatola chiusa e opaca (ad es. una scatola da scarpe con coperchio)
- 6-10 oggetti vari (di materiali, dimensioni e scopi diversi)
- Bende per gli occhi o contenitori alternativi che consentono solo il tatto
- Carta e matite per prendere appunti o disegnare
- Lavagna interattiva per la condivisione in gruppo (facoltativa)

Domande guida

In coppia/piccoli gruppi:

- “Che forma e di che materiale è l’oggetto?”
- “Cosa vi ricorda?”
- “A cosa potrebbe servire se non conoscessimo la sua vera funzione?”

Con tutta la classe:

- “C’è stato un oggetto che ognuno ha immaginato in modo diverso?”
- “Qual è stata l’idea più creativa e perché?”
- “Cosa hai imparato su te stesso o sugli altri durante il gioco?”

Suggerimenti e trucchi per affrontare le sfide

- **Sfida:** Paura o ansia nel toccare oggetti sconosciuti
Suggerimento: offrire ruoli alternativi (osservatore, assistente, segretario) in modo che i bambini ansiosi possano partecipare in un secondo momento. Iniziare con un oggetto familiare per rafforzare la fiducia.
- **Sfida:** preoccupazioni relative alla sicurezza (bordi taglienti, allergeni, oggetti non adatti)
Suggerimento: controlla preventivamente la sicurezza di ogni oggetto prima di metterlo nella scatola. Fornisci una selezione mista di oggetti sicuri ma sorprendenti (ad es. tessuti pelosi, molle, forme in silicone).
- **Sfida:** partecipazione disomogenea nei gruppi
Suggerimento: ruotare i ruoli (tastatore, descrittore, indovinatore, presentatore). Utilizzare limiti di tempo o un oggetto per stabilire l’ordine di turno, in modo da dare a ogni bambino le stesse opportunità.
- **Sfida:** gli studenti rivelano gli oggetti troppo in fretta
Suggerimento: ricordate loro che l’obiettivo è l’esplorazione sensoriale, non la velocità. Trucco: utilizzate una clessidra durante la fase tattile.
- **Sfida:** scarsa creatività nella fase di uso alternativo
Suggerimento: fornite spunti giocosi (ad es., “Immagina che questo oggetto appartenga a un supereroe... A cosa serve?”). Proponete una o due idee assurde/fantastiche per stimolare l’immaginazione.
- **Sfida:** i bambini più piccoli hanno difficoltà con il pensiero astratto
Suggerimento: usa oggetti più semplici e più grandi per principianti (6-7 anni). Lascia che gli studenti più avanzati scelgano tra “livelli misteriosi” di difficoltà.

Adattamento del livello di difficoltà

Questa attività può essere adattata a diversi livelli a seconda della familiarità degli studenti con gli oggetti e della loro capacità di usarli in modo creativo.

- **Studenti principianti (6-7 anni):** lavorate con oggetti semplici e ben noti che richiedono solo l'identificazione. Esempi includono una matita, una palla o uno spazzolino da denti.
- **Allievi di livello avanzato (8-9 anni):** agli studenti vengono presentati oggetti meno familiari o composti da più parti e vengono incoraggiati a elaborare idee creative per il loro riutilizzo. Alcuni esempi potrebbero essere un colino, una cerniera o una chiave.
- **Studenti esperti (9-10 anni):** gli studenti combinano gli oggetti e pensano a usi più astratti o simbolici, spesso integrandoli in una storia o in un racconto. Esempi a questo livello includono una pedina da gioco da tavolo, un vecchio cellulare o una parte di una macchina.

Domande di debriefing e riflessione

Queste domande di riflessione aiutano gli studenti a riconoscere, definire e discutere lo sviluppo della creatività, della curiosità e del pensiero flessibile durante l'attività.

Sulla curiosità e l'apertura mentale:

- Cosa ti ha incuriosito mentre toccavi l'oggetto senza vederlo?
- Quale parte dell'oggetto ti ha sorpreso di più? Perché?
- In che modo la tua curiosità ha influenzato le ipotesi che hai formulato?

Sulla creatività e il pensiero flessibile:

- Quale uso alternativo hai inventato che hai trovato più fantasioso?
- Come ti sono venute in mente nuove funzioni per l'oggetto?
- In che modo ascoltare le idee degli altri ti ha aiutato a pensare in modo più creativo?

Sul processo di scoperta:

- Cosa ti ha aiutato a rimanere aperto a diverse possibilità?
- C'è stato un momento in cui hai cambiato idea? Cosa l'ha provocato?
- In che modo l'esplorazione esclusivamente tattile ha cambiato il modo in cui immagini gli oggetti?

Sull'applicazione di questa abilità ad altre situazioni:

- In quali altre materie (scienze, lettura, risoluzione di problemi) la creatività e la curiosità potrebbero esserti d'aiuto?
- In che modo un pensiero flessibile può aiutarti a scuola o nella vita di tutti i giorni?

3.2.3 Scompaio

Breve descrizione e regole di svolgimento dell'attività didattica

Lo "Scompaio" è un'attività didattica energica e giocosa in cui gli studenti lavorano in team per identificare la carta corretta che rappresenta parole, numeri, immagini o concetti "colpendola" per primi. Mentre la versione originale è veloce e competitiva, questa versione è un'attività didattica incentrata sulla creatività, in cui gli studenti generano soluzioni alternative, inventano strategie e collegano in modo creativo gli indizi alle carte. Invece di limitarsi a reagire rapidamente, gli studenti esplorano diverse possibili risposte, trovano collegamenti unici tra i concetti ed esprimono idee originali collaborando con i compagni di squadra.

Competenze principali

Competenze principali

- Creatività

Competenze complementari/secondarie

- Risoluzione dei problemi
- Flessibilità
- Curiosità, senso di meraviglia e apertura mentale
- Pensiero critico

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-7 anni	Tutta la classe lavora in coppie o piccoli gruppi	45-60 minuti

Proposta di svolgimento passo dopo passo dell'attività didattica

1. **Riscaldamento:** l'insegnante introduce brevemente l'attività e mostra il materiale: carte, scacciamosche e i tipi di compiti (ad es. indizi, indovinelli, associazioni).
2. Gli studenti fanno un brainstorming su modi creativi per trovare collegamenti tra i concetti (ad es. famiglie di parole, metafore, associazioni divertenti).
3. **Fase di esplorazione:** in piccoli gruppi, gli studenti osservano le carte sul tavolo e pensano ad associazioni sorprendenti; raggruppamenti alternativi; modi creativi per classificare le carte; metafore o storie che le collegano. Questo crea una mentalità creativa prima dell'inizio del gioco.
4. **Esercitazione guidata:** l'insegnante fornisce alcuni indizi aperti (non solo di tipo "giusto/sbagliato"), ad esempio: "Colpisci qualcosa che potrebbe far parte di una storia sullo spazio." "Colpisci qualcosa con un collegamento nascosto all'acqua." "Colpisci una carta che potrebbe essere combinata con un'altra carta per creare qualcosa di nuovo." Gli studenti spiegano il loro ragionamento creativo.
5. **Attività principale – Gioco creativo dello schiacciamosche:** divisi in due squadre, gli studenti ascoltano suggerimenti creativi e schiacciano la carta che ritengono più adatta. Esempi:

“Schiaccia la carta che corrisponde a questo indovinello...”; “Scegli la carta che potrebbe avere più di un significato...”; “Scegli una carta che puoi collegare all’argomento di oggi in modo unico...” Gli insegnanti incoraggiano risposte multiple accettabili se il ragionamento è creativo.

6. **Sfida di gruppo – Inventate i vostri indizi:** le squadre creano i propri indizi creativi, indovinelli o compiti per l'altra squadra.
7. **Condivisione con tutta la classe:** gli studenti presentano gli indizi che hanno inventato e spiegano le loro scelte creative.

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

L'attività può essere svolta sia all'interno che all'esterno. Si consiglia una disposizione flessibile dell'aula, che consenta agli studenti di muoversi liberamente, collaborare in coppia o in piccoli gruppi e disporre i materiali in modo da favorire l'esplorazione e la creatività. All'interno, i banchi possono essere raggruppati o spostati per creare un'area di lavoro aperta; all'esterno, gli studenti possono riunirsi attorno a uno spazio centrale o spostarsi tra le diverse postazioni. La disposizione dovrebbe favorire la visibilità dei materiali, transizioni fluide tra le fasi dell'attività e un ambiente sicuro e spazioso per l'interazione creativa.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare competenza?

Questa attività didattica promuove la creatività incoraggiando gli studenti a pensare in modo divergente, a esplorare molteplici risposte possibili e a stabilire associazioni sorprendenti tra i concetti. Gli studenti sono invitati a generare idee rapidamente, a perfezionarle in modo collaborativo e a rimanere aperti a nuove interpretazioni. Immaginando modi alternativi per “risolvere” ogni indizio, gli studenti esercitano il pensiero flessibile, l’originalità e la risoluzione creativa dei problemi.

L'ambiente giocoso e privo di pressioni li motiva ad assumersi rischi creativi, mentre le meccaniche di gioco premiano non solo la velocità, ma anche il ragionamento inventivo, la narrazione, il pensiero metaforico e la spiegazione delle idee.

Cosa vogliamo ottenere in termini di sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato di questa attività, gli studenti

- essere in grado di elaborare idee originali, esplorare molteplici collegamenti creativi tra concetti diversi ed esprimere il proprio pensiero in modi flessibili e fantasiosi.
- Comprendere che la creatività non consiste nel trovare un'unica risposta corretta, ma nell'esplorare le possibilità, creare collegamenti insoliti e valorizzare idee diverse.
- essere in grado di articolare il proprio ragionamento creativo, sviluppare i suggerimenti degli altri e apprezzare i contributi creativi dei propri compagni.

Uso suggerito ed esempi pratici relativi alla materia

Lingua e letteratura / Inglese: sviluppo del vocabolario, sinonimi, metafore, famiglie di parole, classificazione degli elementi narrativi.

Matematica: attività di abbinamento con forme, numeri, operazioni, indizi per la risoluzione di problemi, categorie (pari/dispari, multipli).

Scienze: classificazione di materiali, animali, piante, concetti meteorologici, tipi di energia.

Etica / Studi sociali: scenari sociali, dilemmi morali, "Quale carta rappresenta l'equità?", "Quale si collega all'empatia?"

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

- Schiacciamosche (1 per squadra)
- Carte con parole, immagini, numeri, forme o categorie
- Tavolo o spazio sul pavimento per disporre le carte
- Timer (facoltativo)
- Lavagna bianca per la creazione degli indizi
- Pennarelli colorati per il brainstorming di gruppo
- Opzionale: set di carte a tema (animali, aggettivi, categorie scientifiche, forme, elementi narrativi)

Domande guida

A coppie / piccoli gruppi:

- Quale strategia avete provato per prima? Perché?
- Come avete trovato un collegamento creativo tra l'indizio e la carta?
- Avete trovato più di una risposta possibile? Quale vi è sembrata la più originale?

Tutta la classe:

- Cosa vi ha sorpreso delle scelte degli altri?
- Quale idea vi ha fatto pensare in modo diverso all'indizio?
- Come si è sviluppata la tua creatività durante il gioco?

Suggerimenti e trucchi per affrontare le sfide

- **Sfida:** gli studenti schiacciano a caso senza riflettere.
Suggerimento: aggiungi 3 secondi di "tempo di riflessione" prima di colpire. Chiedi: "Quale collegamento hai immaginato?" prima di assegnare i punti.
- **Sfida:** gli studenti più bravi dominano l'attività.
Suggerimento: ruotate i ruoli (colui che colpisce, colui che legge l'indizio, colui che spiega l'idea). Ogni punto deve essere giustificato da qualcuno che non sia stato colui che ha colpito.
- **Sfida:** gli studenti si concentrano solo sulla velocità, non sulla creatività.
Suggerimento: Introdurre "punti creativi" per associazioni insolite. Punto bonus per le spiegazioni che iniziano con "E se...?"
- **Sfida:** Alcuni studenti si sentono esitanti o ansiosi.
Suggerimento: Consentite ruoli non fisici (collegatore di idee, pensatore creativo). Trucco: Lasciate che le coppie facciano lo swatting insieme per sostenersi a vicenda.

Adattamento del livello di difficoltà

Questa attività può essere adattata a diversi livelli a seconda della familiarità degli studenti con gli oggetti e della loro capacità di usarli in modo creativo.

- **Studenti principianti (6-7 anni):** usa carte con parole/immagini semplici e concrete. Gli indizi sono diretti e familiari: “Colpisci qualcosa che sia un animale.” Gli studenti spiegano le loro scelte in una breve frase.
- **Studenti avanzati (8-9 anni):** utilizzate indizi a più livelli (indovinelli, metafore, sovrapposizioni di categorie). Gli studenti devono inventare almeno una risposta alternativa. Il lavoro in coppia prevede un breve brainstorming prima di schiacciare.
- **Studenti esperti (9-10 anni):** gli studenti creano i propri indizi complessi per i compagni di classe. Le carte rappresentano concetti astratti (ad esempio, equità, energia, connessione). Gli studenti spiegano il ragionamento alla base di ogni connessione creativa.

Domande di debriefing e riflessione

Creatività

- Quale parte dell'attività ti ha fatto sentire più creativo? Perché?
- Quale idea o collegamento inaspettato hai inventato?
- L'idea di qualcun altro ti ha ispirato? In che modo?

Flessibilità

- La tua idea iniziale è cambiata durante l'attività?
- Come ti sei adattato quando qualcun altro ha suggerito una risposta diversa?

Curiosità e apertura

- Quale indizio ti ha incuriosito di più?
- Quale nuova domanda ti è venuta in mente mentre esaminavi le carte?

3.2.4 Anelli di cipolla

Breve descrizione e regole di svolgimento dell'attività didattica

L'attività didattica "*Anelli di cipolla*" è un esercizio di creatività strutturato e basato sul movimento, in cui gli studenti si dispongono in due cerchi concentrici ("anelli") di fronte a un compagno. Quando l'insegnante dà un suggerimento, le coppie rispondono insieme creando insieme idee, soluzioni, confronti o scenari immaginativi. Dopo ogni stimolo, un anello ruota, creando nuovi partner e nuove combinazioni creative. Questa attività trasforma una semplice struttura di movimento in un ricco processo di pensiero creativo, in cui gli studenti esplorano molteplici prospettive, generano idee rapidamente, si adattano a nuovi partner ed esprimono la loro immaginazione in modi flessibili e collaborativi.

Focus sulle competenze

Competenze principali

- Creatività

Competenze complementari/secondarie

- Curiosità, senso di meraviglia e apertura mentale
- Flessibilità
- Connessione
- Empatia

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-7 anni	Tutta la classe lavora in coppie o piccoli gruppi	45-60 minuti

Proposta di svolgimento passo dopo passo dell'attività didattica

1. **Riscaldamento:** Entrare nella creatività. L'insegnante dispone gli studenti in due cerchi, uno interno e uno esterno. Gli studenti si trovano di fronte a un compagno. Riscaldamento leggero: "Giratevi verso il vostro compagno e fate un gesto creativo che esprima come vi sentite oggi."; "Inventate una stretta di mano che nessuno abbia mai visto prima." Questo crea un'atmosfera giocosa e sicura per la creatività.
2. **Fase di esplorazione:** generazione di idee con i compagni. Le coppie rispondono a spunti creativi aperti, come: "Inventate un nuovo animale combinando i vostri animali preferiti con quelli del vostro compagno"; "Create un oggetto che risolva un problema a scuola"; «Immaginate un luogo dove i vostri cibi preferiti crescono sugli alberi, che aspetto ha?». Condividono ad alta voce e abbozzano rapidamente o mimano le idee. Dopo ogni spunto, l'anello esterno ruota di un passo, creando nuove combinazioni.

3. **Attività guidata:** Approfondimento del ragionamento creativo. Ora l'insegnante introduce spunti che richiedono una spiegazione, non solo la generazione di idee: "A cosa potrebbe servire la vostra creatura combinata?"; "Quale regola esisterebbe nel mondo che avete appena inventato?"; "In che modo il vostro oggetto cambierebbe la vita quotidiana?" Le coppie giustificano le loro idee usando: immaginazione; narrazione; ragionamento giocoso. L'obiettivo: il ragionamento alla base della creatività.
4. **Attività principale:** mash-up creativi in coppia. Gli studenti cambiano partner ogni 1–2 minuti dopo ogni sfida creativa. Possibili tipi di sfida: 1. Mash-up: combinare due parole non correlate (ad es. fungo + bicicletta). 2. Trasformazione: trasformare un oggetto in qualcos'altro (ad es. "Come può un cucchiaino diventare uno strumento musicale?"). 3. Risoluzione di problemi: inventare una soluzione creativa basata su idee combinate. 4. Scintilla narrativa: creare insieme una storia di una sola frase utilizzando le due parole suggerite. L'insegnante incoraggia: risposte multiple possibili; sviluppare le idee del compagno; accettare pensieri inaspettati o insoliti. Questa è la fase centrale dello sviluppo della creatività.
5. **Estensione creativa:** gli studenti scelgono la loro idea preferita creata dal compagno e: la disegnano; la recitano; scrivono una mini-storia; creano un "titolo" e uno slogan. Questo consolida il pensiero creativo in un prodotto visibile.
6. **Riflessione conclusiva con tutta la classe:** gli studenti si riuniscono in cerchio e condividono: quale idea li ha ispirati; cosa li ha sorpresi; come si è evoluta la loro creatività attraverso il cambio di partner.

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

L'attività funziona sia all'interno che all'esterno. L'ideale è uno spazio flessibile: due cerchi formati in modo sicuro; gli studenti possono ruotare e muoversi liberamente; postazioni per disegnare disponibili in tutta l'area; materiali visibili e accessibili. La disposizione dovrebbe incoraggiare la collaborazione, la comunicazione e la curiosità.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare competenza?

Onion Rings sviluppa la creatività immergendo gli studenti in una continua generazione di idee con più partner. La rotazione frequente incoraggia il pensiero divergente (molte idee possibili); il pensiero flessibile (adattarsi rapidamente ai nuovi partner); la comunicazione creativa (esprimere e combinare idee); la co-creazione (costruire insieme qualcosa di nuovo); l'apertura (valorizzare le idee degli altri). Gli studenti vivono la creatività come un processo dinamico, non come un'abilità fissa.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato di questa attività, gli studenti:

- saranno in grado di generare idee originali insieme a diversi partner, esplorare molteplici connessioni creative tra i concetti ed esprimere il proprio pensiero in modi fantasiosi e flessibili.
- capire che la creatività prospera quando le idee vengono condivise, confrontate e combinate.
- essere in grado di adattarsi rapidamente a nuove situazioni di collaborazione e di sviluppare i suggerimenti degli altri.

Uso suggerito ed esempi pratici relativi alla materia

Arti linguistiche

- Creare paragoni fantasiosi (“L’animale del mio compagno è come...”).
- Sviluppare brevi dialoghi creativi.
- Esercitarsi con gli aggettivi descrittivi attraverso i mash-up.

Matematica

- Combinare le figure per creare nuove forme geometriche.
- Utilizza spunti legati ai numeri (ad es. trasformazioni magiche dei numeri).
- Categorizzazione e creazione di schemi.

Scienze

- Esplora gli adattamenti (“Quale nuova creatura potrebbe sopravvivere sia in acqua che nel deserto?”).
- Mescola i materiali (legno + vetro → nuova invenzione).
- Discutere dei sistemi (strati di habitat → le cipolle come metafora).

Studi sociali

- Fusione di valori (“Combina equità + coraggio → Quale azione lo dimostra?”).
- Gioca a interpretare personaggi ispirati alla cultura.
- Collegare empatia + immaginazione.

Arti

- Espressione creativa basata sul movimento.
- Schizzi collaborativi.
- Progettare personaggi o strumenti ibridi.

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

- Schede di spunto (parole, immagini, domande, oggetti)
- Spazio aperto per due cerchi
- Fogli da disegno e pennarelli (facoltativi)
- Timer
- Musica (facoltativa)

Domande guida

A coppie / piccoli gruppi:

- Come avete combinato le vostre due idee?
- Cosa ha reso unico il vostro mash-up o l'oggetto che avete inventato?
- Quale nuova idea vi è venuta in mente dopo aver ascoltato il vostro compagno?

Tutta la classe:

- In che modo il cambio di partner ha influito sulla vostra creatività?
- Quale idea vi ha sorpreso?
- Cosa hai imparato sull'essere aperto alle idee degli altri?

Suggerimenti e trucchi per affrontare le sfide

- **Sfida:** gli studenti propongono idee ripetitive o letterali.
Suggerimento: incoraggiare la regola delle “tre versioni”. Aggiungere dei vincoli (sott’acqua, mondo del futuro, dimensioni minuscole, dimensioni giganti).
- **Sfida:** gli studenti si sentono timidi quando cambiano partner.
Suggerimento: fornire frasi di partenza chiare. Iniziare con gesti creativi non verbali.
- **Sfida:** partecipazione disomogenea.
Suggerimento: assegnare ruoli a rotazione (chi lancia l'idea, chi spiega, chi illustra). Ogni coppia deve condividere un'idea comune.
- **Sfida:** Sovraccarico o confusione durante le rotazioni veloci.
Suggerimento: utilizzare un timer visivo. Mantenere le indicazioni semplici e divertenti.
- **Sfida:** gli studenti si concentrano solo sul prodotto, non sul processo.
Suggerimento: valorizzate le domande sorprendenti, non i “disegni migliori”. Utilizzate delle mini-riflessioni dopo ogni rotazione dei partner.

Adattamento del livello di difficoltà

Questa attività può essere adattata a diversi livelli a seconda della familiarità degli studenti con gli oggetti e della loro capacità di utilizzarli in modo creativo.

- **Studenti principianti (6-7 anni):** semplici spunti visivi. Un'idea per ogni giro. Domande di supporto (“Cosa potrebbe diventare questo?”)
- **Studenti avanzati (8-9 anni):** spunti astratti (emozioni, materiali, funzioni). Sono necessarie 2-3 spiegazioni creative. Maggiore enfasi sulla narrazione
- **Studenti esperti (9-10 anni):** mash-up orientati a uno scopo (risolvere un problema sociale o ambientale). Ragionamenti complessi alla base delle connessioni. Presentazione delle creazioni a tutta la classe con una giustificazione dettagliata

Domande di debriefing e riflessione

Creatività

- Quale idea ti è sembrata oggi la più originale?
- In che modo le idee del tuo compagno hanno cambiato il tuo modo di pensare?

Flessibilità

- Quanto è stato facile o difficile cambiare partner?
- Cosa ti ha aiutato a rimanere aperto a nuove possibilità?

Curiosità e apertura

- Quale spunto ti ha incuriosito di più?
- Quali nuove domande ti ha fatto sorgere l'attività?

3.2.5 Invenzioni meravigliose

Breve descrizione e regole di svolgimento dell'attività didattica

Invenzioni meravigliose è un'attività didattica incentrata sulla creatività in cui gli studenti progettano invenzioni fantasiose che risolvono problemi reali o immaginari. Gli studenti iniziano individuando le sfide quotidiane (a scuola, a casa, nella natura), quindi elaborano soluzioni audaci, giocose o futuristiche. L'attenzione è rivolta a: pensiero divergente; generazione flessibile di idee; sviluppo dei suggerimenti dei compagni; espressione del ragionamento creativo; esplorazione guidata dalla curiosità. L'obiettivo non è un'invenzione perfetta, ma un processo creativo di risoluzione dei problemi.

Competenze chiave

Competenze primarie

- Creatività

Competenze complementari/secondarie

- Empatia
- Risoluzione dei problemi,
- Curiosità, senso di meraviglia e apertura mentale
- Flessibilità

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-10 anni	Tutta la classe lavora in coppie o piccoli gruppi	45-60 minuti

Proposta di svolgimento passo dopo passo dell'attività didattica

1. **Riscaldamento:** cosa si intende per invenzione? L'insegnante mostra 3-4 invenzioni sorprendenti (ad esempio, un vaso per piante con sistema di auto-irrigazione, una bicicletta pieghevole). Gli studenti discutono: quale problema risolve? Perché è creativa? Cosa rende un'idea unica?
2. **Attività di esplorazione creativa:** identificare i problemi. Gli studenti girano per l'aula o il cortile e annotano piccoli "problemi" o necessità: "Il mio zaino è troppo pesante"; "L'aula è rumorosa"; "È difficile trovare le penne smarrite"; "I cestini traboccano". Condividono le scoperte in coppia e ne scelgono una su cui inventare qualcosa.
3. **Attività guidata:** generazione di idee. Gli studenti generano diverse soluzioni creative prima di sceglierne una: idee folli, impossibili; idee futuristiche; idee divertenti; idee molto semplici. Suggerimenti dell'insegnante: "E se l'invenzione potesse volare?"; "E se potesse parlare?"; "E se si trasformasse?"; "E se aiutasse non solo te, ma anche gli altri?"
4. **Attività principale:** Progettare l'invenzione. Gli studenti disegnano e descrivono la loro invenzione. Devono includere: nome dell'invenzione; quale problema risolve; come funziona; funzioni speciali; chi ne beneficia. Le coppie o i piccoli gruppi presentano brevi spiegazioni.

5. **Approfondimento creativo:** gli studenti creano una pubblicità per la loro invenzione; un jingle; una mini-storia in cui la loro invenzione risolve la situazione.
6. **Riflessione conclusiva con tutta la classe:** gli studenti discutono di come è cresciuta la loro creatività e di cosa li ha sorpresi.

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

La disposizione ideale dell'aula prevede banchi raggruppati per il lavoro creativo; uno spazio circolare dedicato alla riflessione; un'atmosfera da "studio di design" con i materiali ben in vista. Anche l'esterno è adatto per passeggiate ispiratrici.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare competenza?

Questa attività stimola la creatività attraverso la generazione di soluzioni multiple; l'immaginazione di idee non convenzionali; l'analisi dei problemi da diverse angolazioni; la trasformazione delle frustrazioni quotidiane in opportunità; lo sviluppo di un pensiero flessibile ed esplorativo; la valorizzazione dell'originalità personale. Gli studenti imparano che la creatività non è "essere artistici", ma esplorare le possibilità.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato di questa attività, gli studenti

- saranno in grado di generare idee originali, esplorare molteplici soluzioni creative ai problemi quotidiani ed esprimere il proprio pensiero in modi fantasiosi e flessibili.
- capiranno che la creatività implica curiosità, apertura mentale e il coraggio di condividere e perfezionare le idee
- saranno in grado di descrivere il proprio ragionamento e di sviluppare in modo creativo le idee degli altri.

Uso suggerito ed esempi pratici relativi alle materie

Lingua e letteratura

- scrivere storie incentrate sull'invenzione
- creare istruzioni o testi persuasivi

Scienze

- invenzioni che risolvono problemi ambientali
- macchine che utilizzano energia rinnovabile
- strumenti per aiutare gli animali

Studi sociali

- invenzioni che favoriscono l'equità, l'empatia, la comunità
- identificare chi ne beneficia e perché

Matematica

- progettare forme, proporzioni, schemi semplici
- misurare, disegnare diagrammi

Materiali e strumenti necessari per la realizzazione

- Carta, pennarelli, matite colorate
- Opzionale: materiali riciclati per prototipi 3D
- Schede di spunto (schede con problemi, schede “E se...?”)
- Timer
- Area di presentazione

Domande guida

- Quale problema hai notato e perché ti ha interessato?
- Come è cambiata la tua idea mentre ne discutevate?
- Quali idee insolite o sorprendenti sono emerse?
- Quale parte della creazione ti ha fatto sentire più creativo?
- Quale nuova domanda ti ha fatto venire in mente questa invenzione?

Suggerimenti e trucchi per affrontare le sfide

- **Sfida:** gli studenti scelgono la prima idea che viene in mente.
Suggerimento: richiedi tre alternative prima di scegliere. Usa i colpi di scena del tipo “E se...?”.
- **Sfida:** Paura di sbagliare o di sembrare sciocchi.
Suggerimento: incoraggiare le “idee folli benvenute”. L'insegnante propone un'invenzione divertente.
- **Sfida:** partecipazione disomogenea nelle coppie.
Suggerimento: assegnare ruoli a rotazione (disegnatore, generatore di idee, spiegatore). “Ping-pong di idee” — frasi alternate.
- **Sfida:** difficoltà nell'esprimere chiaramente l'idea.
Suggerimento: fornire semplici schemi di frasi. Gli studenti recitano ciò che fa l'invenzione.

Adattamento del livello di difficoltà

- **Studenti principianti (6-7 anni):** Scegliere tra “schede problema” preparate. Disegnare immagini semplici con 1-2 caratteristiche. Usare frasi di partenza.
- **Studenti avanzati (8-9 anni):** creare meccanismi dettagliati o soluzioni in più fasi. Aggiungere diagrammi, etichette e descrizioni scritte. Presentare alla classe.
- **Studenti esperti (9-10 anni):** Affrontare tematiche relative alla comunità o all'ambiente. Realizzare prototipi in 3D. Scrivere testi persuasivi o di riflessione sull'invenzione.

Domande per il debriefing e la riflessione

Creatività e flessibilità

- Di quale idea sei più orgoglioso? Perché?
- Cosa ha reso unica la tua invenzione?
- La tua idea è cambiata durante l'attività?
- In che modo il tuo partner ti ha aiutato a riformulare il tuo pensiero?

Curiosità

- Quali nuove domande ha sollevato la tua invenzione?

3.3 RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

3.3.1 Design thinking

Breve descrizione e regole di attuazione dell'attività didattica

Il Design Thinking è un modo di pensare e lavorare che consiste nell'elaborare soluzioni creative a problemi che spaziano da quelli specifici di una materia, a quelli interdisciplinari, fino ai problemi della vita reale che i bambini possono incontrare nella loro quotidianità. Qui risolveremo i problemi osservando attentamente, se necessario entrando in empatia, e pensando in modo ingegnoso.

Focus sulle competenze

Competenze primarie

- Risoluzione dei problemi

Competenze complementari/secondarie

- Creatività
- Pensiero critico
- Empatia

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
Età: 6 anni e oltre	Lavoro individuale o con l'intera classe, in coppie o piccoli gruppi	50-100 minuti

Proposta di implementazione passo dopo passo dell'attività didattica

Il design thinking ruota attorno a queste idee chiave:

1. Comprendere bene il problema: non partire subito da una soluzione, ma prima cerca di conoscere bene il problema.
2. Trovare idee creative: poi si elaborano molte possibili soluzioni.
3. Empatia: (se necessario) Cercate di capire di cosa ha bisogno una persona o quali sono le sue difficoltà.
4. Sperimentare e realizzare: scegli un'idea e realizzi un prototipo (campione).
5. Testare e migliorare: mostrarlo agli altri, vedere cosa funziona e apportare le modifiche necessarie.

Svolgimento dell'attività – implementazione passo dopo passo

1. **Chi ha un problema/qual è il problema? Comprensione (se necessario: empatia):**
“Guardatevi attentamente intorno: qual è il problema? Chi soffre per qualcosa, chi potrebbe aver bisogno di aiuto o cosa potrebbe essere migliorato? L'insegnante e/o gli studenti presentano un problema.”
 - soggetti, persone, animali, gruppi, cose o luoghi

2. **Qual è esattamente il problema? (Definizione):** “Esplorerete ciò che non va bene o ciò che è difficile. Farete domande, osserverete attentamente e cercherete di comprendere il problema.”
 - qualcosa che deve essere combinato, relativo all’argomento, è difficile, funziona male, manca o è confuso, potrebbe essere diverso
3. **Cosa possiamo pensare per aiutare? (Trovare idee):** “Pensate a quante più soluzioni possibili. Tutte le idee sono benvenute! Pensate in modo creativo, insieme o da soli.”
 - creare qualcosa, cambiarlo, aggiungervi qualcosa, migliorarlo o pensare a qualcosa di completamente nuovo.
4. **Realizza un esempio della tua idea (prototipo):** “Realizza un modello o un esempio della tua soluzione. Puoi farlo con materiali diversi. Non deve essere ancora perfetto.”
 - disegnare, costruire, armeggiare, incollare, progettare in digitale.
5. **Mostralo e miglioralo (Test e miglioramento):** “Mostrila tua idea agli altri. Ascolti cosa ne pensano e modifichi la tua idea per renderla ancora migliore.”
 - presentare, discutere, modificare, sviluppare ulteriormente, analizzare criticamente

In questo modo, gli studenti imparano a risolvere un problema in modo intelligente e creativo

Note sulla disposizione dell’aula interna/esterna

L’attività può essere svolta sia all’interno che all’esterno. Entrambi gli ambienti presentano problemi reali specifici e diversi per gli studenti.

Se si svolge all’interno, assicurati che l’aula sia abbastanza silenziosa da consentire concentrazione, discussioni e spiegazioni ponderate durante la ricerca. Se si svolge all’esterno, scegli un angolo tranquillo del cortile dove gli studenti possano rimanere concentrati ed evitare interferenze.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare competenza?

Questa attività didattica stimola il pensiero orientato alla risoluzione dei problemi coinvolgendo attivamente i bambini nell’individuazione e nell’affrontare problemi reali. Si parte dallo sviluppo dell’empatia: i bambini imparano a mettersi nei panni degli altri e a osservare situazioni in cui qualcosa non funziona. In questo modo, imparano a riconoscere i problemi, che è il primo passo per risolverli. Analizzano quindi la situazione per definire chiaramente il problema. Ponendo domande e distinguendo tra questioni principali e secondarie, imparano che un problema ben formulato porta a soluzioni migliori. Le idee vengono poi generate in una fase creativa in cui tutti i suggerimenti sono ben accetti. Questo promuove il pensiero libero, la collaborazione e l’immaginazione. Gli studenti trasformano l’idea scelta in un prototipo — un’elaborazione tangibile come un disegno, un modello o una forma digitale. Questo incoraggia la sperimentazione e dimostra che il processo è più importante di un risultato finale perfetto. Infine, il prototipo viene testato e migliorato sulla base del feedback. Gli studenti imparano a riflettere, a gestire le critiche e a pensare in termini di iterazioni: migliorando attraverso la sperimentazione e l’adattamento.

Il ruolo dell’insegnante in questo caso è quello di una guida: qualcuno che sostiene il processo di pensiero, pone domande e crea un ambiente sicuro in cui gli errori sono ammessi. In questo modo, i

bambini sono incoraggiati a osare pensare, agire e migliorare — elementi essenziali di un comportamento sostenibile nella risoluzione dei problemi.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato di questa attività, gli studenti:

- Sviluppare capacità di risoluzione dei problemi: gli studenti imparano a scomporre situazioni complesse e a pensare per gradi.
- Incoraggeranno il pensiero creativo: generando idee nuove e diverse senza paura di sbagliare.
- Rafforzeranno il pensiero critico: valutando le idee, ponendo domande significative e perfezionando le soluzioni.
- Miglioreranno la collaborazione: gli studenti lavoreranno in gruppo, ascolteranno gli altri e condivideranno le proprie idee.
- Promuovere l'empatia: comprendere i bisogni, i sentimenti e le prospettive degli altri.
- Costruire la fiducia in se stessi: vedendo che le loro idee contano e hanno valore.
- Imparare a prendere l'iniziativa e a sentirsi responsabili del proprio lavoro.
- Accettare l'iterazione: comprendere che provare, fallire e migliorare fa parte del processo.
- Mostrare perseveranza: rimanere motivati anche quando le cose si fanno difficili.
- Praticare la riflessione: pensare a cosa ha funzionato, cosa no e come migliorare.

Suggerimenti per l'utilizzo ed esempi pratici

Ecco alcuni esempi di come il Design Thinking possa essere applicato in varie aree tematiche:

Scienze

Definizione del problema: le piante in classe non crescono bene e spesso muoiono.

1. Chi ha un problema?

La classe e l'insegnante vogliono piante sane ma non sanno perché non crescono.

- Gli alunni osservano le piante e parlano di ciò che notano.
- Discutete sul perché le piante potrebbero essere importanti per l'ambiente della classe.

2. Qual è esattamente il problema? (Definizione)

Le piante potrebbero non ricevere la giusta quantità di acqua, luce o sostanze nutritive.

- Gli alunni fanno domande: con quale frequenza vengono annaffiate le piante? Quanta luce ricevono?
- Scrivete le osservazioni alla lavagna.

3. Cosa possiamo pensare di fare per aiutare? (Trovare idee)

Ora gli alunni possono dare sfogo alla loro creatività! Troviamo quante più idee possibili per aiutare.

- Brainstorming: sistema di promemoria, vasi con irrigazione automatica, avvicinare le piante alla luce.
- Gli alunni disegnano e spiegano le loro idee
- Discutiamo i piani degli altri, insieme scegliamo un'idea tra tutte le proposte.

4. Realizziamo un esempio dell'idea (prototipi)

Realizzeremo un modello o un esempio della nostra idea. Non deve essere ancora perfetto. Gli studenti lavoreranno in piccoli gruppi. Realizzeremo il modello con carta, cartone, LEGO, argilla e altri materiali di recupero

- Costruire un modello di vaso con sistema di auto-irrigazione utilizzando bottiglie o materiali riciclati.

5. Mostrarlo e migliorarlo (Test e miglioramento)

Mostriamo la nostra idea alla persona che ha segnalato il problema e chiediamo: questo aiuta? Ogni gruppo mostra come funzionerebbe e lo presenta alla classe.

- Provare la soluzione con una pianta vera.
- Osservare i cambiamenti e migliorare il progetto se necessario.

6. L'insegnante e la classe danno un feedback.

Se necessario, vengono apportate modifiche all'idea.

Obiettivi didattici: osservazione scientifica, sperimentazione, causa ed effetto.

Matematica

Definizione del problema: gli alunni hanno difficoltà a comprendere la divisione con resto.

1. Chi ha un problema?

Gli studenti si sentono confusi e frustrati durante le lezioni di matematica.

- L'insegnante discute di come gli alunni vivono i problemi di divisione.

2. Qual è esattamente il problema? (Definizione)

La divisione sembra astratta e difficile da visualizzare.

- Individuare dove gli studenti si bloccano.

3. Cosa possiamo pensare di fare per aiutarli? (Trovare idee)

- Brainstorming di idee: giochi, supporti visivi, esempi di vita reale (condivisione di cibo, giocattoli).
- Gli alunni suggeriscono strumenti creativi.

4. Realizza un esempio dell'idea (prototipi)

- Creare un gioco pratico sulla divisione utilizzando blocchi, pedine o cerchi di carta.

5. Mostrarlo e migliorarlo (Testare e migliorare)

- Provare il gioco in classe.
- Gli alunni danno un feedback e modificano le regole o i materiali.

6. L'insegnante e la classe danno un feedback.

- Se necessario, vengono apportate modifiche all'idea.

Obiettivo didattico: risoluzione dei problemi, pensiero logico, matematica pratica.

Studi ambientali

Definizione del problema: c'è troppa spazzatura nel cortile della scuola.

1. Chi ha un problema?

La comunità scolastica è colpita dai rifiuti.

- Gli alunni osservano il cortile e discutono di come appare e di come lo percepiscono.
- Discutete sul perché è un problema che il cortile della scuola sia pieno di rifiuti.

2. Qual è esattamente il problema? (Definizione)

I rifiuti non vengono differenziati correttamente e i contenitori non sono ben visibili o mancano.

- Gli alunni fanno domande e individuano dove e che tipo di rifiuti si trovano.
- Scrivete le osservazioni alla lavagna.

3. Cosa possiamo pensare di fare per aiutare? (Trovare idee)

- Brainstorming: contenitori migliori, cartelli, campagne, premi.
- Gli alunni abbozzano le idee

4. Realizzare un esempio dell'idea (prototipi)

Gli studenti realizzeranno un modello o un esempio della nostra idea. Lavorando con carta, cartone, LEGO, argilla, materiale gratuito di valore

- Progettare un nuovo contenitore per il riciclaggio, dei poster o una semplice campagna di sensibilizzazione.

5. Mostrarlo e migliorarlo (Test e miglioramento)

Gli studenti mostrano la loro idea alla persona responsabile del problema e chiedono: questo aiuta? Ogni gruppo mostra come funzionerebbe e lo presenta alla classe.

- Presentare le idee ad altre classi o provarle nel cortile della scuola.
- Raccogliere feedback e migliorare.

6. L'insegnante e la classe danno un feedback.

Se necessario, vengono apportate modifiche all'idea.

Obiettivi didattici: sostenibilità, responsabilità, risoluzione di problemi del mondo reale.

Arte

Definizione del problema: le pareti dell'aula sembrano vuote e poco accoglienti.

1. Chi ha un problema?

Gli studenti desiderano un'aula più bella e stimolante.

- Discutete di come l'ambiente della classe influisca sull'umore e sull'apprendimento.

2. Qual è esattamente il problema? (Definizione)

Non c'è un'identità visiva o opere d'arte che rappresentino la classe.

- Decidete cosa dovrebbe esprimere l'aula

3. Cosa possiamo pensare di fare per aiutare? (Trovare idee)

- Fate un brainstorming su murales, mostre, opere d'arte a tema.
- Gli alunni disegnano le idee e spiegano i loro concetti.

4. Realizza un esempio dell'idea (prototipi)
 - Realizza versioni in scala ridotta o schizzi dell'opera d'arte.
5. Mostrarlo e migliorarlo (Test e miglioramenti)
 - La classe discute i progetti, fornisce un feedback e apporta miglioramenti prima di realizzare l'opera d'arte finale.
6. L'insegnante e la classe danno un feedback.
Se necessario, vengono apportate modifiche all'idea.

Obiettivi didattici: creatività, comunicazione visiva, collaborazione.

Perché funziona

- Si parte da problemi reali
- Incoraggia l'empatia e il lavoro di squadra
- Collega l'apprendimento a situazioni significative della vita reale
- Si inserisce naturalmente in qualsiasi materia

Questo rende l'apprendimento attivo, coinvolgente e mirato.

Materiali e strumenti necessari per l'implementazione

Per il Design Thinking non servono materiali costosi o complicati. Si tratta principalmente di pensare, agire e creare, quindi i materiali che favoriscono la creatività, la collaborazione e la ricerca sono i più importanti.

Ecco una panoramica dei possibili strumenti e materiali a seconda dell'argomento:

- Schede con domande (chi/dove/perché/come?)
- Fogli di lavoro per annotare osservazioni o disegnare
- Macchina fotografica o tablet per registrare le cose
- Post-it per le idee iniziali o i commenti
- Fogli di carta di grandi dimensioni o lavagne bianche
- materiali per disegnare
- Schede per il brainstorming o foto di ispirazione
- Carta, cartoncino, colla, forbici, nastro adesivo
- Materiali riutilizzabili (materiali di valore a costo zero come rotoli di carta igienica, scatole, tappi di bottiglia, ecc.)
- LEGO, mattoncini, argilla o materiali magnetici e/o da costruzione
- Tablet o app per la progettazione digitale (facoltativo)
- Materiali a uso libero

Domande guida

L'insegnante pone principalmente domande per guidare il processo di pensiero degli studenti, senza fornire risposte immediate. Queste domande incoraggiano il pensiero, l'esplorazione, la riflessione e la collaborazione durante le varie fasi del Design Thinking.

Ad esempio:

- Cosa faresti se ti trovassi in quella situazione?
- Qual è in realtà il vero problema in questo caso?
- Quali idee puoi combinare?
- Riesci a realizzare qualcosa di piccolo che mostri come funziona?
- Cosa ha funzionato bene nella tua idea?
- Cosa hai già scoperto?

Consigli e trucchi per affrontare le sfide

- **Sfida:** i problemi più comuni qui sono le differenze di abilità, la frustrazione per il fallimento o le dinamiche di gruppo:
Consiglio: Inizia in piccolo e in modo semplice. Inizia con un problema breve e semplice o con un progetto di esercitazione. In questo modo i bambini imparano prima il processo senza renderlo troppo grande o complicato. Può essere utile anche delineare la tabella di marcia in 3 passaggi, ad esempio:
 - Chi ha un problema?
 - Qual è il problema?
 - Cosa possiamo fare per aiutare?
- **Sfida:** Frustrazione per il “non sapere” o per “aver commesso errori”?
Suggerimento 1: Ripeti spesso che fare errori fa parte del processo. Festeggia i tentativi, i fallimenti e i miglioramenti. Usa poster o cartoncini con frasi come "Ci riproverò" o "Non lo so ancora, ma...".
Suggerimento 2: Colmate le differenze lavorando insieme. Chiarite i ruoli: ad esempio, disegnatore, intervistatore, costruttore o presentatore. Permettete ai bambini di alternarsi nei ruoli in modo che tutti scoprano i propri talenti.
Suggerimento 3: Concentrati sul processo, non sul prodotto finale perfetto. Enfatizza i passaggi, non un risultato bello. “Come ti è venuta quell’idea?” è più importante di “È venuto bene?”. Fai in modo che diversi bambini affrontino lo stesso problema: vedrai quanti modi ci sono di pensare!
Suggerimento 3: Usate cartoncini o adesivi con faccine sorridenti per dare un feedback visivo. Mantenete l’atmosfera giocosa e flessibile! I bambini imparano meglio quando si sentono al sicuro nell’esplorare. Lasciate spazio al divertimento, all’immaginazione, alle idee folli – e mostrate che le loro opinioni contano.
- **Sfida:** i giovani studenti provano stress o confusione a causa della varietà di scelta.
Suggerimento: guidate la selezione dei materiali. Limitate il numero di materiali a disposizione dei giovani studenti per evitare lo stress da scelta o il caos. Create dei “kit di prototipazione” con oggetti semplici per ogni gruppo: carta, nastro adesivo, cannucce, cartone, spago, ecc. (questo non equivale a fornire un esempio!)
- **Sfida:** i bambini piccoli si sentono frustrati a causa della pressione del tempo

Suggerimento: utilizzate un cronometro o una clessidra per ogni fase. Lavorare in tempi brevi li mantiene energici e organizzati. Chiedete loro di scrivere o disegnare cosa farebbero se non ci fosse tempo: anche questo è un modo prezioso di pensare!

Adattamento del livello di difficoltà

Quando si lavora con il Design Thinking in classe, è possibile distinguere tre livelli. Questi livelli corrispondono all'età e allo stadio di sviluppo degli alunni dai 6 ai 10 anni e aiutano a rendere il processo adeguato e realizzabile.

- **Allievi principianti (6-7 anni):** lavorano su problemi semplici e riconoscibili e ricevono molta guida dall'insegnante. Spesso scelgono tra alcune soluzioni suggerite e, con l'aiuto, creano un prototipo. L'enfasi è sulla scoperta, il divertimento e l'apprendimento graduale.
- **Allievi avanzati (8-9 anni):** hanno più libertà di esplorare un problema insieme e di elaborare le proprie idee. Lavorano in piccoli gruppi, scelgono i propri materiali e imparano a dare e ricevere feedback. L'insegnante li guida attraverso il processo con domande mirate.
- **Studenti esperti (9-10 anni):** lavorano in modo indipendente o in team su problemi più complessi e vicini al mondo reale. Combinano idee, realizzano diverse versioni di un prototipo e riflettono in modo critico sul loro processo. In questo caso, l'insegnante ha principalmente un ruolo di coaching e offre spazio alla creatività e all'autonomia.

Domande di debriefing e riflessione

1. Sul processo (pensare e fare)
 - Cosa ti è piaciuto di più fare?
 - Qual è stata la parte più difficile?
 - Hai fatto qualcosa che non avevi mai provato prima?
 - Cosa faresti in modo diverso la prossima volta?
 - Quando hai imparato qualcosa da un errore?
2. Riguardo al lavoro di gruppo
 - Come ha lavorato il tuo gruppo?
 - Cosa hai fatto per aiutare il tuo gruppo?
 - Hai ascoltato attentamente gli altri? E loro hanno ascoltato te?
 - Cosa ha funzionato bene nella collaborazione e cosa no?
 - Se potessi scegliere di nuovo: lavoreresti ancora in questo modo?
3. Riguardo all'idea e al risultato
 - Cosa rende la tua soluzione ingegnosa o speciale?
 - Pensi che la tua idea sia davvero utile? Perché (o perché no)?
 - Cosa ne pensano gli altri della tua idea?
 - Consigliaresti il tuo prototipo a qualcun altro?

3.3.2 I sei cappelli pensanti

Breve descrizione e regole di attuazione dell'attività didattica

I cappelli pensanti di De Bono (I sei cappelli pensanti di Edward de Bono) sono una tecnica di pensiero che aiuta a guardare un problema, un'idea o una situazione in modi diversi. Ogni "cappello" rappresenta un particolare modo di pensare. Questo rende più facile per i bambini (e gli adulti) organizzare i propri pensieri e riflettere insieme senza confusione o discussioni.

Questo metodo è molto utile nel processo di progettazione o nel Design Thinking, specialmente nella riflessione e nella collaborazione.

Focus sulle competenze

Competenze primarie

- Risoluzione dei problemi

Competenze complementari/secondarie

- Pensiero critico
- Creatività
- Empatia

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-10 anni	Lavoro individuale e con l'intera classe, in coppie o piccoli gruppi	25-50 minuti

Proposta di implementazione passo dopo passo dell'attività didattica

Prima della lezione o dell'attività:

1. Preparazione

- Scegliere un argomento. Ad esempio: un'idea di progettazione, un compito di gruppo, un problema di classe o la valutazione di un progetto.
- Rendere visibili i cappelli pensanti
- Utilizzate cappelli veri (colorati), cappelli di carta, cartoncini o poster con cappelli e pittogrammi.
- Fai in modo che i colori risaltino bene (ad es. un sole giallo per il cappello giallo, una nuvola per il cappello blu).
- Spiega il significato di ogni cappello
- Sii semplice e visivo. Lascia che i bambini diano i propri esempi per ogni cappello. Puoi esercitarti con un argomento divertente.

Durante la lezione o l'attività:

2. **Scegli l'argomento o la domanda:** decidi cosa vuoi approfondire con gli studenti. Potrebbe trattarsi di un problema, un'idea, una situazione o un progetto. L'argomento può essere qualsiasi cosa e può variare a seconda della lezione o del gruppo.
3. **Spiega i cappelli pensanti:** presenta i sei cappelli pensanti alla classe, menziona brevemente cosa significa ogni colore e in che modo viene utilizzato il cappello. Assicurati che gli studenti comprendano le diverse prospettive.
4. **Utilizzate i cappelli del pensiero uno per uno:** esaminate tutti i cappelli insieme alla classe. Incoraggiate gli alunni a condividere i loro pensieri, sentimenti o idee su ciascun cappello. Questo può essere fatto verbalmente, attraverso disegni, con post-it o in altri modi creativi.
5. **Poni domande mirate per ogni cappello:** usa domande aperte che corrispondano al colore del cappello per guidare il pensiero, ad esempio:
 - Fatti e informazioni (bianco)
 - Sentimenti e intuizione (rosso)
 - Punti critici e rischi (nero)
 - Aspetti positivi e opportunità (giallo)
 - Nuove idee e alternative (verde)
 - Processo e pianificazione (blu)
6. **Discutere e valutare i risultati:** riassumete ciò che è stato detto in ciascun cappello e discutete con gli studenti cosa ciò significhi per l'argomento o per i passi successivi. Chiedete agli studenti di riflettere sull'uso dei cappelli e su ciò che hanno imparato.
7. **Applicare il metodo in modo flessibile:** a seconda dell'obiettivo e del gruppo, è possibile scegliere quali cappelli utilizzare e in quale ordine. A volte bastano pochi cappelli, oppure è possibile ripeterli con nuovi argomenti.
8. **Inserisci regolarmente i cappelli del pensiero nella pratica in classe:** usa i cappelli del pensiero in varie attività come il brainstorming, le discussioni di gruppo, la risoluzione dei problemi, i momenti di riflessione e il processo decisionale per esercitare il pensiero strutturato.

Note sulla disposizione della classe al chiuso/all'aperto

Può essere utilizzato sia all'interno che all'esterno. Entrambi gli ambienti offrono attività specifiche e diverse e problemi reali per gli studenti.

Quando si è al chiuso, assicurarsi che l'aula sia sufficientemente silenziosa da consentire la concentrazione e discussioni e spiegazioni ponderate durante la ricerca. Se l'attività si svolge all'aperto, scegliere un angolo tranquillo del cortile dove gli studenti possano rimanere concentrati ed evitare interferenze.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare competenza?

Prima della lezione: preparazione

Visualizzare i cappelli del pensiero aiuta i bambini a riconoscere e utilizzare diversi modi di pensare. Scegliendo l'argomento giusto (ad esempio un problema in classe o una domanda di progettazione), il pensiero viene immediatamente collegato a una sfida reale.

Durante la lezione:

1. Scegli un argomento o una domanda
 - Scegliendo un problema o una situazione specifica, si attiva il pensiero orientato al problema.
 - I bambini imparano che i problemi hanno diversi aspetti e che è possibile esaminarli in modo sistematico.
2. Spiega i cappelli del pensiero
 - Ogni cappello rappresenta uno stile di pensiero specifico:
 - o Bianco: raccolta dei fatti
 - o Rosso: sentimenti e intuizione
 - o Nero: rischi e obiezioni
 - o Giallo: vantaggi e opportunità
 - o Verde: idee creative
 - o Blu: visione d'insieme e pianificazione
 - I bambini imparano che la risoluzione dei problemi non richiede un unico modo di pensare, ma una combinazione di prospettive.
3. Utilizzate i cappelli uno alla volta
 - Esplorando ogni prospettiva separatamente, i bambini imparano:
 - o Pensare in modo sistematico
 - o Utilizzare diversi punti di vista
 - o Collaborare e ascoltare gli altri
 - Questo favorisce un pensiero flessibile e analitico.
4. Poni domande specifiche per ogni ruolo
 - Le domande aperte incoraggiano il pensiero profondo e la valutazione delle idee.
 - I bambini imparano:
 - o A guardare i fatti in modo critico (bianco)
 - o A valutare i rischi (nero)
 - o A trovare soluzioni creative (verde)
 - o A vedere gli aspetti positivi (giallo)
 - o A riflettere sul processo (blu)
5. Discutere e valutare i risultati
 - Riflettendo insieme, i bambini imparano a:
 - o Trarre conclusioni
 - o Valutare le soluzioni
 - o Motivare le decisioni

- Questa è una competenza fondamentale nel pensiero orientato alla risoluzione dei problemi.
6. Applicare e integrare in modo flessibile
- L'uso regolare dei cappelli pensanti rende il pensiero strutturato un'abitudine.
 - I bambini imparano che la risoluzione dei problemi è un processo che può essere esercitato e migliorato.
7. Ruolo dell'insegnante
- Incoraggia il pensiero, pone domande approfondite e offre un ambiente sicuro in cui i bambini osano pensare.
 - Non fornisce risposte, ma guida il processo in modo che i bambini giungano alle soluzioni da soli.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

L'uso dei cappelli pensanti di De Bono in classe stimola il pensiero orientato alla risoluzione dei problemi in modo giocoso e strutturato. Questa forma di lavoro insegna ai bambini non solo a reagire spontaneamente, ma anche a pensare consapevolmente da diverse prospettive.

Come risultato di questa attività, gli studenti saranno:

- saranno in grado di esaminare i problemi da molteplici prospettive e comprenderanno che può esserci più di una soluzione valida
- capire come separare emozioni, fatti e idee per pensare in modo più chiaro e sistematico.
- in grado di affrontare i problemi passo dopo passo, passando dalla comprensione del problema all'analisi critica e alla ricerca creativa di soluzioni.
- saper analizzare i problemi identificando cosa sta succedendo e perché, e riflettere sul proprio pensiero confrontandolo con le idee degli altri.
- capire come valutare cosa funziona e cosa no.
- capace di distinguere i fatti dalle opinioni o dai sentimenti.
- capace di prendere decisioni informate considerando e scegliendo tra diverse opzioni.
- capace di generare soluzioni multiple, originali o inaspettate a un problema.
- essere consapevole delle esigenze e delle prospettive degli altri.
- capace di ascoltare attivamente gli altri.
- capace di esprimere chiaramente le proprie idee.
- capace di confrontare diversi punti di vista in modo rispettoso e senza giudicare.

Suggerimenti per l'utilizzo ed esempi pratici

Questa tecnica di risoluzione creativa dei problemi può essere utilizzata in qualsiasi lezione ogni volta che gli studenti devono interpretare una data situazione, esaminarla da più prospettive, risolvere un problema o una situazione, prendere una decisione e così via. Una situazione didattica di questo tipo può essere incorporata in qualsiasi classe.

Di seguito, vi mostreremo come integrare la tecnica dei "sei cappelli" in classe:

- 1. Introdurre l'argomento:** "Discuteremo la nostra idea per il cortile della scuola con i sei cappelli pensanti". Spiegare su cosa si rifletterà e quali sono le azioni da compiere. Dividere la classe in piccoli gruppi di lavoro

Rendere visibile in classe la scena dei cappelli pensanti e mettere a disposizione di tutta la classe i sei cappelli (o cartoncini) colorati

Cappello	Domanda da porre	Esempio di attività
○ Bianco (fatti)	Cosa sappiamo già?	Scrivi o disegna le informazioni
♥ Rosso (sentimenti)	Cosa pensiamo o proviamo?	Lascia che i bambini scelgano o disegnino un'emoji
● Nero (critico)	Cosa non funziona bene?	Metti una croce accanto a ciò che potrebbe essere complicato
⦿ Giallo (positivo)	Cosa c'è di buono?	Chiedi ai bambini di disegnare un sole accanto alla loro idea
⦿ Verde (creativo)	Cos'altro ci viene in mente?	Fate un brainstorming su carta o con i LEGO/i mattoncini
⦿ Blu (panoramica)	Cosa dovremmo fare adesso?	Chiedete ai bambini di creare una tabella di marcia o di dividersi i compiti

- 2. Riflettete su ogni cappello (uno alla volta):** esaminate passo dopo passo ogni cappello del pensiero. Per ogni cappello, date ai bambini lo spazio per condividere la loro opinione, idea o sensazione - verbalmente, su un post-it o tramite un foglio di lavoro. I bambini presentano la loro idea per il parco giochi con il proprio gruppo. Ogni studente esprime la propria opinione, sensazione, visione o possibile soluzione per ogni cappello
- 3. Riflettete insieme:** discutete brevemente di ciò che avete imparato. Ad esempio:
 - "Cosa abbiamo scoperto pensando in questo modo?"
 - "Quale idea vogliamo sviluppare ulteriormente?"
 - "Cosa avete trovato difficile o divertente in questo modo di pensare?"

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

1. Rappresentazione visiva dei cappelli (obbligatoria)
 - Cappelli colorati (cappelli veri, cappelli di carta o fasce per la testa)
 - Poster dei cappelli del pensiero (uno per ogni colore con il significato in parole e immagini)
 - Carte o fogli di adesivi con i colori e i simboli corrispondenti
 - Diapositive per lavagna digitale o stampabili per supportare visivamente il significato
2. Materiale di lavoro per gli studenti
 - Fogli di lavoro per ogni cappello (disegnare, scrivere, colorare, compilare)
 - Post-it o fogli colorati per ogni colore di cappello (per il brainstorming o il feedback)
 - Emoticon o carte con faccine (per il cappello rosso)
 - Schede di riflessione o lavagne parlanti
 - Matite colorate o pennarelli nei sei colori dei cappelli
3. Materiale scolastico di base
 - Foglio di carta grande o cartellone a lembi per mappe mentali condivise
 - Preziosi materiali liberi e aperti, materiali per il bricolage finalizzati all'elaborazione creativa (ad es. cappello verde – pensiero creativo)
 - Timer o clessidra (per la struttura per ogni cappello)

Domande guida

Le domande dipendono dal cappello che sta parlando, ad esempio:

- Cappello bianco - Fatti e informazioni - Cosa dobbiamo ancora scoprire per capirlo meglio?
- Cappello rosso - Sentimenti e intuizione - Pensi che sia bello, difficile, emozionante o divertente? Perché?
- Cappello nero - Pensiero critico e rischi - Cosa potrebbe andare storto?
- Cappello giallo - Pensiero positivo e opportunità - Cosa potrebbe significare questo per qualcuno?
- Cappello verde - Pensiero creativo e nuove idee - Cosa potresti fare in modo diverso?
- Cappello blu - Panoramica e riflessione - Quale cappello usiamo ora e perché?

Consigli e trucchi per affrontare le sfide

- **Sfida:** All'inizio i bambini non sempre comprendono bene i cappelli del pensiero astratto.
Suggerimento: rendilo visivo e concreto
 - Usa colori chiari, pittogrammi e un linguaggio semplice.
 - Appendi dei poster visivi o lavora con cappelli o fasce per capelli veri.
 - Le spiegazioni a misura di bambino funzionano meglio della teoria.
- **Sfida:** troppe "cappelli" contemporaneamente confondono i bambini più piccoli.
Suggerimento: Inizia con 2 o 3 cappelli (ad es. bianco, rosso, giallo) e amplia gradualmente.
 - Meno è meglio, soprattutto all'inizio. Costruisci gradualmente
- **Sfida:** i bambini non sanno come ragionare correttamente con un cappello specifico; ciò richiede allenamento e ripetizione. Come insegnante, pensa ad alta voce: «Quando penso con il cappello nero, vedo che...».

- Suggerimento:** fornite esempi di ragionamento

 - L'esempio è di grande aiuto nello sviluppo del pensiero.
- **Sfida:** alcuni bambini hanno paura di parlare o di seguire gli altri.

Suggerimento: alterna attività di classe e individuali

 - Lascia che i bambini disegnino o scrivano prima individualmente e solo dopo condividano. In questo modo ogni bambino ha spazio per pensare.
- **Sfida:** i bambini perdono rapidamente il filo del discorso durante il processo.

Suggerimento: segui una routine fissa. Lavora quindi con un ritmo costante, ad esempio:

 - Scegli un cappello
 - Fai una domanda
 - Condividi la risposta
 - La ripetizione rafforza la fiducia.
- **Sfida:** i bambini perdono la concentrazione durante le sessioni lunghe.

Suggerimento: mantieni la sessione breve ed energica

 - Utilizza un timer per ogni cappello (ad es. 3 minuti per ogni linea di pensiero) e assicurati che ci siano forme di lavoro attive (disegnare, muoversi, scegliere le carte): questo garantisce un maggiore coinvolgimento.
- **Sfida:** i bambini spesso vogliono pensare solo in modo positivo (giallo) o creativo (verde).

Suggerimento: incoraggiate ogni tipo di pensiero, compreso quello "difficile"

 - Spiega che tutti i cappelli sono importanti, compreso il pensiero critico o l'accettazione dei sentimenti.
 - Usa esempi in cui il cappello nero o rosso fa la differenza.

Adattamento del livello di difficoltà

Per adattare l'uso dei cappelli del pensiero al livello degli alunni, è possibile distinguere tre livelli:

- **Allievi principianti (6-7 anni):** gli studenti esplorano uno o due cappelli del pensiero alla volta, con un grande sostegno da parte dell'insegnante. Le domande sono semplici e visive, e le risposte possono anche essere disegnate. Pensare ad alta voce insieme è fondamentale.
- **Allievi avanzati (8-9 anni):** gli studenti usano diversi cappelli del pensiero in successione. Pensano in modo indipendente, condividono le loro idee in gruppo e scrivono o disegnano le loro risposte. L'insegnante guida principalmente ponendo domande e riflettendo insieme.
- **Studenti esperti (9-10 anni):** gli studenti utilizzano tutti e sei i cappelli del pensiero in modo indipendente o in gruppo, anche con argomenti più complessi o con i propri progetti. Cambiano consapevolmente prospettiva, si pongono domande approfondite a vicenda e riflettono criticamente sul proprio processo di pensiero.

Questa struttura permette di sviluppare le capacità di pensiero passo dopo passo, adattandosi al ritmo e al livello dei bambini.

Domande di debriefing e riflessione

1. Sul pensiero stesso
 - Quale cappello hai trovato più facile da usare per pensare?
 - Quale cappello hai trovato più difficile? Perché?
 - Hai pensato o detto qualcosa che normalmente non avresti fatto?
 - Quale cappello ti ha aiutato a trovare una nuova idea?
2. Riguardo al processo
 - Come ti sei sentito a pensare passo dopo passo?
 - Cosa è successo quando abbiamo iniziato a ragionare con un cappello diverso?
 - Abbiamo esaminato bene tutti i lati del problema?
 - Qual è stata la differenza tra pensiero creativo e pensiero critico?
3. Riguardo all'empatia e alla collaborazione
 - Cosa ha fatto bene il tuo gruppo durante il processo di riflessione?
 - Vi siete ascoltati bene a vicenda?
 - Chi vi ha aiutato ad approfondire la riflessione?
 - Cosa fareste di diverso nel gruppo la prossima volta?
4. Riguardo all'apprendimento e alla crescita
 - Cosa hai imparato su te stesso come pensatore?
 - C'è qualcosa che ora capisci meglio rispetto a prima?
 - Come puoi applicare questo modo di pensare in altre situazioni?

3.3.3 Concetti scientifici in movimento

Breve descrizione e regole di attuazione dell'attività didattica

Trasformare i concetti scientifici in movimento implica che i bambini sperimentino principi astratti (come gli stati della materia) attraverso il movimento. I bambini rappresentano fisicamente questi concetti con i loro corpi, esplorando come funziona un concetto, come rappresentarlo e come migliorarlo.

Focus sulle competenze

Focus sulle competenze primarie

- Risoluzione dei problemi

Competenze complementari/secondarie

- Pensiero critico
- Creatività

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-10 anni	Lavoro individuale e con l'intera classe, in coppie o piccoli gruppi	30-50 minuti

Proposta di implementazione passo dopo passo dell'attività didattica

1. **Esplorazione attraverso il movimento:** gli alunni esercitano i diversi criteri di movimento con il proprio corpo, ad esempio muovendosi in modo fluido o seguendo uno schema specifico. Incoraggiare l'esplorazione libera e la sperimentazione di idee.
2. **Applicazione del concetto:** gli alunni lavorano in gruppi per presentare il concetto attraverso il movimento con i loro corpi. Sperimentano, scambiano idee e provano soluzioni.
3. **Presentazione:** Presentate l'attività alla classe: un gruppo esegue l'esercizio mentre l'altro osserva, concentrandosi su come vengono applicati il concetto e i criteri di movimento.
4. **Riflessione:** Riflettete insieme: discutete di ciò che è stato scoperto, quali criteri di movimento e concetti erano evidenti e cosa si potrebbe fare in modo diverso o migliorare.

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

Si può svolgere all'interno o all'esterno.

Se si svolge all'interno, assicurarsi che l'aula sia spaziosa e consenta alla classe e ai singoli studenti di muoversi liberamente. Inoltre, assicurarsi che l'ambiente sia sufficientemente silenzioso da permettere loro di concentrarsi sulle spiegazioni e sulle istruzioni.

Se lo fate all'aperto, scegliete un luogo tranquillo ma spazioso nel cortile della scuola dove gli alunni possano rimanere concentrati e non essere disturbati da altre attività.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare competenza?

Questa attività didattica si concentra sulla risoluzione dei problemi. Agli alunni viene presentato un concetto scientifico, come gli stati della materia, e la sfida consiste nel rappresentarlo attraverso il movimento. Essi provano diversi modi per esprimerlo.

Lavorando individualmente o in piccoli gruppi, gli alunni generano idee, provano soluzioni e perfezionano il loro approccio fino a trovare un modo efficace per rappresentare il concetto attraverso il movimento. Infine, riflettono sulle loro scelte e su come la loro rappresentazione potrebbe essere migliorata.

Cosa vogliamo ottenere in termini di sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato di questa attività, gli studenti saranno:

- saper sperimentare le proprie idee, valutandole e perfezionandole attraverso il miglioramento.
- capire che per un singolo problema sono possibili più soluzioni.
- riflettere criticamente sul proprio processo di apprendimento chiedendosi cosa ha funzionato, perché è stata scelta una particolare soluzione e cosa si potrebbe fare diversamente la prossima volta.

Suggerimenti per l'utilizzo ed esempi pratici

Un chiaro esempio è quello in cui gli alunni rappresentano gli stati della materia e le loro transizioni attraverso il movimento. Ad esempio, una tavoletta di cioccolato che si scioglie: inizialmente si muovono come un oggetto solido e gradualmente si “sciolgono” in una fase liquida. Usano il modello particellare per guidare il loro movimento: inizialmente, gli alunni stanno vicini tra loro in modo strutturato (solido) e poi gradualmente si sparpagliano (scioglimento).

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

Ecco una panoramica dei possibili strumenti e materiali a seconda del concetto:

- Schede didattiche
- Macchina fotografica o tablet per registrare le immagini
- Post-it per le idee iniziali o i commenti
- Fogli di carta di grandi dimensioni o lavagne bianche
- Foto di ispirazione

Domande guida

Queste sono domande di esempio applicate agli stati della materia.

Osservare il concetto

- Come si muove effettivamente un oggetto solido?
- Cosa cambia quando qualcosa inizia a sciogliersi?
- Riesci a percepire come si comportano diversamente le particelle?

Sperimentare con il movimento

- Cosa succede se ti muovi più velocemente o più lentamente?
- Riesci a mostrare la differenza tra un solido, un liquido e un gas?
- Come puoi dimostrare che le particelle si allontanano gradualmente l'una dall'altra?

Pensiero orientato alla risoluzione dei problemi

- Quale movimento illustra meglio il processo di fusione?
- Riesci a pensare a un altro modo per rappresentare lo stesso concetto?
- La tua strategia funziona per tutto il gruppo? Se no, cosa puoi cambiare?

Suggerimenti e trucchi per affrontare le sfide

- **Sfida:** gli studenti non sanno bene da dove iniziare
Suggerimento 1: suggerisci loro di concentrarsi prima sulle caratteristiche di base (ad es. “Le particelle sono vicine o distanti?”). Incoraggia piccoli esperimenti: prova un movimento semplice e modificalo.
- **Sfida:** gli studenti si muovono troppo velocemente o in modo caotico
Suggerimento 1: Chiedi loro di rallentare ed esagerare le differenze tra gli stati.
Suggerimento 2: Usate il conteggio o il ritmo per coordinare il movimento del gruppo.
- **Sfida:** il concetto sembra molto astratto per gli studenti
Suggerimento 1: Fornisci un esempio concreto, come il cioccolato che si scioglie o il ghiaccio.
Suggerimento 2: Chiedi loro di pensare al modello particellare: come si muoverebbero le particelle?
- **Sfida:** il gruppo ha difficoltà a coordinarsi
Suggerimento 1: Suddividi il movimento in fasi: mostra prima lo stato solido, poi quello liquido e infine quello gassoso.
Suggerimento 2: usa segnali visivi (punti di riferimento o zone) per guidare la distanza e la formazione.

Adattamento del livello di difficoltà

Quando si esplorano concetti scientifici attraverso il movimento, è possibile differenziare su tre livelli:

- **Allievi principianti (6-7 anni):** i bambini eseguono movimenti semplici e guidati e scoprono principalmente attraverso l'imitazione e le sensazioni. Ricevono supporto visivo e istruzioni chiare. Pensate a saltare, cadere o stare in equilibrio con un aiuto.
- **Allievi avanzati (8-9 anni):** i bambini combinano i movimenti e riflettono su causa ed effetto. Lavorano in gruppo su brevi sequenze di movimenti e riflettono sulle loro scelte. Sono già in grado di sperimentare e variare all'interno di un compito.
- **Allievi esperti (9-10 anni):** i bambini ideano soluzioni di movimento creative, pianificano in modo indipendente e riflettono profondamente sul loro processo. Sono in grado di rappresentare fisicamente concetti astratti come la stabilità o lo stato di aggregazione e di valutare il loro approccio.

Ad ogni livello, il pensiero orientato alla risoluzione dei problemi viene stimolato da compiti aperti, domande mirate e spazio per la sperimentazione. Questo permette di entrare in sintonia con lo sviluppo di ogni bambino e di rendere la scienza tangibile e attiva.

Domande di debriefing e riflessione

1. Comprendere il concetto
 - Cosa hai scoperto su [gravità/forza/equilibrio]?
 - Perché pensi che sia successo questo quando hai [saltato/spinto/rotolato]?
 - Puoi spiegare cosa succederebbe se cambiassimo qualcosa?
2. Processo di risoluzione dei problemi
 - Quali idee hai provato per prime?
 - Cosa ha funzionato bene? Cosa non ha funzionato? Perché pensi che sia così?
 - Come hai deciso quale soluzione utilizzare?
3. Collaborazione e comunicazione
 - Come avete collaborato per risolvere il problema?
 - Cosa ha fatto qualcuno del tuo gruppo per aiutarti?
 - Come avete ascoltato le idee degli altri?
4. Riflessione sull'apprendimento
 - Cosa hai imparato oggi che non sapevi prima?
 - Come ti sei sentito a provare qualcosa di nuovo?
 - In che modo il modo in cui ti sei mosso ha aiutato a illustrare chiaramente il concetto?

3.3.4 Prossimi passi

Breve descrizione e regole di attuazione dell'attività didattica

Durante un'attività di indagine o di progettazione, gli studenti incontrano un problema inaspettato che blocca il loro progresso. Devono pensare a possibili soluzioni, fare una scelta e adattare il loro approccio per continuare.

Focus sulle competenze

Competenze principali

- Risoluzione dei problemi

Competenze complementari/secondarie

- Pensiero critico

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-10 anni	Lavoro individuale e con l'intera classe, in coppie o piccoli gruppi	30 minuti

Proposta di svolgimento passo dopo passo dell'attività didattica

1. Gli studenti iniziano l'attività di indagine o di progettazione individualmente, in coppia o in piccoli gruppi.
2. Durante l'attività si presenta un problema o un ostacolo inaspettato.
3. Gli studenti identificano e discutono il problema e pensano a possibili soluzioni.
4. Scelgono una soluzione, raccolgono i materiali o le risorse necessarie e mettono alla prova la loro idea.
5. Gli studenti valutano se la soluzione funziona e, se necessario, adattano il loro approccio.
6. L'attività si conclude con una breve riflessione e una discussione in classe sul processo di risoluzione dei problemi.

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

Questa attività può essere svolta sia all'interno dell'aula che all'aperto, a seconda dell'indagine o del compito di progettazione.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare competenza?

- Affrontare il problema: gli studenti si trovano di fronte a un ostacolo inaspettato che impedisce loro di proseguire l'indagine o il compito di progettazione, il che fa emergere la necessità di risolvere il problema.
- Analisi della situazione: esaminano attentamente il problema, identificandone la causa e i vincoli, il che sviluppa il pensiero analitico.
- Generazione di alternative: gli studenti fanno un brainstorming sulle possibili soluzioni, esplorando approcci multipli piuttosto che accontentarsi della prima idea.
- Valutazione delle opzioni: valutano i pro e i contro di ogni possibile soluzione, imparando a valutare la fattibilità, l'efficacia e le potenziali conseguenze.
- Prendere una decisione ragionata: gli studenti selezionano la soluzione più adatta e la mettono in pratica, esercitandosi nel processo decisionale basato su prove e ragionamenti.
- Riflessione sui risultati: dopo aver messo in pratica la loro soluzione, gli studenti riflettono su cosa ha funzionato, cosa no e perché, rafforzando così il pensiero critico e la risoluzione iterativa dei problemi.

Cosa vogliamo ottenere in termini di sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato di questa attività, gli studenti:

- saranno in grado di riconoscere e analizzare problemi imprevisti
- sviluppare e mettere in pratica soluzioni efficaci
- riflettere in modo critico sul proprio processo decisionale.

Suggerimenti per l'utilizzo ed esempi pratici

Questa attività è adatta a compiti in cui possono sorgere naturalmente problemi imprevedibili.

- Indagini scientifiche: durante un esperimento, un'apparecchiatura si guasta o i risultati sono inaspettati, spingendo gli studenti a capire come procedere.
- Compiti di progettazione e ingegneria: durante la costruzione di un modello o di un prototipo, gli studenti scoprono che una parte non si adatta o che un progetto non funziona come previsto.
- Attività didattiche all'aperto: gli studenti incontrano ostacoli ambientali o logistici, come le condizioni meteorologiche o la mancanza di materiali, che richiedono soluzioni creative.
- Apprendimento basato su progetti: durante la pianificazione o l'esecuzione di un progetto, gli studenti affrontano sfide impreviste come dati mancanti, limiti di tempo o idee contrastanti.

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

Il problema esatto e i materiali necessari non possono essere previsti in anticipo; gli studenti devono identificare l'ostacolo e, sulla base della soluzione proposta, determinare e raccogliere i materiali necessari per affrontarlo.

Domande guida

Ruolo dell'insegnante: l'insegnante funge da coach, è curioso e di supporto, incoraggiando il pensiero, spiegando e ripensando

Comprendere il problema:

- Qual è l'ostacolo che stai affrontando?
- Perché non riesci a proseguire con l'attività?

Identificare i bisogni:

- Di cosa hai bisogno per andare avanti?
- Quali risorse o materiali potrebbero aiutarti a superare questa sfida?

Esplorare le possibilità:

- Cosa puoi utilizzare in classe o nell'ambiente circostante per aiutarti?
- Esistono modi alternativi per risolvere il problema se la tua prima idea non funziona?

Processo decisionale e riflessione:

- Quale soluzione ti sembra più fattibile e perché?
- Come verificherai se la tua idea funziona?
- Cosa potrebbe succedere se la tua soluzione non funzionasse come previsto?

Suggerimenti e trucchi per affrontare le sfide

- **Sfida:** gli studenti potrebbero affrettarsi a risolvere il problema senza averlo compreso appieno.
Suggerimento: incoraggia gli studenti a fermarsi e analizzare il problema prima di buttarsi a capofitto in una soluzione.
- **Sfida:** gli studenti potrebbero sentirsi frustrati quando la loro prima idea non funziona.
Suggerimento: poni domande guida per stimolare il pensiero critico, anziché dare la risposta.
- **Suggerimento: Sfida:** Alcuni studenti potrebbero avere difficoltà a pensare a più di una possibile soluzione
Suggerimento: Promuovete il brainstorming di soluzioni multiple e la valutazione di alternative.
- **Sfida:** gli studenti potrebbero vedere gli errori o i tentativi falliti come un fallimento piuttosto che come parte dell'apprendimento.
Suggerimento: Sottolinea che gli errori sono opportunità di apprendimento e parte del processo.
- **Sfida:** gli studenti potrebbero avere difficoltà a identificare o adattare materiali e risorse adeguati.
Suggerimento: concedere agli studenti il tempo necessario per raccogliere o adattare i materiali in base alla soluzione scelta.
- **Sfida:** Alcuni studenti potrebbero fare troppo affidamento sull'insegnante o sui compagni più capaci per prendere decisioni.
Suggerimento: incoraggiate la collaborazione, ma lasciate che gli studenti prendano decisioni in modo indipendente quando possibile.

Adattamento del livello di difficoltà

Quando si utilizza Smart Match come attività con studenti dai 6 ai 10 anni, è possibile differenziare facilmente su tre livelli: principiante, avanzato ed esperto.

- **Studenti principianti (6-7 anni):** assegnate compiti più piccoli e semplici in cui l'ostacolo sia evidente. Offrite indizi o suggerimenti parziali sui materiali necessari. Incoraggiate il lavoro in coppia per favorire la risoluzione dei problemi.
- **Allievi di livello avanzato (8-9 anni):** proponete problemi più complessi o ambigui che richiedano un ragionamento autonomo. Limitate gli indizi, in modo che gli studenti debbano elaborare autonomamente diverse soluzioni. Incoraggiate la riflessione sul perché determinate soluzioni possano funzionare o meno.
- **Studenti esperti (9-10 anni):** Introdurre ostacoli aperti o in più fasi in cui il problema possa avere più soluzioni possibili. Gli studenti devono anticipare le potenziali difficoltà e identificare i materiali in modo autonomo. Incoraggiarli a valutare criticamente l'efficacia della loro soluzione e a considerare strategie alternative.

Domande per il debriefing e la riflessione

- Cosa hai imparato su come affrontare problemi imprevisti?
- Quali strategie ti hanno aiutato a risolvere il problema in modo più efficace?
- Cosa faresti di diverso se dovessi affrontare un problema simile la prossima volta?
- Come puoi applicare ciò che hai imparato sulla risoluzione dei problemi in altri compiti o materie?
- Hai notato dei punti di forza personali o delle aree da migliorare nel modo in cui affronti le sfide?

3.3.5 Chi sono?

Breve descrizione e regole di svolgimento dell'attività didattica

"Chi sono?" è un'attività in cui ogni giocatore indossa sulla fronte un cartellino con il nome di un personaggio famoso, di un animale o di un personaggio di fantasia, senza sapere chi sia.

Ponendo solo domande a cui si può rispondere con sì o no, ogni giocatore cerca di scoprire la propria identità.

Il primo giocatore a indovinare vince il gioco didattico!

Competenze in primo piano

Competenze principali

- Risoluzione dei problemi

Competenze complementari/secondarie

- Pensiero critico

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-10 anni	tutta la classe, lavorando in coppia o in piccoli gruppi	50-100 minuti

Proposta di svolgimento passo dopo passo dell'attività didattica

1. Scrivere il nome di una persona, un animale, una professione o un personaggio famoso su ogni post-it.
2. Attaccare un post-it sulla fronte di ogni giocatore senza che questi veda cosa c'è scritto sopra.
3. Scegliete chi inizia. Quella persona può porre una domanda a cui si risponde con sì o no a un compagno di classe. Poi è il turno del giocatore successivo.
4. Se qualcuno pensa di sapere chi è, può provare a indovinare durante il proprio turno.
5. Il gioco termina quando tutti hanno indovinato correttamente il contenuto del proprio post-it.

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

Disponi tavoli o tappetini sul pavimento in modo che piccoli gruppi di 3-6 giocatori possano sedersi comodamente. Falli sedere in cerchio. In questo modo sarà più facile per tutti porsi domande a vicenda.

All'aperto: in un ambiente tranquillo e pulito, gli alunni possono anche sedersi in cerchio all'aperto.

All'aperto, il gioco può essere svolto anche muovendosi. Tutti camminano e si può fare una domanda quando si incontra qualcuno. In questo modo, non c'è solo movimento, ma anche una maggiore interazione tra i diversi giocatori.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare abilità?

Il gioco didattico "Chi sono?" incoraggia la risoluzione dei problemi perché i giocatori devono sviluppare attivamente delle strategie per scoprire la propria identità. Imparano innanzitutto a raccogliere informazioni ponendo domande specifiche a cui si può rispondere con sì o no, e poi devono analizzare logicamente quali domande li porteranno alla risposta più rapidamente. I giocatori pianificano il loro approccio: decidono quali categorie escludere per prime e come utilizzare le loro domande nel modo più efficiente possibile.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato di questa attività, gli studenti:

- saranno in grado di raccogliere e analizzare informazioni attraverso domande sì/no;
- saper porre domande efficaci e logiche;
- saranno in grado di usare il ragionamento per eliminare le opzioni improbabili e identificare la loro identità nascosta;
- saranno in grado di adattare il proprio ragionamento sulla base di nuove informazioni e delle risposte fornite dagli altri.

Suggerimenti per l'utilizzo ed esempi pratici

- Scegliere temi adatti alla lezione (professioni, animali, personaggi storici, ecc.).
- Post-it sulla fronte: "Cavallo"

Domande:

1. Sono un animale? ✓
2. Sono un essere umano? ✗
3. Ho quattro zampe? ✓
4. So volare? ✗
5. So correre veloce? ✓
6. Ho una coda? ✓
7. Ho il collo lungo? ✓
8. Emetto suoni simili a nitriti? ✓
9. Le persone possono cavalcarci? ✓
10. Vivo in una fattoria o in una stalla? ✓
11. Sono più piccolo di un cane? ✗
12. Mangio l'erba? ✓

Materiali e strumenti necessari per l'attività

- Foglietti adesivi
- Penne o pennarelli

Domande guida

Domande utili prima del gioco (preparazione e strategia)

- Come si possono porre le domande in modo da ottenere rapidamente molte informazioni?
- Quale categoria pensi sia utile escludere per prima (ad es. animali, professioni, personaggi famosi)?
- Cosa puoi fare se non sei sicuro della risposta?

Domande utili durante il gioco (guida al processo)

- Quali domande ti hanno aiutato e quali no?
- Puoi provare una strategia diversa per arrivare alla risposta più velocemente?
- Cosa pensi che chiederebbe qualcun altro se fosse al tuo posto?
- Puoi combinare le informazioni provenienti da diverse risposte per escludere qualcosa?

Suggerimenti e trucchi per affrontare le sfide

- **Sfida:** gli studenti potrebbero porre domande troppo specifiche troppo presto nel gioco.
Suggerimento: incoraggia gli studenti a iniziare con domande di categoria generale e a restringere gradualmente le possibilità passo dopo passo.
- **Sfida:** gli studenti potrebbero avere difficoltà a formulare domande efficaci.
Suggerimento: suggerisci di utilizzare domande opposte o di eliminare grandi gruppi di possibilità in una volta sola per rendere le domande più strategiche.
- **Sfida:** gli studenti potrebbero dimenticare le risposte precedenti o ripetere le stesse domande.
Suggerimento: incoraggiate gli studenti ad ascoltare attentamente, a ricordare le opzioni eliminate o a scrivere indizi importanti prima di fare un'ipotesi.

Adattamento del livello di difficoltà

Principianti (6 anni):

- È possibile fornire la categoria generale dei personaggi. Ad esempio: tutti sono piante.
- Se hanno difficoltà, è possibile fornire degli indizi.
- Giocare in coppia: due studenti possono indovinare insieme e aiutarsi a vicenda a porre domande.

Studenti avanzati (8-9 anni):

- Fornire un mix di categorie leggermente più ampio (ad esempio, animali, professioni e personaggi famosi) senza restringere troppo il campo.
- Incoraggiare gli studenti a porre domande sia sulla categoria che sui dettagli (ad es. "Sono un animale?" e "Vivo in acqua?").
- Lasciate che gli studenti lavorino individualmente, ma supportateli con occasionali discussioni tra pari, se necessario.
- Riducete gli indizi rispetto a quelli dati ai principianti, ma offrite comunque un supporto minimo quando gli studenti sono in difficoltà.
- Incoraggiate gli studenti a spiegare brevemente perché pensano che una certa risposta li aiuti ad avvicinarsi alla soluzione.

Studenti esperti (9-10 anni):

- Utilizzate categorie più impegnative, come personaggi storici, personaggi di libri o professioni.
- Limita il numero di domande che ogni giocatore può porre prima di fare un'ipotesi.
- Incoraggiare gli studenti a spiegare il loro ragionamento dopo ogni domanda o ipotesi.
- Aggiungete un limite di tempo per stimolare il pensiero strategico e la rapidità nel prendere decisioni.
- Lasciate che gli studenti creino i propri personaggi o le proprie categorie che i compagni di classe dovranno indovinare.

Domande di debriefing e riflessione

- Quale strategia ha funzionato meglio per trovare la risposta? Perché?
- Quali domande sono state meno efficaci e cosa faresti diversamente la prossima volta?
- Hai scoperto nuovi modi di pensare durante il gioco che puoi utilizzare per altri problemi?
- Come puoi pianificare meglio quali domande porre per prime?

3.4 PENSIERO CRITICO

3.4.1 Riflessione sul dilemma

Breve descrizione e regole di svolgimento dell'attività didattica

Agli alunni viene presentato un dilemma e devono riflettere se sono più a favore o contro. Valutano i pro e i contro, argomentano il proprio punto di vista e giustificano le loro scelte in base al proprio ragionamento.

Focus sulle competenze

Competenze primarie

- Pensiero critico

Competenze complementari/secondarie

- Empatia

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-10 anni	Lavoro individuale o con l'intera classe, in coppie o piccoli gruppi	50-100 minuti

Proposta di implementazione passo dopo passo dell'attività didattica

1. Introduzione al tema e presentazione del dilemma.
2. Attività di riflessione
3. Attività di riflessione in piccoli gruppi e presa di una decisione
4. Discussione in classe. Ogni gruppo presenta la propria opinione e le proprie argomentazioni. Incoraggiare una varietà di punti di vista.
5. Riflessione sul ragionamento

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

Questa attività può essere svolta in modo flessibile sia all'interno che all'esterno, purché gli studenti siano in grado di sedersi in piccoli gruppi e di partecipare a una discussione mirata.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare competenza?

Gli studenti esercitano il pensiero critico perché:

- mettono a confronto diverse prospettive.
- devono compiere scelte consapevoli e giustificarle.

Cosa vogliamo ottenere in termini di sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Al termine di questo compito, gli studenti:

- saranno in grado di analizzare un dilemma del mondo reale (vivere vicino a un vulcano) identificando e valutando i pro e i contro.
- saranno in grado di articolare il proprio ragionamento, giustificare le proprie decisioni e sostenere il proprio punto di vista con prove concrete.
- essere in grado di dimostrare capacità di risoluzione collaborativa dei problemi discutendo, negoziando e giungendo a una decisione in piccoli gruppi.
- essere in grado di mostrare pensiero critico e riflessione, considerando molteplici prospettive e valutando il ragionamento alla base delle proprie scelte e di quelle degli altri.

Suggerimenti per l'utilizzo ed esempi pratici

Il dilemma deve essere realistico e significativo. Esempi di dilemmi:

- Geografia: Vivresti vicino a un vulcano?
- Biologia: Dovremmo mangiare frutta o biscotti ogni giorno?
- Storia: dovremmo preservare i vecchi edifici storici o sostituirli con quelli moderni?
- Vedi allegato: Vivresti vicino a un vulcano?

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

Dipende dal dilemma. Ma fornisci informazioni sufficienti sull'argomento in modo che gli alunni possano fare scelte ben ponderate

Domande guida

Analisi del problema / della situazione

- Quali sono gli aspetti principali di questa situazione?
- Di quali informazioni hai bisogno per formulare un giudizio ben informato?
- Esistono diversi modi di vedere questo problema?

Valutare pro e contro

- Quali sono i possibili vantaggi di questa scelta?
- Quali svantaggi o rischi intravedi?
- Quale vantaggio o svantaggio ritieni più importante e perché?

Ragionare e giustificare

- Come puoi spiegare la tua scelta agli altri?
- Quali prove o esempi sostengono la tua opinione?
- Quali obiezioni potrebbero essere sollevate e come risponderesti?

Suggerimenti e trucchi per affrontare le sfide

- **Sfida:** se gli alunni hanno difficoltà a iniziare a pensare
Suggerimento 1: incoraggiali a elencare prima tutti i pro e i contro a cui riescono a pensare.
Suggerimento 2: suggerisci di concentrarsi su un aspetto alla volta per evitare che si sentano sopraffatti.
- **Sfida:** se gli alunni danno risposte vaghe o superficiali
Suggerimento 1: ponete domande stimolanti come: "Perché pensi che sia importante?" o "Puoi fare un esempio?"
Suggerimento 2: Incoraggiateli a valutare entrambi i lati del dilemma prima di prendere una decisione.
- **Sfida:** se gli alunni sono in forte disaccordo all'interno dei gruppi
Suggerimento 1: Ricordate loro che è normale avere opinioni diverse.
Suggerimento 2: incoraggiateli ad ascoltarsi a vicenda e a trovare un terreno comune o un compromesso.
- **Sfida:** se gli alunni sono bloccati nella decisione
Suggerimento 1: Chiedi loro di pensare a quali informazioni aggiuntive potrebbero aiutarli a decidere.
Suggerimento 2: Suggerite loro di immaginare la situazione da diverse prospettive (ad es. agricoltore, turista, bambino).
- **Sfida:** se gli alunni affrettano il processo
Suggerimento 1: Ricordate loro che riflettere attentamente è più importante che scegliere rapidamente una risposta.
Suggerimento 2: incoraggiateli a scrivere le ragioni e le prove prima di annunciare la loro decisione.

Adattamento del livello di difficoltà

- **Principianti (6-7 anni):** Proponi dilemmi chiari e concreti con pro e contro facili da capire. Usa brevi testi, immagini o video per fornire il contesto. Esempio: "Dovremmo mangiare frutta o biscotti ogni giorno?"
- **Studenti avanzati (8-9 anni):** Proponi dilemmi più complessi in cui entrano in gioco più fattori. Lascia che gli alunni pensino da soli ai pro e ai contro e giustificino le loro scelte. Esempio: "Si dovrebbe vivere vicino a un vulcano?"
- **Studenti esperti (9-10 anni):** Proponi dilemmi astratti o del mondo reale in cui gli studenti devono valutare più punti di vista. Incoraggiali a giustificare la loro decisione con prove o dati e a riflettere su possibili controargomentazioni. Esempio: "I governi dovrebbero investire nell'energia nucleare o in quella rinnovabile per combattere il cambiamento climatico?"

Domande di debriefing e riflessione

- Cosa ti ha aiutato a riflettere più a fondo?
- Cosa ti ha aiutato a riflettere attentamente sulla tua scelta?
- Cosa ti ha reso difficile prendere una decisione?
- Cambieresti la tua decisione se avessi più informazioni?

3.4.2 Classificazione

Breve descrizione e regole di attuazione dell'attività didattica

Categorizzare significa che i bambini raggruppano le cose in base a somiglianze o differenze, come il colore, la forma, la funzione o il tema. Per i giovani studenti, questo è un modo giocoso e attivo per imparare a pensare in modo logico e critico. Ad esempio:

- Ordinare gli oggetti in base al colore o al materiale
- Classificare gli animali in "domestici" e "selvatici"
- Abbinare parole relative allo stesso tema (ad es. "autunno" o "fattoria")

Questa attività aiuta i bambini a stabilire connessioni, sviluppare il linguaggio e creare una visione d'insieme. Può essere svolta individualmente, in coppia o in gruppo, utilizzando materiali quali carte, immagini o oggetti reali.

Competenze chiave

Competenze primarie

- Pensiero critico

Competenze complementari/secondarie

- Creatività
- Risoluzione dei problemi
- Connessione

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
Età: 6+ anni	Lavoro individuale e con l'intera classe, in coppie o piccoli gruppi	15-50 minuti

Proposta di implementazione passo dopo passo dell'attività didattica

- 1. Introduzione** - Spiega cosa significa "classificare": "Classificare significa raggruppare cose che appartengono alla stessa categoria. Possono essere parole, immagini, numeri, animali o persino concetti."
 - Parole che appartengono allo stesso tema
 - Animali simili
 - Somme che danno lo stesso risultato
- 2. Gli studenti ricevono il materiale:** a seconda dell'argomento, distribuite loro carte, immagini, parole, frasi, numeri o materiale concreto.
 - Linguistica: parole singole (casa, albero, camminare, sedia, scrivere)
 - Matematica: operazioni o numeri (2+3, 5, 1+4, 10-5, 8-3)
 - Orientamento al mondo: immagini di animali, professioni, veicoli
 - Abilità sociali: comportamenti o emozioni (arrabbiato, felice, onesto, ascoltare, gridare)

3. **Compito:** "Crea gruppi di cose che stanno insieme. Pensa a come vuoi classificarle. Dai un nome a ogni gruppo. Poi spiega perché l'hai fatto in quel modo."
 - Questa istruzione dipende dal materiale o dalla forma di lavoro (ad es. su un foglio di lavoro) che offri
 - Lasciateli lavorare individualmente, in coppia o in piccoli gruppi.
4. **Spiegazione e motivazione:** Lascia che gli studenti dicano:
 - Perché queste cose stanno insieme?
 - Come si chiama questo gruppo?
 - Qualcosa potrebbe rientrare anche in un altro gruppo? Perché sì/no?
 - In questo modo si esercitano a esprimere il proprio pensiero, una parte importante del pensiero critico.
5. **Discussione in classe:** Chiedete ad alcuni gruppi di condividere la loro classificazione e discutete:
 - Esistono più modi per classificare?
 - Cosa cambierebbe se si raggruppasse in base a una proprietà diversa?
 - Questo dimostra che ci sono più soluzioni corrette, purché siano basate sulla logica.

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

Può essere utilizzato sia all'interno che all'esterno. Entrambi gli ambienti offrono attività specifiche e diverse e problemi reali per gli studenti.

Se si svolge al chiuso, assicurarsi che l'aula sia sufficientemente silenziosa da consentire la concentrazione e discussioni e spiegazioni ponderate durante la ricerca. Se si svolge all'aperto, scegliere un angolo tranquillo del cortile dove gli studenti possano rimanere concentrati ed evitare interferenze.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare competenza?

Questa attività didattica incoraggia il pensiero critico, stimolando i bambini a riflettere consapevolmente su come organizzano e interpretano le informazioni. Si parte dalla comprensione della categorizzazione: gli alunni imparano a riconoscere caratteristiche, somiglianze e differenze e scoprono che esistono diversi modi di guardare alle informazioni.

Una vasta gamma di materiali — come parole, calcoli o emozioni — li stimola ad analizzare e riconoscere attivamente gli schemi. Successivamente, prendono le proprie decisioni su come raggruppare e denominare i materiali. Ciò richiede un ragionamento logico, la valutazione delle alternative e la motivazione delle loro decisioni. Quando i bambini spiegano le loro scelte, si esercitano nell'argomentazione e nella riflessione. Imparano ad articolare il loro processo di pensiero e sono aperti ad altre prospettive. Durante le discussioni in classe, scoprono che possono esserci più risposte corrette e che il pensiero critico riguarda la logica e la flessibilità, non la ricerca di un'unica risposta corretta.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Al termine di questo compito, gli studenti saranno in grado di:

- analizzeranno e confronteranno gli elementi per decidere cosa va insieme e cosa no;
- sviluppare capacità di ragionamento spiegando e giustificando le proprie scelte;
- valuteranno diverse possibilità e prenderanno in considerazione modi alternativi di raggruppare o pensare;
- verificheranno e rifletteranno sulle loro decisioni, rafforzando sia il pensiero critico che lo sviluppo linguistico.

Suggerimenti per l'utilizzo ed esempi pratici

1. Introduzione (in classe, 5-10 minuti)

Scopo: spiegare cos'è la "categorizzazione".

Cosa dire (esempio): "Oggi classificheremo o raggrupperemo le cose in gruppi che appartengono allo stesso insieme. Questo si chiama "categorizzazione". Pensate alla differenza tra gli animali che possono volare e quelli che camminano per terra."

Mostra 2-3 oggetti o immagini (ad es. una palla, una mela, un libro) e chiedi: "Quali appartengono allo stesso gruppo e perché lo pensi?"

2. Preparare il materiale (da preparare in anticipo)

Scegli 15-20 elementi (immagini o oggetti reali), come ad esempio:

- Animali
- Cibo
- Materiale scolastico
- Mezzi di trasporto

Assicurati che ci siano diversi modi logici di classificarli (ad es. per colore, funzione, tipo).

3. Formazione di piccoli gruppi o coppie

Dividere la classe in piccoli gruppi di 2-4 studenti. Consegnare a ciascun gruppo una serie di materiali/biglietti.

4. Compito: ordinare e spiegare (15-20 min)

Chiedete ai bambini di classificare le carte in modo che ritengano logico. Dovrebbero:

- Raggruppare le carte
- Dare un nome a ciascuna categoria (ad esempio: "animali che vivono in acqua")
- Spiegare perché hanno inserito qualcosa in un determinato gruppo

5. Discussione e riflessione (in classe, 10 min)

Chiedete ad alcuni gruppi di presentare la loro classificazione. Discutete le differenze:

- Gli altri gruppi hanno utilizzato un formato diverso?
- Cosa ha colpito di più?
- Quali categorie sono risultate difficili?

Materiali e strumenti necessari per la realizzazione

Questo dipende da come e con quali materiali volete elaborare la classificazione e in quale forma. Si può andare da un singolo foglio di lavoro preparato in anticipo a materiali raccolti con i bambini nel bosco.

1. Carte o immagini
 - Schede con parole (ad es. nomi, verbi, emozioni, professioni)
 - Immagini o foto (animali, oggetti, natura, persone, situazioni)
 - Set a tema (ad es. autunno, traffico, fattoria)
2. Oggetti reali (se disponibili)
 - Piccoli oggetti provenienti dall'aula o dalla scuola, dal parco e dal bosco ecc.
 - Giocattoli o materiali provenienti dagli angoli (macchinine, animali di plastica, blocchi)
3. Fogli di lavoro/fogli di classificazione
 - Fogli di classificazione vuoti con caselle o cerchi
 - Fogli di lavoro con spazio per indicare le categorie
 - Diagrammi di Venn o matrici (per alunni leggermente più grandi o più avanzati)
4. Materiali tematici (specifici per materia)
 - Lingua: parole per tema o per tipo
 - Matematica: operazioni, numeri, unità di misura
 - Orientamento al mondo: immagini della natura, simboli meteorologici, mappe
 - Educazione sociale: immagini di comportamenti, emozioni o situazioni
5. Materiali digitali (facoltativi)
 - Digiboard o tablet con attività di classificazione tramite trascinamento
 - Strumenti online come app didattiche o ambienti di apprendimento digitali

Suggerimento chiave: scegliete materiali che contengano sufficiente varietà e ambiguità, in modo che gli studenti debbano riflettere sul perché qualcosa rientri o meno in una categoria: questo stimola il pensiero critico.

Domande guida

L'insegnante guida questo processo ponendo domande stimolanti, lasciando spazio alla sperimentazione e incoraggiando gli studenti a esaminare i propri processi di pensiero. Questo crea un ambiente di apprendimento incentrato sul pensiero critico, in cui gli studenti imparano non solo a dare risposte, ma anche a capire perché quelle risposte sono logiche. Le domande dipendono dall'argomento trattato, ad esempio:

- Perché hai messo insieme questi elementi?
- Questa carta potrebbe rientrare anche in un altro gruppo? Perché sì/no?
- Cosa succede se le ordiniamo in base a un'altra caratteristica, come il colore o la dimensione?
- Cosa ti ha colpito?
- Quali categorie erano difficili?
- Perché queste cose stanno insieme?

- Come si chiama questo gruppo?
- Un elemento può rientrare anche in un altro gruppo? Perché sì/no?
- Esistono più modi per classificare?

Suggerimenti e trucchi per affrontare le difficoltà

- **Sfida:** i bambini fraintendono il compito o si confondono.
Suggerimento: fornire istruzioni chiare: dare un breve esempio prima dell'attività (ad es. "La mela e la banana stanno insieme perché si possono mangiare"). Ripetere le istruzioni principali e verificare che gli alunni le abbiano comprese
- **Sfida:** il pensiero astratto è ancora difficile per molti bambini piccoli.
Suggerimento: utilizzare materiali visivi e concreti: lavorare con immagini o oggetti reali invece che solo con le parole. Lasciare che i bambini effettuino prima la classificazione fisicamente prima di farlo sulla carta
- **Sfida:** le classificazioni troppo complesse causano frustrazione o confusione.
Suggerimento: Iniziare con categorie semplici: Partite da differenze chiare (ad es. animali vs veicoli). Passate gradualmente a categorie più astratte (come sentimenti, funzioni, proprietà)
- **Sfida:** i bambini scelgono una categoria "sbagliata" secondo l'insegnante.
Suggerimento: ascoltate il loro ragionamento, non solo la risposta "giusta": chiedete: "Perché l'hai fatto in questo modo?" A volte i bambini hanno ragioni sorprendentemente logiche: è proprio lì che inizia il pensiero critico
- **Sfida:** gli studenti pensano che ci sia una sola risposta giusta.
Suggerimento: riconosci che sono possibili più soluzioni: incoraggia modi diversi di classificare. Ad esempio, chiedi: "È un modo interessante di ragionare, chi l'ha fatto in modo diverso?"
- **Sfida:** i bambini hanno difficoltà a esprimere a parole le loro scelte.
Suggerimento: incoraggiate l'uso del linguaggio e la spiegazione: fornite un supporto linguistico: "Li hai messi insieme perché...". Usate frasi come spunti: "Penso che questi stiano insieme perché...".
- **Sfida:** il lavoro di gruppo può diventare caotico, oppure alcuni alunni non partecipano.
Suggerimento: incoraggiate la collaborazione, ma mantenete l'ordine: lavorate in coppia o in piccoli gruppi di massimo 3-4 studenti. Assegnate a ciascuno un ruolo (ad esempio, "cartografo", "ideatore delle categorie", "spiegatore").
- **Sfida:** i bambini si distraggono o finiscono in fretta.
Suggerimento: mantenete il ritmo e l'attenzione: utilizzate un timer (ad es. 10 minuti per ordinare, 5 minuti per spiegare). Assegnate un compito di approfondimento: "Riuscite a pensare a un altro modo per ordinare?"
- **Sfida:** l'attività non va come previsto.
Suggerimento: siate flessibili se le cose vanno diversamente: fate in modo che il processo sia più importante del risultato finale perfetto. Imparate dal momento e adattate il compito la prossima volta in base a ciò che avete osservato
- **Sfida:** Motivazione o impegno ridotti.
Suggerimento: trasformalo in un gioco! Adotta un formato ludico: "Quale gruppo trova il maggior numero di categorie diverse?". Premia il pensiero creativo, non solo la risposta "giusta".

Adattamento del livello di difficoltà

Quando si utilizza la categorizzazione come forma di lavoro con studenti dai 6 agli 8 anni, gli insegnanti possono facilmente differenziare su tre livelli: principiante, avanzato ed esperto.

- **Allievi principianti (6-7 anni):** traggono beneficio da materiale concreto, chiaro supporto visivo e categorie prestabilite, come “animali” o “cibo”. Si esercitano principalmente nel riconoscimento e nella semplice classificazione.
- **Allievi avanzati (8-9 anni):** sono già in grado di ideare categorie in modo autonomo, lavorare su casi dubbi e utilizzare criteri di classificazione multipli, come il colore, la funzione o il tema.
- **Allievi esperti (9-10 anni):** sono stimolati a effettuare una classificazione astratta o multipla, a argomentare le loro scelte e a confrontare classificazioni alternative. In questo modo, si adatta la forma di lavoro al livello di pensiero e di lingua di ogni allievo e si incoraggia il pensiero critico.

Domande di debriefing e riflessione

1. Riguardo al formato scelto
 - Perché hai raggruppato queste cose?
 - Quali caratteristiche hanno in comune queste cose?
 - È stato facile o difficile creare i gruppi? Perché?
 - Hai riflettuto prima o hai semplicemente provato? Quale approccio ha funzionato meglio?
2. Riguardo alle possibilità alternative
 - Avresti potuto raggruppare queste cose in modo diverso?
 - Puoi fare un esempio di qualcosa che potrebbe rientrare in due gruppi?
 - Cosa succederebbe se le ordinassimo in base a una caratteristica diversa, come il colore, la dimensione o la funzione?
3. Riguardo alla cooperazione (nel lavoro di gruppo)
 - Come avete deciso insieme la classificazione?
 - Avevate idee diverse? Come le avete risolte?
 - Qualcuno ha proposto un'idea a cui non avevate ancora pensato?
4. Riguardo al linguaggio e al ragionamento
 - Potete spiegare perché l'avete fatto in questo modo?
 - Quale categoria avete trovato più difficile da denominare? Perché?
 - Di quali parole hai bisogno per spiegare bene ciò che intendi?
5. Riguardo all'apprendimento
 - Cosa hai imparato da questo compito?
 - Cosa faresti in modo diverso la prossima volta?
 - Cosa ti è piaciuto di più di questa attività?

Suggerimento generale: puoi anche lasciare che gli studenti si escano domande a vicenda: questo stimola ancora di più il pensiero e l'uso della lingua.

3.4.3 Domanda aperta

Breve descrizione e regole di attuazione dell'attività didattica

L'indagine aperta significa che gli studenti formulano la propria domanda di ricerca e scoprono a modo loro come rispondere. L'insegnante li guida in questo processo, ma lascia deliberatamente spazio al loro contributo e alla loro creatività, ponendo l'accento sulla curiosità, la scoperta di sé e il pensiero critico. Piuttosto che fornire risposte, l'insegnante stimola il processo di pensiero ponendo domande mirate e creando un ambiente di apprendimento stimolante. Ciò può essere fatto sia con materiale concreto che con concetti teorici.

Focus sulle competenze

Focus sulle competenze primarie

- Pensiero critico

Focus sulle competenze complementari/secondarie

- Curiosità, senso di meraviglia
- Connessione

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-10 anni	Tutta la classe lavora in coppie o piccoli gruppi	30-45 minuti

Proposta di svolgimento passo dopo passo dell'attività didattica

1. **Iniziare con un argomento stimolante:** scegliere un argomento/tema o un oggetto che susciti curiosità e sia rilevante per i bambini.
2. **Lasciate che i bambini pensino alle domande:** incoraggiarli a formulare le proprie domande di ricerca e a capire cosa rende una domanda valida.
3. **Formulare ipotesi:** incoraggiare i bambini a fare previsioni e a motivarle.
4. **Pianificare e svolgere l'indagine:** Lasciarli sperimentare, osservare e raccogliere risultati in modo indipendente (o in gruppi).
5. **Riflettere durante e dopo l'indagine:** discutere e condividere i risultati e incoraggiare i bambini a pensare in modo critico a ciò che hanno scoperto e a come lo sanno. Insieme agli alunni, trarre conclusioni che chiariscano i punti centrali dell'apprendimento.

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

L'attività può essere svolta sia all'interno che all'esterno. All'interno, assicurarsi che l'aula sia sufficientemente silenziosa da consentire la concentrazione e discussioni e spiegazioni ponderate durante la ricerca. Se si svolge all'esterno, scegliere un angolo tranquillo del cortile dove gli studenti possano rimanere concentrati ed evitare interferenze.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare competenza?

1. Iniziate con un argomento stimolante
 - Il pensiero critico inizia con la curiosità.
 - Un argomento pertinente e coinvolgente motiva gli alunni a porre domande e a pensare al di là del superficiale.
 - Imparano che l'apprendimento inizia con lo stupore e con il coraggio di porre domande.
2. Lasciate che siano i bambini a formulare le domande
 - Formulare domande da soli = esercitare il pensiero critico.
 - Gli studenti imparano:
 - Cosa rende una domanda valida (aperta, indagabile, pertinente)
 - Come guidare il proprio processo di pensiero
 - Questo favorisce l'autoriflessione, l'analisi e il pensiero orientato alla risoluzione dei problemi.
3. Formulare ipotesi
 - Prevedere e dimostrare stimola il ragionamento logico.
 - Gli alunni devono:
 - Effettuare una valutazione
 - Sostenere tale valutazione con argomenti
 - Ciò richiede un pensiero consapevole, un ragionamento e una valutazione delle conoscenze.
4. Pianificare e condurre ricerche
 - La ricerca indipendente rafforza il pensiero critico perché gli studenti:
 - Raccolgono dati
 - Fanno osservazioni
 - Interpretano i risultati
 - Imparano a guardare in modo critico: cosa vedo realmente? Cosa significa?
5. Riflettere durante e dopo la ricerca
 - La riflessione è al centro del pensiero critico.
 - Discutendo insieme:
 - Cosa abbiamo scoperto?
 - Come lo sappiamo?
 - Cosa significa questo per la nostra ipotesi?
 - Gli alunni imparano a valutare i propri processi di pensiero e a trarre conclusioni basate sulle prove.

Cosa vogliamo ottenere in termini di sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato del completamento di questo compito, gli studenti svilupperanno il pensiero critico e la curiosità attraverso:

Sviluppando capacità di pensiero critico, tra cui:

- Analizzare situazioni e problemi per comprendere meglio cosa sta accadendo e perché.
- Utilizzando il ragionamento logico e le prove a sostegno di previsioni o conclusioni.
- Distinguere tra fatti e opinioni valutando criticamente l'affidabilità delle informazioni.
- Valutare il proprio approccio e i risultati e riflettere sugli aspetti da migliorare.
- Esplorare prospettive alternative e considerare diverse soluzioni possibili.

Stimolare la curiosità, tra cui:

- Porre domande aperte, ponderate e curiose.
- Imparare attraverso l'esplorazione sperimentando, osservando e scoprendo cose nuove.
- Usare la curiosità per ispirare approcci creativi alla risoluzione dei problemi e metodi di ricerca.
- Sviluppare la motivazione intrinseca guidando e assumendosi la responsabilità del proprio apprendimento.
- Coltivare un senso di meraviglia e interesse per il funzionamento del mondo che li circonda.

Suggerimenti per l'utilizzo ed esempi pratici

Gli insegnanti possono utilizzare la tecnica dell'indagine aperta in diverse materie nei seguenti modi:

1. **Introdurre un argomento di ampio respiro:** scegliere un argomento che corrisponda ai loro interessi, come la natura, la tecnologia o la vita quotidiana. Ad esempio: "Come funziona un arcobaleno?", "Perché alcuni oggetti galleggiano?" o "Cosa si può fare con diversi blocchi di legno?"
2. **Incoraggiare le domande:** Lasciate che i bambini pensino a domande sull'argomento. Usate spunti come
 - "Cosa volete sapere su questo?"
 - "Cosa pensi che succederebbe se...?"
 - Cosa si può fare con questo?
3. **Fai una scelta:** aiuta i bambini a scegliere un argomento di ricerca che sia realizzabile e concreto, ad esempio:
 - "Come si fa a creare un arcobaleno?"
 - Quali materiali affondano nell'acqua e quali no?
 - Come possiamo costruire qualcosa?
4. **Pianificare la ricerca**
 - Lascia che i bambini capiscano da soli come rispondere alla loro domanda:
 - Per i bambini più piccoli: offrite loro delle scelte semplici (sperimentare, osservare, disegnare).
 - Per i bambini più grandi: incoraggiate i loro esperimenti o la raccolta di dati.
5. **Sperimentare e scoprire:** Lasciate che i bambini mettano in pratica i loro piani. Esempi:
 - Creare un arcobaleno con un bicchiere d'acqua e uno specchio.

- Provare diversi oggetti nell'acqua per vedere cosa galleggia.
- Costruire una torre con diversi tipi di blocchi e su diverse superfici.

6. **Riflettere e condividere:** Lasciate che i bambini condividano le loro scoperte:

- Disegnare immagini, realizzare diagrammi o fare presentazioni orali.
- Discutete di ciò che hanno imparato e di come lo sanno, utilizzando le immagini o i disegni che hanno realizzato.

Materiali e strumenti necessari per la realizzazione

La scelta dei materiali dipende in gran parte dall'argomento. In linea di massima, si può dire che dovrebbero essere utilizzati materiali a uso libero.

Definizione di materiali a uso aperto:

I materiali a uso libero sono oggetti o strumenti che non hanno uno scopo specifico o un risultato prestabilito. Possono essere utilizzati in vari modi e incoraggiano la creatività, l'immaginazione e la risoluzione dei problemi. Alcuni esempi sono i mattoncini da costruzione, i materiali naturali (come pietre, rami o sabbia) o i materiali artistici come la pittura e l'argilla.

Utilizzo di materiali aperti:

- **Gioco libero:** i bambini sono liberi di sperimentare ed esprimere le loro idee senza restrizioni.
- **Risoluzione dei problemi:** possono utilizzare i materiali per trovare soluzioni a sfide autoimposte o assegnate.
- **Creatività e immaginazione:** la natura aperta dei materiali incoraggia i bambini a pensare a nuove applicazioni o costruzioni.
- **Collaborazione e comunicazione:** nelle attività di gruppo, questi materiali aiutano a fare brainstorming e a condividere idee.
- **Sviluppo motorio:** la manipolazione di materiali aperti aiuta a sviluppare le capacità motorie fini e grossolane.
- **Sostegno all'apprendimento basato sull'indagine:** i materiali offrono opportunità di sperimentazione, creazione di collegamenti e comprensione dei concetti.

L'uso di materiali aperti in classe promuove un ambiente di apprendimento in cui la curiosità, l'autonomia e la creatività sono centrali. Sono particolarmente adatti per argomenti che offrono spazio all'esplorazione e all'indagine, come nell'indagine aperta.

- **Strumenti di scrittura:** penne, matite o dispositivi digitali per la riflessione individuale e la presa di appunti.
- **Carta o lavagne bianche:** Per consentire agli studenti di annotare i propri pensieri, condividere idee o creare diagrammi.
- **Schede di suggerimento o domande:** suggerimenti stampati o proiettati relativi all'argomento o alla materia
- **Timer o orologio:** per gestire il tempo assegnato a ciascuna fase dell'attività.
- **Lavagna a fogli mobili o proiettore:** per presentare le idee del gruppo durante la fase di condivisione con l'intera classe.

Opzionale: -Pennarelli o post-it per consentire agli studenti di organizzare visivamente ed esporre i propri pensieri

Domande guida

Esempio di argomento: "Perché il ghiaccio si scioglie più velocemente al sole che all'ombra?"

1. Porre domande: i bambini pensano a domande come "Cosa succederà se copriamo il ghiaccio con qualcosa?"
2. Ipotesi: "Penso che il ghiaccio si sciogla più lentamente se lo copriamo con un panno".
3. Ricerca: Lascia che i bambini provino materiali diversi (panno, carta, plastica).
4. Riflessione: discutere:
 - "Quali materiali hanno funzionato meglio?"
 - "Perché pensate che sia successo questo?"
 - "Come possiamo migliorare il nostro esperimento?"

Suggerimenti e trucchi per affrontare le sfide

- **Sfida:** i bambini non sanno come formulare una domanda di ricerca chiara.
Suggerimento: aiutare i bambini a porre domande efficaci
 - Utilizza strumenti come le frasi di avvio per le domande ("Perché...", "Come...", "Cosa succede se...") o fornisci esempi di domande efficaci.
 - Lascia che i bambini disegnano o scrivano le loro domande con parole proprie prima di aiutarli a perfezionarle.
- **Sfida:** i bambini potrebbero sentirsi sopraffatti da troppe scelte o distrarsi facilmente.
Suggerimento: fornire una struttura adeguata all'interno della libertà
 - Fornite una tabella di marcia chiara (ad es. 1. sviluppare la domanda, 2. fare un piano, 3. attuare, 4. riflettere).
 - Utilizzate supporti visivi come pittogrammi o un poster che illustri passo dopo passo il processo in classe.
- **Sfida:** nei gruppi, alcuni bambini assumono un ruolo di guida mentre altri sono meno coinvolti.
Suggerimento: incoraggiare la cooperazione senza dominanza
 - Assegnare dei ruoli all'interno dello studio (ad es. responsabile del materiale, segretario, relatore) per incoraggiare una partecipazione equa.
 - Chiedere ai bambini di riflettere sulla loro collaborazione ("Cosa è andato bene? Cosa possiamo fare meglio?").
- **Sfida:** i bambini si sentono frustrati quando la loro indagine fallisce o ha un esito inaspettato.
Suggerimento: incoraggiare la perseveranza
 - Accetta gli errori e sottolinea che sono una parte importante del processo di apprendimento.
 - Poni domande come: "Cosa possiamo imparare da questo?" o "Cosa potremmo provare a fare in modo diverso?"
- **Sfida:** la tendenza a dare risposte o a guidare troppo i bambini.
Suggerimento: guida senza dare indicazioni
 - Poni domande più approfondite invece di offrire soluzioni, ad esempio: «Come si può risolvere questo problema?» o «Cosa pensi che significhi?»
 - Mostra di essere curioso e di non conoscere la risposta, in modo che i bambini si sentano liberi di sperimentare.

- **Sfida:** Mancanza di ispirazione o opportunità limitate in classe.
Suggerimento: usa una varietà di materiali e risorse
 - Fornisci una raccolta di materiali aperti (mattoncini, materiali riciclati, materiali naturali) e strumenti semplici (lenti d'ingrandimento, ciotole d'acqua, metri a nastro).
 - Introduci i nuovi materiali passo dopo passo per stimolare la curiosità ed evitare il caos.
- **Sfida:** la ricerca richiede più tempo del previsto o i bambini perdono la concentrazione.
Suggerimento: mantieni realistici i tempi e le aspettative
 - Suddividi il processo in passaggi più piccoli e gestibili con limiti di tempo chiari.
 - Alla fine di ogni sessione, concedete del tempo per riflettere su ciò che è stato realizzato e su quale sarà il passo successivo.
- **Sfida:** Alcuni bambini potrebbero sentirsi insicuri nel condividere le proprie idee o i propri risultati.
Suggerimento: creare un ambiente di apprendimento sicuro
 - Lodate i loro sforzi, indipendentemente dal risultato, e sottolineate che ogni contributo è prezioso.
 - Lascia che i bambini condividano in piccoli gruppi prima di presentare alla classe intera.

Adattamento del livello di difficoltà

Gli insegnanti possono adattare questa attività didattica a tre livelli di difficoltà per soddisfare le esigenze degli studenti.

- **Studenti principianti (6-7 anni):** l'enfasi è posta sul porre domande semplici e fornire una guida decisa da parte dell'insegnante.
- **Studenti avanzati (8-9 anni):** viene data loro maggiore libertà di indagare, collaborare in gruppo e sperimentare con vari materiali.
- **Studenti esperti (9-10 anni):** lavorano in modo più indipendente, formulano domande complesse e analizzano criticamente i propri risultati.

Durante questo percorso, l'insegnante riduce gradualmente l'istruzione diretta, consentendo una maggiore indipendenza, riflessione e creatività. Questo approccio garantisce che l'indagine aperta si evolva di pari passo con lo sviluppo del bambino.

Domande di debriefing e riflessione

1. Domande sul processo di ricerca
 - Qual era la tua domanda di ricerca e perché hai scelto questa domanda?
 - Come hai deciso come affrontare la ricerca?
 - Cosa ha funzionato bene nel tuo approccio? - Cosa hai incontrato e come l'hai risolto?
 - Cosa faresti diversamente la prossima volta per migliorare ulteriormente la tua ricerca?
2. Domande sui risultati
 - Cosa hai scoperto?
 - Era quello che ti aspettavi? Perché sì o perché no?
 - Come puoi essere sicuro che i tuoi risultati siano corretti?
 - Riesci a spiegare i tuoi risultati agli altri? Come lo faresti?
 - Quali nuove domande sono emerse dalla tua ricerca?

3. Domande per stimolare il pensiero critico

- Perché pensi che il tuo esperimento abbia funzionato in questo modo?
- Quali potrebbero essere altri modi per rispondere alla tua domanda?
- Cosa hai imparato che puoi utilizzare in altre situazioni?
- In che modo i tuoi risultati influenzano il tuo modo di pensare all'argomento?
- Quali informazioni o materiali avrebbero potuto aiutarti di più?

4. Domande sulla collaborazione (se applicabile)

- Come avete lavorato insieme come gruppo?
- Cosa ha funzionato bene nella collaborazione?
- Come avete risolto le divergenze di opinione?
- Cosa potete fare la prossima volta per migliorare la collaborazione?

5. Domande per stimolare la curiosità e la motivazione

- Cosa vi è piaciuto di più della ricerca? Perché?
- Quali nuovi aspetti vorresti ancora approfondire?
- Cosa hai imparato su te stesso durante questa indagine?
- Come puoi collegare questa ricerca a qualcosa al di fuori della classe, ad esempio a casa o nella natura?

3.4.4 Abbinamento intelligente

Breve descrizione e regole di svolgimento dell'attività didattica

Dopo una spiegazione teorica, gli studenti ricevono un foglio di lavoro. Nella colonna di sinistra ci sono vari termini e in quella di destra le spiegazioni di questi termini. Le spiegazioni non sono nell'ordine corretto (o accanto al termine corretto).

Focus sulle competenze

Competenze principali

- Pensiero critico

Competenze complementari/secondarie

- Risoluzione dei problemi

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-10 anni	Lavoro individuale e con l'intera classe, in coppie o piccoli gruppi	15-20 minuti

Proposta di implementazione passo dopo passo dell'attività didattica

Come funziona:

L'obiettivo è che gli studenti trovino la combinazione corretta.

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

In classe: assicurarsi che l'aula sia sufficientemente silenziosa da consentire la concentrazione e discussioni e spiegazioni approfondite durante la ricerca. I bambini devono anche essere in grado di scrivere, quindi è preferibile che siedano a un banco.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare competenza?

- Analisi delle informazioni: gli studenti leggono attentamente le descrizioni e ne analizzano il significato, sviluppando così la loro capacità di esaminare le informazioni in dettaglio.
- Confronto e contrapposizione: confrontando diverse descrizioni, gli studenti imparano a identificare somiglianze e differenze, un passo fondamentale per valutare le opzioni in modo critico.
- Prendere decisioni ragionate: gli studenti compiono scelte deliberate basate su prove e ragionamenti piuttosto che su supposizioni, il che rafforza il loro giudizio e il pensiero riflessivo.
- Valutare le alternative: gli studenti riflettono sul perché alcune descrizioni non siano adatte, il che li allena a mettere in discussione le supposizioni e a pensare in modo logico in termini di causa ed effetto.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Pensiero critico: gli studenti sono in grado di valutare criticamente le descrizioni, effettuare abbinamenti informati e spiegare chiaramente il loro ragionamento.

Uso suggerito ed esempi pratici relativi alla materia

Idealmente, includete anche un termine in più senza descrizione. Poiché manca una descrizione, gli studenti devono davvero pensare a quale non si adatti ed eliminarlo.

Suggerimento chiave: scegliete termini che appartengano allo stesso tema generale, ma che contengano comunque abbastanza varietà e dubbio, in modo che gli studenti debbano riflettere sul perché qualcosa si adatti o meno a una categoria – questo stimola il pensiero critico.

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

Il foglio di lavoro



Domande guida

Ruolo dell'insegnante: l'insegnante funge da guida, è curioso e di supporto, incoraggiando il pensiero, la spiegazione e il ripensamento

- Lasciare che gli studenti spieghino le loro scelte (ad es. "Perché pensi che questi appartengano alla stessa categoria?") incoraggia l'argomentazione
- Esplorare le alternative (ad es., "Potresti aver esitato tra due concetti?") discutendo dubbi e alternative
- Riflettere su come sono giunti alla risposta (ad es., "Come hai deciso?") incoraggia la riflessione sulle loro scelte
- Mettere in discussione le descrizioni (ad es., "Cosa ti fa pensare che questa descrizione non sia appropriata?") promuove la valutazione critica.

Suggerimenti e trucchi per affrontare le difficoltà

- **Sfida:** gli studenti potrebbero avere difficoltà a spiegare chiaramente perché hanno abbinato determinati termini a definizioni specifiche.
Suggerimento: incoraggiare gli studenti a verbalizzare il proprio pensiero e a giustificare ogni scelta utilizzando semplici frasi di ragionamento.
- **Sfida:** gli studenti potrebbero abbinare termini e definizioni in modo impulsivo senza leggere attentamente.
Suggerimento: ponete domande guida che li spingano a riflettere prima di scegliere, come "Quali parole chiave vi aiutano in questo caso?" o "Questa spiegazione si adatta davvero al termine?"
- **Sfida:** gli studenti potrebbero avere difficoltà a correggere o riconsiderare abbinamenti errati una volta effettuati.
Suggerimento: concedete loro il tempo necessario per rivedere e correggere le risposte, incoraggiandoli a ricontrollare e a confrontare le alternative invece di attenersi alla loro prima risposta.
- **Sfida:** gli studenti potrebbero sentirsi sopraffatti da più termini e spiegazioni contemporaneamente.
Suggerimento: suddividi l'attività in passaggi più piccoli, ad esempio eliminando prima gli abbinamenti chiaramente errati o lavorando con pochi termini alla volta.
- **Sfida:** gli studenti potrebbero affidarsi troppo ai compagni senza impegnarsi a riflettere autonomamente.
Suggerimento: organizzate gli studenti in coppie o piccoli gruppi in cui ognuno deve spiegare almeno un abbinamento.
- **Sfida:** gli studenti potrebbero vedere gli errori come un fallimento invece che come parte del processo di apprendimento.
Suggerimento: sottolinea che gli errori sono preziose opportunità per imparare e migliorare la comprensione.

Adattamento del livello di difficoltà

Quando si utilizza Smart Match come strumento didattico con studenti dai 6 ai 10 anni, gli insegnanti possono facilmente differenziare il livello in tre categorie: principiante, avanzato ed esperto.

- **Studenti principianti (6-7 anni):** meno termini e descrizioni, con suggerimenti o esempi più chiari. Concentrarsi su un criterio per ogni abbinamento (ad es. riconoscere una singola definizione).
- **Studenti avanzati (8-9 anni):** più termini e descrizioni, alcuni sovrapposti o leggermente confusi. Devono identificare le connessioni in modo indipendente e giustificare le loro scelte. Approfondimento: discutere in piccoli gruppi e fornire un ragionamento.
- **Studenti esperti (9-10 anni):** descrizioni complesse o astratte con molteplici possibili interpretazioni. Devono valutare criticamente le alternative e motivare le proprie decisioni. Sfida aggiuntiva: creare nuovi abbinamenti o controesempi.

Domande per il debriefing e la riflessione

- Come hai deciso quale abbinamento fosse corretto? Quale ragionamento hai utilizzato?
- C'erano opzioni che all'inizio sembravano corrette ma che poi non andavano bene? Perché?
- Quali soluzioni alternative hai preso in considerazione e perché le hai scartate?
- Come è cambiato il tuo modo di pensare dopo aver rivisto o discusso gli abbinamenti?
- Quali strategie ti hanno aiutato a valutare le informazioni con maggiore attenzione



3.4.5 Vero o falso? Non mi freghi!

Breve descrizione e regole di svolgimento dell'attività didattica

L'insegnante inizia con una domanda stimolante su un argomento qualsiasi, seguita da una risposta fittizia e poi dalla vera spiegazione scientifica. Gli studenti fanno un brainstorming sulle possibili risposte, discutono il loro ragionamento e valutano quale spiegazione sia più convincente. Attraverso la riflessione, imparano a riconoscere la differenza tra idee che sembrano plausibili e conoscenze fattuali. Ad esempio, l'argomento potrebbe essere le caratteristiche degli animali (*Perché i fenicotteri sono rosa?*), ma lo stesso approccio può essere applicato a molte altre materie.

Competenze chiave

Competenze primarie

- Pensiero critico

Competenze complementari/secondarie

- Creatività

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-10 anni	Lavoro individuale e con l'intera classe, in coppie o piccoli gruppi	30-45 minuti

Proposta di implementazione passo dopo passo dell'attività didattica

Fasi:

1. Presentare una domanda stimolante.
2. Lasciare che gli studenti facciano un brainstorming sulle possibili risposte.
3. Fornire la prima spiegazione (fittizia o scientifica — gli studenti non sanno quale sia).
4. Chiedere se questa risposta sembra corretta e perché.
5. Fornire la seconda spiegazione (l'altra prospettiva) e ripetere la discussione.
6. Confronta entrambe le spiegazioni e rifletti su quale sia più credibile.
7. Sottolinea l'importanza della valutazione critica; quando ripeti l'attività, alterna l'ordine delle spiegazioni.

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

Questa attività può essere svolta in classe o all'aperto. In classe, gli studenti possono leggere e discutere i testi, mentre all'aperto le domande possono essere collegate a osservazioni dirette della natura o dell'ambiente.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare competenza?

Questa attività sviluppa il pensiero critico chiedendo agli studenti di valutare la credibilità di diverse spiegazioni. Gli studenti elaborano le proprie idee, poi leggono due risposte diverse senza sapere quale sia fittizia e quale scientifica. Confrontandole e discutendole, gli studenti imparano a mettere in discussione le informazioni, a valutare gli argomenti e a distinguere tra idee che sembrano plausibili e conoscenze fattuali. Questi sono aspetti del pensiero critico.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Pensiero critico: gli studenti imparano a pensare in modo critico valutando diverse spiegazioni, identificando quali argomenti sono più credibili e giustificando le loro opinioni. Diventano più consapevoli della differenza tra ciò che sembra plausibile e ciò che è scientificamente accurato. Questo li aiuta a sviluppare un atteggiamento critico e a trasferire queste competenze ad altri contesti, come i media o le informazioni quotidiane.

Suggerimenti per l'utilizzo ed esempi pratici

Esempi di domande stimolanti sugli animali:

- *I pinguini possono volare?*
- *Perché i fenicotteri sono rosa?*
- *Perché il pellicano ha un becco così grande?*
- *Perché il panda ha delle macchie nere?*
- *Perché la giraffa ha un collo così lungo?*

È possibile mostrare delle foto degli animali per facilitare la discussione.

L'attività può essere adattata a qualsiasi argomento in cui gli studenti possano confrontare diverse spiegazioni, sia di fantasia che reali.

Scienze:

- *Perché vediamo i fulmini prima di sentire il tuono?*
- *Perché il ghiaccio galleggia sull'acqua?*
- *Perché il metallo sembra più freddo del legno a parità di temperatura?*

Geografia:

- *Perché in alcuni paesi piove più che in altri?*
- *Perché alcune montagne sono sempre coperte di neve?*
- *Perché i fiumi scorrono solitamente verso il mare?*

Vita quotidiana/tecnologia:

- *Perché gli smartphone devono essere ricaricati ogni giorno?*
- *Perché gli specchi mostrano un'immagine capovolta?*
- *Perché gli aerei lasciano delle scie bianche nel cielo?*

Corpo umano:

- *Perché abbiamo bisogno di dormire ogni giorno?*
- *Perché il nostro cuore batte più forte quando corriamo?*

- *Perché ci viene la pelle d'oca quando abbiamo freddo?*

Perché le foglie cambiano colore in autunno? (piante/natura)

Variante: Utilizzare una foto al posto del testo

- Mostra agli studenti una foto pensata per suscitare dubbi o curiosità: *un'altalena posizionata in mezzo a una strada.*
- L'insegnante pone alcune domande: *Cosa vedete? Potrebbe succedere nella vita reale? Perché sì o perché no?*
- Gli studenti fanno un brainstorming: *cosa sembra strano? Cosa rende la situazione sospetta?*
- Discutete in gruppi: *potrebbe essere vero o no?*
- Gli studenti espongono argomenti a favore e contro l'autenticità.
- Opzionale: votazione – *Chi pensa che sia reale? Chi pensa che non lo sia?*
- Rivelate la verità: spiegate che l'immagine è stata generata dall'intelligenza artificiale.
- Riflettete e discutete: *come si possono riconoscere le immagini manipolate? Cosa si può imparare da questo? Cosa ci insegna questo su come interpretiamo le immagini?*
- *Possiamo ancora fidarci di ciò che vediamo?*

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

Il problema esatto e i materiali necessari non possono essere previsti in anticipo; gli studenti devono identificare l'ostacolo e, sulla base della soluzione proposta, determinare e raccogliere i materiali necessari per affrontarlo.

Domande guida

Domande durante la fase di brainstorming

- Quale pensi che potrebbe essere la risposta?
- Perché lo pensi?
- Puoi spiegare il tuo ragionamento?
- Quali altre possibilità potrebbero esserci?

Domande durante la prima spiegazione (ipotetica)

- Questa risposta ti sembra plausibile?
- Cosa ti fa pensare che sia vera o falsa?
- Quali prove potrebbero avvalorare o contraddire questa spiegazione?
- Questa spiegazione ha senso dal punto di vista logico?

Domande durante la seconda spiegazione (scientifica)

- Questa risposta ti sembra più convincente della prima? Perché?
- Quali indizi ti hanno aiutato a determinare quale risposta è più credibile?
- Come si confronta questa spiegazione con ciò che pensavi inizialmente?

Suggerimenti e trucchi per affrontare le sfide

- Sfida: gli studenti potrebbero dare risposte immediate senza seguire un processo di ragionamento strutturato.

Suggerimento: fornisci uno schema di ragionamento e guida gli studenti a lavorare passo dopo passo (ad es. prima fare una previsione, poi confrontare le spiegazioni, quindi giustificare la propria scelta prima di controllare la risposta corretta).

Statement	Do I think this is True or False?	Why do I think that?	What evidence do I have?
...	True / False	...	...

Adattamento del livello di difficoltà

Quando si utilizza Smart Match come strumento di lavoro con studenti dai 6 ai 10 anni, è possibile differenziare facilmente su tre livelli: principiante, avanzato ed esperto.

- **Studenti principianti (6-7 anni):** agli studenti vengono poste domande semplici con due risposte chiaramente diverse (una ovviamente fittizia, l'altra scientifica). Discutono in coppia o in piccoli gruppi su quale risposta sembri più credibile e perché. L'insegnante guida attentamente la discussione, ponendo domande stimolanti.
- **Studenti avanzati (8-9 anni):** utilizzate problemi più complessi o ambigui che richiedono un pensiero indipendente. Limitate i suggerimenti, in modo che gli studenti debbano elaborare da soli più soluzioni. Incoraggiate la riflessione sul perché certe soluzioni possano funzionare o meno.
- **Studenti esperti (9-10 anni):** gli studenti creano una domanda stimolante e scrivono una risposta fittizia. La risposta dovrebbe riguardare l'aspetto dell'animale. Devono inventare una ragione logicamente plausibile per quella caratteristica.

Infine, gli studenti ricercano autonomamente la spiegazione scientifica (vera).

Domande di debriefing e riflessione

Domande di debriefing

- Quali strategie ti hanno aiutato a decidere quale spiegazione fosse più credibile?
- Come puoi applicare questo modo di pensare ad altre materie o alla vita quotidiana?
- Cosa ti aiuta a pensare in modo critico?
- La tua opinione è cambiata? Perché?
- Hai notato che qualcosa all'inizio sembrava logico, ma in realtà non era corretto?
- C'è stato qualcosa che ti ha sorpreso durante questa attività? Perché?
- In che modo la discussione di gruppo ha influenzato la tua opinione?
- Quali segnali o indizi ti aiutano a riconoscere quando un'informazione potrebbe essere inventata o fuorviante?
- Ti senti più sicuro nel mettere in discussione ciò che leggi o vedi ora?

Domande di riflessione

- Qual è la differenza tra un'idea che sembra plausibile e una spiegazione basata sui fatti?
- Come puoi capire se un'informazione è affidabile?
- Come potresti applicare questo modo di pensare al di fuori della scuola (ad esempio, nei media, nella vita quotidiana)?

3.5 LA RESILIENZA

3.5.1 Pesca

Breve descrizione e regole di svolgimento dell'attività didattica:

Questa attività didattica è incentrata sullo sviluppo delle seguenti quattro aree di resilienza: mentalità orientata al futuro e ottimismo; flessibilità e capacità di risolvere i problemi; perseveranza e autocontrollo; consapevolezza, regolazione e comunicazione delle emozioni; e relazioni sociali di sostegno. Si tratta di un'attività didattica basata sulla competizione. Durante la sfida, i bambini potrebbero andare incontro a dei fallimenti, le cose potrebbero non andare come avevano pianificato, ma anche in quel caso dovranno controllare le proprie emozioni e fare tutto il possibile per aiutare la propria squadra a vincere.

Focus sulle competenze

Competenze primarie

- Resilienza

Competenze complementari/secondarie

- Flessibilità
- Risoluzione dei problemi
- Consapevolezza emotiva, regolazione e comunicazione

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
7+	Gruppi da 4 a 6 studenti per classe	10-15 minuti

Proposta di svolgimento passo dopo passo dell'attività didattica

Si tratta di un'attività didattica basata sulle abilità e sulla tattica. Per svolgere l'attività, gli studenti lavorano in squadre per catturare pesci (con canne da pesca dotate di "ami" magnetici) contenenti varie informazioni. Ogni pesce è associato a un'informazione o a un compito, che i partecipanti cercano di svolgere secondo le modalità stabilite in anticipo dall'insegnante. Dopo aver completato con successo il compito, l'attività può continuare con nuovi pesci e compiti. Vince la squadra che riesce a completare il maggior numero di compiti nel tempo a disposizione.

L'attività viene spiegata utilizzando un esempio specifico:

Ad esempio, se vogliamo utilizzarla in una lezione di matematica, dovremmo dividere la classe in squadre di numero preferibilmente uguale di studenti. Ogni squadra riceve lo stesso foglio di lavoro con i risultati di operazioni matematiche (addizione, moltiplicazione). Le operazioni matematiche sono scritte su entrambi i lati dei "pesci". Il compito delle squadre è quello di trovare tutte le operazioni matematiche (addizione, moltiplicazione) che corrispondono ai risultati sul foglio di lavoro.

1. Gettiamo i pesci nel "lago" in modo che le operazioni su di essi siano chiaramente visibili. Nel caso base, ci devono essere tante operazioni quanti sono i gruppi, e ogni risultato corrisponde

esattamente a un'operazione corretta. (Modificare queste condizioni rende l'attività più difficile.)

2. Un giocatore di ogni squadra pesca alla volta, memorizza l'operazione matematica sul pesce che cattura, lo rilancia nel lago e torna alla propria squadra.
3. I membri della squadra collaborano per abbinare l'operazione matematica sul pesce catturato a uno dei risultati sul foglio di lavoro.
4. A quel punto un altro studente può andare al lago a pescare un altro pesce.
5. L'attività si svolge per un periodo di tempo prestabilito e vince la squadra con il maggior numero di abbinamenti corretti delle operazioni matematiche.

Note sulla disposizione della classe al chiuso/all'aperto

L'attività può essere svolta sia all'aperto che al chiuso. In classe, è necessario un "laghetto" simbolico realizzato con un telo blu come area di gioco, insieme a un tavolo per ogni squadra posizionato ad almeno cinque metri di distanza dal laghetto.

All'aperto, è possibile ricreare un ambiente acquatico reale, ad esempio un piccolo stagno o una piscinetta gonfiabile per bambini riempita d'acqua.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare competenza?

Questa attività sviluppa la resilienza degli studenti:

- incoraggiando l'adattamento, la risoluzione immediata dei problemi e il processo decisionale (ad esempio, il piano dello studente è quello di trovare un'operazione per 28, ma il pesce giusto si trova dall'altra parte del lago, mentre quello per 35 è molto vicino e può essere pescato facilmente e rapidamente, quindi deve decidere immediatamente quale scegliere)
- sviluppando la capacità di affrontare il fallimento sia a livello individuale che di gruppo (il fallimento individuale può verificarsi, ad esempio, se lo studente non pesca in modo rapido e abile, o cattura un pesce che è già stato abbinato, o dimentica l'operazione quando torna al proprio gruppo; il fallimento di gruppo può verificarsi se il compito non viene completato entro il tempo dato o se ci sono abbinamenti errati sul foglio di lavoro)
- sviluppa l'autocontrollo, la perseveranza, la regolazione delle emozioni e la comunicazione, poiché gli studenti devono continuare l'attività anche quando sentono che stanno per perdere o fallire
- rafforza la capacità di affrontare le situazioni sociali e il sostegno sociale, poiché in caso di insuccesso (sia individuale che di gruppo), gli studenti possono raggiungere il successo solo se si sostengono e si aiutano a vicenda emotivamente
- sviluppa la capacità di trovare soluzioni alternative per raggiungere il successo - mentalità aperta - (ad esempio, durante un livello di difficoltà più elevato, il gruppo ha l'opportunità di cambiare l'ordine degli studenti che pescano in base a chi è bravo in cosa - memoria, velocità, ecc.).

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato di questa attività, gli studenti:

- capiranno che gli errori e il fallimento sono una parte naturale dell'apprendimento e che possono imparare da essi,
- accettano le sfide e sono più coraggiosi quando si trovano di fronte a situazioni nuove o difficili,
- diventeranno capaci di ripensare e riprovare dopo un fallimento,
- saranno in grado di acquisire esperienza nell'autocontrollo quando affrontano delle difficoltà,
- collaborano attivamente con i loro compagni, sostenendosi a vicenda nella risoluzione di problemi comuni,
- capire che i propri compagni che hanno fallito o si trovano in difficoltà hanno bisogno di sostegno emotivo.

Suggerimenti per l'utilizzo ed esempi pratici

L'attività può essere utilizzata in varie lezioni, sessioni ricreative, settimane tematiche o giornate dedicate a progetti. È facilmente adattabile in base alla materia o agli obiettivi di apprendimento. Ad esempio:

- Nelle lezioni di matematica, i pesci sono contrassegnati da numeri e gli studenti possono usarli per esercitarsi con l'addizione, la sottrazione o la moltiplicazione.
- Nelle lezioni di lingua, i pesci contengono lettere o parole, che gli studenti utilizzano per risolvere compiti di formazione di parole o di costruzione di frasi.
- Nelle lezioni di scienze, i pesci mostrano immagini o nomi di animali, piante o fenomeni naturali e gli studenti rispondono a domande correlate o completano compiti.

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

- Un grande telo blu che simboleggia il lago in cui nuotano i pesci
- Pesci di carta plastificata (con numeri sul corpo e graffette attaccate alla bocca)
- Una canna da pesca magnetica per ogni squadra (realizzata con il manico di uno scopa o un bastone, con un filo che pende e un forte magnete attaccato all'estremità)
- Se si gioca all'aperto, è possibile utilizzare una piccola piscina gonfiabile per bambini riempita d'acqua, e i pesci possono essere realizzati con assi di legno, in modo che galleggino sulla superficie dell'acqua
- Dadi (ad es. di gommapiuma e più grandi del solito), due per squadra – se necessario

Domande guida

- Cosa possiamo fare se non riusciamo a risolvere un problema al primo tentativo?
- Come potete modificare le vostre idee iniziali se quelle originali non funzionano?
- Come potete aiutarvi a vicenda nel gruppo se qualcuno si blocca?
- Come ti senti quando ti trovi di fronte a una difficoltà e come riesci a superarla?
- Come si fa a capire quando qualcuno nel gruppo ha bisogno di sostegno emotivo durante l'attività?
- Perché è importante perseverare e riprovare, anche se all'inizio non ci riusciamo?

- Come potete lavorare insieme in modo che la voce di tutti venga ascoltata allo stesso modo?
- Cos'altro vorreste provare la prossima volta?

Consigli e trucchi per affrontare le sfide

- **Sfida:** difficoltà nello sviluppo di una strategia efficace.
Suggerimento: concedere ai team il tempo di pianificare e discutere le possibili soluzioni, rafforzando così il pensiero creativo e la cooperazione.
- **Sfida:** la tattica iniziale non porta al successo.
Suggerimento: Consentite agli studenti di riprogettare la loro strategia e adattarsi alle mutevoli condizioni.
- **Sfida:** Conflitto o disaccordo all'interno del team.
Suggerimento: Guidare gli studenti verso la ricerca di soluzioni, favorendo lo sviluppo delle capacità comunicative e di risoluzione dei problemi.
- **Sfida:** Rispettare le regole del fair play e aiutarsi a vicenda.
Suggerimento: Enfatizzare il fair play e incoraggiare le squadre ad adottare un atteggiamento collaborativo e a cooperare.

Adattamento del livello di difficoltà

Suggerimenti generali per l'adattamento

- Modificare la complessità dei compiti: scegliere compiti più semplici o più complessi adattati all'età e al livello di conoscenza degli studenti (ad es. utilizzando numeri più facili o parole più brevi).
- Modificare i tempi: è possibile concedere più o meno tempo per il completamento dei compiti, a seconda della capacità di attenzione dei bambini.
- Quantità e qualità del supporto: inizialmente, fornire più aiuto (ad es. indicazioni, esempi), poi ridurlo gradualmente in modo che gli studenti diventino più indipendenti.
- Semplificare o complicare le regole: È possibile applicare più o meno regole, oppure introdurre nuove sfide (ad esempio, ci sono molti più pesci identici rispetto al numero dei membri della squadra; ci sono meno pesci con la stessa operazione matematica rispetto al numero delle squadre; c'è un'operazione matematica su un solo lato del pesce che non è visibile quando si trovano nel lago; c'è un'operazione matematica per la quale non c'è risposta sul foglio di lavoro).
- Modificare il numero dei membri della squadra

Principianti (6-7 anni): – Studenti con scarsa resilienza

Obiettivo dell'attività: aiutare i bambini a partecipare in sicurezza al lavoro di squadra, esercitarsi nel controllo emotivo, perseverare nel tentativo e sperimentare che i fallimenti possono essere gestiti.

- I compiti sono semplici, con pochi pesci e informazioni limitate, e le regole sono chiare.
- L'insegnante sostiene la partecipazione, mostra come funziona l'attività, incoraggia i bambini e fornisce esempi su come applicare strategie semplici.
- I bambini sperimentano il fallimento individuale (ad es. catturare il pesce sbagliato) e quello di squadra (ad es. la squadra non porta a termine il piano), mentre l'insegnante fornisce un feedback incoraggiante per sostenere ulteriori tentativi.
- L'attività aiuta i bambini a mettere in pratica la cooperazione all'interno della squadra, a gestire le proprie emozioni e a comprendere che il fallimento non riduce la loro volontà di partecipare.

Allievi di livello avanzato (8-9 anni): – Allievi con resilienza moderata all' e

Obiettivo dell'attività: sviluppare una partecipazione efficace al gruppo, il pensiero strategico, la perseveranza, la risoluzione flessibile dei problemi e la gestione costruttiva dei fallimenti.

- I compiti sono moderatamente complessi, con più pesci e informazioni, e richiedono ai bambini di lavorare insieme secondo una strategia.
- I bambini partecipano attivamente allo sviluppo della strategia di squadra e allo svolgimento dei compiti.
- L'insegnante offre supporto con domande incoraggianti, ad esempio: "Quale potrebbe essere il prossimo passo?" o "Come potete collaborare in modo più efficace?".
- L'attività aiuta i bambini a contribuire con idee in modo indipendente, a prestare attenzione ai compagni di squadra, a gestire i fallimenti individuali e di gruppo e a pensare in modo ottimistico e orientato al futuro.

Esperti (9–10 anni): – Studenti con elevata resilienza

Obiettivo dell'attività: sviluppare un pensiero strategico consapevole, capacità avanzate di risoluzione dei problemi, perseveranza, autocontrollo e una partecipazione attiva e responsabile al lavoro di squadra.

- I compiti sono complessi, con più pesci e informazioni, e regole potenzialmente più complicate, che richiedono flessibilità e pianificazione strategica da parte della squadra.
- I bambini lavorano in piena collaborazione con la loro squadra, assumendosi la responsabilità della strategia, del completamento del compito e della gestione dei fallimenti della squadra.
- L'insegnante fornisce supporto solo se necessario, ponendo l'accento sulla consapevolezza del processo e sulla riflessione ("È importante il modo in cui avete pianificato ed eseguito il compito insieme, anche se all'inizio non tutto ha funzionato alla perfezione").
- L'attività rafforza la perseveranza, l'autocontrollo, le capacità di risoluzione dei problemi, il pensiero strategico e il lavoro di squadra solidale, insegnando al contempo che la gestione degli insuccessi è una parte essenziale del successo.

Domande per il debriefing e la riflessione

- Cosa ha funzionato bene nel vostro gruppo?
- Come siete riusciti a cooperare?
- Cosa avete sperimentato o imparato su voi stessi durante l'attività?
- Qualcuno di voi sente di essere ora più in grado di adattarsi alle nuove sfide e ai cambiamenti?
- Come potreste aiutare i compagni di squadra che hanno più difficoltà a superare gli ostacoli?
- Cosa cambiereste la prossima volta? (regole, comportamento, atteggiamento)
- Qual è stata la parte più difficile dell'attività e come siete riusciti ad affrontarla?
- Quali nuove idee avete provato quando avete incontrato delle difficoltà?
- Come ti sei sentito quando la tua squadra ha portato a termine con successo un compito?
- C'è stato un momento in cui hai dovuto cambiare la strategia del tuo team? Come hai deciso di farlo?
- Come puoi usare questa perseveranza e questa capacità di adattamento in altre situazioni?

3.5.2 Mangia-tristezza

Breve descrizione e regole di svolgimento dell'attività didattica

Il Mangia-tristezza è una scatola decorata che “inghiotte” o “divora” problemi e preoccupazioni.

I bambini scrivono i loro problemi (che si tratti di lamentele reali o percepite) su un foglio di carta e lo inseriscono in modo anonimo nella bocca del Mangia-tristezza, contribuendo così a ridurre i carichi emotivi.

Il Divoratore di tristezza viene svuotato a intervalli regolari, durante i quali il gruppo cerca di trovare soluzioni ai problemi scritti. Si consiglia di farlo alla fine di ogni giornata scolastica o l'ultimo giorno della settimana. Questa attività non è legata a una materia specifica ed è pensata per favorire la coesione del gruppo.

Focus sulle competenze

Competenze primarie

- Resilienza

Competenze complementari/secondarie

- Consapevolezza emotiva (regolazione emotiva e comunicazione)
- Empatia
- Flessibilità
- Legame

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
9 anni e oltre	numero di studenti	variabile

Proposta di implementazione passo dopo passo dell'attività didattica

1. Una scatola non decorata (il "Mangia-tristezza") viene presentata al gruppo prima del suo primo utilizzo, con una spiegazione del suo scopo e della sua funzione. Viene poi decorata insieme ai bambini.
2. In caso di uso regolare:
3. I bambini sono invitati a scrivere su un foglio di carta le loro preoccupazioni, i loro timori o i problemi che percepiscono.
4. I biglietti scritti vengono inseriti nel "Mangia-tristezza" attraverso la sua apertura, rappresentando simbolicamente l'atto di liberarsi dai pesi emotivi.
5. A intervalli prestabiliti, il "Mangia-tristezza" viene aperto e i biglietti raccolti vengono letti ad alta voce al gruppo.
6. L'insegnante legge i biglietti in forma anonima e chiede ai bambini di provare a immaginare come potrebbe sentirsi chi ha scritto ogni preoccupazione (si possono usare delle carte delle emozioni per facilitare questo processo).

7. Alcuni bambini vengono invitati a condividere ciò che hanno pensato o provato durante questa attività.
8. Dopo aver provato empatia con l'autore anonimo delle preoccupazioni, i bambini discutono i problemi identificati e, se opportuno, esplorano insieme possibili soluzioni o strategie di coping.
9. L'attività viene ripetuta regolarmente, alla fine di ogni giornata scolastica o su base settimanale, a seconda delle esigenze del gruppo.
10. Se l'insegnante ritiene che una preoccupazione sia grave, al termine dell'attività può avere luogo un incontro individuale con lo studente interessato.

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

- La raccolta e l'elaborazione delle informazioni possono avvenire sia all'interno che all'esterno.
- La scatola "Mangia-tristezza" si trova in classe.
- L'attività non richiede alcuna riorganizzazione dell'aula.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare competenza?

Questa attività sviluppa la resilienza degli studenti:

- favorendo il riconoscimento e l'espressione delle emozioni,
- offrendo un modo sicuro e anonimo per esprimere tensioni e rimostanze,
- offrendo sollievo attraverso la scrittura e il rilascio dei problemi,
- creando opportunità regolari di sfogo emotivo - regolazione emotiva e comunicazione; autocontrollo
- rafforzando la convinzione dei bambini che non sono soli con i loro problemi e che è possibile chiedere e ricevere aiuto,
- incoraggiare il sostegno della comunità e lo sviluppo dell'empatia,
- promuovere la riflessione collettiva e la risoluzione dei problemi, pianificando modi alternativi per superare le difficoltà.
- contribuisce allo sviluppo della sicurezza emotiva, della fiducia in se stessi, della convinzione in se stessi e dell'ottimismo.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Al termine di questo compito, gli studenti:

- essere in grado di riconoscere ed esprimere a parole le proprie emozioni e difficoltà,
- capire che i problemi non devono essere tenuti dentro e possono essere condivisi, e che si può chiedere e ricevere aiuto
- riconoscere che non sono soli con i propri sentimenti e che anche gli altri affrontano situazioni simili,
- saranno in grado di acquisire esperienza nel trovare soluzioni ai problemi,
- saranno in grado di utilizzare strategie di coping positive,
- diventare più empatici nei confronti dei problemi dei propri coetanei, rafforzando così il senso di comunità.

Suggerimenti per l'utilizzo ed esempi pratici

- L'attività può essere utilizzata in qualsiasi momento, se necessario (ad esempio in situazioni scolastiche stressanti, in caso di stress emotivo o conflitti tra gruppi o individui), a discrezione dell'insegnante o, nelle classi superiori, su richiesta dei bambini.
- Inoltre, i biglietti inseriti nella scatola devono essere controllati regolarmente (ad esempio, settimanalmente).
- In caso di un problema specifico, quando un bambino si rivolge direttamente all'insegnante per chiedere aiuto, durante la discussione gli si dovrebbe chiedere se desidera che si utilizzi la scatola del Mangia-Tristezza.

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

Carta, una scatola decorata in modo collaborativo e strumenti per scrivere.

La scatola dovrebbe assomigliare a un mostro buffo in grado di "divorare" le preoccupazioni. Dovrebbe avere una fessura in cui inserire i foglietti e un coperchio o un'apertura che l'insegnante possa sbloccare per rimuovere i foglietti.

Domande guida

- Come ti sei sentito a scrivere ciò che ti preoccupava?
- Pensi che anche gli altri possano provare la stessa cosa?
- Cosa si può fare in situazioni come questa?
- A chi potresti rivolgerti se ti capitasse qualcosa di simile?
- Che consiglio daresti a qualcuno che ha scritto la stessa cosa nel "Mangia-tristezza"?
- Cosa pensi che possa migliorare una situazione come questa?
- Cosa ti ha aiutato in passato in situazioni simili?

Suggerimenti e trucchi per affrontare le sfide

- **Sfida:** i bambini non sempre comprendono appieno lo scopo della scatola del "Mangia-tristezza".
Suggerimento: prima di utilizzarla, è importante spiegare chiaramente l'obiettivo dell'attività e, se possibile, coinvolgere i bambini nella realizzazione della scatola in modo che si sentano più partecipi.
- **Sfida:** a causa dell'entusiasmo iniziale, nella scatola potrebbero finire anche piccoli problemi quotidiani (ad es. "Sono arrabbiato con X.Y. perché ha mangiato al mio banco").
Suggerimento: all'inizio è normale che compaiano preoccupazioni minori; col tempo, i bambini impareranno cosa va davvero messo nel "Mangia-tristezza".
- **Sfida:** il "Mangia-tristezza" funziona bene solo in gruppi in cui c'è sufficiente fiducia e familiarità tra i bambini.
Suggerimento: si raccomanda di utilizzarlo solo con gruppi ben conosciuti e in cui si dedica tempo a costruire la fiducia.
- **Sfida:** Posizionare la scatola può essere difficile se non viene collocata in un luogo adatto.
Suggerimento: scegliete un posto dove i bambini possano accedervi facilmente, ma che l'insegnante possa anche sorvegliare per impedire aperture non autorizzate.
- **Sfida:** Alcuni problemi potrebbero essere troppo gravi per essere gestiti dall'insegnante da solo.

Suggerimento: è importante disporre di un protocollo chiaro su quando e come coinvolgere un supporto professionale.

Adattamento del livello di difficoltà

L'attività può essere adattata in modo flessibile in base all'età, alla maturità e alla sicurezza emotiva del gruppo di studenti. Per i bambini più piccoli o meno loquaci, esprimere il problema attraverso un disegno o una singola parola può essere sufficiente, mentre gli studenti con capacità di espressione emotiva più sviluppate possono articolare i propri sentimenti e pensieri in modo più dettagliato.

L'insegnante può anche decidere se la discussione dei problemi avvenga in modo aperto o piuttosto in modo da favorire il feedback, ad esempio formulando suggerimenti generali per le soluzioni. Le domande guida e il modo di elaborare possono essere semplificati o approfonditi in base alle esigenze del gruppo.

È importante che i bambini si sentano al sicuro e che nessuno si senta costretto a rivelare se stesso: questo è particolarmente cruciale per lo sviluppo della resilienza.

Principianti (6-7 anni): – Alunni con scarsa resilienza

Obiettivo dell'attività: aiutare i bambini a esprimere i propri sentimenti in modo sicuro, a riconoscere semplici preoccupazioni e a ridurre la tensione emotiva.

- L'insegnante fornisce esempi semplici e concreti di quali tipi di problemi possano essere descritti in brevi frasi.
- Si possono utilizzare fogli preparati in anticipo con immagini, che i bambini devono solo selezionare o completare in modo minimale.
- L'insegnante sostiene la partecipazione con un feedback incoraggiante, senza valutare immediatamente il contenuto dei problemi.
- I bambini inseriscono i fogli in forma anonima nel "Mangia-tristezza" e i problemi vengono affrontati solo alla fine del periodo previsto.
- L'attività aiuta i bambini a riconoscere le proprie emozioni, riduce la tensione interna e rafforza il loro senso di sicurezza, che è alla base della resilienza emotiva.

Allievi di livello avanzato (8-9 anni): – Allievi con resilienza moderata

Obiettivo dell'attività: esercitarsi nel riconoscimento autonomo delle emozioni e nell'espressione dei problemi, e rafforzare la partecipazione sicura al gruppo e le capacità di risoluzione dei problemi.

- I bambini scrivono dei propri sentimenti e problemi basandosi sulle proprie esperienze, mentre l'insegnante pone domande incoraggianti solo quando necessario ("Cosa ha reso difficile la giornata di oggi?").
- I fogli vengono inseriti autonomamente nel "Mangia-tristezza", imparando così che esiste un luogo sicuro per le loro emozioni.
- L'insegnante fornisce un feedback a sostegno della partecipazione e del processo ("È bello che tu abbia condiviso ciò che ti passa per la testa.").
- L'elaborazione avviene alla fine della lezione, quando il gruppo può riflettere insieme sui problemi e sulle possibili soluzioni.
- L'attività aiuta i bambini a riconoscere autonomamente le proprie emozioni, a esercitarsi nell'autoregolazione emotiva e a sviluppare un approccio flessibile e costruttivo ai problemi.

Esperti (9–10 anni): – Studenti con elevata resilienza

Obiettivo dell'attività: sviluppare la consapevolezza emotiva, il riconoscimento autonomo dei problemi, le capacità di sostegno sociale e la risoluzione costruttiva dei problemi.

- I bambini possono scrivere di problemi più complessi o a lungo termine e riflettere sulle possibili soluzioni.
- I fogli vengono inseriti in modo completamente autonomo nel “Mangia-tristezza” e, se necessario, i bambini possono aiutare i compagni a partecipare ed esprimersi.
- L'insegnante fornisce un feedback che sottolinea la consapevolezza della partecipazione e sostiene il processo (“È importante che prestate attenzione ai vostri sentimenti e li condividiate con gli altri.”).
- L'elaborazione avviene alla fine della lezione, quando il gruppo esplora le soluzioni e riflette sulle esperienze.
- L'attività sviluppa l'autoregolazione consapevole dei bambini, la consapevolezza emotiva, le capacità di risoluzione dei problemi e rafforza la loro capacità di fornire sostegno sociale.

Domande per il debriefing e la riflessione

- Come ti è sembrata questa attività?
- Qual è stata la parte più facile? Qual è stata la parte più difficile?
- Come ti sei sentito ad ascoltare i pensieri degli altri?
- Hai imparato qualcosa di nuovo su te stesso o sugli altri?
- Come è cambiato il tuo umore alla fine dell'attività?
- Cosa porterai con te da questa sessione?
- Cosa faresti in modo diverso la prossima volta?
- La persona che ha scritto il problema ha ricevuto consigli utili?

Una volta che i bambini avranno familiarizzato con lo strumento e lo useranno regolarmente, si potranno porre le seguenti domande:

- Qualcuno ha seguito i consigli ricevuti? Sono riusciti a risolvere il problema?
- Sei riuscito ad aiutare qualcun altro con un problema per cui in precedenza avevi bisogno di aiuto?

3.5.3 Dì e mostra

Breve descrizione e regole di svolgimento dell'attività didattica

"Say and Show" è un'attività volta allo sviluppo della mentalità di crescita. In questa attività, i bambini imparano a fornire un feedback positivo e di sostegno, autentico e credibile (espresso attraverso le parole e il linguaggio del corpo – detto e mostrato), sul lavoro dei loro compagni (ad esempio, disegni, problemi di matematica, lettura ad alta voce, ecc.) che elogi l'impegno e il processo e suggerisca strategie di miglioramento in caso di errori.

I bambini lavorano in coppia o in piccoli gruppi: si lodano a vicenda per il lavoro svolto o suggeriscono miglioramenti. L'insegnante fungerà da modello, insegnerà, fornirà un quadro di riferimento e guiderà il processo; alla fine, una discussione collettiva aiuterà la riflessione.

Focus sulle competenze

Competenze primarie

- Resilienza

Competenze complementari/secondarie

- Consapevolezza emotiva, regolazione e comunicazione
- Empatia
- Creatività
- Valorizzazione delle persone e della natura

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6 anni e oltre	Numero di studenti	5-10 minuti

Proposta di implementazione passo dopo passo dell'attività didattica

Inizialmente - istruzioni:

L'insegnante illustra e mette in pratica il processo. Si assicura che tutti comprendano la differenza tra lodare il processo e lodare la persona. Promuove l'abitudine di ascoltarsi e ringraziarsi a vicenda per il feedback.

L'insegnante fungerà da modello, insegnerà, fornirà un quadro di riferimento e guiderà il processo.

Breve discussione su cosa significhi elogiare bene e su come esprimersi in modo appropriato se qualcosa deve essere migliorato.

L'insegnante (se necessario) fornisce due esempi:

- un elogio positivo
- e un feedback costruttivo e di sostegno.

Alla fine, una discussione collettiva aiuterà la riflessione.

Se i bambini sanno già cosa fare:

Durante la lezione, l'insegnante offre regolarmente ai bambini l'opportunità di valutare il lavoro degli altri (disegni, risposte, compiti in classe alla fine della lezione, risoluzione di problemi di matematica, ecc. L'insegnante interrompe la lezione in un momento in cui i bambini possono dare un feedback.

1. L'insegnante interrompe la lezione e chiede ai bambini di dare un feedback. Ad esempio, i bambini ricevono i disegni dei compagni, poi:
 - prima danno un feedback positivo, elogiando
 - poi fanno un commento di sostegno (se necessario) nel modo che hanno imparato, per aiutare a migliorare.
2. Mentre danno un feedback, i bambini prestano anche attenzione a garantire che il loro linguaggio del corpo — come il contatto visivo, le espressioni facciali amichevoli e la postura aperta — sostenga e rafforzi ciò che stanno dicendo
3. Insieme, discutono brevemente di come si sono sentiti nel dare e ricevere feedback, di come sono riusciti a sostenere ciò che dicevano con il linguaggio del corpo e di cosa hanno trovato facile o difficile in questo processo. (nel caso dei bambini meno esperti questo deve essere fatto subito dopo il feedback, nel caso dei bambini più esperti potrebbe essere alla fine della lezione)

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

Può essere svolta all'interno o all'esterno. Non richiede una disposizione particolare dell'aula.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare competenza?

Questa attività didattica è importante per lo sviluppo di una mentalità orientata alla crescita e fornisce ai bambini una base per riflettere sulle proprie prestazioni e su quelle dei compagni in modo aperto e orientato allo sviluppo. A lungo termine, ciò sviluppa le capacità di risoluzione dei problemi dei bambini, la creatività, la flessibilità cognitiva e, nel complesso, la loro resilienza, ovvero la loro capacità di "rimbalzare" di fronte al fallimento (scolastico o di altro tipo) e ad altre difficoltà. Nel processo, i bambini si lodano regolarmente a vicenda per il lavoro svolto in termini di impegno e processo e offrono suggerimenti per migliorare. Nel corso del processo, i bambini si lodano regolarmente a vicenda per il lavoro svolto in termini di impegno e processo e offrono suggerimenti per migliorare. Lodare il proprio lavoro e quello degli altri, nonché i rispettivi sforzi, sviluppa una mentalità (nei confronti di sé stessi e degli altri) secondo cui sono in grado di progredire, adattarsi e gestire con successo circostanze impreviste, battute d'arresto e difficoltà. Questa attività didattica aiuta i bambini, in modo sicuro e guidato, a:

- sperimentare, imparare e mettere in pratica la valutazione e la "lode" degli sforzi, delle strategie di lavoro specifiche ("lode del processo") e dei risultati degli altri e di se stessi, piuttosto che lodare le loro qualità positive ("lode della persona");
- vedere il successo nel processo di lavoro e non nelle proprie qualità e abilità personali;
- sviluppare la consapevolezza di poter influenzare direttamente i propri successi e fallimenti attraverso i propri sforzi e di essere in grado di superare i problemi in caso di insuccesso;

- sviluppare la comprensione che i fallimenti derivano dal processo/dall'attività e possono essere corretti
- sperimentare che le difficoltà e gli insuccessi sono opportunità di sviluppo e reagire in modo flessibile alle critiche costruttive;
- sviluppare la propria perseveranza, flessibilità cognitiva e resilienza, e imparare che le sfide e i fallimenti sono opportunità di apprendimento, non un fallimento personale.

Tutto ciò contribuisce allo sviluppo di caratteristiche individuali resilienti: i bambini saranno in grado di affrontare lo stress, i conflitti e i cambiamenti nella vita futura con maggiore sicurezza, equilibrio e flessibilità.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Al termine di questo compito, gli studenti:

- saranno in grado di valutare il lavoro dei loro compagni in modo indipendente, positivo e stimolante, ponendo l'accento sul processo e sull'impegno;
- essere in grado di formulare strategie di sviluppo/ripresa per gli altri e per se stessi (con l'aiuto degli insegnanti, se necessario) al proprio livello;
- saranno in grado di considerare i propri fallimenti come opportunità di crescita e di accettare le critiche costruttive con flessibilità;
- essere in grado di fornire un feedback in modo coerente con le proprie parole e il proprio linguaggio del corpo;
- essere in grado di ascoltare e accettare le opinioni degli altri con comprensione (ascolto attivo)
- essere in grado di fornire un feedback di sostegno, ovvero comunicare in modo incoraggiante riguardo al lavoro degli altri
- essere in grado di costruire relazioni di sostegno e collaborazione e accettare sostegno e aiuto quando necessario.

Suggerimenti per l'utilizzo ed esempi pratici

L'attività è ampiamente applicabile e può essere facilmente adattata a diverse lezioni.

Applicazioni in classe:

- Cultura visiva: elogiare in modo breve e specifico i disegni degli altri e dare suggerimenti delicati.
- Lingua e letteratura: valutare composizioni, racconti o letture di brevi testi con alcuni commenti positivi e un suggerimento per migliorare.
- Tecniche e progettazione: feedback immediato sui progetti completati (cosa è andato bene, cosa si potrebbe migliorare).
- Scienze ambientali: fornire un feedback semplice e incoraggiante dopo i poster o le presentazioni di gruppo.
- Matematica: breve valutazione delle soluzioni ("è stata una buona idea provarci in questo modo", "potresti provare qualcos'altro").

Applicazioni extrascolastiche/sociali

- In situazioni di costruzione della comunità in classe in cui l'obiettivo è rafforzare un'atmosfera positiva. Ad esempio: seduti in cerchio, ogni bambino elogia la persona seduta accanto a lui per una piccola cosa ("Mi è piaciuto che tu abbia aiutato il tuo compagno oggi").
- Al termine di un progetto, per riconoscere i contributi reciproci. Ad esempio: i gruppi evidenziano brevemente un punto di forza ciascuno ("Hai aiutato molto con le tue idee").
- Nelle brevi routine quotidiane, come i cerchi del mattino o della sera. Alla fine della giornata, un bambino elogia un compagno di classe con una frase per qualcosa che ha notato quel giorno.
- Qualsiasi altro risultato scolastico o comunitario.

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

Lavori degli studenti (disegni, scritti, creazioni, poster o qualsiasi altro lavoro o compito che possa essere valutato)

Opzionale: una bacheca o uno spazio condiviso dove la classe possa raccogliere buoni esempi di feedback positivo (ad es. una "bacheca delle lodi") – opzionale

Domande guida

- Cosa trovi di più interessante o creativo nel lavoro del tuo compagno di classe?
- Cosa fai per svolgere bene questo compito? Possiamo dirlo in un modo che aiuti il tuo compagno a migliorare?
- Pensi che il tuo compagno abbia fatto meglio questa volta rispetto all'ultima? Come potremmo lodarlo per questo?
- Cosa hai notato nel modo di lavorare del tuo compagno di classe? (ad es. si è impegnato molto, ha provato una nuova soluzione, ha dedicato molto tempo a un dettaglio)

Suggerimenti e trucchi per affrontare le sfide

- **Sfida:** i bambini tendono a fare complimenti troppo generici ("è carino").
Suggerimento: l'insegnante dovrebbe fornire esempi di feedback specifici o aiutarli a formularli. "Dimmi esattamente cosa ti è piaciuto! I colori? Le forme? L'idea?"
- **Sfida:** un bambino fa commenti troppo critici e negativi.
Consiglio: vale la pena aiutare a riformulare la critica in modo costruttivo: "Cosa potresti suggerire rimanendo gentile?"
- **Sfida:** Nasce una discussione sul feedback.
Suggerimento: è compito dell'insegnante riportare la conversazione alle regole: "Ricordate: una cosa che vi è piaciuta e una cosa che aiuta."
- **Sfida:** il gruppo ha difficoltà a mantenere la conversazione in carreggiata.
Suggerimento: è consigliabile concordare in anticipo un intervallo di tempo: 1 minuto per le lodi, 1 minuto per i suggerimenti, 1 minuto per la sintesi.
- **Sfida:** il linguaggio del corpo dello studente che parla non è coerente con ciò che sta dicendo (ad esempio, elogia ma si gira dall'altra parte o fa una smorfia).
Suggerimento: si possono coinvolgere gli altri bambini: "Che consiglio daresti per rendere il linguaggio del corpo più amichevole?" Una breve sessione di brainstorming può essere d'aiuto.
- **Sfida:** il bambino elogia la persona ("sei molto intelligente") piuttosto che la prestazione.

Suggerimento: l'insegnante può guidare delicatamente il bambino: "Puoi dirmi esattamente cosa è andato bene? La colorazione? I dettagli?" In questo modo, il bambino impara a concentrarsi sulla performance.

- **Sfida:** durante il feedback, il bambino confronta la sua prestazione con quella di un altro bambino.

Suggerimento: è molto importante non lasciare spazio a confronti con gli altri! Né positivi né negativi. Valutate sempre la prestazione rispetto a se stessi e aiutate il bambino a elogiare i propri progressi. Ad esempio: "Hai fatto le moltiplicazioni più velocemente rispetto a qualche giorno fa. Ne è valsa la pena!"

Adattamento del livello di difficoltà

- **Principianti (6-7 anni):** – Alunni con scarsa resilienza: L'obiettivo dell'attività: i bambini devono sentirsi sicuri nel dare un feedback, esercitarsi a fare complimenti positivi e a dare suggerimenti utili. L'insegnante fornisce esempi specifici su come elogiare o dare suggerimenti sul lavoro dei compagni. I bambini danno un feedback breve e semplice (ad esempio, sottolineano una cosa che gli piace o danno un piccolo suggerimento), e l'insegnante sostiene continuamente i loro sforzi. Il feedback è breve e positivo, e l'insegnante aiuta con una formulazione appropriata e domande guida tempestive. Se un compagno di classe dà un feedback critico, o se un bambino non riesce a trovare le parole giuste per esprimere un elogio, o se un compagno di classe non accetta il suo suggerimento, l'insegnante fornisce un feedback incoraggiante. L'insegnante fornisce continuamente modelli di riferimento e loda gli studenti più del solito in modo appropriato. In questo modo, in classe si sviluppa una "cultura dell'elogio" e un clima di apprendimento dagli errori.
- **Studenti avanzati (8-9 anni):** – Studenti con resilienza moderata: L'obiettivo dell'attività è incoraggiare idee indipendenti per strategie di coping, praticare il feedback costruttivo, rafforzare la sensazione di svolgere un ruolo attivo nel successo e affrontare il fallimento in modo resiliente. I bambini danno un feedback basato sulle proprie esperienze e idee, e l'insegnante aiuta solo con domande incoraggianti quando necessario ("Cosa metteresti in evidenza nel lavoro del tuo compagno?", "Come potresti dire cos'altro si potrebbe aggiungere?"). Il feedback può essere più dettagliato, coprendo diversi punti, e i bambini si incoraggiano a vicenda. L'insegnante li aiuta a riflettere sui propri sentimenti e sulle soluzioni ("Come ti sei sentito quando il tuo compagno la pensava diversamente? Cosa potrebbe aiutarti a continuare a provare?"). L'attività promuove l'espressione delle idee autonome dei bambini, l'ascolto reciproco, l'adattamento flessibile e la pratica sicura del dare feedback.
- **Esperti (9-10 anni):** – Alunni con elevata resilienza: l'obiettivo dell'attività è promuovere la cooperazione consapevole, la risoluzione creativa dei problemi, la pratica autonoma nel dare e ricevere feedback e la pianificazione autonoma di strategie di gestione. I bambini elaborano autonomamente un feedback per lavori più complessi e, se necessario, aiutano i compagni nel processo di elaborazione delle strategie di gestione. Il feedback può includere elogi, suggerimenti e domande che incoraggiano i compagni a riflettere («Perché l'hai pensato? Come potrebbe l'immagine essere ancora più colorata?»). I bambini sperimentano il fallimento individuale e sviluppano soluzioni in modo consapevole: se il loro feedback non va a segno, ci riprovano in modo diverso, e se ricevono un feedback negativo sul proprio lavoro, cercano di riflettere su possibili modifiche. L'insegnante interviene solo quando necessario. Segue attivamente il processo, ma l'attenzione è rivolta alla riflessione e al rafforzamento del

processo stesso («È importante che abbiate lavorato insieme e condiviso le vostre opinioni, anche se non tutti i suggerimenti sono stati accettati immediatamente»).

Domande di debriefing e riflessione

- Perché è importante che tutti abbiano l'opportunità di esprimere la propria opinione?
- Come ti sei sentito quando il tuo compagno di classe ha elogiato il tuo lavoro?
- Come ti sei sentito quando il tuo compagno di classe ha detto qualcosa sul tuo lavoro che non ti è piaciuto? È stato facile o difficile per te ascoltarlo?
- Cosa ti ha aiutato a rispondere al lavoro del tuo compagno in modo costruttivo?
- Perché è importante essere aperti al feedback degli altri?
- Cosa ti porterai dietro di ciò che ha detto il tuo compagno?
- Come ti sei sentito quando l'hai ringraziato per il suo feedback?

3.5.4 Disegno di gruppo

Breve descrizione e regole di svolgimento dell'attività didattica

Questa attività si concentra sullo sviluppo di un altro elemento fondamentale della resilienza: una mentalità orientata al futuro e una visione ottimistica. Il compito di base è che i bambini lavorino insieme per disegnare una "situazione futura" molto più positiva - che chiamiamo posizione dei sogni - rispetto a una "situazione" definita da un insegnante. I membri del gruppo lavorano insieme per creare un unico disegno in cui il contributo di ogni studente sia chiaramente rappresentato. Creano insieme un'opera d'arte unificata.

Questa attività può essere collegata a qualsiasi materia in cui sia possibile l'espressione visiva. È considerata completa solo se realizzata attraverso la cooperazione, il che significa che gli studenti devono fare affidamento gli uni sugli altri all'interno del loro gruppo.

Focus sulle competenze

Competenze primarie

- Resilienza

Competenze complementari/secondarie

- Consapevolezza emotiva, regolazione e comunicazione
- Risoluzione dei problemi
- Flessibilità

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
7 anni e oltre	Gruppi da 2 a 6 studenti, dimensione della classe	15-45 minuti (a seconda dell'argomento, delle dimensioni del foglio e della tecnica)

Proposta di svolgimento passo dopo passo dell'attività didattica

1. L'insegnante fornisce la "situazione di partenza", oppure i bambini ne scelgono una insieme. La situazione attuale (punto di partenza) può essere qualsiasi cosa: ad esempio, possiamo utilizzare una scena di una fiaba in cui i personaggi si trovano nei guai e chiedere ai bambini di disegnare un esito positivo. Oppure possiamo richiamare una situazione passata (già risolta) in cui i bambini si trovavano in un momento di sconforto emotivo e disegnare la "posizione dei sogni". L'obiettivo è che i bambini lavorino insieme per creare un'immagine ricca (dettagliata) che rappresenti uno stato futuro molto migliore.
2. Il gruppo discute su come dovrebbe essere il disegno, chi si assumerà la responsabilità di ciascuna parte e come i diversi elementi saranno collegati.
3. Ogni studente lavora alla propria parte secondo il piano, assicurandosi che tutte le sezioni si uniscano in un'unica immagine.

4. Alla fine, il gruppo osserva insieme l'opera finita. Ognuno condivide il proprio contributo e come si è sentito durante l'attività.
5. Chiedete agli studenti di spiegare le diverse parti dell'immagine, ad esempio perché questa situazione è migliore. Cosa pensano che abbiano fatto i personaggi per arrivare a questo punto? In questo contesto, gli insegnanti possono sollevare la questione della realtà, quali competenze sono necessarie per questo, o a chi si può chiedere aiuto (sviluppo di relazioni sociali di sostegno).

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

L'attività può essere svolta sia all'interno che all'esterno, purché le condizioni siano adeguate. È necessario un tavolo o una superficie su cui posizionare il foglio da disegno e attorno al quale i bambini possano sedersi.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare competenza?

Questa attività aiuta a sviluppare la resilienza degli studenti in quanto:

- l'attività sviluppa essenzialmente e principalmente la resilienza aiutando i bambini a immaginare e visualizzare un futuro positivo e ottimista. La visualizzazione attraverso il disegno è particolarmente importante perché sviluppa e rafforza l'abilità in modo molto più potente rispetto alla "semplice" narrazione.
- richiedendo ai bambini di prendere in considerazione le idee degli altri, il che favorisce lo sviluppo di un pensiero flessibile e dell'accettazione,
- presentando situazioni in cui il disegno potrebbe non risultare come originariamente immaginato, aiutando gli studenti a imparare ad affrontare la delusione e a cercare nuove soluzioni,
- coinvolgendo la pianificazione condivisa e la gestione dello spazio, il che può portare a disaccordi che devono essere risolti in modo pacifico e collaborativo,
- incoraggiare i bambini a portare a termine il compito di gruppo anche quando incontrano difficoltà, rafforzando la loro perseveranza,
- rafforzare l'autostima dei bambini attraverso la partecipazione attiva al disegno collettivo e il riconoscimento dei propri contributi – costruendo la sensazione di "posso farcela e dare il mio contributo".

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Mentre creano un disegno collaborativo del "futuro migliore", gli studenti devono concordare su come rappresentare l'argomento scelto. Devono essere in grado di spiegare perché pensano che la situazione sia migliore e cosa nell'immagine dimostra che la situazione è migliore. Tutti devono avere accesso al foglio, il che richiede pianificazione e organizzazione. Questo processo favorisce lo sviluppo di importanti tratti della personalità quali l'accettazione, la pazienza, il pensiero orientato alla risoluzione dei problemi, la responsabilità, le abilità sociali, l'empatia e una mentalità orientata alle soluzioni.

Al termine di questo compito, gli studenti:

- essere in grado di sviluppare una visione positiva e comprendere che la situazione può sempre migliorare.
- saranno in grado di immaginare e spiegare in dettaglio un futuro ottimistico, e di comprendere e immaginare i passi logici necessari (inclusi chiedere e ricevere aiuto e sostegno) per raggiungerlo.
- sperimentare la gioia del successo (il raggiungimento realistico del futuro migliore e sognato), che rafforza la loro mentalità orientata al futuro e ottimista.

Inoltre

- essere in grado di accettare che la propria idea non sia sempre quella che viene messa in pratica, pur continuando a svolgere un ruolo importante nel lavoro comune.
- diventare più flessibili nell'adattarsi alle decisioni del gruppo e alle mutevoli circostanze durante lo svolgimento del compito.
- essere in grado di far sì che le sfide o i disaccordi vengano affrontati attraverso la cooperazione e una comunicazione serena.
- dimostrare perseveranza nel lavorare verso l'obiettivo comune, anche quando provano frustrazione.
- La loro autostima e l'immagine positiva di sé crescono man mano che i loro contributi al prodotto finale vengono riconosciuti e apprezzati dagli altri.

Suggerimenti per l'utilizzo ed esempi pratici

La creazione di un disegno collaborativo non dovrebbe mai essere fine a se stessa, ma dovrebbe sempre servire a uno scopo specifico, come decorare l'aula, riassumere i contenuti o supportare la narrazione.

Questo metodo è particolarmente adatto alle attività basate sul testo. Gli studenti creano un'illustrazione collettiva della storia o del brano e poi utilizzano il disegno per supportare una presentazione orale. Se il disegno ha successo, spesso rende più facile per gli studenti ricordare e raccontare il contenuto della lettura.

Esempi specifici relativi alle lezioni:

- **Matematica:** La storia iniziale alla base dell'esercizio: lo scoiattolo ha perso le noci che aveva raccolto per l'inverno. I bambini lavorano insieme per disegnare un "futuro felice" in cui gli animali della foresta aiutano lo scoiattolo; il loro compito è nascondere e contare un numero specifico (ad esempio, 15) di noci nel disegno.
- **Lettura e scrittura:** ci fermiamo sulla parte triste di una breve storia sugli animali e il gruppo disegna un lieto fine. Dato che stanno appena imparando a scrivere, invece di un testo lungo, scrivono solo 1-2 parole semplici che descrivono l'immagine o una singola frase accanto al disegno (ad esempio, "Il gatto è felice.").
- **Studi ambientali:** Il punto di partenza è un parco giochi o un bosco molto trascurato e pieno di rifiuti (cosa che i bambini possono facilmente immaginare). Nel disegno di gruppo, creano un parco giochi da sogno, pulito e ricostruito, dove devono includere consapevolmente contenitori per il riciclaggio e persone che si aiutano a vicenda.
- **Grammatica (Vocabolario):** I bambini trasformano un'immagine tempestosa e spaventosa in un disegno allegro, soleggiato e sereno. Come esercizio di grammatica, devono raccogliere e scrivere semplici coppie di opposti (ad es. buio-luce, triste-felice, tempestoso-calmo) attorno

al disegno finito.

- **Lingua:** Il problema è una situazione molto semplice: un cucciolo ha fame e freddo. Il gruppo disegna la situazione ideale (il cucciolo che mangia in una casetta calda) e nomina gli elementi fondamentali del disegno usando il linguaggio che ha imparato (ad es. cane, casa, felice, cibo).
- **Musica e arti visive:** l'insegnante fa ascoltare un brano musicale lento e triste (che rappresenta il problema), poi passa a una melodia allegra e vivace, al cui ritmo i bambini devono dipingere il "futuro felice". Nella lezione di arti visive, il compito è integrato dalla richiesta di utilizzare solo colori caldi e vivaci (giallo, arancione, rosso) per esprimere la gioia.

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

Matite colorate, pennarelli, acquerelli, colori a tempera (con gli accessori necessari come i pennelli), carta.

Domande guida

- Chiedete agli studenti di spiegare le diverse parti del disegno, ovvero perché questa situazione è migliore.
- Si può anche discutere su cosa abbia reso la situazione migliore (cosa è stato necessario fare per ottenerla). Cosa pensano che abbiano fatto i personaggi per arrivare a questo punto?
- In questo contesto, gli insegnanti possono sollevare la questione della realtà, quali competenze sono necessarie per questo, o a chi si può chiedere aiuto (sviluppo di relazioni sociali di sostegno).
- Potete anche chiedere loro di arricchire l'immagine aggiungendo le emozioni positive delle persone presenti (livello di difficoltà). Cosa pensano i bambini che renda felici i personaggi (concentrarsi sui benefici della nuova situazione)
- Le seguenti domande guidate favoriscono lo sviluppo di entrambe le abilità: resilienza e flessibilità. Se i bambini scelgono liberamente un argomento (non il futuro positivo sognato), questa attività è eccellente per sviluppare la flessibilità.
- Siete riusciti a pianificare insieme ciò che volevate creare?
- Avete tenuto conto delle idee di tutti? Siete riusciti a scendere a compromessi quando le vostre opinioni erano diverse?
- Come potreste disegnare la vostra idea in modo che si adatti bene ai disegni degli altri?
- Cosa succede se qualcuno vuole disegnare nello stesso posto in cui state disegnando voi? Come potete parlarne e trovare una soluzione?
- Come vi siete sentiti quando qualcuno ha suggerito qualcosa di diverso da ciò che volevate?
- Come potete lavorare insieme in modo che tutti si sentano a proprio agio durante la creazione?
- C'è stata una parte che hai dovuto fare in modo diverso da come avevi pianificato inizialmente? Come l'hai gestita?

Suggerimenti e trucchi per affrontare le sfide

Durante l'attività, ai bambini non vengono assegnati ruoli prestabiliti all'interno del gruppo (come nelle strutture di apprendimento cooperativo) a meno che non sia necessario.

La creazione di un disegno collaborativo non dovrebbe mai essere fine a se stessa – dovrebbe sempre servire a uno scopo, come decorare l'aula, riassumere i contenuti, supportare la narrazione o la drammatizzazione, ecc.

Assicuratevi di far disegnare ai bambini sempre e solo un futuro positivo. I ragazzi più grandi (di età superiore ai 14 anni) possono già iniziare a pensare a cosa potrebbe peggiorare la situazione e pianificare in anticipo la loro protezione (flessibilità – preparazione consapevole al cambiamento – sviluppo).

Sfide comuni e strategie suggerite:

- **Sfida:** diversi bambini vogliono disegnare nello stesso punto.
Suggerimento: incoraggiate la ricerca di una soluzione comune, come unire le idee o condividere lo spazio.
- **Sfida:** Alcuni bambini vengono emarginati o non partecipano all'attività.
Suggerimento: può essere utile rivolgersi direttamente a loro e offrire un ruolo più piccolo e chiaramente definito per coinvolgerli.
- **Sfida:** qualcuno non è disposto a cambiare la propria idea originale.
Suggerimento: ricordare loro l'obiettivo comune e incoraggiare un pensiero flessibile può favorire la collaborazione.
- **Sfida:** Sorge un disaccordo o un conflitto.
Suggerimento: Aiutate i bambini a trovare una soluzione pacifica al disaccordo.

Adattamento del livello di difficoltà

Gli insegnanti possono adattare l'attività di disegno di gruppo a tre livelli di difficoltà per soddisfare le esigenze degli studenti.

- **Principianti (6-7 anni):** – Alunni con scarsa resilienza: l'obiettivo dell'attività è aiutare i bambini a partecipare in sicurezza alle attività artistiche di gruppo e a esercitare un pensiero orientato al futuro. La storia di partenza è semplice e di facile comprensione, con pochi personaggi e un conflitto chiaro e facilmente individuabile. L'insegnante fornisce esempi concreti di come la situazione iniziale problematica possa essere trasformata in un esito positivo, spiegando ad esempio brevemente come i personaggi potrebbero risolvere il problema o quale finale positivo si potrebbe immaginare. I bambini lavorano su parti più piccole, concentrandosi su compiti semplici, mentre l'insegnante sostiene la partecipazione e guida il processo. L'insegnante fornisce un feedback incoraggiante, ad esempio: "Hai fatto un ottimo lavoro sulla tua parte, è stata una bella idea!" L'attività aiuta i bambini a riconoscere che le situazioni possono essere orientate in modo positivo e fornisce un ambiente sicuro in cui esercitarsi nella cooperazione.
- **Allievi avanzati (8-9 anni):** – Allievi con resilienza moderata: L'obiettivo dell'attività: sviluppare la generazione autonoma di idee, la cooperazione e il pensiero orientato al futuro. La storia di partenza è moderatamente complessa, con più personaggi o piccole complicazioni, consentendo un esito positivo più dettagliato. I bambini partecipano attivamente alla pianificazione, discutono su chi disegnerà quale parte e su come gli elementi si collegano tra loro. Lavorano in modo indipendente sulle proprie parti, prestando attenzione agli altri membri

del gruppo e sostenendosi a vicenda se necessario. L'insegnante fornisce un feedback di sostegno sulla partecipazione e la cooperazione, ad esempio: "È bello come hai messo insieme tutte le parti". L'attività aiuta i bambini a contribuire con idee in modo indipendente, a prestare attenzione agli altri e a immaginare il futuro con ottimismo, sperimentando al contempo il valore del lavoro di gruppo.

- **Esperti (9–10 anni):** – Alunni con elevata resilienza: L'obiettivo dell'attività: sviluppare un pensiero consapevole orientato al futuro, la risoluzione creativa dei problemi e una partecipazione attiva e responsabile al gruppo. La storia di partenza è complessa, con molteplici personaggi e conflitti, potenzialmente impegnativa dal punto di vista emotivo, che richiede la creatività e le capacità di risoluzione dei problemi dei bambini. I bambini creano visioni del futuro più dettagliate, complesse e positive e riflettono sulle competenze necessarie per raggiungere gli obiettivi e su chi potrebbe aiutarli. Completano il disegno in modo del tutto autonomo, ma cooperativo, con ogni membro del gruppo che sostiene la partecipazione degli altri e il processo. L'insegnante sostiene la riflessione, ad esempio: "È prezioso il modo in cui avete pianificato e creato l'immagine insieme". L'attività rafforza la creatività dei bambini, la pianificazione autonoma del futuro, le capacità di risoluzione dei problemi e la capacità di sostegno sociale, insegnando al contempo che il lavoro di gruppo rende gli obiettivi più realistici e raggiungibili.

Domande per il debriefing e la riflessione

- Qual è stata la sfida più grande per te durante il disegno di gruppo? Come sei riuscito a risolverla?
- C'è stato un momento in cui hai dovuto rinunciare a qualcosa? Come ti sei sentito e cosa ha preso il suo posto?
- Cosa ti ha aiutato ad andare avanti anche quando qualcosa era difficile?
- Cosa hai imparato su te stesso mentre lavoravi insieme agli altri?
- Perché era importante lavorare in squadra invece di disegnare separatamente?
- Cosa diresti a un amico se avesse difficoltà con un compito come questo?
- Se potessi ricominciare da capo, cosa faresti in modo diverso? Perché?

3.5.5 Albero della gentilezza

Breve descrizione e regole di svolgimento dell'attività didattica

L'Albero della gentilezza è un'attività creativa per bambini che promuove la gentilezza, la connessione e l'autocontrollo e, attraverso questi, la resilienza. L'attività si concentra sullo sviluppo dei tre elementi fondamentali della resilienza, quali lo sviluppo e il mantenimento di relazioni sociali di sostegno, l'autocontrollo e la consapevolezza, la regolazione e la comunicazione emotiva.

Focus sulle competenze

Competenze principali

- Resilienza

Competenze complementari/secondarie

- Consapevolezza emotiva, regolazione e comunicazione
- Empatia
- Connessione
- Valorizzazione delle persone e della natura

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
Età: 6+ anni	numero di studenti	variabile

Proposta di implementazione passo dopo passo dell'attività didattica

Ogni bambino aggiunge all'albero "foglie", "fiori" o "frutti" di carta, che simboleggiano le sue azioni gentili, come aiutare gli altri o condividere qualcosa. Man mano che l'albero "cresce", funge da promemoria visivo dei comportamenti positivi e di una comunità solidale. Questo aiuta i bambini a diventare emotivamente più resilienti e permette loro di affrontare le sfide con empatia e cura.

1. Preparate un grande tronco d'albero e dei rami di carta o cartoncino. Ritagliate foglie, fiori o frutti da carta colorata.
2. Introdurre l'attività avviando una conversazione sulla gentilezza. Spiegare che ogni azione gentile diventa una nuova foglia, un fiore o un frutto sull'albero.
3. I bambini scrivono o disegnano un'azione gentile su ogni forma di carta. (Ad esempio: "Ho aiutato qualcuno a portare la borsa.")
4. Attaccate le forme completate all'albero. L'albero "cresce" continuamente man mano che vengono aggiunti nuovi atti di gentilezza.
5. Rivedete regolarmente l'albero: di tanto in tanto osservate insieme le nuove foglie e discutete di come queste azioni abbiano influenzato gli altri e quali sentimenti abbiano suscitato.

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

Si tratta principalmente di un'attività da svolgere in classe. L'«albero» può essere appeso a una delle pareti dell'aula, con i rami alla portata degli studenti. Non è necessario riorganizzare i mobili della classe. L'attività può essere svolta in qualsiasi momento, sia in modo programmato che ad hoc, quando l'insegnante ritiene che sia necessario rafforzare le relazioni sociali per migliorare il clima della classe.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare competenza?

Imparare ad essere gentili con gli altri è una parte essenziale della resilienza. L'Albero della Gentilezza sostiene la resilienza concentrandosi sui seguenti elementi della competenza:

- Consapevolezza emotiva, regolazione e comunicazione: mentre gli studenti riflettono sulle loro azioni gentili o ricevono un riconoscimento per esse, imparano a elaborare le proprie emozioni in modo costruttivo, sviluppando una maggiore consapevolezza di sé e un maggiore controllo emotivo.
- Costruire relazioni positive: i bambini devono essere aperti a mantenere una rete sociale di sostegno, che sarà per loro un aiuto importante per riprendersi da una situazione di crisi. Condividendo gesti gentili — come scrivere bigliettini di apprezzamento — gli studenti sviluppano legami più forti con i compagni di classe, creando una comunità di classe più unita e solidale.
- Aumentare la fiducia in se stessi e l'ottimismo: quando gli studenti vedono che le loro azioni gentili vengono notate e apprezzate, acquisiscono maggiore fiducia nella loro capacità di avere un impatto positivo. E viceversa: quando ricevono gentilezza, elogi e ringraziamenti pubblicamente, si sentono valorizzati, il che aiuta a costruire la loro autostima e un senso di "ce la posso fare". La sensazione di "ce la posso fare" è essenziale per fissare obiettivi partendo da un punto emotivamente basso e per credere di poterli raggiungere.
- Comunicazione aperta: mentre gli studenti pubblicano i loro atti di gentilezza sull'albero, esprimono apertamente le loro emozioni e la loro gratitudine, sia verbalmente che per iscritto. Questo esercizio li aiuta a sviluppare capacità di comunicazione più chiare e positive, creando al contempo un ambiente di classe solidale. Per rispondere con resilienza a sfide serie è necessaria una combinazione di forza interiore e capacità di accedere a risorse esterne. È importante che gli studenti imparino e comprendano che possono ottenere aiuto dagli altri, ma solo se comunicano i propri sentimenti.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

L'obiettivo dell'attività dell'Albero della Gentilezza è aiutare gli studenti a diventare più consapevoli dell'importanza di un comportamento gentile e disponibile, consentendo loro di riconoscerlo, metterlo in pratica e apprezzarlo in se stessi e negli altri.

Al termine di questo compito, gli studenti saranno in grado di:

- essere in grado di identificare ed esprimere atti di gentilezza;
- essere in grado di mettere in atto comportamenti positivi e prosociali più spesso (ad esempio, aiutare, collaborare, essere premurosi);

- riconoscere e comprendere che le loro azioni hanno un impatto positivo sull'intera comunità, il che migliora la loro autostima e stabilità emotiva;
- l'atmosfera in classe migliora e aumentano i sentimenti di fiducia e di sostegno sociale;

Lo sviluppo della comprensione e del comportamento degli studenti contribuisce quindi direttamente a rafforzare la resilienza - adattabilità emotiva e strategie di coping.

Suggerimenti per l'utilizzo ed esempi pratici

- Come parte di un cerchio mattutino o di una discussione di inizio giornata, quando gli studenti riflettono sulla giornata precedente e condividono un gesto gentile.
- Come riflessione di fine settimana, quando gli studenti mettono in evidenza i momenti positivi della settimana.
- In relazione a eventi di classe o festività, come Natale o Pasqua, quando l'attenzione e l'empatia sono temi enfatizzati.
- Come integrazione alle lezioni incentrate sull'educazione emotiva e sullo sviluppo delle abilità sociali.
- Durante sessioni didattiche speciali (ad esempio, con lo psicologo scolastico, l'insegnante di sostegno o durante le lezioni in classe).

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

Materiali per l'albero: grandi fogli di carta o cartoncino per il tronco e i rami; forbici; colla, nastro adesivo o magneti per il fissaggio; bacheca, paravento, lavagna magnetica o una parete libera.

Forme di carta (foglie, fiori, frutti): carta colorata (pre-tagliata o realizzata insieme ai bambini).

Per scrivere e decorare: matite di grafite e colorate, pennarelli; adesivi ed elementi decorativi (facoltativi).

Domande guida

- Cosa hai fatto oggi per aiutare qualcuno o renderlo felice?
- Come ti sei sentito quando sei stato gentile con qualcuno?
- Perché è importante prestare attenzione a come ci trattiamo l'un l'altro?
- Hai visto oggi qualcosa che dovrebbe essere aggiunto all'Albero della Gentilezza?
- Come si può essere gentili con gli altri anche quando si sta passando una brutta giornata?
- In che modo la gentilezza è diversa dal semplice "essere educati"?

Consigli e trucchi per affrontare le sfide

- **Sfida:** gli studenti potrebbero non sapere cosa si intende per atto di gentilezza.
Suggerimento: facilitare la comprensione attraverso il brainstorming di gruppo o la discussione di storie.
- **Sfida:** Alcuni studenti hanno difficoltà a esprimere i propri pensieri.
Suggerimento: Consentite loro di illustrare le proprie azioni attraverso dei disegni e offrite aiuto con la formulazione, se necessario.
- **Sfida:** gli studenti non sono sempre onesti nelle loro risposte.
Suggerimento: ponete l'accento sulle esperienze e sui sentimenti autentici piuttosto che sulle risposte "previste"; creare un'atmosfera di sicurezza è fondamentale.

- **Sfida:** Alcuni studenti sono riluttanti a partecipare.

Suggerimento: coinvolgeteli sulla base del feedback degli altri studenti (ad es. “Ti ho visto aiutare qualcuno oggi – aggiungiamolo all’albero.”).

Adattamento del livello di difficoltà

L'attività può essere svolta solo in sequenza; il livello di difficoltà può essere aumentato solo dopo che quello precedente è stato padroneggiato. La velocità con cui il gruppo passa al livello successivo è flessibile e dipende dalla composizione del gruppo e dalla sua sensibilità sociale.

L'attività può essere adattata in modo flessibile in base all'età, alla maturità e alla sicurezza emotiva del gruppo di studenti. Per i bambini più piccoli o meno loquaci, può essere sufficiente esprimere il problema attraverso un disegno o una singola parola, mentre gli studenti con capacità di espressione emotiva più sviluppate possono articolare i propri sentimenti e pensieri in modo più dettagliato.

L'insegnante può anche decidere se affrontare i problemi in modo aperto o piuttosto in modo da favorire il feedback, ad esempio formulando suggerimenti generali per la ricerca di soluzioni. Le domande guida e il modo di affrontare gli argomenti possono essere semplificati o approfonditi in base alle esigenze del gruppo.

È importante che i bambini si sentano al sicuro e che nessuno si senta costretto a rivelare qualcosa di personale: questo è particolarmente cruciale per lo sviluppo della resilienza.

- **Principianti (6-7 anni):** – Alunni con scarsa resilienza: Obiettivo dell'attività: aumentare il senso di sicurezza e aiutare i bambini a notare e condividere semplici atti di gentilezza. All'inizio dell'attività, l'insegnante fornisce esempi chiari e concreti di gentilezza che possono essere scritti sulle foglie (ad es. “Ho aiutato a riordinare”). I bambini possono utilizzare foglie già preparate con immagini, che devono solo selezionare o completare in minima parte. L'insegnante aiuta a formulare gli atti e posiziona la foglia insieme al bambino, riducendo l'insicurezza. Il feedback dovrebbe essere molto incoraggiante e immediato (“È stato molto gentile da parte tua!”). Durante le discussioni di gruppo, l'insegnante coinvolge gli studenti con semplici domande guida (“Quale foglia racconta la tua storia?”). È sufficiente che questi bambini partecipino meno frequentemente o con un numero minore di foglie.
- **Allievi avanzati (8-9 anni):** – Allievi con resilienza moderata: Obiettivo dell'attività: rafforzare il riconoscimento e l'espressione di atti di gentilezza indipendenti. I bambini scrivono o disegnano le foglie basandosi sulle proprie esperienze, con l'insegnante che offre una guida solo quando necessario (“Hai aiutato qualcuno oggi?”). Collocano le foglie sull'albero in modo indipendente, il che aumenta il loro senso di responsabilità. Durante le discussioni si possono utilizzare domande semplici e di riflessione, ad esempio: “Come potrebbe essersi sentita la persona che hai aiutato?” “Perché hai scelto di farlo?” Il supporto dell'insegnante può essere gradualmente ridotto in modo che i bambini partecipino con maggiore sicurezza all'attività. Questi studenti possono contribuire più regolarmente con nuove foglie.
- **Esperti (9-10 anni):** – Alunni con elevata resilienza: Obiettivo dell'attività: Sviluppare una gentilezza consapevole e indipendente e una partecipazione attiva alle dinamiche sociali della classe. Questi alunni sono in grado di formulare atti di gentilezza più complessi o a lungo termine (ad es. aiutare qualcuno per diversi giorni). La creazione e il posizionamento delle foglie avvengono in modo del tutto autonomo e possono anche aiutare gli altri nel processo. Durante le discussioni di gruppo, si possono utilizzare domande più profonde e di auto-riflessione: “Perché questo atto di gentilezza è stato importante per gli altri?” “Come hai gestito una situazione difficile con gentilezza?” Possono anche aiutare a mantenere l'Albero della

Gentilezza organizzato e in continua crescita (ad esempio, sistemando nuove foglie). I loro contributi possono essere più frequenti e intenzionali, arricchendo l'atmosfera positiva della classe.

Domande di debriefing e riflessione

- Quale lettera o messaggio ti è piaciuto di più sull'albero? Perché?
- Come è cambiato l'umore in classe da quando abbiamo iniziato a usare l'Albero della Gentilezza?
- Cosa hai imparato su te stesso durante questa attività?
- Qual è stata la parte più difficile di questo compito per te?
- Quali novità hai notato nel comportamento degli altri?
- Cosa porterai con te di questa esperienza nelle prossime settimane?

3.6 FLESSIBILITÀ

3.6.1 Cubo delle sfide

Breve descrizione e regole di svolgimento dell'attività didattica

Il “Cubo delle sfide” è un’attività ludica da svolgere in classe che aiuta gli studenti a provare nuovi approcci quando si trovano in difficoltà con un compito. Gli studenti lanciano un dado quando non riescono a proseguire e la sfida associata al numero ottenuto (ad es. “Prova un modo diverso!”, “Chiedi aiuto!”, “Disegnalolo!”) li aiuta a trovare una soluzione. L’obiettivo è sviluppare la flessibilità cognitiva in modo ludico e coinvolgente.

Competenze principali

Competenze principali

- Flessibilità

Competenze complementari/secondarie

- Creatività
- Risoluzione dei problemi
- Curiosità, senso di meraviglia e apertura mentale

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6 anni e oltre	numero di studenti	variabile

Proposta di svolgimento dettagliato dell'attività didattica

1. Gli studenti lavorano individualmente o in coppia per risolvere compiti relativi al contenuto della lezione.
2. Quando l'insegnante dà il segnale, indipendentemente dal fatto che lo studente sia sulla strada giusta o meno nel completamento del compito, deve lanciare il Dado delle Sfide.
3. In base al risultato, adottano un'altra strategia e riprovano a svolgere il compito.
4. L'insegnante osserva durante tutto il processo ma non fornisce risposte dirette; piuttosto, sostiene la risoluzione autonoma dei problemi.
5. Alla fine della lezione, si può tenere una breve discussione: quale sfida ti ha aiutato di più? Come ti sei sentito a riprovare?

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

Si tratta principalmente di un'attività da svolgere all'interno, sono necessari banchi o tavoli per far rotolare il cubo. Non è richiesta una disposizione particolare dell'aula.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare competenza?

Questa attività didattica si concentra su due elementi principali della flessibilità: la comprensione e la gestione di nuove circostanze, e la mentalità di crescita e il cambiamento di strategia, che include l'“apertura al cambiamento”. Di conseguenza, l'attività sviluppa la flessibilità degli studenti

- incoraggiandoli a provare approcci alternativi quando una soluzione non funziona (ad es. metodi diversi, visualizzazione, chiedere aiuto),
- mettendo in pratica l'uso di strategie di pensiero multiple in modo che gli studenti non rimangano bloccati in un unico percorso abituale,
- promuovendo l'apertura alle idee e alle soluzioni degli altri, ad esempio accettando il sostegno dei compagni o collaborando per trovare le risposte,
- introducendo la flessibilità cognitiva in modo giocoso, rendendo l'adattamento e la sperimentazione naturali e piacevoli,
- riducendo l'ansia legata al commettere errori spostando l'attenzione dall'essere privi di errori all'esplorazione e alla verifica di possibili soluzioni.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato del completamento di questo compito, gli studenti:

- saranno in grado di accettare che un compito possa avere più soluzioni e saranno disposti a provare nuove strategie,
- saranno in grado di non attenersi rigidamente a un unico approccio, ma di cambiare più facilmente il loro modo di pensare quando il primo tentativo fallisce,
- saranno in grado di adattarsi in modo flessibile alle situazioni di apprendimento, ad esempio quando cambiano le condizioni del compito o emergono nuove informazioni,
- saranno più aperti a prospettive o idee diverse, sia da parte dei compagni che dell'insegnante,
- risolveranno i problemi con maggiore sicurezza, poiché sperimenteranno che esiste più di un percorso per arrivare a una soluzione,
- diventare più pazienti e perseveranti nell'apprendimento, considerando il fallimento non come un punto di arrivo ma come un'opportunità per riprovare.

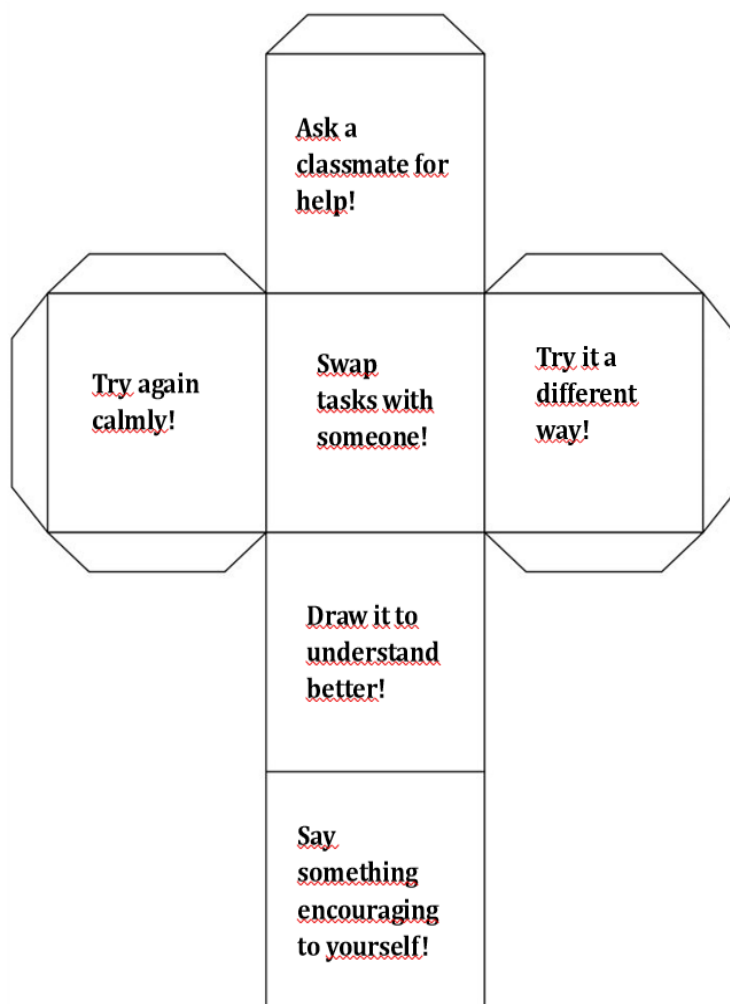
Uso suggerito ed esempi pratici relativi alle materie

Il Challenge Cube può essere utilizzato in qualsiasi lezione in cui gli studenti risolvono compiti e potrebbero aver bisogno di provare un nuovo approccio quando si bloccano.

- Lo studente lancia il cubo e la sfida (ad es. “Disegnalo!”, “Prova in un modo diverso!”, “Chiedi aiuto!”) favorisce un pensiero flessibile e incoraggia la perseveranza.
- Funziona bene, ad esempio,
 - nelle lezioni di matematica per risolvere esercizi basati su testi,
 - nelle lezioni di scienze o di studi ambientali per interpretare i processi,
 - o nelle lezioni di lingua per la comprensione scritta o l'esercizio di ortografia.
- L'attività insegna agli studenti in modo giocoso che i problemi possono essere affrontati in diversi modi e che il pensiero può essere flessibile, creativo e diversificato.

È importante che i testi sui dadi possano essere modificati in base alla situazione o al compito dato. Il lancio dei dadi può essere utilizzato non solo nel contesto di una materia, ma anche in relazione a una situazione di classe o di gruppo (ad esempio, nel caso di una situazione data, di un conflitto o di risoluzione di problemi) per sviluppare il pensiero divergente e laterale.

Il diagramma seguente fornisce un esempio del tipo di istruzioni "che cambiano l'atteggiamento" che possiamo dare. Si prega di notare che questo è solo un esempio. Adattare sempre le istruzioni alle circostanze e al compito specifici.



Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

- Un dado (tradizionale o piegato in carta, possibilmente personalizzato per una materia specifica).
- Un elenco di sfide associate al dado (visualizzate alla lavagna, su cartoncini o scritte/incollate sul dado).
- Fogli di lavoro o esercizi pratici relativi alla materia studiata (ad es. matematica, scienze, ecc.).
- (Facoltativo) Un foglio di lavoro o un diario in cui gli studenti possano annotare quali sfide hanno provato e in che modo queste li hanno aiutati.

Domande guida:

- In quale altro modo potresti risolvere questo compito?
- Cosa faresti di diverso se ci riprovassi?
- Come ti sei sentito nel cambiare la tua strategia di risoluzione dei problemi?
- Come ci si sente ad abbandonare il percorso di pensiero familiare/la zona di comfort?
- In che modo un compagno o una nuova idea possono aiutarti ad andare avanti?
- Perché è importante non arrendersi se il primo tentativo non va a buon fine?

Suggerimenti e trucchi per affrontare le sfide

- **Sfida:** lo studente non capisce le istruzioni sul dado (ad es. “Prova in un modo diverso!”).
Suggerimento: è utile affrontare insieme ogni sfida quando si presenta l’attività e fornire esempi concreti per chiarire.
- **Sfida:** lo studente si sente deluso quando non riesce al primo tentativo e trova difficile mantenere la motivazione per riprovare.
Suggerimento: sottolinea che l’obiettivo non è una soluzione perfetta, ma piuttosto esplorare approcci diversi.
- **Sfida:** gli studenti spesso scelgono automaticamente l’opzione “chiedi aiuto”.
Suggerimento: è importante incoraggiare attivamente anche l’uso di altre sfide, ad esempio invitando gli studenti a provare prima in modo indipendente.
- **Sfida:** gli studenti che finiscono in fretta potrebbero non essere sufficientemente stimolati se completano il compito troppo rapidamente.
Suggerimento: per questi studenti, potete assegnare una sfida aggiuntiva – risolvere il compito utilizzando una strategia diversa – per sviluppare ulteriormente la flessibilità cognitiva.

Adattamento del livello di difficoltà

L’attività del Cubo delle Sfide può essere adattata in modo flessibile ai livelli di flessibilità cognitiva degli studenti, alla loro età e alle loro esperienze di apprendimento precedenti. La differenziazione può essere ottenuta regolando la complessità del compito, la natura delle sfide sul cubo e il ruolo pedagogico del lancio del cubo in risposta a un segnale dell’insegnante.

- **Principianti (6-7 anni):** – Studenti con scarsa flessibilità : Per gli studenti con scarsa flessibilità, in particolare i più giovani o meno esperti, si raccomandano compiti più semplici e brevi con sfide chiaramente strutturate. Lanciare il cubo dopo un segnale dell’insegnante dovrebbe essere prevedibile e chiaramente annunciato in anticipo, sottolineando che cambiare strategia è utile anche quando lo studente sta procedendo nella giusta direzione. Le etichette sul cubo possono essere adattate alle capacità degli studenti e al contenuto della materia, mentre l’insegnante fornisce un supporto attivo nell’interpretazione e nell’applicazione delle sfide. A questo livello, l’attività è meglio implementata nel lavoro individuale o in coppia.
- **Studenti avanzati (8-9 anni):** – Studenti con flessibilità moderata: A un livello di flessibilità moderata, si possono introdurre compiti più complessi e in più fasi. Lanciare il cubo in risposta a un segnale dell’insegnante serve a esercitarsi a interrompere consapevolmente un processo di soluzione già in corso e a provare una strategia alternativa. Le etichette del cubo possono variare a seconda della materia o del tipo di compito. Nel lavoro in coppia o in gruppo, gli studenti lavorano su un compito condiviso mentre sperimentano diverse strategie di risoluzione

dei problemi e condividono tra loro gli effetti di queste strategie, approfondendo così lo sviluppo della flessibilità cognitiva.

- **Esperti (9–10 anni):** – Studenti con elevata flessibilità : Gli studenti con elevata flessibilità possono affrontare problemi complessi e articolati in più fasi in contesti individuali o di gruppo. Lanciare il dado dopo un segnale dell'insegnante serve a riorganizzare deliberatamente il pensiero, anche quando il processo di risoluzione sta procedendo con successo. Nel lavoro di gruppo, gli studenti applicano intenzionalmente strategie diverse allo stesso problema, poi ne confrontano l'efficacia e riflettono su come il cambio di strategia abbia contribuito alla comprensione e alla risoluzione del problema.

Domande di debriefing e riflessione

- Qual è stata la sfida più difficile e perché?
- Quali nuove soluzioni hai provato che non ti erano venute in mente prima?
- Come è cambiato il tuo modo di pensare durante l'attività?
- Come ti sei sentito quando hai dovuto cambiare la tua strategia di risoluzione del problema?
- Come puoi applicare ciò che hai imparato in altre situazioni?

3.6.2 Abracadabra – Magia degli oggetti

Breve descrizione e regole di svolgimento dell'attività didattica

Durante l'attività, i bambini usano la loro immaginazione e creatività per trasformare un oggetto di uso quotidiano (ad esempio, una matita) in qualcosa di completamente nuovo e diverso. Dopo aver pronunciato le parole magiche ("Abracadabra, questa matita non è più una matita, ma un..."), lo presentano come un nuovo oggetto e dimostrano come può essere utilizzato e come funziona. In questo modo, cercano di convincere gli altri alunni a vedere l'oggetto nello stesso modo nuovo.

Questo processo si concentra in particolare sulle situazioni in cui un altro alunno non vede ancora la nuova idea. L'obiettivo è aiutare quell'alunno a cambiare prospettiva, dimostrando che può adattare in modo flessibile il proprio pensiero e adottare un nuovo modo di vedere l'oggetto.

Focus sulle competenze

Competenze primarie

- Flessibilità

Competenze complementari/secondarie

- Creatività
- Curiosità, senso di meraviglia e apertura mentale

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6 anni e oltre	intera classe	15 minuti

Proposta di svolgimento passo dopo passo dell'attività didattica

1. **Disposizione in cerchio:** i bambini si siedono in cerchio e anche l'insegnante si unisce al cerchio.
2. **Presentazione dell'oggetto:** l'insegnante mostra un oggetto semplice (ad esempio, una matita) e dice: "Abracadabra, questa matita non è più una matita, ma un..."
3. **Trasformazione dell'oggetto:** uno studente scelto a caso completa la frase e presenta l'oggetto come qualcosa di completamente nuovo (ad es. "una spada") e ne mima l'uso.
4. **Passaggio dell'oggetto:** lo studente passa quindi l'oggetto a un altro bambino scelto a caso, il quale ripete le parole magiche, indica una nuova trasformazione e ne mima la funzione.
5. **Fase di pensiero flessibile:** se un bambino non vede ancora una nuova idea o non riesce a pensarne una, può passare il turno.
 - L'insegnante lo invita gentilmente a rimanere aperto e flessibile, incoraggiandolo a partecipare più tardi quando una nuova idea comincerà a prendere forma.
 - L'obiettivo di questo momento è aiutare gli alunni a cambiare prospettiva: osservando le idee degli altri bambini, imparano gradualmente ad adattare il proprio pensiero e diventano più flessibili nell'immaginare nuove possibilità.

- Spesso, la trasformazione creativa di un altro bambino accende l'immaginazione di coloro che inizialmente hanno avuto difficoltà.
6. **Guida di supporto:** l'insegnante incoraggia la partecipazione senza esercitare pressioni, assicurandosi che gli alunni si sentano al sicuro nell'esplorare, sperimentare e tornare all'attività quando sono pronti.
 7. **Conclusione dell'attività:** l'attività prosegue finché l'insegnante non decide di concluderla (idealmente entro 10 minuti). Per chiudere, l'insegnante "ritrasforma" l'oggetto dicendo: "Abracadabra, questa matita è di nuovo una matita".

Vale la pena utilizzare più di un oggetto contemporaneamente per incoraggiare i bambini che non hanno idee per il primo oggetto a impegnarsi nel pensiero creativo.

Note sulla disposizione dell'aula (interna/esterna)

Gli studenti siedono in cerchio (facoltativamente con un tavolino al centro dell'aula).

L'attività può essere svolta anche all'aperto o nella natura, nel qual caso si possono utilizzare oggetti presenti in natura. Oppure, viceversa: si possono cercare oggetti in natura per svolgere una determinata attività.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare competenza?

Questa attività sviluppa la flessibilità cognitiva ed emotiva degli studenti:

- sviluppa il pensiero divergente e laterale, che aiuta i bambini a trovare una varietà di soluzioni originali a una situazione e permette loro di scoprire nuove connessioni logiche inaspettate e di applicare approcci non convenzionali.
- aiuta a sviluppare un pensiero flessibile/creativo, consentendo loro di affrontare efficacemente situazioni imprevedibili.
- richiedendo loro ripetutamente di reinterpretare un oggetto familiare, attribuendogli nuovi ruoli e significati, il che attiva la flessibilità cognitiva;
- li aiuta ad allontanarsi dalle loro funzioni abituali e ad aprirsi a idee insolite;
- permettendo loro di passare ad altro e tornare al gioco in un secondo momento, aiutandoli a rendersi conto che il loro modo di pensare può cambiare ed evolversi;
- insegnando loro ad accettare e utilizzare le idee degli altri come fonte di ispirazione, migliorando così la loro adattabilità e le loro capacità di cooperazione;
- incoraggia il pensiero multisensoriale e le connessioni creative
- un ambiente sicuro e ludico fornisce un quadro protetto per l'esplorazione di sé e il libero cambio di prospettiva, che è la chiave della flessibilità.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Lo scopo di questa attività è aiutare i bambini a pensare in modo flessibile e a cambiare rapidamente prospettiva in una data situazione. Al termine di questo compito, gli studenti saranno in grado di:

- saranno in grado di distaccarsi dalla forma concreta e dall'uso tipico di un oggetto, sviluppando così le loro capacità associative,
- diventare più aperti a idee insolite o inizialmente "strane",
- saranno in grado di evitare di aggrapparsi rigidamente al loro primo pensiero e cercheranno invece delle alternative,
- capiranno che non esiste un'unica soluzione migliore;
- saranno in grado di accettare che la stessa cosa possa essere vista e compresa in molti modi diversi;
- essere in grado di acquisire fiducia nella propria capacità di vedere le cose in modo creativo e in molti modi diversi;
- essere consapevoli che il proprio modo di pensare può cambiare nel tempo (ad esempio, se inizialmente si rinuncia ma poi si decide di partecipare),
- acquisire maggiore sicurezza nel presentare le proprie idee davanti al gruppo, ispirando così gli altri.

A livello comportamentale, l'obiettivo è che i bambini abbiano meno paura di commettere errori, osino essere creativi, ascoltino con mente aperta le idee dei compagni e si adattino alla situazione del gruppo in evoluzione.

Suggerimenti per l'utilizzo ed esempi pratici

Questa attività può essere integrata nell'ambiente di apprendimento in qualsiasi momento in cui si voglia riscaldare e stimolare il pensiero dei bambini. È particolarmente utile nelle seguenti situazioni:

- durante le lezioni volte a sviluppare il pensiero creativo (ad esempio, letteratura, teatro, arti visive);
- per ampliare il vocabolario durante le lezioni di lingua
- utilizzando un'opera d'arte come punto di partenza durante le lezioni di arte
- durante la lezione di scienze in natura - trovare un oggetto adatto a fare musica.
- per scopi sociali e di dinamica di gruppo, quando si desidera rafforzare l'accettazione e l'apertura all'interno della comunità.

All'inizio, l'attività potrebbe richiedere più tempo perché i bambini devono ancora familiarizzare con la situazione e con il modo di pensare tipico del gioco di ruolo. Tuttavia, l'esperienza dimostra che, man mano che acquisiscono pratica, la loro partecipazione diventa più fluida e naturale.

Materiali e strumenti necessari per la realizzazione

Un oggetto di uso quotidiano, ad esempio: una matita, un bastoncino, un cerchio o un cappello.

Domande guida

- Cos'altro potresti immaginare che sia questo oggetto?
- Se continuassi l'idea di un altro bambino, in cosa trasformeresti l'oggetto?
- Potresti usarlo in un modo completamente diverso da quello che hai mostrato poco fa?
- Immagina di trovarti in un altro mondo. Cosa potrebbe essere questo oggetto lì?
- E se questo oggetto prendesse improvvisamente vita? Cosa farebbe?
- E se questo oggetto avesse poteri magici? Come lo useresti?

Consigli e trucchi per affrontare le sfide

- **Sfida:** il bambino si blocca, si sente ansioso e non riesce a pensare a nulla quando riceve l'oggetto.
Suggerimento: Lascia che lo passi ad altri senza mettergli pressione. Introduci la frase "Ci sto ancora pensando". Quando il cerchio ha fatto tutto il giro, l'insegnante dovrebbe tornare dal bambino in modo amichevole. Possiamo anche aiutare con un suggerimento fisico: *"Se lo mettessi sulla testa, cosa potrebbe essere?"* o *"Se fosse molto pesante, come lo solleveresti?"*
- **Sfida:** i bambini ripetono le idee precedenti (ad esempio, quattro bambini hanno già detto che la matita è una spada o una bacchetta magica).
Suggerimento: guidateli delicatamente verso un pensiero flessibile. Introducete una regola magica: "Ciò che è già stato detto scompare nel cappello magico!" Se qualcuno ripete un'idea, ponete una domanda che restringa il campo: "Una super spada! E se questa spada si trasformasse in qualcosa che si può mangiare, cosa sarebbe?"
- **Sfida:** Eccitazione eccessiva. L'attività (ad es. tirare, schiaffeggiare) diventa troppo intensa; i bambini si alzano in piedi, corrono per la stanza o colpiscono accidentalmente qualcuno con l'oggetto.
Suggerimento: allestite un "palcoscenico magico" (un piccolo tappeto o un quadrato delimitato con del nastro adesivo) al centro del cerchio. Solo la persona che ha l'oggetto può salirci sopra, e la presentazione deve rimanere all'interno del palcoscenico. Come regola di base, stabilite: "La magia si spezza immediatamente se si tocca qualcuno con l'oggetto".
- **Sfida:** il bambino riesce a immaginare la matita solo come uno "strumento per scrivere" e il cappello solo come "abbigliamento invernale"; non riesce a distaccarsi dalla funzione originaria (rigidità cognitiva).
Suggerimento: aggiungi al cerchio altri oggetti con consistenze e forme completamente diverse (ad esempio, una sciarpa, una spugna o un rotolo di carta vuoto). Chiedi al bambino di chiudere gli occhi, toccare l'oggetto e descrivere come lo percepisce (ad esempio, morbido, rotondo, freddo). Concentrarsi sui sensi aiuta a distaccarsi dalla funzione originaria e radicata.

Adattamento del livello di difficoltà

Gli insegnanti possono adattare questa attività didattica a tre livelli di difficoltà per soddisfare le esigenze degli studenti.

- **Principianti (6-7 anni):** – Bambini con scarsa flessibilità: utilizzate oggetti semplici e familiari (ad es. una matita, un cappello) in modo che i bambini possano facilmente trovare nuove idee. Lavorate in un unico grande cerchio, consentendo ai bambini di trarre ispirazione gli uni dagli altri. Mantenete l'attività aperta e semplice, senza vincoli aggiuntivi.
- **Allievi avanzati (8-9 anni):** – Allievi con flessibilità moderata: Introdurre oggetti più complessi (ad es. un guanto, una chiave) che richiedono maggiore immaginazione. Lasciare che i bambini lavorino in gruppi più piccoli per aumentare la partecipazione e l'interazione. Aggiungere un vincolo tematico, come “nella foresta”, “a scuola” o “nello spazio”, per aumentare la sfida.
- **Esperti (9-10 anni):** – Studenti con elevata flessibilità: Consentite ai bambini di portare un proprio oggetto e concedete loro tempo per l'esplorazione e il brainstorming. Combinare diverse sfide, come un tema + un requisito di movimento (ad es. “l'oggetto deve essere qualcosa che possa volare nello spazio”). Incoraggiate gli alunni a sviluppare ulteriormente le loro idee, ad esempio in una breve scena o in una presentazione a coppie. Chiedete ai gruppi di riflettere sulla flessibilità e la creatività degli altri, spiegando come hanno adattato le loro idee.

Domande per il debriefing e la riflessione

- Qual è stata l'idea più memorabile che avete sentito? Perché vi è piaciuta?
- Come ti sei sentito a partecipare a questa attività?
- Siete rimasti sorpresi da qualcosa che non vi aspettavate?
- Come è cambiato il tuo modo di pensare durante o dopo l'attività?
- Cosa hai imparato dagli altri membri del gruppo?

3.6.3 Istruzioni segrete

Breve descrizione e regole di svolgimento dell'attività didattica

L'Istruzione Segreta è un'attività che sviluppa la flessibilità cognitiva dei bambini e funziona come segue:

All'inizio della lezione o della sessione, ogni studente (o alcuni di essi, a seconda dell'età e del tempo a disposizione) riceve un piccolo foglio di carta con un'istruzione di due frasi scritta appositamente per lui, che non rientra nella normale routine della lezione. Una frase contiene una condizione, l'altra un'istruzione. Quando la condizione è soddisfatta, lo studente deve eseguire l'istruzione riportata sul foglio (cantare una canzone divertente). Gli studenti devono, ovviamente, svolgere le normali attività in classe, prestare attenzione all'insegnante, rispondere alle domande, lavorare in gruppo, ecc., ma devono anche eseguire il compito assegnato (scritto sul proprio foglietto) al momento opportuno.

Si tratta di un'attività volta a stimolare l'attenzione in cui ogni studente riceve un'istruzione di una sola frase scritta appositamente per lui su un piccolo foglio di carta. Durante la lezione o la sessione, mentre partecipano alle normali attività in classe, devono anche tenere a mente questa istruzione ed eseguirla al momento opportuno, secondo la condizione indicata.

Focus sulle competenze

Competenze principali

- Flessibilità

Focus sulle competenze complementari/secondarie

- Consapevolezza emotiva (regolazione emotiva e comunicazione)
- Curiosità, senso di meraviglia e apertura
- Resilienza

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
9 anni e oltre	numero di studenti	variabile (nel corso di una lezione)

Proposta di implementazione passo dopo passo dell'attività didattica

1. È necessario preparare in anticipo il numero adeguato di istruzioni: ogni studente ne riceve una.
2. È consigliabile pianificare le istruzioni in una sequenza logica in modo che un'azione ne determini la successiva.
3. È utile annotare la sequenza pianificata, ma questa non deve essere condivisa con gli studenti.
4. Ogni studente selezionato riceve un'istruzione separata e non numerata che inizia con "se..." e termina con "allora...", di cui solo lui è a conoscenza.
5. L'attività ha inizio al verificarsi di un segnale o di un evento prestabilito.
6. Il segnale innesca una reazione a catena: gli studenti rispondono alle azioni degli altri.
7. Il processo dovrebbe essere monitorato per individuare eventuali interruzioni.

8. Una discussione di gruppo alla fine aiuta a elaborare l'esperienza e ad approfondire l'apprendimento.

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

L'attività al chiuso non richiede una riorganizzazione dell'aula.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare abilità?

L'Istruzione Segreta è un'attività che sviluppa la flessibilità cognitiva dei bambini e migliora la capacità del cervello di essere flessibile, richiedendo ai bambini di svolgere compiti e attività apparentemente non correlati che non rientrano nella normale routine quotidiana della classe o della lezione. Adattarsi a questo apparente "caos" (creato dall'Istruzione Segreta) aiuta i bambini ad adattarsi alle regole che cambiano, il che è un requisito importante per un comportamento flessibile.

Le routine sono molto importanti per i bambini di questa età e gli insegnanti prestano particolare attenzione a questo aspetto. Tuttavia, un'eccessiva dipendenza dalle routine rende difficile affrontare i cambiamenti imprevisti. Invece di seguire sempre la stessa sequenza, è necessario cambiare alcune cose di tanto in tanto. Pertanto, gli insegnanti devono creare opportunità per un pensiero flessibile, premiandolo con elogi e feedback positivi. È importante che gli insegnanti introducano regolarmente un pensiero collaborativo sulle soluzioni alternative per sviluppare la flessibilità cognitiva e che incorporino attività divertenti nelle loro lezioni per mettere in pratica il pensiero flessibile.

Questa attività sviluppa la flessibilità degli studenti:

- Devono adattarsi a situazioni inaspettate mentre svolgono principalmente i propri compiti in classe,
- dover gestire il tempo e svolgere il proprio compito,
- favorendo l'adattabilità cognitiva ed emotiva, poiché non sanno esattamente quando e come arriverà il loro turno,
- dovendo rimanere aperti, reagire rapidamente e gestire l'incertezza,
- imparando ad adattare il proprio comportamento in modo flessibile alle circostanze esterne, il che costituisce la base per adattarsi a situazioni inaspettate.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato del completamento di questo compito, gli studenti:

- saranno in grado di adattarsi rapidamente a situazioni inaspettate o mutevoli
- saranno in grado di prestare maggiore attenzione ai propri compagni e di adattarsi meglio alle dinamiche di gruppo/classe.
- avranno maggiore sicurezza nel gestire situazioni sconosciute o inaspettate.

Suggerimenti per l'utilizzo ed esempi pratici

L'Istruzione Segreta è ottima da utilizzare in classe in qualsiasi lezione, sviluppando la flessibilità cognitiva e la flessibilità cerebrale degli studenti in modo giocoso. È richiesta la pianificazione creativa dell'insegnante per ideare azioni che si adattino al contenuto della lezione, alla materia e all'ambiente della classe. Questo approccio incoraggia anche gli studenti a pensare in modo flessibile.

Un esempio per una classe di 24 studenti:

1.	Quando l'insegnante batte le mani tre volte e dice "via", prendete un foglio di carta bianca e, stando in piedi, strappatelo in 4 pezzi!
2.	Se qualcuno si alza e strappa un foglio di carta bianca, vai alla lavagna magnetica nera e sposta il magnete del sole sulla lavagna magnetica bianca!
3.	Se qualcuno sposta il magnete a forma di sole dalla lavagna, spegni la luce!
4.	Se qualcuno spegne la luce, dite ad alta voce: «Wow, è così buio!».
5.	Se qualcuno dice «Wow, è così buio!», disegna un sole sulla lavagna digitale!
6.	Se qualcuno disegna un sole sulla lavagna digitale, aspetta 2 minuti e poi disegna una nuvola accanto!
7.	Se qualcuno disegna una nuvola, d'i ad alta voce: "Potrebbe essere una nuvola a forma di pecora?!"
8.	Se qualcuno menziona una nuvola a forma di pecora, inizia a cantare: «Dove sei stato, agnellino...!»
9.	Se qualcuno inizia a cantare della pecorella, prendi il registratore dallo scaffale vicino alla porta e dallo all'insegnante!
10.	Se l'insegnante suona il flauto, prendi il libro di fiabe più spesso dallo scaffale e siediti sulla piccola panca vicino alla lavagna!
11.	Se uno studente si siede sulla piccola panca vicino alla lavagna, siediti accanto a lui e di: «Ci sono anch'io!»
12.	Se qualcuno dice: «Ci sono anch'io!», siediti accanto a lui e di ad alta voce: «Io sono il terzo!».
13.	Se qualcuno dice: «Sono il terzo!», alzati in piedi e di: «Tre è la verità ungherese!».
14.	Se qualcuno dice ad alta voce: «Tre è la verità ungherese!», rispondi: «No-no-no! E uno è di troppo!».

15.	Se qualcuno dice: «No-no-no! E uno è quello in più!», dovrebbe iniziare a contare ad alta voce: «101, 102, 103.» (Non continuare a contare!)
16.	Se qualcuno dice “103”, chiedi all’insegnante: “È ora di matematica adesso?”
17.	Se qualcuno chiede ad alta voce all’insegnante: «È ora di matematica?», allora vai alla lavagna e scrivi: «Classe 4.c.».
18.	Se qualcuno scrive “Classe 4.c” alla lavagna, allora prendi una sedia vicino al grande cestino della spazzatura!
19.	Se qualcuno prende una sedia vicino al cestino dei rifiuti, allora prendi il robot dalla parte superiore dell’armadio!
20.	Se qualcuno prende il robot dalla parte superiore dell’armadio, allora vai lì, chiedilo e mettilo sul tavolo rotondo verde!
21.	Se qualcuno mette il robot sul tavolo rotondo verde, allora chiedi ad alta voce: «I sette hanno riportato la scatola della colazione?».
22.	Se qualcuno chiede se i ragazzi della classe 7 hanno preso la scatola della colazione, allora alzati in piedi sulla sedia e alza in alto la tua matita rossa!
23.	Quando qualcuno si alza in piedi sulla sedia e alza una matita rossa, vai alla finestra, aprila e chiedi: «Sta piovendo?».
24.	Se qualcuno dice: "Sta piovendo?", allora trova un ombrello nella stanza e aprilo!

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

Carta, matita – possibilmente un computer (stampante) per scrivere le istruzioni pianificate in anticipo, in stile reazione a catena. Questi sono gli strumenti che compaiono nelle istruzioni.

Domande guida

La chiave del successo dell'intera classe è che tutti svolgano i propri compiti individuali. In sostanza, non è necessario aiutare nel processo perché il compito è semplice. I casi in cui potrebbe essere necessario il supporto dell'insegnante sono riportati nella sezione Suggerimenti e trucchi.

Suggerimenti e trucchi per affrontare le sfide:

- **Sfida:** il processo si blocca perché qualcuno non reagisce o dimentica cosa c'è sul proprio foglio.
Suggerimento: l'insegnante dovrebbe conoscere l'ordine delle attività degli studenti, in modo da sapere chi deve "interrompere" la routine tradizionale della classe e quando. L'insegnante può fornire un aiuto discreto in modo non verbale o riavviare la catena con le proprie azioni.
- **Sfida:** gli studenti rimangono nel "flusso" e non riescono a tornare all'attività didattica.

Suggerimento: l'insegnante dovrebbe monitorare le attività degli studenti e, se nota questo fenomeno, interrompere il processo di "flusso", ad esempio con un'altra tecnica didattica: "Pausa di riflessione" - Si tratta di una tecnica semplice, che consiste nel chiedere agli studenti di fermarsi un attimo, ascoltare l'insegnante e poi (dopo aver atteso un po'!) chiedere loro di rivedere i propri appunti e porre domande su ciò che hanno scritto fino a quel momento.

- **Sfida:** qualcuno si confonde o si blocca.

Suggerimento: è importante evitare feedback negativi. In questo caso, dite che va bene e date il vostro foglio al compagno.

- **Sfida:** i bambini non vogliono interrompere l'attività delle Istruzioni Segrete.

Suggerimento: Avvia una breve discussione sulle domande di riflessione.

Adattamento del livello di difficoltà

Gli insegnanti possono adattare questa attività didattica a tre livelli di difficoltà per soddisfare le esigenze degli studenti.

- **Principianti (6-7 anni):** – Studenti con scarsa flessibilità cognitiva: Obiettivo dell'attività: esercitarsi nell'attenzione divisa, nell'accettazione di situazioni inaspettate e in semplici cambiamenti comportamentali. Le istruzioni dovrebbero essere brevi e chiare (ad es. "Se l'insegnante posa il gesso, battete le mani due volte."). La catena dovrebbe essere breve, coinvolgendo 4–6 studenti, in modo che sia facile da seguire per i bambini. Gli eventi dovrebbero verificarsi a un ritmo più lento, dando agli studenti il tempo sufficiente per osservare e reagire. I segnali dovrebbero essere evidenti e facili da notare (ad es. una parola ad alta voce o un movimento chiaramente visibile). L'insegnante può sostenere delicatamente il processo, ad esempio discutendo l'istruzione con il bambino in anticipo o guidando l'attenzione da dietro le quinte ("È appena successo qualcosa, guarda cosa succede adesso!"). Dopo aver completato il compito, gli studenti dovrebbero sempre ricevere un feedback positivo e specifico (ad es. "Hai prestato grande attenzione e hai reagito molto bene al segnale!").
- **Allievi avanzati (8-9 anni):** – Allievi con normale flessibilità cognitiva: Obiettivo dell'attività: sviluppare lo spostamento dell'attenzione, il monitoraggio di processi paralleli e reazioni rapide. Le istruzioni possono essere più complesse e includere più passaggi (ad es. "Se qualcuno ride, alzati e di: È stato divertente!"). La catena può essere più lunga, coinvolgendo circa 8–12 studenti. I segnali non sono sempre molto evidenti, quindi gli studenti devono prestare attenzione non solo al compito principale in classe, ma anche agli eventi inaspettati. Il ritmo può essere gradualmente aumentato per favorire lo sviluppo dell'attenzione divisa e della risposta flessibile. L'insegnante fornisce un supporto limitato e guida principalmente la riflessione dopo l'attività con domande come "Cosa ti ha aiutato a capire quando era il tuo turno?" o "Qual è stato il momento più inaspettato?".
- **Esperti (9–10 anni):** – Studenti con flessibilità cognitiva avanzata: Obiettivo dell'attività: sviluppare l'autocontrollo, la rapida valutazione della situazione e il comportamento adattivo in situazioni complesse e imprevedibili. Le istruzioni possono includere elementi assurdi o in più fasi (ad es. "Se qualcuno che non è il tuo compagno di banco tocca il tuo banco, guarda di lato, esclama 'Wow!' e gira su te stesso una volta."). La catena può essere lunga (coinvolgere l'intera classe) e può svilupparsi su più filoni, ad esempio con due catene parallele o percorsi di continuazione opzionali. I segnali possono essere più sottili o ritardati, richiedendo agli studenti di rispondere in modo flessibile. Si possono introdurre cicli di feedback (ad es. il processo ritorna a un partecipante precedente a un certo punto), aumentando il livello di

concentrazione. Possono essere incluse anche istruzioni che richiedono cooperazione (ad esempio: “Se qualcuno inizia a cantare, battete le mani tre volte e poi chiedete al vostro compagno di banco di continuare.”). L’insegnante agisce principalmente come osservatore; gli studenti gestiscono la reazione a catena in modo indipendente e poi riflettono insieme, ad esempio: “Cosa vi ha aiutato a mantenere la calma quando è successo qualcosa di inaspettato?”

Domande di debriefing e riflessione

- Cosa è successo quando qualcuno si è alzato per primo e ha "disturbato la tua concentrazione"?
- Come sei riuscito a prestare attenzione a entrambi i compiti?
- Come siete riusciti ad adattarvi alla nuova situazione?
- È stato difficile dividere la tua attenzione tra la lezione e le istruzioni segrete?
- Hai aspettato il tuo turno?
- Come hai affrontato l'incertezza di non sapere cosa sarebbe successo?
- Come sei riuscito a tornare al tuo compito?
- Come ti sei sentito durante la lezione?

3.6.4 Scrivere una voce per l'enciclopedia

Breve descrizione e regole di svolgimento dell'attività didattica

Questa attività didattica si concentra sullo sviluppo della capacità degli studenti di adattare i propri pensieri, emozioni e atteggiamenti personali verso un determinato argomento per soddisfare nuove esigenze o circostanze, pur essendo in grado di adottare le idee altrui in tutto o in parte.

Come la realizziamo:

Ogni gruppo scrive una voce (definizione) per una determinata parola. Dopo aver letto le voci ad alta voce, tutte le squadre votano quale definizione ritengono corretta.

Competenze chiave

Competenze principali

- Flessibilità

Competenze complementari/secondarie

- Consapevolezza emotiva (regolazione emotiva e comunicazione)
- Creatività
- Risoluzione dei problemi
- Pensiero critico
- Curiosità, senso di meraviglia e apertura mentale

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
7 anni e oltre	Gruppi da 3 a 6 studenti, intera classe	20-40 minuti

Proposta di svolgimento passo dopo passo dell'attività didattica

- Parole selezionate da un dizionario. Ogni gruppo scrive una voce alternativa che sia identica per forma e significato alla parola scelta dall'insegnante.
- Tutte le voci completate, insieme alla definizione ufficiale del dizionario, vengono raccolte e mescolate.
- Ogni gruppo seleziona un foglio e ne legge il testo.
- Dopo la lettura, ogni gruppo spiega perché la voce ricevuta può essere accettata e su quali parti di essa si è d'accordo, in tutto o in parte. Gli studenti non sono tenuti ad accettare definizioni completamente errate.
- L'essenza dell'attività è che gli studenti devono accettare e giustificare le opinioni dei compagni.

In aula/all'aperto Note sulla disposizione della classe

Attività al chiuso, con i bambini seduti in gruppi attorno ai tavoli.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare competenza?

- Questa attività sviluppa la flessibilità cognitiva ed emotiva degli studenti:
- incoraggiandoli a riflettere sul significato di una parola da molteplici prospettive, senza aggrapparsi a un'unica risposta "corretta";
- permettendo loro di adattarsi in modo creativo quando creano la propria voce del dizionario in modo che assomigli in modo convincente a una vera voce, anche se le informazioni non sono del tutto precise;
- insegnando loro ad accettare interpretazioni diverse da quelle degli altri e ad imparare dal feedback, promuovendo così la resilienza emotiva;
- offrendo loro l'opportunità di esercitarsi nella rapida comprensione della situazione e nell'adattabilità mentre ascoltano e valutano le voci degli altri gruppi.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

L'obiettivo di questa attività è sviluppare la flessibilità cognitiva e comunicativa, ovvero la capacità degli studenti di pensare in modo flessibile, considerare molteplici prospettive e rimanere aperti a diverse interpretazioni.

Scrivendo le proprie definizioni per una data parola e poi ascoltando e analizzando i contributi degli altri gruppi, gli studenti imparano che possono esserci più descrizioni valide dello stesso concetto.

Al termine di questa attività, gli studenti saranno in grado di:

- essere in grado di adattarsi in modo flessibile alle nuove informazioni,
- comprendere diversi modi di pensare,
- essere in grado di essere tolleranti nei confronti dei punti di vista altrui,
- saranno in grado di affrontare le proprie soluzioni e quelle degli altri con spirito critico e apertura mentale.

Questa competenza migliora anche la comprensione: gli studenti diventano più consapevoli della diversità del linguaggio e comprendono che il significato non è sempre fisso, ma può essere soggetto a interpretazione.

Suggerimenti per l'utilizzo ed esempi pratici

La spiegazione della parola selezionata deve essere credibile e apparire professionale. Dovrebbe seguire lo stile e la struttura di una voce del dizionario.

- Durante il processo di apprendimento, agli studenti vengono presentate le competenze necessarie per creare testi concisi e mirati.
- L'analisi delle definizioni scritte dai compagni aiuta gli studenti a riconoscere le deviazioni dalle convenzioni di genere e a identificare informazioni imprecise o fuorvianti.

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

Per questa attività si possono utilizzare fogli di carta, strumenti di scrittura, un dizionario specializzato di parole ed espressioni straniere nella lingua di destinazione.

Domande guida

- Riesci a immaginare definizioni diverse per questa parola?
- Perché hai scelto proprio questa formulazione? Quali altre opzioni hai preso in considerazione?
- Come pensi che un'altra fascia d'età o uno specialista potrebbe interpretare questa parola?
- Cosa ti è piaciuto di questa definizione, anche se non è quella ufficiale?
- Perché quel team potrebbe aver pensato che la parola potesse essere descritta in questo modo?
- C'era qualche versione che ti ha offerto una nuova prospettiva sul significato della parola?
- Cosa succederebbe se questa fosse la voce ufficiale del dizionario? In che modo influenzerebbe la comprensione?
- Cosa pensi sia importante sottolineare quando si decide quale versione è la più convincente?

Suggerimenti e trucchi per affrontare le sfide

- **Sfida:** gli studenti hanno difficoltà a rinunciare alla risposta “corretta”.
Suggerimento: è utile sottolineare che l'obiettivo dell'attività non è solo trovare la definizione esatta, ma anche incoraggiare il pensiero flessibile, la creatività e la comprensione di prospettive diverse.
- **Sfida:** gli studenti hanno difficoltà ad accettare le soluzioni degli altri gruppi.
Suggerimento: può essere utile chiedere a ciascun gruppo di evidenziare almeno un aspetto positivo del testo di un altro gruppo, il che aiuta a promuovere un atteggiamento più aperto.
- **Sfida:** Alcuni studenti hanno difficoltà a partecipare alla scrittura creativa.
Suggerimento: fornire domande guida può supportare il loro processo di pensiero (ad es. “Cosa fa questa cosa?”, “Quando la usiamo?”, “Cosa potrebbe significare in un altro contesto?”).
- **Sfida:** i testi possono essere riconosciuti dal loro stile.
Suggerimento: incoraggiate i gruppi a formulare le loro definizioni in modo il più possibile "da dizionario", così che sia più difficile identificare l'autore.

Adattamento del livello di difficoltà

Questa attività sviluppa la flessibilità degli studenti nell'adattare il proprio pensiero, le proprie emozioni e i propri atteggiamenti personali verso un determinato argomento, considerando e adottando le idee degli altri in tutto o in parte. Gli insegnanti possono adattare questa attività didattica a tre livelli di difficoltà per soddisfare le esigenze degli studenti.

- **Principianti (6-7 anni):** – Alunni con scarsa flessibilità: gli studenti con scarsa flessibilità potrebbero avere difficoltà ad accettare definizioni o idee alternative proposte dai compagni. A questo livello: i gruppi dovrebbero lavorare su parole o termini semplici e concreti. L'insegnante fornisce una guida strutturata, mostrando come valutare e discutere le diverse definizioni. I gruppi sono incoraggiati a identificare le parti delle voci che possono accettare, anche se non riescono ad accettare l'intera definizione. L'insegnante può limitare il numero di voci alternative per ridurre la confusione e lo stress. La riflessione e la giustificazione possono essere facilitate con frasi di partenza (ad esempio, "Sono d'accordo con questa parte perché...").
- **Studenti avanzati (8-9 anni):** – Studenti con flessibilità moderata: gli studenti con flessibilità moderata sono in grado di gestire parole più complesse e voci alternative multiple. A questo

livello: i gruppi lavorano in modo indipendente per creare voci coerenti nella forma e nel significato. Gli studenti possono confrontare diverse voci e discutere su quali parti sono d'accordo. L'insegnante fornisce spunti per supportare la giustificazione, ma incoraggia gli studenti a prendere le proprie decisioni. La discussione tra pari e la spiegazione aiutano gli studenti a mettere in pratica l'accettazione parziale e la valutazione ponderata. I gruppi possono esplorare perché alcune voci sono più accettabili di altre, rafforzando le capacità di ragionamento.

- **Esperti (9–10 anni):** – Studenti con elevata flessibilità: gli studenti con elevata flessibilità sono in grado di lavorare con parole astratte o impegnative e un numero maggiore di voci alternative. A questo livello: i gruppi possono scrivere e valutare le voci in modo indipendente, giustificando l'accettazione delle idee altrui in tutto o in parte. Gli studenti possono riflettere criticamente sulle sottili differenze tra le voci e spiegare il loro ragionamento alla classe. Il ruolo dell'insegnante è minimo, principalmente quello di facilitare la discussione e garantire una comunicazione rispettosa. I gruppi possono discutere e negoziare l'accettazione delle voci, sviluppando ulteriormente la flessibilità cognitiva, emotiva e sociale.

Domande di debriefing e riflessione

- Quanto è stato facile o difficile pensare in modo diverso da come una parola è definita nel dizionario?
- Com'è stato accettare le diverse formulazioni degli altri?
- La tua opinione su una parola in particolare è cambiata durante il gioco? In che modo?
- In che modo il vostro gruppo è riuscito a collaborare alla creazione della voce del dizionario?
- C'è stato un momento in cui sono emerse opinioni divergenti? Come siete riusciti a raggiungere un consenso?
- Cosa rendeva convincente o credibile una voce del dizionario?
- Quali strumenti linguistici hai usato per formulare la definizione?
- In quali ambiti pensi di poter applicare questo tipo di ragionamento in futuro?

3.6.5 Flipbook

Breve descrizione e regole di svolgimento dell'attività didattica

Gli studenti devono completare il compito dalla domanda iniziale a quella finale trovando la risposta corretta prima di poter passare alla domanda successiva.

Lo strumento per questa attività è un libro con una domanda/compito e quattro risposte su ogni pagina, di cui solo una corretta. Le risposte sono scritte su quattro pannelli simili a finestrelle (come in un calendario dell'Avvento) che, quando vengono aperti dal bambino, contengono ulteriori istruzioni (se la risposta è corretta, c'è un altro esercizio; se la risposta non è corretta, c'è un feedback di supporto e una domanda guida).

Spiegazione con un esempio:

- La prima pagina contiene il primo compito, che presenta quattro risposte su linguette separate e ripiegabili.
- Ci sono diversi tipi di feedback sotto le risposte errate: Non c'è problema, riprova! Non stressarti, prova a trovare la soluzione in un modo diverso! Sei molto vicino alla risposta giusta, usa una risorsa! (Ad esempio, in modo simile a una lezione di matematica: usando dei bastoncini per trovare la soluzione!). È importante che il feedback per le risposte errate sia positivo e di sostegno, e che gli errori non siano un problema, perché sono opportunità per imparare, e l'aiuto è disponibile e può essere richiesto.
- La risposta corretta può essere seguita dal seguente testo: Congratulazioni, la tua soluzione è corretta, passa alla domanda successiva; Ben fatto! Passa alla domanda successiva!
- Un flipbook è composto da 4-8 esercizi adeguati all'età dei bambini e alla lezione.

Focus sulle competenze

Focus sulle competenze primarie

- Flessibilità

Competenze complementari/secondarie

- Risoluzione dei problemi
- Pensiero critico
- Consapevolezza, regolazione e comunicazione delle emozioni

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
7 anni e oltre	tutta la classe / lavoro individuale	4-8 minuti

Proposta di svolgimento passo dopo passo dell'attività didattica

1. L'attività didattica inizia con l'esercizio a pagina 1. Ad esempio: avevo 8 mele. Ne ho date 3 al mio amico. Quante mele mi sono rimaste? I bambini calcolano la risposta.
2. Ci sono 4 risposte alla domanda, ciascuna su una linguetta ribaltabile; una è corretta, mentre le altre sono errate. Ad esempio, le possibili risposte per l'esercizio precedente sono
 - a. Mi sono rimaste 4 mele.
 - b. Mi sono rimaste 5 mele.
 - c. Mi sono rimaste 6 mele.
 - d. Mi sono rimaste 7 mele.
3. Dopo aver aperto la linguetta della risposta errata, gli studenti devono rifare l'esercizio. Per questo ricevono un feedback positivo e incoraggiante
4. La scheda della risposta corretta mostra il messaggio "Ben fatto!". Continua con il flipbook rispondendo all'esercizio 2. Per favore, gira la pagina. La domanda successiva si trova nella pagina seguente, dove ci sono anche quattro possibili risposte.
5. L'attività prosegue finché i bambini non danno la risposta corretta all'ultima domanda. Sotto la risposta corretta all'ultima domanda, il testo "Congratulazioni, sei andato molto bene! Hai risolto tutti i compiti!"

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

Si tratta di un'attività al chiuso, non è richiesta alcuna configurazione dell'aula.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare competenza?

Questa attività sviluppa la flessibilità cognitiva e comportamentale degli studenti:

- aiutando gli studenti a imparare a vedere gli errori in modo non negativo e a comprendere che gli errori fanno parte dell'apprendimento, non del fallimento,
- aiutando gli studenti a pensare in modo flessibile e a cambiare strategia quando la loro prima soluzione non funziona,
- sviluppando la loro flessibilità nella risoluzione dei problemi e nel pensiero, poiché dopo aver dato risposte errate devono ripensare all'esercizio e provare un approccio diverso,
- rafforzando il loro controllo emotivo, poiché un feedback positivo e incoraggiante li aiuta a rimanere motivati e ad affrontare la frustrazione durante i loro tentativi (il feedback incoraggiante è parte essenziale di questa attività),
- sostiene lo sviluppo di una mentalità orientata alla crescita, poiché gli studenti sperimentano che possono imparare dai propri errori e accettare il feedback come critica costruttiva.
- sviluppa la loro flessibilità e le loro capacità decisionali quando devono scegliere tra diverse opzioni di risposta e valutare il feedback,
- aiuta gli studenti ad affrontare situazioni nuove, inaspettate o incerte con maggiore sicurezza, riconoscendo che possono trovare la soluzione giusta da soli.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato dell'uso frequente dell'attività, gli studenti:

- saranno in grado di reagire ai propri errori in modo calmo e consapevole, controllando le proprie emozioni,
- capiranno che adattarsi in modo flessibile a compiti e aspettative diverse è importante per il successo,
- capiranno che per ottenere la risposta corretta devono ripensare al compito e provare approcci diversi
- saranno in grado di modificare in modo flessibile il proprio modo di pensare e le proprie strategie di risoluzione dei problemi quando il primo tentativo non avrà successo,
- capiranno che gli errori sono una parte naturale e utile dell'apprendimento, non un fallimento, ma un'opportunità per ripensare e migliorare.

Suggerimenti per l'utilizzo ed esempi pratici

L'attività può essere utilizzata in molti tipi di lezioni, tra cui:

- Nelle lezioni di matematica, per esercitarsi con semplici esercizi basati su testi, operazioni aritmetiche di base o problemi che richiedono pensiero logico.
- Nelle lezioni di lingua, per lo sviluppo del vocabolario, per esercitarsi con le regole ortografiche o per rafforzare il riconoscimento grammaticale.
- Nelle lezioni di scienze naturali o di studi ambientali, per verificare la comprensione di concetti, relazioni e processi in modo ludico.
- Nelle lezioni di metodologia dell'apprendimento o di sviluppo, per sviluppare atteggiamenti verso gli errori, lo spostamento dell'attenzione, la perseveranza e l'autocontrollo.

Materiali e strumenti necessari per l'implementazione

Un flipbook con una domanda o un problema su ogni pagina con 3-4 opzioni di risposta, una delle quali è corretta e le altre sono errate. Feedback scritto positivo e incoraggiante.

Domande guida

- Cosa succederebbe se provassi un approccio diverso?
- Perché pensi che questa non fosse la risposta giusta? Dove pensi di aver sbagliato?
- Vuoi che ti aiuti a ripensarci? Cosa puoi fare di diverso adesso?
- Come posso aiutarti a ripensarci?
- Quali strumenti potresti usare?
- Cosa hai imparato da questo tentativo che puoi utilizzare per la prossima domanda?

Consigli e trucchi per affrontare le sfide

- **Sfida:** gli studenti hanno difficoltà ad accettare gli errori, il che può portare a una perdita di motivazione.
Suggerimento: vale la pena sottolineare che commettere errori è una parte naturale del processo di apprendimento e che l'impegno costante è la chiave per progredire.
- **Sfida:** gli studenti spesso si affrettano e scelgono senza riflettere, per poter andare avanti il più rapidamente possibile
Suggerimento: può essere utile chiedere agli studenti di spiegare brevemente le loro scelte, poiché ciò favorisce il pensiero consapevole e l'apprendimento riflessivo.
- **Sfida:** gli studenti hanno difficoltà a cambiare strategia e tendono a ripetere la stessa soluzione.
Suggerimento: è consigliabile aiutarli e dare loro consigli su come provare nuovi approcci (ad esempio, disegnare, utilizzare ausili, cambiare l'ordine).
- **Sfida:** Alcuni studenti diventano insicuri e trovano più difficile riprovare se hanno commesso un errore in precedenza.
Suggerimento: è importante ribadire che ogni nuovo tentativo fa parte del processo di apprendimento e che va riconosciuta la perseveranza, non solo la soluzione corretta.
- **Sfida:** gli studenti progrediscono a ritmi diversi, il che può causare tensione all'interno del gruppo.
Suggerimento: l'attività può essere utilizzata anche in forma differenziata, in modo che ogni studente possa lavorare al proprio ritmo e l'insegnante possa fornire un supporto personalizzato.

Adattamento del livello di difficoltà

Gli insegnanti possono adattare questa attività didattica a tre livelli di difficoltà per soddisfare le esigenze degli studenti.

- **Principianti (6-7 anni):** – Allievi con scarsa flessibilità: Obiettivo dell'attività: ridurre l'ansia di commettere errori e rendere il riprovare un'esperienza positiva. I compiti dovrebbero essere brevi, chiari, espliciti e contenere informazioni limitate. Il feedback sotto le schede delle risposte dovrebbe essere molto incoraggiante e specifico (ad es., "Non mollare! Conta di nuovo i bastoncini!", "Rifletti passo dopo passo!"). È inoltre consigliabile che l'insegnante fornisca di tanto in tanto un rinforzo verbale. Dopo aver trovato la risposta corretta, si può svolgere una breve discussione su cosa abbia aiutato a risolvere il problema. Il numero di compiti può essere ridotto (ad es. 4 domande) per non causare stress eccessivo.
- **Studenti avanzati (8-9 anni):** – Studenti con flessibilità moderata: Obiettivo dell'attività: sviluppare il cambio di strategia e l'uso autonomo degli strumenti di supporto. La complessità dei compiti può essere aumentata (ad es., richiedono un ragionamento in più fasi). Sotto le schede delle risposte errate si possono includere anche domande di riflessione (ad es., "Cosa succederebbe se provassi qualcosa di diverso?", "Un disegno o un calcolo potrebbero aiutarti?"). L'insegnante può gradualmente ritirarsi dal fornire supporto in modo che lo studente possa scoprire le soluzioni da solo. Il feedback dovrebbe rimanere positivo ma incoraggiare il pensiero indipendente. Il flipbook può consistere in 6-8 esercizi, e alla fine vale la pena chiedere una breve autoriflessione: "Quale esercizio ti ha richiesto di pensare in modo diverso?"
- **Esperti (9-10 anni):** – Studenti con elevata flessibilità: L'obiettivo dell'attività: rafforzare il pensiero flessibile ed esercitarsi ad adattarsi a nuove situazioni. I compiti dovrebbero essere

vari (basati su testi, logici, visivi, pratici) in modo che gli studenti possano passare da una strategia di pensiero all'altra. Non ci sono istruzioni specifiche sotto le schede delle risposte errate, ma piuttosto spunti di autoriflessione (ad es. "Perché pensi che questa risposta possa essere corretta?", "Riesci a pensare a un altro modo di affrontare questa domanda?"). L'insegnante fornisce aiuto su richiesta e lo studente può decidere quando voltare pagina, aumentando così l'autocontrollo. Alla fine della pagina, gli studenti possono discutere le proprie strategie: cosa li ha aiutati ad adattarsi rapidamente, cosa è stato difficile.

Domande di debriefing e riflessione

- Cosa ti ha aiutato a non arrenderti quando all'inizio non riuscivi a risolvere il problema?
- C'è stato un momento in cui hai dovuto pensare in modo diverso rispetto a come avevi fatto all'inizio? Come hai cambiato il tuo approccio alla risoluzione del problema?
- Cosa hai imparato dal riprovare prima di trovare la risposta giusta?
- Come ti sei sentito quando hai dovuto ricominciare un compito? Cosa ti ha aiutato a continuare con calma?

3.7 CURIOSITÀ, SENSO DI MERAVIGLIA E APERTURA

3.7.1 Avventure nel tempo e nello spazio

Breve descrizione e regole di svolgimento dell'attività didattica

Gli studenti scelgono un periodo storico (ad es. l'Antico Egitto, il Medioevo) o un luogo lontano ed esotico (ad es. la foresta pluviale, il deserto, il Polo Nord). Quindi intraprendono un viaggio immaginario in quel luogo e descrivono, disegnano o raccontano ciò che vedrebbero e vivrebbero.

Competenze

Competenze principali

- Curiosità, senso di meraviglia e apertura mentale

Competenze complementari/secondarie

- Flessibilità
- Creatività

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-10 anni	intera classe, lavorando in coppia o in piccoli gruppi	intera lezione

Proposta di implementazione passo dopo passo dell'attività didattica

1. Introduzione e coinvolgimento (10–15 min): L'insegnante presenta 3–4 periodi storici (ad es. l'antico Egitto, l'Europa medievale, l'inizio del XX secolo) o luoghi esotici (ad es. la giungla, il deserto, le regioni polari, le profondità marine) utilizzando strumenti multimediali (immagini, musica, brevi video o clip audio). L'obiettivo è aiutare gli studenti a entrare in contatto visivo ed emotivo con questi mondi sconosciuti.
2. Selezione (5–10 min): Gli studenti scelgono un periodo o un luogo che catturi particolarmente il loro interesse o con cui possano entrare in sintonia. La scelta può essere effettuata individualmente o attraverso una breve discussione in coppia, ma deve basarsi sull'interesse personale.
3. Pianificazione dell'avventura nel tempo e nello spazio (5–10 min): L'insegnante stimola l'immaginazione degli studenti con domande guida (ad es. «Che tipo di veicolo useresti?», «Come si vestono le persone lì?», «Quali suoni senti intorno a te?», «Quali odori percepisci?»).
4. Creazione – Disegno o breve testo scritto (15–20 min): Gli studenti possono scegliere tra: disegnare ciò che hanno visto durante il viaggio (ad es. città, persone, animali, edifici, ambiente naturale), oppure scrivere un breve testo (circa 5–7 frasi) in cui raccontano le loro esperienze: chi hanno visto, cosa hanno provato, quali avventure hanno vissuto.
5. Presentazione e riflessione (10–15 min): Gli studenti presentano i loro disegni o leggono ad alta voce i loro componimenti agli altri. L'insegnante e i compagni forniscono un feedback positivo

e pongono domande. Questa fase favorisce anche le competenze linguistiche e di presentazione, l'empatia e l'ascolto attento.

6. Conclusione (5 min): L'insegnante riassume ciò che gli studenti hanno imparato sulle diverse culture e periodi storici e su come si sono sentiti immaginandosi in un altro mondo. Le domande di riflessione approfondiscono la comprensione (ad es. "Qual è stata la parte più emozionante per te?", "Ti piacerebbe visitarlo davvero?", "Cosa hai imparato sul tuo io immaginario?").

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

Una disposizione flessibile dei posti a sedere in classe è l'ideale per favorire il lavoro in coppia o in gruppo.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare competenza?

L'attività *"Avventure nel tempo e nello spazio"* mira principalmente a stimolare la curiosità, il senso di meraviglia e l'apertura mentale. Consentendo agli studenti di scegliere un periodo storico o un luogo esotico in base ai propri interessi personali, l'attività stimola la loro motivazione intrinseca e li incoraggia a esplorare epoche e culture sconosciute con apertura mentale e fascino. Mentre descrivono ciò che vedono, sentono e odorano nel loro viaggio immaginario, gli studenti approfondiscono la loro curiosità e ampliano la loro prospettiva sui diversi modi di vivere. Condividere il proprio lavoro con i compagni e riflettere sulle idee degli altri rafforza ulteriormente la loro apertura mentale, l'ascolto attento e il rispetto per i diversi punti di vista. Di conseguenza, l'attività alimenta una mentalità di esplorazione e scoperta, fondata sulla curiosità e lo stupore.

Cosa vogliamo ottenere in termini di sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Grazie a questa attività, gli studenti saranno in grado di esplorare culture, epoche e ambienti sconosciuti con apertura e curiosità.

- Capiranno come osservare i dettagli, porre domande esplorative e immaginare modi di vita alternativi.
- Saranno in grado di descrivere ciò che "vivono" in un altro tempo o luogo, stabilire collegamenti con le conoscenze del mondo reale ed esprimere la loro curiosità attraverso il disegno, la narrazione o la discussione.

Suggerimenti per l'utilizzo ed esempi pratici

Questa attività può essere integrata nelle lezioni regolari come progetto (ad es. in lingua e letteratura, studi ambientali, arti visive o storia), o come parte di una giornata/settimana a tema (ad es. "Viaggio nel tempo", "Avventure intorno al mondo", "Giornata del giramondo"). L'insegnante può preselezionare alcune epoche (ad es. l'Antico Egitto, i castelli medievali, le città del futuro, i viaggi spaziali) o luoghi (ad es. la foresta pluviale amazzonica, l'Artico, il Giappone durante la stagione dei ciliegi in fiore) e presentarli utilizzando immagini, suoni, musica, brevi video o racconti. Questo aiuta a stimolare la curiosità, attirare l'attenzione e coinvolgere emotivamente gli studenti. Successivamente, gli studenti, individualmente o in coppia, scelgono un periodo o un luogo e immaginano come sarebbe viverci o visitarlo da viaggiatori: cosa vedrebbero (edifici, persone, natura)?; quali odori, suoni o sapori sperimenterebbero?; chi incontrerebbero e quali conversazioni potrebbero avere?; a quali attività

parteciperebbero? Documentano il loro viaggio immaginario attraverso disegni, racconti brevi, appunti di diario, cartoline o mini modellini realizzati con materiali naturali o riciclati.

Esempio: un bambino di 9 anni sceglie l'antica Grecia. Ispirato dalle immagini dell'Acropoli mostrate dall'insegnante, disegna se stesso mentre cammina nel mercato. Nella sua storia, incontra Socrate, che gli pone domande sulla verità e sul coraggio. Lo studente descrive quanto sia stato interessante trovarsi in un mondo in cui le persone discutevano di filosofia e come si è sentito a far parte di quell'"altro mondo".

Materiali e strumenti necessari per la realizzazione

- Carta da disegno,
- Matite, matite colorate
- Strumenti per scrivere
- Immagini, mappe
- Materiale audio
- Video (facoltativi)

Domande guida

Per discussioni in coppia o in piccoli gruppi:

- Dove andresti se potessi viaggiare ovunque nel tempo o nello spazio?
- Cosa vedresti lì? Chi ci vive? Come sono gli edifici e la natura?
- Quali odori o suoni notereste? Cosa indossereste?
- Quali usanze ci sarebbero? Cosa sarebbe diverso rispetto ad oggi?

Per le discussioni con tutta la classe:

- Perché hai scelto questo periodo/luogo?
- In che modo questo mondo è diverso da quello di oggi? Come sarebbe vivere lì?
- Cosa hai imparato da questo viaggio? Qual è stata la parte più interessante?
- Se foste davvero lì, cosa portereste con voi?

Consigli e trucchi per affrontare le sfide

- **Sfida:** Conoscenza preliminare limitata di storia/geografia
Suggerimento: fornire spunti visivi (mappe, costumi, punti di riferimento) e brevi video per stimolare le conoscenze di base. Consentire agli studenti di scegliere prima luoghi più familiari, per poi introdurre gradualmente quelli più complessi.
- **Sfida:** difficoltà a immaginare mondi mai visti
Suggerimento: usa domande sensoriali (“Cosa senti? Cosa senti? Cosa provi?”) per sostenere il pensiero immaginativo. Lascia che gli studenti chiudano gli occhi durante un’attività di immaginazione guidata per stimolare la curiosità.
- **Sfida:** Coinvolgimento disomogeneo tra attività di disegno e scrittura
Suggerimento: Consentite entrambe le opzioni in modo che gli studenti possano scegliere il loro stile di espressione preferito. Accoppiate scrittori di talento con pensatori visivi di talento in modo che si ispirino a vicenda.
- **Sfida:** gestione del tempo durante la fase di creazione

Suggerimento: Mostrare un timer e suddividere i compiti in piccoli passaggi. Utilizzare dei punti di controllo (ad es. “Finire prima lo sfondo”, “Aggiungere i personaggi dopo”).

- **Sfida:** ansia da presentazione

Suggerimento: Lascia che gli studenti presentino in coppia o usa un formato di "gallery walk". Gli insegnanti possono leggere ad alta voce la storia di un bambino se questi preferisce non presentarla.

Adattamento del livello di difficoltà

Gli insegnanti possono adattare questa attività a tre livelli in base alle esigenze degli studenti:

- **Principianti (6-7 anni):** disegno semplice o descrizione di 1-2 frasi
- **Studenti avanzati (8-9 anni):** **Descrizione** più dettagliata (3-4 frasi), con elementi di fantasia
- **Esperti (9-10 anni):** storia ben sviluppata o immagine complessa, con dialoghi o eventi

Domande per il debriefing e la riflessione

Sulla curiosità e l'apertura mentale:

- Cosa ti ha incuriosito di più durante il tuo viaggio immaginario?
- Quale dettaglio ti ha fatto riflettere di più sul luogo o sul periodo che hai scelto?
- In che modo immaginare un altro mondo ha cambiato il modo in cui pensi al tuo?

Sull'esplorazione immaginativa:

- Quale idea o elemento visivo ti è venuto in mente inaspettatamente?
- In che modo la tua immaginazione ti ha aiutato a esplorare il luogo più a fondo?
- Quali nuove domande ti ha suscitato questo viaggio?

Sulla capacità di assumere altre prospettive:

- In che modo ascoltare i racconti dei tuoi compagni di classe ti ha aperto la mente a nuove idee?
- Cosa ti ha sorpreso nel modo in cui gli altri hanno immaginato lo stesso momento/luogo?

Sull'applicazione della curiosità appena scoperta:

- In che modo questa curiosità potrebbe aiutarti nelle materie di storia, geografia o nelle attività di lettura?
- Quando potrebbe essere utile immaginare qualcosa che non hai mai visto prima?

3.7.2 Arte ispirata alla natura

Breve descrizione e regole di svolgimento dell'attività didattica

Gli studenti, accompagnati dall'insegnante, escono all'aperto nei pressi della scuola (in un parco, in un cortile o ai margini di un bosco) per raccogliere materiali naturali come foglie, sassi, rami e semi. Una volta tornati a scuola (o rimanendo all'aperto), realizzano disegni, piccole sculture, installazioni di land art o altre composizioni utilizzando questi materiali. Successivamente presentano i propri lavori agli altri e discutono delle esperienze e delle impressioni raccolte durante il processo creativo.

Competenze

Competenze primarie

- Curiosità, senso di meraviglia e apertura

Competenze complementari/secondarie

- Connessione
- Creatività

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
8 anni	tutta la classe che lavora in piccoli gruppi	90 minuti

Proposta di implementazione passo dopo passo dell'attività didattica

L'attività si articola in tre fasi correlate tra loro. Ciascuna fase svolge un ruolo cruciale nell'aiutare gli studenti a entrare in contatto con la natura attraverso l'apprendimento esperienziale e a creare espressioni artistiche originali.

- 1. Preparazione – Entrare nell'atmosfera e stabilire le regole (15 min):** L'insegnante avvia una conversazione con gli studenti: Cosa si intende per materiale naturale? Cosa possiamo trovare in natura? (foglie, rami, sassi, semi, ecc.). Gli studenti riflettono insieme su cosa potrebbero realizzare con questi oggetti. Discutono delle regole etiche di raccolta, ad esempio: non raccogliere piante vive; raccogliere solo ciò che è già caduto; evitare di disturbare gli esseri viventi (insetti, lumache); non raccogliere oggetti appuntiti o pericolosi (ad esempio, vetri rotti). Ogni studente riceve un piccolo sacchetto o una cartellina per la raccolta. L'insegnante mostra alcune immagini di ispirazione (proiettate o stampate) per stimolare la creatività.
- 2. Raccolta dei materiali – Passeggiata nella natura e raccolta (30 min):** Gli studenti escono con l'insegnante e, se possibile, un altro adulto, nel cortile della scuola, in un parco vicino o ai margini del bosco. Il loro compito: raccogliere materiali naturali interessanti, belli o dalla forma unica — idealmente una varietà (foglie, semi, rami, sassi, petali di fiori, muschio, pigne, ecc.). L'insegnante cammina tra loro e pone domande del tipo: "Cosa avete trovato? Cosa potreste realizzare con questo?" per incoraggiare il pensiero creativo. Importante: l'attività non deve sembrare affrettata, ma piuttosto una gioiosa scoperta attraverso l'osservazione e lo stupore.
- 3. Creazione – Realizzazione di composizioni con materiali naturali (40 min):** La classe torna in aula o rimane all'aperto in un luogo adatto (ad es. panchine, coperte).

4. **Gli studenti lavorano individualmente o in piccoli gruppi di 2-4 persone.** Opzioni creative: cartolina o mandala realizzati con foglie e petali incollati su cartoncino; scultura o installazione costruita con rami, sassi e semi; immagine narrativa: una scena naturale (ad es. foresta, riva del lago, animali); l'insegnante fornisce i materiali per l'assemblaggio (colla, spago, forbici) e supporta gli studenti se necessario. Gli studenti possono sperimentare liberamente o chiedere suggerimenti tematici.

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

Una disposizione flessibile dei posti a sedere in classe è l'ideale per favorire il lavoro in coppia o in gruppo.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare competenza?

L'attività didattica "Arte ispirata alla natura" alimenta principalmente la curiosità degli studenti invitandoli a esplorare l'ambiente naturale con un senso di meraviglia e scoperta. Mentre cercano foglie, pietre e altri materiali naturali, gli studenti si impegnano in un'indagine aperta osservando forme, texture, colori e motivi che suscitano nuove domande e idee. Questa fase esplorativa li incoraggia a guardare più da vicino la natura, approfondendo il loro interesse per il mondo che li circonda e rafforzando la loro consapevolezza osservativa. Durante il processo creativo, gli studenti sperimentano con materiali sconosciuti, provano combinazioni spontanee e seguono i propri impulsi immaginativi. Questa libertà promuove l'assunzione di rischi creativi e una risoluzione dei problemi flessibile e guidata dalla curiosità. La raccolta collaborativa, la creazione di gruppo e la condivisione tra pari ampliano ulteriormente la loro curiosità man mano che incontrano prospettive diverse e interpretazioni inaspettate da parte dei compagni di classe. Nel complesso, la natura esperienziale e tattile di questa attività coltiva un profondo legame emotivo con la natura, ispira una continua ricerca e promuove il rispetto e l'apprezzamento per il mondo naturale, fondando la creatività su una mentalità di curiosità e apertura.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato di questa attività, gli studenti saranno in grado di esplorare gli ambienti naturali con curiosità, osservare piccoli dettagli con senso di meraviglia e utilizzare materiali naturali per esprimere le loro idee in modo creativo.

- Capiranno come la curiosità favorisca la scoperta e come un'attenta osservazione li aiuti a notare texture, colori, forme e motivi presenti in natura.
- Saranno in grado di trasformare i materiali naturali in creazioni artistiche, porre domande esplorative e articolare ciò che ha catturato il loro interesse durante il processo. Attraverso l'esperienza pratica, entreranno in contatto emotivo con la natura e la apprezzeranno come fonte di ispirazione.

Suggerimenti per l'utilizzo ed esempi pratici

Questa attività può essere integrata in un'ampia varietà di eventi e programmi scolastici durante tutto l'anno. Non solo migliora la creatività, ma si collega anche agli studi ambientali, all'educazione alla sostenibilità e all'espressione visiva.

Esempi:

- **Mandala con foglie autunnali.** Procedimento: gli studenti raccolgono foglie di diversi colori e forme e le dispongono su un cartoncino creando disegni circolari e simmetrici. Obiettivi didattici: coordinazione occhio-mano, riconoscimento delle forme, composizione, pazienza. Differenziazione: i bambini più piccoli realizzano disegni semplici, gli studenti più grandi provano simmetrie complesse. Approfondimento: creare una mostra in classe, aggiungere citazioni stagionali.
- **Forme con ciottoli o figure di animali.** Metodo: gli studenti usano ciottoli di diverse dimensioni e colori per formare animali, paesaggi o motivi astratti. Tecnica: disporre le figure su una superficie piana, fissarle se lo si desidera (colla, vassoio). Sviluppo: capacità motorie fini, pensiero spaziale, rappresentazione simbolica. Idea: inventare storie per le figure, integrando le arti linguistiche.
- **Mini sculture o totem realizzati con rami e semi.** Metodo: combinare in modo creativo bastoncini, ghiande, pigne, gusci di noci e ramoscelli di salice con colla o spago. Tema: libero o guidato (ad es. "Il guardiano della foresta", "Creatura fatata"). Scopo: pensiero spaziale, narrazione, utilizzo di forme naturali per fini artistici. Variante: Totem di gruppo in cui ogni bambino contribuisce con un "livello" per creare un'opera collettiva.
- **Perché utilizzarlo?** L'arte ispirata alla natura è un'attività interdisciplinare che combina scienze naturali, arti visive, scrittura creativa e consapevolezza ambientale. È a misura di bambino, motivante e offre un'esperienza tangibile. È facilmente adattabile al ritmo e alle idee di ogni bambino ed è economica: la natura fornisce i materiali.

Materiali e strumenti necessari per la realizzazione

- Materiali naturali: foglie, rami, pietre, semi, ecc.
- Cartone, scatole, basi di legno
- Colla, nastro adesivo
- Forbici, spago
- Salviettine umidificate (per pulirsi le mani)
- Sacchetti/cartelline per la raccolta

Domande guida

In coppia/piccoli gruppi:

- Cosa ti ha incuriosito di questo materiale?
- Qual è stata la prima cosa che hai notato quando l'hai preso in mano?
- Quali domande ti sono venute in mente osservandolo più da vicino?
- In che modo lavorare insieme vi ha aiutato a scoprire qualcosa di nuovo?
- Quali dettagli sorprendenti hai trovato durante la creazione?

Con tutta la classe:

- Quali cose nuove abbiamo scoperto sulla natura mentre raccoglievamo i materiali?
- In che modo la curiosità ha influenzato le scelte che hai fatto nella tua opera d'arte?
- Come vi siete sentiti nel creare qualcosa utilizzando oggetti trovati all'aperto?
- In che modo questo lavoro è diverso da ciò che disegnereste normalmente su carta, e perché questo potrebbe stimolare nuove idee?

Consigli e trucchi per affrontare le sfide

- **Sfida:** tempo imprevedibile
Suggerimento: preparare in anticipo un kit di materiali naturali da tenere in classe. Fornire vassoi a tema (forme, colori) in modo che gli studenti possano comunque esplorare i materiali con curiosità, anche al chiuso.
- **Sfida:** sicurezza e comportamento responsabile all'aperto
Suggerimento: fornite istruzioni chiare sulle regole (non raccogliere piante vive, rispettare gli animali). Assegnate a ogni gruppo un “responsabile della sicurezza o del materiale” per monitorare una raccolta responsabile.
- **Sfida:** alcuni studenti raccolgono troppo pochi materiali o materiali troppo simili
Suggerimento: incoraggiateli a cercare texture, motivi e forme insolite. Chiedete loro di scegliere almeno un oggetto che susciti una domanda (“Da quale albero potrebbe provenire?”).
- **Sfida:** carenza di materiali o distribuzione non uniforme
Suggerimento: create un “cesto di materie prime” condiviso per tutti i gruppi. Fornite oggetti naturali extra raccolti in anticipo.
- **Sfida:** gli studenti fanno fatica a trasformare i materiali in idee
Suggerimento: mostrate immagini di esempio (mandala, animali fatti di ciottoli, creature di foglie). Usate domande stimolanti: “Cosa potrebbe diventare questa foglia? Un’ala? Una barca? Una montagna?”

Adattamento del livello di difficoltà

Gli insegnanti possono adattare l'attività a tre livelli a seconda della curiosità, della sicurezza e dell'esperienza degli studenti:

- **Principianti (6-7 anni):** gli studenti creano una composizione semplice utilizzando un solo tipo di materiale naturale (ad es. un collage di foglie). Esplorano il materiale con domande guidate che incoraggiano la curiosità, come notare la forma, la consistenza o il colore. La raccolta del materiale è supportata dall’insegnante e il tema è strutturato per aiutare gli studenti a iniziare a osservare la natura con interesse.
- **Studenti avanzati (8-9 anni):** gli studenti combinano diversi tipi di materiali naturali e creano una piccola scena. La curiosità viene stimolata attraverso l’esplorazione di gruppo, in cui gli studenti confrontano le loro osservazioni e discutono delle scoperte inaspettate. Una breve riflessione orale permette loro di condividere ciò che li ha sorpresi e quali nuovi dettagli hanno notato.
- **Esperti (9-10 anni):** gli studenti realizzano un progetto più complesso che esprima un'idea personale, un significato simbolico o un concetto astratto (ad esempio, rappresentando una stagione o uno stato d'animo). Pianificano il proprio lavoro in modo autonomo, guidati da una ricerca motivata dalla curiosità, ponendosi domande più approfondite sui materiali, sulle loro

qualità e su come questi possano comunicare un significato. L'esplorazione e l'indagine autonoma sono fondamentali a questo livello.

Domande di debriefing e riflessione

Queste domande di riflessione aiutano gli studenti a riconoscere, definire e discutere come la loro curiosità, il loro senso di meraviglia e la loro capacità di osservazione si siano sviluppati durante l'attività.

Condivisione individuale o in coppia:

- Cosa ti ha incuriosito durante la passeggiata nella natura? Cosa hai notato per primo?
- Quale materiale ha suscitato più domande nella tua mente? Perché?
- In che modo la tua curiosità ha influenzato l'opera d'arte che hai creato?
- Quali nuovi dettagli hai osservato oggi che non avevi mai notato prima in natura?
- Quando hai incontrato una difficoltà, in che modo la curiosità ti ha aiutato a trovare una soluzione?

Discussione con tutta la classe (guidata dall'insegnante):

- Cosa ti ha aiutato a rimanere aperto e curioso mentre lavoravi con i materiali naturali?
- In che modo l'osservazione dei piccoli dettagli (colore, consistenza, forma) ha stimolato la tua creatività? In che modo le idee dei tuoi compagni di classe ti hanno ispirato nuove domande o scoperte?
- Perché la curiosità è importante quando si esplora la natura o si crea arte?
- In che modo questo senso di meraviglia può aiutarti in altre materie (scienze, arte, narrazione)?

3.7.3 Esplorazione dei suoni

Breve descrizione e regole di svolgimento dell'attività didattica

Gli studenti siedono in un ambiente tranquillo con gli occhi chiusi e ascoltano vari suoni (ad esempio, il canto degli uccelli, la pioggia, il treno, le risate, il cane che abbaia, i sussurri, lo sbattere di una porta). Successivamente, esprimono quale suono hanno sentito e quali emozioni ha suscitato in loro, verbalmente o attraverso il disegno. C'è anche l'opportunità di fare associazioni creative e raccontare storie.

Competenze

Competenze primarie

- Curiosità, senso di meraviglia e apertura

Competenze complementari/secondarie

- Consapevolezza emotiva, regolazione e comunicazione

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-10 anni	tutta la classe che lavora in piccoli gruppi	40 minuti

Proposta di svolgimento passo dopo passo dell'attività didattica

1. **Preparazione** – Compiti dell'insegnante prima dell'attività: Creazione del materiale sonoro: l'insegnante seleziona in anticipo 6–10 suoni diversi. Questi possono includere suoni della natura: canto degli uccelli, vento, gocce di pioggia, onde; suoni della vita quotidiana: chiusura di una cerniera, chiusura di una porta, tintinnio di bicchieri, ronzio di un asciugacapelli; suoni musicali: suoni di strumenti (xilofono, tasti di pianoforte), brani musicali; Suoni autoprodotti: battito di mani, accartocciare la carta, passi, tintinnio di chiavi. Fornire gli strumenti: altoparlante o smartphone per riprodurre l'audio, carta, strumenti per disegnare o un foglio di lavoro per le riflessioni. Preparare lo spazio: gli studenti si siedono comodamente ai loro banchi o in cerchio sul pavimento. Ridurre al minimo i rumori esterni, se possibile, in modo che l'attenzione sia veramente concentrata sui suoni.
2. **Inizio dell'attività** – Entrare nell'atmosfera: l'insegnante spiega brevemente le regole: gli studenti chiudono gli occhi, non parlano e si limitano ad ascoltare. Può spiegare che non ci sono risposte "giuste" o "sbagliate" — l'obiettivo è osservare ciò che provano, quali immagini o ricordi vengono in mente quando sentono i suoni.
3. **Ascoltare i suoni** – Uno per uno, con attenzione consapevole: l'insegnante riproduce o produce dal vivo ogni suono (della durata di circa 10–20 secondi). Dopo ogni suono, c'è una breve pausa (1–2 minuti) in modo che gli studenti possano scrivere o disegnare: quale sensazione ha suscitato in loro il suono? Quale ricordo o storia gli ha richiamato alla mente? Quale immagine hanno visualizzato durante il suono? Il disegno è un'opzione consentita anche per coloro che trovano ancora difficile esprimersi per iscritto.

4. **Condivisione ed elaborazione** – Scambio di esperienze, riflessione: Discussione in piccoli gruppi (3–4 studenti per gruppo): Come hanno reagito allo stesso suono? Le loro emozioni erano simili o diverse? Quale suono è stato il più interessante per loro, e perché? Discussione con tutta la classe (moderata dall'insegnante): quali suoni hanno suscitato reazioni simili o diverse? Ci sono differenze evidenti tra ragazzi e ragazze, o in base all'età? Quali suoni erano facilmente riconoscibili e quali erano più misteriosi?
5. **Conclusione** – Sistematizzazione, sintesi emotiva: alla fine della sessione, l'insegnante raccoglie le risposte del gruppo: quale suono è stato: il più rilassante? il più allegro o divertente? il più spaventoso o sorprendente?

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

Una disposizione flessibile dei posti a sedere in classe è l'ideale per favorire il lavoro in coppia o in gruppo.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare competenza?

L'attività didattica "Esplorazione dei suoni" stimola principalmente la curiosità degli studenti invitandoli ad ascoltare una varietà di suoni con un senso di meraviglia e apertura. Con gli occhi chiusi, gli studenti diventano esploratori attenti, notando dettagli sottili, contrasti e qualità inaspettate sia nei suoni familiari che in quelli sconosciuti. Questo ascolto esplorativo li incoraggia a porre domande: "Cosa potrebbe essere?", "Perché suona in questo modo?", Cosa mi ricorda? e accende un desiderio intrinseco di comprendere il mondo attraverso la scoperta uditiva. Il processo immersivo dell'ascolto, seguito da espressioni creative come il disegno, la narrazione o le libere associazioni, approfondisce ulteriormente la loro curiosità incoraggiandoli a tradurre le impressioni sensoriali in idee fantasiose. La condivisione in gruppo offre agli studenti l'opportunità di confrontare diverse interpretazioni, imparare dalle reciproche prospettive e rimanere aperti a punti di vista sorprendenti. Nel complesso, l'attività coltiva una mentalità di curiosità, meraviglia e apertura sensoriale verso il mondo dei suoni.

Quali risultati vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze di base (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato di questa attività, gli studenti saranno in grado di esplorare i suoni con curiosità, ascoltare con attenzione concentrata e descrivere ciò che notano utilizzando un pensiero creativo e aperto.

- Capiranno come la curiosità li aiuti a porre domande su ciò che sentono, a notare sottili differenze e a formulare interpretazioni personali.
- Saranno in grado di esprimere le loro impressioni sensoriali attraverso disegni, parole o associazioni creative e di riflettere su come i suoni evocano idee, immagini o domande.
- Attraverso la riflessione condivisa, si eserciteranno ad aprirsi alle prospettive degli altri e a mantenere viva la curiosità verso le diverse interpretazioni.

Uso suggerito ed esempi pratici relativi alla materia

Come attività di riscaldamento: ideale all'inizio di una lezione di musica o teatro per sintonizzare gli studenti sull'ascolto, l'attenzione interiore e la consapevolezza emotiva. Funziona anche come un "punto di ingresso emotivo", aiutando i bambini a rallentare e a passare a un ritmo di apprendimento diverso.

Come attività di defaticamento o di rilassamento: utilizzata dopo attività più attive, rumorose o strutturate (ad esempio, dopo l'educazione fisica o una lezione di matematica), favorisce una transizione tranquilla e rilassata e promuove l'autocontrollo. Può anche essere utilizzata nei programmi doposcuola o prima di andare a dormire come una sorta di "meditazione sonora".

Esempi di suoni e loro possibili metodi di elaborazione

- Suoni naturali: canto degli uccelli, fruscio delle foglie, gorgoglio di un ruscello, rumore delle gocce di pioggia. Domande di riflessione: “Che sensazione ti ha suscitato?”; “Quale luogo hai immaginato?”; “Sei mai stato in un posto simile?”; “Quali colori ti vengono in mente quando senti questo suono?”
- Suoni artificiali di tutti i giorni: aspirapolvere, rumore dell'ascensore, traffico, bollitore che fischia, macchina da scrivere. Riflessione: “Era fastidioso o rilassante?”; “A che momento della giornata o a quale attività ti ha fatto pensare?”; “Ti piace questo suono nella vita reale?”
- Brani musicali, melodie evocative: musica lenta al pianoforte, frasi allegre al flauto, assolo di batteria, suoni morbidi degli archi. Elaborazione creativa: “Che tipo di storia hai immaginato?”; “Chi potrebbe essere il protagonista?”; “Quali colori caratterizzerebbero la tua storia?”
- Suoni astratti o misteriosi: audio al contrario, campanelli di vetro, rumore elettrico, rombo. Domande: “Cosa potrebbe essere?”; “Potresti inventare una storia o un nuovo mondo in cui si sente questo suono?”
- Possibilità di estensione ludica: “Disegno abbinato al suono”: i bambini provano a disegnare l'oggetto che ha prodotto il suono, poi confrontano le loro interpretazioni con quelle degli altri. "Scala delle emozioni": dopo ogni suono, gli studenti applicano un adesivo su un poster condiviso per rappresentare l'emozione che hanno provato (ad esempio, gioia, calma, paura, curiosità). "Posso riprodurre quel suono!": gli studenti provano a imitare o ricreare il suono dato utilizzando i propri strumenti, strumenti musicali o oggetti di uso quotidiano.

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

- Altoparlante o smartphone/registratore vocale
- Clip audio preregistrate (o suoni dal vivo)
- Carta
- Matite colorate (per i disegni delle emozioni)
- Carte illustrate sulle emozioni (per supportare l'espressione verbale)

Domande guida

Per le discussioni in coppia o in piccoli gruppi:

- Quale suono ti è piaciuto di più? Perché?
- C'era un suono che ti ha spaventato o ti ha fatto sentire tranquillo?
- Quale immagine ti è venuta in mente mentre ascoltavi il suono?

Per la discussione con tutta la classe:

- Quali differenze hai notato nel modo in cui le persone hanno percepito lo stesso suono?
- Cosa hai imparato sul legame tra suoni ed emozioni?
- Perché pensi che sia utile prestare attenzione ai suoni nella vita di tutti i giorni?

Suggerimenti e trucchi per affrontare le sfide

- **Sfida:** difficoltà nell'esprimere verbalmente emozioni o impressioni
Suggerimento: usa le carte delle emozioni, dei suoni e dei colori come supporto. Offri spunti metaforici: “Se questo suono fosse una consistenza/un colore/un tempo atmosferico, quale sarebbe?”
- **Sfida:** difficoltà a concentrarsi in silenzio
Suggerimento: Inizia con micro-suoni (1–2 secondi), poi aumenta gradualmente il tempo di ascolto. Usa semplici routine di respirazione o di radicamento (ad es., “accendere le orecchie per ascoltare”)
- **Sfida:** sensibilità ai suoni o senso di sopraffazione
Suggerimento: vagliare preventivamente i suoni potenzialmente scatenanti; chiedere il feedback degli studenti. Trucco: consentire “opzioni di uscita” (angolo di ascolto, partecipazione più breve).
- **Sfida:** sentirsi in imbarazzo durante la condivisione
Suggerimento: Offri diverse modalità di espressione (disegno, gesti, movimento). Trucco: Incoraggia la condivisione in coppia prima della discussione con tutta la classe.
- **Sfida:** Alcuni bambini si limitano a identificare il suono, senza esplorarlo
Suggerimento: ponete domande che stimolino la curiosità (“Cosa ti ha sorpreso? Cosa ti sei chiesto?”). Nascondete l'identità di alcuni suoni per stimolare un'esplorazione più approfondita.
- **Sfida:** Pensiero superficiale (solo letterale)
Suggerimento: Modella associazioni più profonde (“Questo suono mi fa immaginare una foresta nascosta...”). Invita i bambini a costruire micro-storie basate su un singolo suono.

Adattamento del livello di difficoltà

Gli insegnanti possono adattare l'attività a tre livelli di difficoltà in base alla curiosità, alla preparazione e alla capacità degli studenti di esplorare i suoni in modi sempre più complessi:

- **Principianti (6-7 anni):** gli studenti ascoltano un numero limitato di suoni familiari (ad es. 2-3). L'attenzione è rivolta a risvegliare la curiosità notando semplici differenze — forte vs. debole, acuto vs. grave, morbido vs. ruvido — e collegando questi suoni a impressioni o immagini di base. Supporti visivi come carte delle emozioni o dei suoni possono aiutare l'esplorazione. L'obiettivo è suscitare un iniziale stupore e un ascolto attento.
- **Studenti avanzati (8-9 anni):** gli studenti esplorano una più ampia varietà di suoni (ad es. 5-6), compresi quelli non familiari o astratti. Riflettono su ciò che i suoni hanno fatto loro immaginare o su ciò che hanno suscitato in loro, esprimendo le loro idee attraverso disegni o brevi descrizioni verbali. La curiosità diventa più attiva man mano che gli studenti formano associazioni personali, identificano elementi sorprendenti e descrivono ciò che ha catturato la loro attenzione.
- **Esperti (9-10 anni):** gli studenti analizzano numerosi suoni (8 o più) e si impegnano in un'interpretazione più profonda, guidata dalla curiosità. Possono creare brevi racconti, paesaggi sonori fantasiosi o discussioni di gruppo basate su ciò che hanno ascoltato. A questo livello, gli studenti confrontano le interpretazioni, esaminano come lo stesso suono possa evocare idee diverse e articolano le immagini interiori suscitate dall'ascolto. L'obiettivo è coltivare una curiosità duratura, l'apertura mentale e l'indagine creativa nel mondo uditivo.

Domande per il debriefing e la riflessione

Sulla curiosità e lo stupore:

- Quale suono ti ha incuriosito di più e perché?
- Quale nuova domanda ti è venuta in mente mentre ascoltavi?
- Quale suono ti ha sorpreso di più?
- *Sull'ascolto attento:*
- Cosa ti ha aiutato a notare i piccoli dettagli nei suoni?
- In che modo chiudere gli occhi ha cambiato il modo in cui hai vissuto il suono?

Sull'interpretazione immaginativa:

- Quale immagine o storia ti è venuta in mente?
- Come sono cambiate le tue idee dopo aver ascoltato le interpretazioni degli altri?

Sull'apertura verso altre prospettive:

- Qualcuno ha immaginato lo stesso suono in modo molto diverso? Cosa ti ha insegnato questo?
- In che modo le diverse interpretazioni possono aiutarci a rimanere aperti e curiosi?

Sul trasferimento delle competenze:

- In che modo la curiosità verso i suoni potrebbe aiutarti nella musica, nella narrazione o nella scienza?
- In quali momenti della vita quotidiana potresti aver bisogno di fermarti e ascoltare davvero?

3.7.4 Io l'ho fatto, chi altro?

Breve descrizione e regole di svolgimento dell'attività didattica

Questa attività didattica amplia il tradizionale formato "Io ho, chi ha?" trasformandolo in un compito di ragionamento creativo e di costruzione di associazioni. Invece di limitarsi ad abbinare le carte in sequenza, gli studenti esplorano molteplici connessioni possibili, inventano nuovi collegamenti tra i concetti e creano le proprie carte e catene. L'attività enfatizza *il pensiero flessibile, la curiosità, l'originalità e la connessione delle idee*, rafforzando al contempo la comunicazione e la collaborazione.

Competenze chiave

Competenze primarie

- Creatività

Competenze complementari/secondarie

- Risoluzione dei problemi
- Curiosità, senso di meraviglia e apertura mentale

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-10 anni	Tutta la classe lavora in coppie o piccoli gruppi	45-60 minuti

Proposta di svolgimento passo dopo passo dell'attività didattica

1. **Riscaldamento:** Introduzione alla creazione di collegamenti creativi. L'insegnante mostra alcune carte di esempio (parole, immagini, numeri, oggetti). Gli studenti riflettono insieme sui diversi modi in cui due carte potrebbero essere collegate, su come un concetto possa portare a un altro in modi inaspettati.
2. **Fase di esplorazione:** alla scoperta di connessioni multiple. Gli studenti esaminano le loro carte individualmente o in coppia. Cercano: collegamenti insoliti o fantasiosi, associazioni personali, schemi che altri potrebbero non notare. L'insegnante stimola la curiosità: "Quante connessioni diverse riuscite a trovare?"; "In che modo sorprendente queste due carte potrebbero stare insieme?"
3. **Attività guidata:** concatenamento creativo. Invece della tradizionale catena lineare, gli studenti creano catene ramificate: ogni carta "Io ho..." deve collegarsi ad almeno due possibilità di "Chi ha...?". Gli studenti spiegano il ragionamento creativo alla base di ogni scelta. Questo espande la struttura originale in un processo di pensiero di ordine superiore.
4. **Attività principale:** Catena creativa con tutta la classe. Gli studenti siedono in cerchio. La catena inizia con uno studente che legge la propria carta "Ho..." e sceglie un collegamento creativo "Chi ha...?". Sono accettate più risposte se giustificate. L'insegnante stimola: "Convinceteci! Perché la tua carta si collega?" "Chi ha un collegamento diverso ma comunque valido?" Questo rende l'attività un compito di creatività collaborativa, non una gara.

5. **Biglietti creati dagli studenti:** gli studenti creano i propri biglietti utilizzando il vocabolario dell'unità, immagini, simboli matematici, categorie scientifiche. Progettano collegamenti divertenti, astratti, simbolici o fantasiosi.
6. **Riflessione con tutta la classe:** gli studenti condividono quale collegamento hanno trovato più sorprendente, divertente o significativo.

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

L'attività può essere svolta sia all'interno che all'esterno. Si consiglia una disposizione flessibile dell'aula, che consenta agli studenti di muoversi liberamente, collaborare in coppia o in piccoli gruppi e disporre i materiali in modo da favorire l'esplorazione e la creatività. All'interno, i banchi possono essere raggruppati o spostati per creare un'area di lavoro aperta; all'esterno, gli studenti possono riunirsi attorno a uno spazio centrale o spostarsi tra le diverse postazioni. La disposizione dovrebbe favorire la visibilità dei materiali, transizioni fluide tra le fasi dell'attività e un ambiente sicuro e spazioso per l'interazione creativa.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare competenza?

Questa attività promuove la creatività incoraggiando gli studenti a generare molteplici idee, esplorare associazioni diverse e giustificare collegamenti fantasiosi. Essi esercitano il pensiero divergente (molte possibilità), il pensiero flessibile (passaggio da un'idea all'altra), l'originalità (collegamenti inaspettati) e la comunicazione creativa (spiegazione del proprio ragionamento). Valorizzando non una risposta corretta, ma molte risposte possibili, l'attività rafforza la fiducia nell'espressione creativa.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato di questa attività, gli studenti saranno in grado di generare associazioni originali, esplorare molteplici connessioni creative tra i concetti e spiegare il proprio pensiero in modo flessibile e fantasioso.

- Capiranno che la creatività implica la creazione di collegamenti inaspettati e il rimanere aperti a diverse interpretazioni.
- Saranno in grado di comunicare chiaramente le loro idee e di valorizzare i contributi creativi degli altri.

Suggerimenti per l'utilizzo ed esempi pratici

Questa attività didattica può essere integrata in modo significativo in diverse materie adattando i set di carte e i tipi di collegamenti creativi che gli studenti sono incoraggiati a realizzare.

Lingua e letteratura / Inglese

- Sviluppo del vocabolario (sostantivi, aggettivi, verbi, categorie)
- Costruzione di storie: le carte diventano elementi narrativi, personaggi, ambientazioni
- Esplorazione di sinonimi, contrari e associazioni di rime
- Dialogo creativo: "Io ho... una foresta. Chi ha... qualcosa che potrebbe apparire nella mia storia?"

Matematica

- Sequenze numeriche: “Io ho 12. Chi ha... qualcosa divisibile per 3?”
- Associazioni di forme e geometria
- Frazioni, schemi o vocabolario relativo alle misure
- Ragionamento logico: carte collegate tramite regole o caratteristiche
- Scienze
- Classificazione degli animali, habitat, catene alimentari
- Tipi di tempo atmosferico, materiali, stati della materia
- Fonti di energia o concetti ambientali
- Analogie creative (ad es., “Chi possiede qualcosa in grado di produrre luce?”)

Studi ambientali / Scienze sociali

- Categorie relative ai ruoli nella comunità, ai sentimenti, all’equità, alla responsabilità
- Collegamenti etici: “Io possiedo gentilezza. Chi si trova in una situazione in cui è necessaria la gentilezza?”
- Esplorazione dei valori e delle relazioni

Arti

- Collegamenti simbolici tra immagini ed emozioni
- Usare le carte come ispirazione per disegni, collage o illustrazioni di storie
- Esplorare le associazioni cromatiche e i collegamenti sensoriali
- Transizioni creative: “Chi ha una carta che si abbina all’atmosfera della mia carta?”

Materiali e strumenti necessari per la realizzazione

- Schede “Io ce l’ho, chi ce l’ha?” (parole, immagini, numeri, categorie)
- Carte bianche per le aggiunte degli studenti
- Pennarelli / penne
- Tavolo o spazio di lavoro di gruppo
- Opzionale: set di carte tematiche (animali, aggettivi, concetti scientifici)

Domande guida

A coppie / piccoli gruppi:

- Cosa ti ha spinto a collegare queste due carte?
- Riuscite a trovare un secondo o un terzo possibile collegamento?
- Qual è il collegamento più insolito che hai scoperto?

Tutta la classe:

- Qualcuno ha trovato un collegamento diverso da quello che ti aspettavi?
- Come è cambiata la tua idea dopo aver ascoltato gli altri?

Suggerimenti e trucchi per affrontare le sfide

- **Sfida:** gli studenti stabiliscono un solo collegamento, ovvio.
Suggerimento: chiedete tre associazioni diverse. Date spunti come “Pensate a un collegamento con una storia... a un collegamento con una forma... a un collegamento con un suono...”
- **Sfida:** Alcuni studenti esitano a parlare.
Suggerimento: Consenti la condivisione in coppia prima di passare alla condivisione con tutta la classe. Trucco: Fornisci frasi di partenza (“Ho scelto questo perché...”).
- **Sfida:** gli studenti lo trattano come un gioco di velocità.
Suggerimento: elimina gli elementi competitivi; sottolinea i punti di creatività. Premia il “collegamento più originale” di ogni round.
- **Sfida:** stanchezza creativa o risposte ripetitive.
Suggerimento: Proponete spunti per le categorie (colore, emozione, habitat). Lasciate che gli studenti inventino una carta completamente nuova per rinfrescare la catena.

Adattamento del livello di difficoltà

Gli insegnanti possono adattare l'attività a tre livelli di difficoltà in base alla curiosità, alla preparazione e alle capacità degli studenti:

- **Studenti principianti (6-7 anni):** carte con immagini semplici o nomi. Un collegamento obbligatorio + breve spiegazione. L'insegnante fornisce spunti graduali.
- **Studenti avanzati (8-9 anni):** parole astratte o con più significati. Almeno due collegamenti creativi diversi per ogni carta. Gli studenti creano le proprie carte.
- **Esperti (9-10 anni):** Categorie complesse (ad es. empatia, equità, energia). Gli studenti generano reti di collegamenti complete, non catene lineari. Gli studenti giustificano e confrontano le interpretazioni.

Domande di debriefing e riflessione

Creatività

- Quale connessione hai inventato di cui ti sei sentito più orgoglioso?
- L'idea di qualcun altro ha ispirato la tua idea successiva? In che modo?

Flessibilità

- Hai cambiato idea in qualche momento? Perché?
- Come ti sei adattato quando qualcuno ha proposto una nuova idea?

Curiosità e apertura

- Quale carta ti ha incuriosito di più?
- Quali nuove domande o idee ti sono venute in mente oggi?

3.7.5 Mix and Match (Mash-up)

Breve descrizione e regole di svolgimento dell'attività didattica

Mix and Match è un'attività didattica creativa in cui gli studenti combinano due concetti non correlati – animali, oggetti, luoghi, personaggi, materiali o idee astratte – per inventare qualcosa di completamente nuovo. L'attività stimola il pensiero divergente, l'immaginazione flessibile, la sperimentazione giocosa e la spiegazione creativa. Anziché limitarsi ad abbinare semplicemente delle parole, gli studenti esplorano *perché* e *come* due idee possano integrarsi, quale forma potrebbe assumere il nuovo mix e quale scopo o significato potrebbe avere. L'obiettivo non è una "creatura buffa", ma un processo di ragionamento guidato dalla creatività: inventare, giustificare, confrontare, perfezionare.

Focus sulle competenze

Competenze primarie

- Creatività

Competenze complementari/secondarie

- Risoluzione dei problemi
- Curiosità, senso di meraviglia e apertura mentale

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-10 anni	Tutta la classe lavora in coppie o piccoli gruppi	45-60 minuti

Proposta di implementazione passo dopo passo dell'attività didattica

1. **Riscaldamento:** stimolare il flusso di idee. L'insegnante mostra due semplici cartoncini (ad es. elefante + elicottero) e propone un mash-up fantasioso: come potrebbe essere? Cosa potrebbe fare? Quale problema potrebbe risolvere? Gli studenti condividono rapidamente le loro idee in coppia.
2. **Fase di esplorazione:** individuare le possibilità. A coppie, iniziare a studiare una serie di carte e fare brainstorming: quali connessioni sorprendenti possiamo trovare? Quante idee diverse possiamo generare con lo stesso foglio? Cosa succederebbe se cambiassimo una parola? Cosa succederebbe se sostituissimo una parola? Cosa succederebbe se il mash-up visse nell'oceano / nello spazio / nella foresta / in città? L'insegnante incoraggia la curiosità e la flessibilità.
3. L'insegnante stimola la curiosità e la flessibilità.
4. **Attività guidata:** Creare e descrivere i mash-up. Ogni coppia seleziona a caso due carte (esseri viventi, luoghi, oggetti, emozioni, invenzioni, ecc.) e sviluppa un mash-up creativo: devono: descriverne l'aspetto; spiegarne le capacità o lo scopo; decidere dove vive; identificare la sfida che deve affrontare; inventare come risolve la sfida. Gli studenti disegnano o scrivono brevi appunti.

5. **Attività principale:** Costruire la Galleria dei Mash-Up. Ogni coppia crea una rappresentazione visiva (disegno, collage, schizzo con didascalie). Poi l'intera classe partecipa a una visita alla galleria. Ad ogni postazione, gli studenti: indovino le funzioni del mash-up; fanno domande; aggiungono suggerimenti del tipo "E se...?", apprezzano le idee originali. I creatori spiegano poi il loro progetto e il processo di pensiero.
6. **Estensione creativa:** le coppie possono: creare un retroscena; scrivere una breve scena a fumetti; recitare come si muove o comunica il loro mash-up.
7. **Riflessione conclusiva con tutta la classe:** gli studenti condividono ciò che li ha sorpresi, quale idea li ha ispirati e come si è sviluppata la loro creatività.

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

L'attività può essere svolta all'interno o all'esterno. Una disposizione flessibile favorisce l'esplorazione creativa: banchi raggruppati per la collaborazione in coppia o in gruppo; libero movimento tra le postazioni; accesso visibile al materiale per disegnare e alle carte; all'esterno: utilizzare tavoli da picnic o spazi a terra con spazio sufficiente per creare e presentare. Lo spazio dovrebbe incoraggiare l'interazione, la curiosità e l'espressione creativa in sicurezza.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare competenza?

Questa attività sviluppa la creatività consentendo agli studenti di: generare molte idee diverse da pochi input (pensiero divergente); vedere oltre l'ovvio ed esplorare possibilità inaspettate; fondere concetti non correlati in nuove combinazioni significative; giustificare le proprie scelte attraverso la narrazione o la spiegazione; rimanere aperti alle interpretazioni degli altri e co-creare; rafforzare la risoluzione dei problemi attraverso sfide creative. Il formato ludico riduce la paura di sbagliare, incoraggia l'assunzione di rischi e sviluppa la resilienza attraverso l'iterazione ("Prova di nuovo: rendilo più strano, più intelligente, più chiaro, più divertente!").

Cosa vogliamo ottenere in termini di sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato di questa attività, gli studenti saranno in grado di generare idee originali di mash-up, esplorare molteplici connessioni creative tra concetti non correlati ed esprimere il proprio pensiero attraverso spiegazioni e disegni fantasiosi.

- Capiranno che la creatività nasce dalla curiosità, dal pensiero flessibile e dal valore attribuito a diversi punti di vista.
- Saranno in grado di giustificare le decisioni creative, ripensare le idee sulla base del feedback e collaborare per migliorare il loro mash-up.

Uso suggerito ed esempi pratici relativi alla materia

Lingua e letteratura

- Creare un personaggio mash-up per una storia
- Scrivere una striscia a fumetti o un racconto breve sulla creatura
- Combina un'emozione + un tipo di tempo atmosferico per ispirare la poesia

Matematica

- Mescolare le forme per crearne una nuova
- Crea "creature a motivi" usando strutture ripetitive
- Combina i numeri con gli oggetti (ad es. triangolo + albero) per ispirare un significato simbolico

Scienze

- Combina un animale + un ecosistema → esplora gli adattamenti
- Combina una macchina + un elemento naturale per risolvere un problema reale
- Inventare una creatura in grado di sopravvivere a condizioni climatiche estreme

Studi sociali

- Mescola due culture → esplora cibo, feste, case, abbigliamento
- Mescolare periodi storici (ad es., "astronauta vichingo")
- Rifletti sulla diversità e sul valore delle diverse idee

Arte

- Creare illustrazioni, collage o sculture che fondono diversi elementi
- Scopri texture, colori e materiali attraverso progetti ibridi

Materiali e strumenti necessari per la realizzazione

- Schede con parole, schede con immagini o schede con categorie
- Fogli di carta bianchi / fogli da disegno
- Matite colorate, pennarelli, pastelli
- Opzionale: materiali riciclati per creazioni 3D
- Forbici, colla, materiale per il bricolage

Domande guida

A coppie / piccoli gruppi:

- Qual è stata la prima idea che ti è venuta in mente? Perché?
- Riuscite a immaginare una seconda o una terza versione di questo mash-up?
- In che modo questa creatura/questo oggetto risolverebbe un problema?
- Quale parte della tua idea è cambiata mentre ci lavoravi?

Tutta la classe:

- Cosa ti ha sorpreso dei mash-up dei tuoi compagni di classe?
- L'idea di qualcuno vi ha aiutato a sviluppare ulteriormente la vostra?
- Cosa ti ha incuriosito del progetto di un altro gruppo?

Suggerimenti e trucchi per affrontare le sfide

- **Sfida:** gli studenti creano solo combinazioni letterali o semplici.
- **Suggerimento:** chiedi: “Rendilo più strano!” o “Aggiungi un’abilità speciale!” Fornisci spunti (ad es. emozione + oggetto, tempo atmosferico + animale).
- **Sfida:** gli studenti fanno fatica a visualizzare il mash-up.
- **Suggerimento:** usa sagome, forme o immagini da abbinare come supporto. Lascia che lo modellino con materiali riciclati.
- **Sfida:** Alcuni studenti esitano a condividere le idee.
- **Suggerimento:** Consentite prima la condivisione in coppia. Fornite frasi di partenza: “Il nostro mash-up può... Perché...”
- **Sfida:** I gruppi si bloccano dopo una sola idea.
- **Suggerimento:** incoraggiate la “regola delle 3 versioni”, generate tre diverse interpretazioni. Trucco: aggiungete dei vincoli: viaggio nel tempo, sott’acqua, modalità robot, ecc.
- **Sfida:** la creatività cala a causa del perfezionismo.
- **Suggerimento:** celebrate le idee “strane”, “divertenti” o “impossibili”. Date più importanza al processo che al prodotto.

Adattamento del livello di difficoltà

Gli insegnanti possono adattare l’attività a tre livelli di difficoltà in base alla curiosità, alla preparazione e alle capacità degli studenti:

- **Allievi principianti (6-7 anni):**
 - Utilizzate carte illustrate chiare e semplici (animali, cibi, giocattoli).
 - Fornite dei modelli: *Questo è un ____ + ____ = ____ . Può...*
 - Concentrarsi sul disegno e su descrizioni di 1-2 frasi.
- **Studenti avanzati (8-9 anni):**
 - Consentite combinazioni astratte o insolite
 - Richiedi 2-3 spiegazioni creative
 - Lascia che gli studenti scrivano un racconto breve o un fumetto
 - Incoraggiare le capacità di presentazione
- **Studente esperto (9-10 anni):**
 - Gli studenti scelgono i temi (ad es. problemi ambientali, aiutare una comunità)
 - Il mash-up deve avere uno scopo
 - Gli studenti progettano libri illustrati, poster o mini-spettacoli
 - Includere una riflessione sui collegamenti sociali o ecologici

Domande di debriefing e riflessione

Creatività

- Cosa ha reso originale il tuo mash-up?
- Quale idea è cambiata di più durante il processo?
- Quali rischi creativi hai corso?

Flessibilità

- Come si è evoluta la tua idea quando il tuo partner ha suggerito qualcosa di nuovo?
- Hai cambiato direzione in qualche momento? Perché?

Curiosità e apertura

- Quale dettaglio ti ha incuriosito di più del progetto di un altro gruppo?
- Quali nuove domande ti sono venute in mente?

3.8 EMPATIA

3.8.1 Cerchio delle storie di empatia

Breve descrizione e regole di svolgimento dell'attività didattica

I bambini si siedono in cerchio e condividono storie reali o immaginarie relative a momenti in cui hanno provato determinate emozioni, mentre il resto del gruppo si esercita ad ascoltare e a rispondere con empatia.

Focus sulle competenze

Competenze principali

- Empatia

Competenze complementari/secondarie

- Consapevolezza, regolazione e comunicazione delle emozioni
- Curiosità, senso di meraviglia e apertura
- Valorizzazione delle persone e della natura

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-10 anni	8-20	30-40 minuti

Proposta di implementazione passo dopo passo dell'attività didattica

Questa attività è pensata per aiutare i bambini a esplorare le emozioni attraverso la narrazione e a mettere in pratica l'empatia ascoltando e rispondendo con attenzione.

1. **Preparazione da parte dell'insegnante:** L'insegnante sceglie un'emozione centrale su cui concentrarsi durante la sessione — per esempio: paura, gioia, tristezza, rabbia o orgoglio. Questa emozione guiderà le storie condivise e le risposte messe in pratica. L'insegnante introduce la sessione dicendo qualcosa del tipo:

“Oggi ci concentreremo su un'emozione e racconteremo storie vere su quando ci siamo sentiti così. Dopo ogni storia, ci eserciteremo ad ascoltare con attenzione e a dimostrare che ci capiamo e ci sosteniamo a vicenda”.

2. **Creare l'atmosfera:** Per creare un'atmosfera sicura e rispettosa, l'insegnante ricorda alla classe alcune regole fondamentali:
 - Parla una persona alla volta.
 - Ascoltiamo con la massima attenzione.
 - Non si prendono in giro né si giudicano gli altri.
 - Va bene passare il turno se qualcuno non vuole condividere.

3. **Condivisione delle storie (a turno):** un bambino si offre volontario (o viene gentilmente invitato) a raccontare una breve storia vera su un momento in cui ha provato l'emozione scelta. Ad esempio: "Mi sono sentito spaventato quando mi sono perso per un attimo al supermercato e non riuscivo a trovare mio padre". L'insegnante o un altro bambino possono aiutare ponendo domande delicate: "Cosa è successo dopo?" "In quale parte del corpo hai sentito quell'emozione?" "Come hai reagito?"

4. **Esercitarsi con le risposte empatiche (attività di gruppo)**

Dopo la storia, il gruppo si esercita nelle reazioni empatiche rispondendo con:

- Una domanda premurosa, come: "Come ti ha fatto sentire?"
- Un commento di sostegno, come: "Deve essere stato davvero difficile. Anch'io mi sarei sentito spaventato."
- Un collegamento personale, ad esempio: "Mi è successa una cosa simile quando..."

Se necessario, l'insegnante mostra come si fanno questi tipi di risposte e incoraggia gli altri a provare.

5. **Interventi a rotazione:** l'attività prosegue con altri 2-4 bambini, a seconda del tempo a disposizione e delle dimensioni del gruppo. Ogni bambino condivide una storia e il gruppo risponde in modo empatico. Se alcuni bambini preferiscono non parlare, possono comunque partecipare alla parte dedicata alle risposte.
6. **Riflessione di gruppo e conclusione:** alla fine, la classe riflette insieme:
- "Come ti sei sentito a condividere qualcosa di personale?"
 - "Cosa ti ha aiutato a sentirti compreso?"
 - "Come possiamo usare questo tipo di ascolto in altri momenti della nostra giornata?"

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

In classe: i bambini si siedono in cerchio sul tappeto o su sedie disposte a distanza uguale l'una dall'altra per favorire un senso di uguaglianza e attenzione.

All'aperto: riunitevi sotto un albero o in un angolo tranquillo del giardino; sedetevi in cerchio su coperte o tappetini. Assicuratevi che l'ambiente sia calmo e privo di distrazioni per favorire un ascolto profondo.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare abilità?

Questa attività sviluppa l'empatia attraverso la condivisione di storie in un ambiente di ascolto rispettoso. I bambini, a turno, condividono brevi storie personali legate a uno spunto emotivo, mentre gli altri ascoltano attentamente e poi riflettono sui sentimenti coinvolti.

L'attività favorisce:

- L'ascolto profondo senza giudizi o interruzioni,
- Il riconoscimento delle esperienze emotive condivise,
- Risonanza emotiva e capacità di mettersi nei panni degli altri.

Il formato del cerchio enfatizza l'equità e il senso di appartenenza. Ogni voce conta e ogni emozione è ben accolta. Questo crea fiducia nel gruppo e alimenta la capacità di immaginare le esperienze interiori degli altri.

Cosa vogliamo ottenere in termini di sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato di questa attività, gli studenti:

- avranno sviluppato un vocabolario emotivo
- essere in grado di ascoltare attivamente e comprendere i propri compagni di classe
- avranno una maggiore empatia collegando le esperienze personali con i sentimenti degli altri
- essere in grado di esprimere le proprie emozioni in un ambiente sicuro

Suggerimenti per l'utilizzo ed esempi pratici

Questa attività funziona meglio nei momenti tranquilli della giornata, come dopo la ricreazione o alla fine della mattinata, quando i bambini sono più disponibili alla riflessione. Può essere utilizzata settimanalmente per costruire un vocabolario emotivo e creare legami tra i compagni, oppure più occasionalmente per esplorare un tema (ad esempio, “sentirsi esclusi”, “celebrare gli altri”, “gestire la frustrazione”).

Ad esempio, un insegnante potrebbe iniziare dicendo:

"Oggi parliamo dei momenti in cui ci siamo sentiti davvero orgogliosi. Chi ha una storia da condividere?"

Un bambino potrebbe dire: *“Mi sono sentito orgoglioso quando ho aiutato mio fratello ad allacciarsi le scarpe”.*

Un altro potrebbe aggiungere: *“Mi sono sentito orgoglioso quando ho letto ad alta voce anche se ero nervoso”.*

Questo invita all'empatia e al riconoscimento del coraggio quotidiano.

Col passare del tempo, gli studenti iniziano ad ascoltare con maggiore attenzione, a porre domande ponderate (“Come ti ha fatto sentire?”) e a mettere in relazione le proprie esperienze con quelle degli altri. L'attività crea una cultura emotiva sicura in cui i bambini imparano che le emozioni sono condivise e che l'ascolto è un modo potente per dimostrare attenzione.

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

- Carte delle emozioni per selezionare l'emozione su cui concentrarsi
- Oggetto di conversazione facoltativo (come una palla morbida) da passare in giro

Domande guida

- Come ti sei sentito a raccontare la tua storia?
- Come ti sei sentito ad ascoltare la storia di qualcun altro?
- Cosa significa ascoltare davvero con empatia?
- Come possiamo dimostrare ai nostri amici che ci teniamo a loro?

Consigli e trucchi per affrontare le sfide

- **Sfida:** alcuni bambini potrebbero sentirsi timidi o a disagio nel condividere storie personali, specialmente se non sono abituati a parlare delle proprie emozioni.
Suggerimento: per incoraggiare la partecipazione, l'insegnante dovrebbe dare l'esempio raccontando prima una storia semplice e sincera di propria esperienza, mostrando vulnerabilità, usando un linguaggio chiaro per descrivere i sentimenti e ammettendo anche l'incertezza o la paura. Questo crea l'atmosfera giusta e dimostra che è sicuro aprirsi.
- **Sfida:** altri bambini potrebbero reagire in modo impulsivo o sprezzante, soprattutto se non hanno ancora sviluppato una buona capacità di ascolto.
Suggerimento: ecco perché è importante stabilire fin dall'inizio delle regole di gruppo chiare: tutte le storie sono valide, non ci sono emozioni giuste o sbagliate e tutti meritano di essere ascoltati con attenzione e cura. L'insegnante può ricordare ai bambini in cosa consiste l'ascolto attivo (guardare chi parla, non interrompere, reagire con gentilezza) e intervenire con delicatezza quando necessario per correggere comportamenti inappropriati.
- **Sfida:** in alcuni casi, i bambini potrebbero non sapere come rispondere con empatia.
Suggerimento: l'insegnante può proporre frasi di inizio come:
 - "Sembra davvero..."
 - "Posso immaginare di sentirmi..."
 - "Grazie per averlo condiviso..."

Questo supporto aiuta i bambini a sviluppare un vocabolario emotivo e modi rispettosi di relazionarsi con gli altri. Infine, offrire opzioni di rinuncia (come "oggi puoi limitarti ad ascoltare") garantisce che i bambini si sentano in controllo di quanto condividono, pur continuando a trarre beneficio dall'ascolto degli altri.

Adattamento del livello di difficoltà

Gli insegnanti possono adattare l'attività a tre livelli di difficoltà in base alle capacità e alle esigenze di apprendimento degli studenti:

- **Allievi principianti (6-7 anni):** l'insegnante può invitare gli studenti a disegnare l'emozione invece di limitarsi a raccontare una storia.
- **Allievi avanzati (8-9 anni):** gli studenti possono descrivere non solo come si sono sentiti, ma anche cosa ha fatto qualcun altro per aiutarli.
- **Esperti (9-10 anni):** è possibile introdurre lo scambio di storie in coppia prima di condividerle con l'intero gruppo.

Domande di debriefing e riflessione

- Cosa ti ha aiutato a sentirti al sicuro mentre condividevi la tua storia?
- Cosa hai notato nel tuo corpo mentre ascoltavi qualcun altro?
- Ti sei sentito in sintonia con l'esperienza di qualcun altro oggi?
- Come vi siete sentiti quando qualcuno ha dimostrato di capirvi?
- Cosa rende una persona un buon ascoltatore secondo te?

3.8.2 Percorso di gioco di ruolo sull'empatia (all'aperto)

Breve descrizione e regole per lo svolgimento dell'attività didattica

In un percorso di gioco di ruolo all'aperto, i bambini incontrano diverse postazioni in cui si presentano situazioni in cui qualcuno ha bisogno di empatia. A turno, interpretano il ruolo di chi offre aiuto, imparando a riconoscere le emozioni e a dare sostegno.

Focus sulle competenze

Competenze principali

- Empatia

Competenze complementari/secondarie

- Consapevolezza emotiva, regolazione e comunicazione
- Curiosità, senso di meraviglia e apertura

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-10 anni	10-25	40 minuti

Proposta di svolgimento passo dopo passo dell'attività didattica

1. **Preparazione dell'attività:** L'insegnante allestisce 4 o 5 postazioni lungo un percorso sicuro (nel cortile, in giardino o in palestra). Ad ogni postazione c'è una scheda con uno scenario semplice e adatto all'età.

Ogni scheda include:

- una breve descrizione della situazione
- il nome del personaggio coinvolto
- un'emozione da identificare
- una domanda guida del tipo: "Cosa potresti dire o fare per aiutare?"

Se lo desideri, puoi mettere dei piccoli oggetti di scena (come una palla, uno zaino, una sedia) in ogni stazione per rendere la situazione più coinvolgente.

2. **Istruzioni da dare ai bambini:** L'insegnante introduce l'attività dicendo: "Oggi faremo un percorso di empatia. Lungo il percorso incontrerete personaggi che stanno attraversando un momento difficile. Il vostro compito è capire come si sentono e pensare a un modo per aiutarli".

"Ad ogni stazione, uno di voi interpreterà il personaggio. Gli altri osserveranno attentamente, cercheranno di indovinare come si sente il personaggio e diranno o faranno qualcosa per aiutarlo."

"Non c'è una sola risposta giusta. Stiamo esercitandoci a metterci nei panni degli altri e a essere amici premurosi e attenti".

3. Svolgimento dell'attività – cosa succede in ogni stazione

1. I bambini si dividono in piccoli gruppi (idealmente 3-5 per gruppo) e passano da una stazione all'altra.
2. Ad ogni stazione, un bambino assume il ruolo del **personaggio dello scenario**. Legge ad alta voce la scheda dello scenario (oppure la legge l'insegnante per i bambini più piccoli).
3. Il "personaggio" esprime l'emozione attraverso il linguaggio del corpo e l'espressione facciale, senza parlare.
4. Gli altri bambini osservano e, a turno, dicono:
 - quale emozione pensano che il personaggio stia provando
 - cosa farebbero o direbbero per offrire aiuto o sostegno

Esempio:

- Stazione 1 – “Luca è seduto da solo perché nessuno lo ha scelto per la propria squadra.”
 - Il bambino che interpreta Luca si siede e finge di sembrare triste.
 - Gli altri dicono cose del tipo:
 - “Penso che si senta escluso. Gli chiederei se vuole giocare con me.”
 - “Mi siederei accanto a lui e gli direi che è mio amico.”
 - Dopo che tutti hanno partecipato, il gruppo passa alla stazione successiva, interpretando a turno i diversi ruoli ad ogni tappa.
4. **Conclusione dell'attività:** alla fine del percorso, la classe si riunisce per una breve riflessione. L'insegnante guida la conversazione con domande del tipo:
- “Quali emozioni sono state più facili da riconoscere?”
 - “Cosa ti ha aiutato a capire come si sentiva il personaggio?”
 - “C'è stato un momento in cui vi siete sentiti particolarmente in sintonia con il personaggio?”

Questo momento finale è essenziale per consolidare ciò che è stato appreso e per aiutare i bambini a riflettere su come possono portare l'empatia nella loro vita quotidiana.

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

Disporre 4-5 postazioni chiaramente contrassegnate lungo un percorso sicuro e tranquillo (cortile della scuola, giardino, cortile della palestra). Ogni postazione dovrebbe essere sufficientemente distanziata da consentire a un piccolo gruppo di riunirsi e recitare senza essere distratto dagli altri. Utilizzare coni o elementi naturali (alberi, panchine) come punti fissi. Assicurarsi che la segnaletica visiva e gli oggetti di scena siano ben visibili per attirare l'attenzione dei bambini e mantenere l'immersione.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare competenza?

Questa attività sviluppa l'empatia mettendo i bambini in situazioni simulate di vita reale in cui sono tenuti a riconoscere le emozioni e a rispondere in modo solidale. Mentre percorrono il percorso e incontrano diversi scenari, i bambini sono incoraggiati a mettersi nei panni di qualcun altro, sia letteralmente che figurativamente.

La struttura del gioco di ruolo favorisce l'assunzione di una prospettiva emotiva:

- Incoraggiando l'osservazione dei segnali emotivi non verbali (postura, espressione),
- mettendo in pratica risposte verbali o fisiche che dimostrino cura e comprensione,
- promuovendo la discussione di gruppo in cui i bambini ascoltano diverse interpretazioni e reazioni emotive.

Passando da una stazione all'altra e cambiando ruolo, ogni bambino ha ripetute opportunità di esplorare come si manifestano le emozioni e come il comportamento di sostegno possa assumere forme diverse a seconda del contesto. La riflessione post-attività rafforza l'apprendimento creando uno spazio per parlare dei segnali emotivi, delle risposte empatiche e di come trasferire queste esperienze nelle relazioni con i coetanei nella vita reale. Questo formato esperienziale e basato sul movimento favorisce non solo lo sviluppo dell'empatia, ma anche la consapevolezza emotiva e il legame sociale all'interno del gruppo.

Cosa vogliamo ottenere in termini di sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato di questa attività, gli studenti:

- essere in grado di riconoscere le emozioni nei compagni
- saranno in grado di offrire conforto e sostegno
- avranno fiducia nel proprio ruolo di aiuto
- saranno consapevoli di come ci si sente quando si riceve sostegno

Suggerimenti per l'utilizzo ed esempi pratici

Scenario 1

“Sara è in piedi in silenzio vicino alla porta dell’aula, con in mano un disegno che ha fatto.”

Guarda verso il basso e sembra indecisa se mostrarlo o meno.

La bambina che interpreta Sara tiene stretto il disegno ed evita il contatto visivo.

Gli altri potrebbero dire:

“Potrebbe sentirsi timida o aver paura che agli altri non piaccia il suo disegno.”

“Le direi che mi piacerebbe vederlo e che è normale sentirsi nervosi.”

Scenario 2

“Leo cammina avanti e indietro prima della recita scolastica, tenendo in mano il suo costume.”

Respira velocemente e si torce le mani.

Il bambino che interpreta Leo imita l’energia nervosa.

Gli altri potrebbero dire:

«Probabilmente è preoccupato per lo spettacolo. Gli ricorderei quanto bene si è esercitato.»

«Mi offrirei di aiutarlo a ripassare le battute un'altra volta o di fare un esercizio di respirazione con lui.»

Scenario 3

“Amina è appena tornata dal pranzo e trova la sua matita preferita rotta.”

Sembra sconvolta e tiene la matita in mano con aria triste.

La bambina che interpreta Amina potrebbe aggrottare le sopracciglia e sembrare delusa.

Gli altri dicono cose del tipo:

“Potrebbe sentirsi triste o frustrata. La aiuterei a trovare del nastro adesivo o le offrirei di prestarle la mia.”

“Le chiederei se vuole parlarne.”

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

- Carte con gli scenari per ogni postazione
- Carte delle emozioni per i bambini più piccoli
- Coni o segnalini per definire il percorso

Domande guida

- Come hai capito come si sentiva il tuo compagno?
- Quale tipo di aiuto ti ha fatto sentire meglio?
- Quando hai avuto bisogno dell'aiuto di un amico?
- Perché è importante prestare attenzione a come si sentono gli altri?
- Come possiamo diventare più consapevoli dei sentimenti dei nostri amici ogni giorno?

Consigli e suggerimenti per affrontare le sfide:

- **Sfida:** alcuni bambini potrebbero concentrarsi sulle soluzioni invece che sui sentimenti.
Suggerimento: l'insegnante dovrebbe guidarli a identificare prima l'emozione prima di risolvere il problema.
- **Sfida:** Alcuni bambini potrebbero avere difficoltà a confortare gli altri a parole.
Suggerimento: l'insegnante può suggerire azioni non verbali, come sedersi vicino o offrire una mano da stringere.

Adattamento del livello di difficoltà

- **Allievi principianti (6-7 anni):** mantenete gli scenari semplici (perdere un giocattolo) e mostrate risposte empatiche prima dell'inizio dell'attività.
- **Allievi avanzati (8-9 anni):** includere scenari più sociali (sentirsi esclusi). Chiedere loro di riflettere su un momento in cui hanno avuto bisogno di empatia.
- **Esperti (9-10 anni):** sfidateli a identificare emozioni sottili (delusione vs. frustrazione) e esercitatevi a porre domande aperte per mostrare empatia.

Domande di debriefing e riflessione

- Cosa hai provato mentre guardavi i tuoi amici recitare le emozioni?
- È stato più facile comprendere alcune emozioni rispetto ad altre? Perché?
- Cosa ti ha aiutato a scegliere come sostenere il personaggio?
- Qualcosa vi ha ricordato qualcosa che avete provato in passato?
- Come possiamo usare ciò che abbiamo imparato oggi in classe o con gli amici?

3.8.3 Empatia: Pensa-Accoppia-Condividi (Think-pair-share)

Breve descrizione e regole di svolgimento dell'attività didattica

Questo adattamento di "Pensa-Accoppia-Condividi" si concentra sul vedere le situazioni dalla prospettiva di qualcun altro, aiutando i bambini a esercitarsi a uscire dal proprio punto di vista.

Focus sulle competenze

Competenze primarie

- Empatia

Competenze complementari/secondarie

- Curiosità, senso di meraviglia e apertura mentale

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
8-10 anni	10-25	30 minuti

Proposta di implementazione passo dopo passo dell'attività didattica

L'insegnante presenta una breve situazione sociale o un dilemma adeguato all'età degli studenti e legato all'empatia, ad esempio: «Un nuovo studente si unisce alla vostra classe ma non parla la vostra lingua».

Questo scenario pone le basi per la capacità di mettersi nei panni degli altri e per la riflessione emotiva.

Fase 1 – Riflettere (riflessione individuale): ogni bambino si prende un momento per immaginare in silenzio come potrebbe sentirsi lo studente – magari nervoso, confuso o escluso – e di cosa potrebbe aver bisogno (ad esempio, un sorriso, un compagno o una spiegazione illustrata). Può annotare qualche pensiero o disegnare un'immagine semplice per esprimere la propria idea.

Fase 2 – Coppia (Discussione in coppia): I bambini formano delle coppie per condividere le loro interpretazioni. Confrontano sentimenti e idee, notando i punti in cui sono d'accordo o in disaccordo. L'insegnante incoraggia l'ascolto attivo e li spinge a chiedersi a vicenda:

- “Cosa faresti se fossi nei loro panni?”
- “Come potremmo aiutarli a sentirsi benvenuti?”

Fase 3 – Condivisione (condivisione con tutta la classe): Ogni coppia presenta alla classe un'intuizione o un'idea chiave. L'insegnante le scrive alla lavagna o su un poster. Ascoltando una serie di risposte, gli studenti iniziano a riconoscere che le persone vivono la stessa situazione in modo diverso e che l'empatia cresce quando ascoltiamo quelle prospettive.

Estensione facoltativa: la classe elabora un “Piano d'azione per l'empatia” con semplici azioni che potrebbero intraprendere per sostenere qualcuno in una situazione simile nella vita reale.

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

In classe: gli studenti si siedono ai banchi a coppie o si spostano per sedersi faccia a faccia a coppie sul tappeto. Organizza l'aula in modo che ogni coppia abbia abbastanza privacy per parlare senza distrazioni. Lascia spazio davanti alla classe per la condivisione con tutta la classe.

All'aperto (facoltativo): se l'attività si svolge all'aperto, gli studenti possono sedersi in coppia su coperte da picnic o panchine in una zona ombreggiata, con spazio sufficiente tra i gruppi per consentire la concentrazione.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare competenza?

Questa variante del metodo "Pensa-Accoppia-Condividi" pone l'accento sull'empatia, chiedendo agli studenti di reagire a scenari carichi di emotività. In primo luogo, riflettono individualmente su come potrebbero sentirsi loro o un'altra persona, poi condividono le loro riflessioni con un compagno e infine con il gruppo.

L'attività:

- Incoraggia il ragionamento emotivo e la riflessione,
- Offre spazio a diversi punti di vista e alla loro convalida,
- rafforza il coraggio di condividere pensieri personali o delicati in un ambiente sicuro.

Mentre gli studenti ascoltano le riflessioni degli altri, approfondiscono la loro comprensione della diversità emotiva e diventano più aperti a reazioni e strategie di coping diverse.

Cosa vogliamo ottenere in termini di sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato di questa attività, gli studenti:

- capiranno l'empatia cognitiva
- essere in grado di cambiare prospettiva
- essere consapevoli che le diverse prospettive sono valide

Suggerimenti per l'utilizzo ed esempi pratici

Questa attività funziona bene in diversi momenti della giornata scolastica, specialmente dopo una storia, un conflitto o un compito collaborativo. Incoraggia i bambini a riflettere non solo sul proprio punto di vista, ma anche su quello degli altri. Ad esempio, dopo aver letto una storia in cui un personaggio si sente escluso, l'insegnante potrebbe chiedere:

“Cosa pensate che abbia provato il personaggio? Vi viene in mente un momento in cui vi siete sentiti così?”

Nella fase “Rifletti”, ogni alunno riflette in silenzio e individualmente. Durante la fase “In coppia”, condividono con un compagno, scoprendo spesso reazioni emotive diverse alla stessa situazione. Nella fase “Condividi”, i bambini ascoltano la varietà di esperienze e sentimenti presenti in classe, rendendosi conto che le emozioni sono diverse e tutte valide.

Questa routine può essere utilizzata anche in modo reattivo: dopo un disaccordo nel cortile della scuola, l'insegnante può guidare gli studenti a esplorare ciò che ciascuna persona potrebbe aver

provato, creando un ponte tra il riconoscimento emotivo e la risoluzione del conflitto. La ripetizione di questo metodo rafforza nel tempo la capacità di assumere la prospettiva altrui e il vocabolario emotivo.

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

- Carte con gli scenari
- Lavagna bianca opzionale per il brainstorming

Domande guida

- È stato difficile immaginare i sentimenti di qualcun altro?
- Il tuo partner ha visto la situazione in modo diverso?
- Perché è importante considerare diverse prospettive?

Suggerimenti e trucchi per affrontare le sfide

- **Sfida:** alcuni bambini potrebbero insistere sul fatto che ci sia una sola risposta o emozione corretta per la situazione.
Suggerimento: per guidarli verso un modo di pensare più flessibile, l'insegnante può sottolineare che l'empatia consiste nel comprendere diverse prospettive, non nel trovare la risposta "giusta".
 - Un promemoria utile potrebbe essere:
 - "Persone diverse provano sentimenti diversi, anche nella stessa situazione. È questo che rende l'empatia così importante".
- **Sfida:** se le coppie hanno difficoltà ad assumere il punto di vista dell'altra persona.
Suggerimento: l'insegnante può dare l'esempio pensando ad alta voce o ponendo domande aperte di orientamento, come ad esempio:
 - "Come ti sentiresti se nessuno capisse le tue parole?"
 - "Cosa potrebbe aiutarti a sentirti più a tuo agio in un posto nuovo?"
 - Può anche essere utile incoraggiare giochi di ruolo o disegni come modi alternativi per esplorare le emozioni per i bambini che trovano difficile la discussione verbale.
- **Sfida:** Infine, se un bambino domina la conversazione all'interno di una coppia.
Suggerimento: l'insegnante può incoraggiare delicatamente il turno di parola, dicendo:
 - "Sentiamo anche cosa ne pensa il tuo compagno: tutti hanno idee preziose."
 - Queste strategie aiutano a garantire che tutti i bambini si sentano ascoltati, rispettati e coinvolti nella costruzione dell'empatia insieme.

Adattamento del livello di difficoltà

- **Allievi principianti (6-7 anni):** concentrarsi su emozioni generiche e facilmente riconoscibili.
- **Studenti di livello avanzato (8-9 anni):** includere sentimenti più sfumati come l'imbarazzo.
- **Studenti esperti (9-10 anni):** introdurre combinazioni di emozioni (nervoso-eccitato).

Domande per il debriefing e la riflessione

- Cosa hai imparato ascoltando l'idea di qualcun altro?
- La prospettiva di qualcun altro ti ha sorpreso?
- In che modo pensare come qualcun altro ci aiuta a lavorare meglio come gruppo?
- Ricordi un momento in cui hai frainteso i sentimenti di qualcuno? Cosa ti ha aiutato a capirli meglio?
- Perché è importante sapere che più di un sentimento può essere "giusto" nella stessa situazione?

3.8.4 Empatia attraverso la letteratura

Breve descrizione e regole di svolgimento dell'attività didattica

Utilizzando libri classici per bambini, l'insegnante guida discussioni e attività che esplorano le emozioni, i pensieri e le motivazioni dei personaggi, aiutando i bambini a mettersi nei panni dei personaggi e a riflettere su come si sentirebbero in situazioni simili.

Focus sulle competenze

Competenze primarie

- Empatia (emotiva e cognitiva)

Competenze complementari/secondarie

- Consapevolezza, regolazione e comunicazione emotiva

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-10 anni	Tutta la classe	45-60 minuti

Proposta di implementazione passo dopo passo dell'attività didattica

1. **Preparazione del materiale:** l'insegnante seleziona uno o più brani tratti da classici della letteratura per l'infanzia o da libri adatti all'età degli alunni, concentrandosi su scene in cui i personaggi provano emozioni intense o affrontano dilemmi morali. Il brano può essere una scena completa o un breve estratto, a seconda del tempo a disposizione e dell'età degli alunni.
2. **Lettura ad alta voce:** l'insegnante legge ad alta voce il testo scelto alla classe, utilizzando un tono e un ritmo espressivi. Si ferma nei momenti chiave, ad esempio quando un personaggio prende una decisione difficile, subisce una perdita o esprime gioia o rabbia.
3. **Domande di riflessione guidata:** dopo ogni pausa, l'insegnante pone domande del tipo:
 - Cosa sta provando il personaggio in questo momento?
 - Cosa lo ha portato a provare quella sensazione?
 - Avete mai provato qualcosa di simile?
 - Se foste al suo posto, come reagireste?
 - Cosa potrebbe fare il personaggio adesso?
4. **Attività in coppia o in piccoli gruppi:** I bambini si dividono in coppie o piccoli gruppi per:
 - Recitare brevi scene, sperimentando diverse reazioni emotive o esiti.
 - Creare delle "mappe delle emozioni" che mostrino come i sentimenti del personaggio si evolvono nel corso della storia, utilizzando disegni, simboli o codici cromatici (ad esempio, rosso per la rabbia, blu per la tristezza, giallo per la gioia).

5. **Condivisione e discussione in classe:** i gruppi condividono le loro interpretazioni o i risultati creativi con la classe. L'insegnante facilita una discussione conclusiva, confrontando i diversi percorsi emotivi e incoraggiando gli studenti a riflettere su come le storie ci aiutino a comprendere i sentimenti degli altri.

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

In classe: disponi gli studenti in semicerchio attorno all'insegnante durante la lettura ad alta voce per favorire la concentrazione e l'osservazione delle espressioni facciali. Per le attività in coppia o in gruppo, usa tappetini o tavoli dove i bambini possano recitare scene o disegnare insieme in uno spazio tranquillo e condiviso.

All'aperto (facoltativo): se il tempo lo permette, le sessioni di lettura possono essere tenute sotto un albero o in un angolo tranquillo del cortile della scuola. I bambini possono sedersi sui tappetini mentre ascoltano, per poi spostarsi in piccoli gruppi sparsi per discutere e disegnare.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare abilità?

Leggere o ascoltare storie che mettono in risalto le emozioni dei personaggi offre un contesto ricco in cui i bambini possono esercitarsi nell'assunzione di una prospettiva emotiva. Questa attività incoraggia i bambini a notare e a dare un nome a ciò che provano i personaggi, al motivo per cui potrebbero sentirsi in quel modo e a ciò che potrebbe aiutarli.

Attraverso domande guidate e discussioni in classe, l'attività aiuta i bambini a:

- Identificare gli indizi emotivi nel testo o nelle illustrazioni,
- riflettere su come potrebbero sentirsi loro stessi in situazioni simili,
- Esplorare risposte appropriate e di sostegno.

Discutendo insieme della letteratura, gli studenti sviluppano anche un vocabolario emotivo e imparano che le emozioni sono complesse, valide e spesso influenzate dal contesto. L'esperienza condivisa della storia apre uno spazio sicuro per la connessione e l'empatia.

Cosa vogliamo ottenere in termini di sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato di questa attività, gli studenti:

- essere in grado di riconoscere le emozioni negli altri
- saranno in grado di assumere il punto di vista altrui attraverso la narrativa
- saranno in grado di collegare scenari di finzione alle esperienze personali
- saranno in grado di discutere di emozioni e azioni

Suggerimenti per l'utilizzo ed esempi pratici

- Dopo aver letto **La storia di Peter Coniglio** (6-7 anni), i bambini discutono di come si sentiva Peter quando ha disobbedito alla mamma ed è stato inseguito dal signor McGregor.
- Dopo *"La tela di Carlotta"* (8-9 anni), esplorano i sentimenti di solitudine di Wilbur e la compassione di Carlotta.
- Dopo aver letto *"Matilda"* (9-10 anni), discutono di come Matilda si sentisse incompresa e di come la signorina Honey le abbia dimostrato empatia.

Libri consigliati

- 6-7 anni: La storia di Peter Coniglio (Beatrix Potter), Rana e Rospo sono amici (Arnold Lobel)
- 8-9 anni: La tela di Carlotta (E.B. White), Pippi Calzelunghe (Astrid Lindgren)
- 10 anni: Matilda (Roald Dahl), I cento vestiti (Eleanor Estes)

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

- Copie dei libri (o brani selezionati)
- Carta per le mappe delle emozioni
- Materiale artistico per disegnare le emozioni dei personaggi

Domande guida

- Come sono cambiati i sentimenti del personaggio nel corso della storia?
- Ti sei mai sentito come uno dei personaggi?
- Come ti saresti sentito in quella situazione?
- In che modo gli altri personaggi hanno mostrato empatia?
- Cosa ci insegna questa storia sulla comprensione degli altri?

Consigli e trucchi per affrontare le sfide

- **Sfida:** alcuni bambini potrebbero concentrarsi solo sulla trama e avere difficoltà a identificare i sentimenti.
Suggerimento: l'insegnante dovrebbe dare l'esempio nell'interpretazione delle emozioni, dicendo: «Penso che Peter possa sentirsi spaventato perché...» per dimostrare il legame tra azioni ed emozioni.
- **Sfida:** se i bambini danno risposte semplicistiche («È triste»),
Suggerimento: l'insegnante può stimolare un'esplorazione più approfondita con domande come: «È triste o frustrato? In che modo sono diversi?» L'insegnante dovrebbe anche convalidare tutte le interpretazioni emotive, incoraggiando i bambini a vedere più prospettive (ad esempio, come potrebbe sentirsi il signor McGregor).

Adattamento del livello di difficoltà

- **Allievi principianti (6-7 anni):** concentrarsi sull'identificazione delle emozioni di base e sulla recitazione di scene con un linguaggio del corpo esagerato per rafforzare i sentimenti.
- **Allievi avanzati (8-9 anni):** introdurre la scrittura dal punto di vista del personaggio, in cui scrivono appunti di diario dal punto di vista del personaggio.
- **Esperti (9-10 anni):** incoraggiare discussioni in stile dibattito, chiedendo se i personaggi abbiano fatto le scelte giuste e come l'empatia avrebbe potuto cambiare l'esito.

Domande per il debriefing e la riflessione

- Come sono cambiati i sentimenti del personaggio durante la storia?
- Ti sei mai sentito come uno dei personaggi?
- Cosa ha aiutato i personaggi a sentirsi meglio o più compresi?
- Cosa avrebbe potuto fare diversamente un altro personaggio per mostrare empatia?
- Cosa ci insegna questa storia sul riconoscere e rispettare le emozioni?

3.8.5 “Walk in My Shoes” – Un adattamento del metodo Think-Pair-Share per lo sviluppo dell’empatia

Breve descrizione e regole per l’attuazione dell’attività didattica

In questo adattamento del metodo “Think-Pair-Share” incentrato sull’empatia, i bambini sono invitati a mettersi nei panni degli altri. Per prima cosa riflettono individualmente su uno scenario assegnato, poi discutono in coppia su come si sentirebbero e di cosa avrebbero bisogno se si trovassero in quella situazione. Infine, condividono i pensieri del proprio compagno con l’intera classe, esercitandosi sia nell’assumere la prospettiva altrui sia nell’ascoltare per comprendere.

Focus sulle competenze

Competenze primarie

- Empatia

Competenze complementari/secondarie

- Consapevolezza, regolazione e comunicazione emotiva
- Valorizzazione delle persone e della natura

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-10 anni	Tutta la classe (idealmente da 12 a 25 bambini), lavorando in coppie e piccoli gruppi	30-45 minuti

Proposta di svolgimento passo dopo passo dell’attività didattica

L'insegnante presenta una selezione di scenari adeguati all'età che descrivono situazioni in cui qualcuno potrebbe provare emozioni intense (ad esempio, sentirsi escluso, perdere un oggetto a cui si tiene, arrivare in una nuova scuola). Ogni bambino riceve uno scenario diverso, oppure tutti lavorano sullo stesso, a seconda delle dimensioni della classe e del tempo a disposizione.

Fase 1 - Riflettere: ogni bambino si prende qualche minuto per immaginare di trovarsi in quella situazione e pensa a:

- Come mi sentirei?
- Di cosa avrei bisogno dagli altri per sentirmi meglio?

Fase 2 - Coppia: I bambini si dividono in coppie e si scambiano le loro riflessioni, concentrandosi sull'ascolto per capire, piuttosto che sul dare consigli o soluzioni. Sono incoraggiati a porre domande chiarificatrici come:

- “Perché ti sentiresti così?”
- “Ti è mai successo qualcosa di simile?”
- “Cosa potrebbe fare qualcuno per aiutarti?”

Fase 3 - Condivisione: ogni bambino presenta poi alla classe la storia e i sentimenti del proprio compagno (non i propri). Questo aiuta i bambini a provare empatia attraverso la narrazione delle emozioni e delle prospettive di qualcun altro, rafforzando l'idea di mettersi nei panni di qualcun altro.

Note sulla disposizione dell'aula (interna/esterna)

In classe: disponete gli studenti in cerchio sul tappeto o sulle sedie in modo che possano facilmente guardarsi negli occhi a coppie. Lasciate spazio per muoversi liberamente se l'attività prevede brevi scene di gioco di ruolo. Se necessario, predisponete delle zone tranquille nelle vicinanze per la condivisione o la riflessione in piccoli gruppi.

All'aperto: utilizzare un'area ombreggiata o uno spazio chiuso come un cortile o un angolo del giardino. I bambini possono sedersi in coppia su tappetini o panchine, a una distanza sufficiente per conversare in privato ma comunque entro il raggio d'azione dell'insegnante. L'ambiente naturale può favorire la calma e un coinvolgimento più profondo nella condivisione emotiva.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare competenza?

In questa attività all'aperto o in classe, i bambini incontrano brevi storie o situazioni presentate come impronte o pietre miliari. Ogni passo li invita a immaginare come si sente qualcun altro e quale tipo di sostegno o risposta potrebbe essere d'aiuto.

Favorisce l'empatia:

- Incoraggiando l'assunzione di una prospettiva cognitiva,
- stimolando la curiosità verso le esperienze degli altri,
- collegando il camminare con un coinvolgimento emotivo riflessivo.

L'atto simbolico di "mettersi nei panni di qualcuno" diventa letterale, creando un punto di riferimento memorabile per il concetto astratto di empatia.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato di questa attività, gli studenti:

- saranno in grado di vedere le situazioni dalla prospettiva di un'altra persona
- saranno in grado di ascoltare concentrandosi sulla comprensione dei sentimenti altrui
- saranno in grado di riconoscere e dare un nome alle emozioni
- avranno maggiore sicurezza nel riflettere su come le proprie azioni influenzano i sentimenti degli altri
- saranno in grado di comunicare con i compagni in modo più solidale ed empatico

Suggerimenti per l'utilizzo ed esempi pratici

Scenario 1: Ti sei appena trasferito in una nuova scuola ed è il tuo primo giorno in una classe dove non conosci nessuno.

- Il bambino A potrebbe dire: "Mi sentirei nervoso e solo. Vorrei che qualcuno si sedesse con me a pranzo".
- Il bambino B ascolta e poi presenta questa storia alla classe, dicendo: "Il mio compagno ha detto che si sentirebbe nervoso il primo giorno in una nuova scuola e vorrebbe che qualcuno si sedesse con lui".

Scenario 2: Eri davvero entusiasta di mostrare il tuo disegno alla classe, ma qualcuno ne ha riso.

- Il bambino C riflette: "Mi sentirei in imbarazzo e ferito. Vorrei che qualcuno dicesse qualcosa di carino sul mio disegno".
- Il bambino D presenta alla classe: "Il mio compagno ha detto che si sentirebbe in imbarazzo se qualcuno ridesse del suo disegno e si sentirebbe meglio se un amico gli facesse un complimento".

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

- Schede con gli scenari stampabili o foglietti di carta con le situazioni scritte (adattate alla fascia d'età)
- Carta e matite (facoltative, affinché i bambini possano annotare le risposte del proprio compagno)
- Ruota delle emozioni o schede delle emozioni (supporto facoltativo per i bambini più piccoli)

Domande guida

- Come ti sei sentito nel sentire qualcun altro descrivere come ti sentiresti?
- È stato facile o difficile immaginare come si sentirebbe qualcun altro in queste situazioni?
- Qualcosa di ciò che ha detto il tuo compagno ti ha sorpreso?
- Come hai dimostrato al tuo compagno che lo stavi ascoltando davvero?
- Perché pensi che sia importante cercare di capire come si sente qualcun altro?
- Cosa cambierebbe a scuola se tutti cercassimo di essere più empatici?

Consigli e trucchi per affrontare le sfide

- **Sfida:** Alcuni bambini potrebbero avere difficoltà a esprimere come si sentirebbero, specialmente se non hanno mai vissuto personalmente quella situazione.
Suggerimento: il ruolo dell'insegnante è quello di fornire un supporto delicato con domande aperte come: "Hai mai provato qualcosa di simile, anche in una situazione diversa?" o "Cosa diresti a un amico che si sentisse così?".
- **Sfida:** Alcuni bambini potrebbero concentrarsi troppo sulla risoluzione del problema invece che sulla comprensione delle emozioni del loro compagno.
Suggerimento: in questo caso, l'insegnante può ricordare loro che si tratta innanzitutto di comprendere i sentimenti, non di risolvere immediatamente la situazione.
- **Sfida:** se un bambino minimizza i sentimenti del suo compagno durante la fase di condivisione.

Suggerimento: l'insegnante può intervenire con delicatezza e mostrare come riconoscere le emozioni di qualcuno: "Anche se noi non ci sentireste allo stesso modo, è importante riconoscere che per loro è reale".

- **Sfida:** con i bambini timidi o riluttanti, l'insegnante può offrire un'alternativa, come permettere loro di sussurrare la storia del compagno all'insegnante, che potrà poi condividerla con la classe.

Suggerimento: l'atteggiamento dell'insegnante dovrebbe essere caloroso, incoraggiante e dare esplicitamente l'esempio dell'empatia per tutto il tempo, riconoscendo tutte le emozioni come valide, lodando la capacità di ascoltare e mostrando curiosità verso il punto di vista di ogni bambino.

Adattamento del livello di difficoltà

- **Allievi principianti (6-7 anni):** È importante che gli scenari siano molto semplici e attinenti alla loro vita quotidiana (perdere un giocattolo, voler fare un giro sull'altalena, sentire la mancanza di un genitore a scuola). Supporti visivi come carte con emoji o immagini possono aiutarli a dare un nome alle loro emozioni. L'insegnante dovrebbe dare l'esempio su come ascoltare attentamente e ripetere ciò che il compagno ha detto con un linguaggio semplice.
- **Allievi avanzati (8-9 anni):** gli scenari possono includere situazioni sociali più complesse, come sentirsi esclusi da un gioco o litigare con un amico. L'insegnante può incoraggiare i bambini a collegare le emozioni alle possibili cause e a riflettere su come le emozioni cambiano quando qualcuno offre sostegno.
- **Allievi esperti (9-10 anni):** gli scenari possono essere ancora più articolati e includere temi quali la gelosia, l'imbarazzo o il sentirsi incompresi. Questa fascia d'età è inoltre in grado di affrontare scenari che coinvolgono le dinamiche di gruppo, come ad esempio cosa succede quando qualcuno all'interno di un gruppo viene preso in giro. L'insegnante può stimolarli a riflettere non solo su come si sentirebbero loro, ma anche su come persone diverse potrebbero reagire in modo diverso nella stessa situazione.

Domande per il debriefing e la riflessione

- Come ti sei sentito a parlare a nome del tuo compagno?
- Cosa hai notato riguardo a come si sentiva il tuo partner nel suo scenario?
- È stato più facile o più difficile capire i sentimenti di qualcun altro quando hai dovuto spiegarli al gruppo?
- Cosa possiamo fare nella nostra classe per aiutarci a vicenda a sentirci più visti e compresi?
- Come pensi che l'empatia possa cambiare il modo in cui le persone si trattano a vicenda?

3.9 VALORIZZARE LE PERSONE E LA NATURA

3.9.1 Rotazione tra le stazioni

Breve descrizione e regole di attuazione dell'attività didattica

La rotazione delle stazioni è un modello di apprendimento misto in cui la classe viene divisa in diverse "stazioni". Gli studenti si spostano da una stazione all'altra secondo un orario prestabilito. Dato che molti insegnanti delle elementari organizzano già le loro classi in "centri" di apprendimento, la rotazione delle stazioni si inserisce naturalmente nella loro routine. Permette agli insegnanti di dare un supporto mirato a piccoli gruppi mentre il resto della classe si dedica a un lavoro significativo e personalizzato.

Può essere utilizzato in tutte le materie, specialmente nell'insegnamento politematico e multidisciplinare STEAM, dove un tema (ad esempio, acqua, cibo, energia, biodiversità, benessere della comunità) viene esplorato attraverso le scienze, le scienze sociali e la lingua.

Focus sulle competenze

Focus sulle competenze primarie

- Valorizzare le persone e la natura

Focus sulle competenze complementari/secondarie

- Interconnessione

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-10 anni	Tutta la classe (in piccoli gruppi)	40-60 minuti (5-10 minuti per postazione + sintesi)

Proposta di implementazione passo dopo passo dell'attività didattica

1. **Preparazione delle postazioni (insegnante):** l'insegnante progetta un certo numero di postazioni, ad esempio 4-6, ciascuna delle quali affronta aspetti dell'argomento che l'insegnante desidera approfondire con gli studenti. Le postazioni sono disposte in modo che i piccoli gruppi ruotino secondo un orario prestabilito. Ogni postazione include una chiara descrizione del compito, i materiali e una traccia
 - Scegliere un tema dalle lezioni attuali (ad es. acqua, rifiuti, sistemi alimentari, orto scolastico, biodiversità locale, uso dell'energia, benessere della comunità).
 - Progettare 4-6 stazioni che combinino attività pratiche e discussioni.
 - Ogni postazione include:
 - una chiara descrizione del compito (breve e visiva),
 - materiali pronti all'uso,
 - un risultato immediato (1-3 frasi, uno schizzo, il risultato di un'attività di smistamento di carte, un piano).

2. Introdurre l'argomento (2–3 minuti)

3. Spiega le regole di rotazione (1–2 minuti)

- I gruppi iniziano in postazioni diverse.
- Quando suona il timer, ruotare in senso orario (o in ordine numerico).
- Ruoli: relatore, segretario, addetto ai materiali, cronometrista (ruotare i ruoli ad ogni postazione).
- Parlare e ascoltare con rispetto fanno parte delle competenze.

Istruzioni da dare agli studenti: “Ci sposteremo tra le stazioni per esplorare come le persone e la natura dipendono l’una dall’altra e si sostengono a vicenda. Ad ogni fermata farete una breve attività – osservare, parlare, pianificare o riflettere – poi ruoterete.

4. Gestire le rotazioni (5-10 minuti per stazione): Esempi di elementi della stazione:

- Stazione fisica con schede di osservazione (ad es. “Esamina l’orto scolastico: chi usa i suoi prodotti? Cosa aiuta le piante a crescere?”) più un breve schizzo o una nota.
- Stazione di discussione in cui gli studenti si intervistano a vicenda utilizzando schede con domande su come la loro famiglia utilizza le risorse naturali locali e cosa significa prendersi cura sia delle persone che del luogo.
- Stazione di pianificazione della gestione responsabile con materiali per abbozzare una piccola azione (ad es. cartelli, mini-impegni, idee di cura inclusiva).
- Stazione di riflessione in cui gli studenti registrano ciò che hanno imparato sull’interdipendenza e si impegnano a compiere un piccolo passo.
- Stazione di verifica dell’inclusione in cui valutare se le loro idee hanno tenuto conto delle esigenze di persone diverse (ad es. i residenti della comunità locale).

Svolgimento dell’attività – cosa succede ad ogni rotazione:

I gruppi iniziano in stazioni diverse. In ciascuna:

- Leggono le istruzioni, si dedicano al compito (osservare, discutere, creare prototipi, rispondere a domande digitali).
- Annotano o presentano una breve riflessione.
- Un facilitatore o un compagno effettua un rapido controllo per garantire l’inclusività (“A chi abbiamo pensato? Chi potrebbe mancare?”).
- Allo scadere del tempo assegnato, un segnale indica la rotazione.

5. Sintesi conclusiva (8–12 minuti): al termine di tutte le rotazioni, la classe si riunisce nuovamente. L’insegnante guida una sintesi: raggruppa i temi ricorrenti, mette in evidenza le idee più equilibrate e guida la scelta di una o due azioni collettive. Gli studenti condividono quale postazione li ha influenzati maggiormente e definiscono gli impegni personali o di gruppo. Ciò consolida la comprensione dell’interdipendenza e spinge gli studenti verso la responsabilità.

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

In classe: postazioni disposte intorno alla stanza con percorsi pedonali ben definiti; un “tavolo di supporto per l’insegnante”; tabella visiva delle rotazioni e timer visibili a tutti.

All’aperto: postazioni allestite in zone sicure e chiaramente segnalate (giardino, cortile, angolo ombreggiato). Le cartelline con clip aiutano a scrivere/disegnare all’aperto.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare competenza?

La rotazione delle postazioni è un approccio di apprendimento attivo strutturato in modo consapevole e basato sul lavoro di squadra, in cui ogni postazione rappresenta una pratica ripetuta di una particolare routine di pensiero. Aumenta il coinvolgimento e la differenziazione combinando l'istruzione guidata dall'insegnante, i progetti collaborativi e il lavoro digitale indipendente, consentendo un apprendimento personalizzato e flessibile

Questa attività sviluppa sia la connessione che la valorizzazione delle persone perché:

1. Sviluppo della connessione

- Relazioni più forti tra insegnante e studente: piccole stazioni guidate dall'insegnante (4-8 studenti) consentono un'attenzione personalizzata e un dialogo diretto, in modo che gli studenti si sentano visti e conosciuti.
- Interdipendenza: in ogni stazione, gli studenti devono lavorare faccia a faccia per risolvere i problemi, il che crea naturalmente fiducia e amicizie più solide.
- Senso di appartenenza: poiché tutti devono partecipare in un ambiente di piccoli gruppi, gli studenti si rendono rapidamente conto che il loro contributo è essenziale per il successo della squadra.

2. Sviluppare la capacità di "valorizzare le persone"

- Apprezzamento dei diversi punti di forza: in gruppi con competenze diversificate, gli studenti imparano a riconoscere, rispettare e fare affidamento sulle abilità uniche che i loro compagni apportano al progetto.
- Esercitarsi a comprendere gli altri: quando l'insegnante è impegnato a guidare un'altra postazione, gli studenti devono aiutarsi, insegnarsi e sostenersi a vicenda con pazienza nel completamento dei compiti
- Ascolto attivo: lavorare insieme richiede di parlare a turno, scendere a compromessi e garantire che le idee di tutti ricevano un'udienza equa.

In breve, passando da uno spazio di lezione incentrato sull'insegnante a una comunità decentralizzata e incentrata sugli studenti, l'alternanza delle stazioni intreccia naturalmente empatia, lavoro di squadra e rispetto reciproco nella routine quotidiana.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato di questa attività, gli studenti saranno in grado di:

- capire che le persone sono interconnesse e si influenzano a vicenda
- comunicare in modo rispettoso e mostrare attenzione per le esigenze delle persone diverse
- mettere in pratica la responsabilità attraverso piccoli impegni realistici (individuali o di gruppo).

Suggerimenti per l'utilizzo ed esempi pratici

Scegliete 4-6 stazioni. Ogni stazione è una mini attività didattica basata sul contenuto della lezione. Di seguito sono riportati alcuni esempi di "Stazioni dei valori" (adattabili al vostro tema).

- Stazione 1: Osservazione e mappatura: gli studenti esaminano uno spazio esterno condiviso o una risorsa dell'aula, annotano chi ne beneficia e quali condizioni ambientali la sostengono, e mappano tali connessioni.
- Stazione 2: Intervista tra pari: utilizzando delle schede con domande, gli studenti chiedono ai compagni di classe come le loro famiglie utilizzano le risorse locali e cosa significherebbe prendersi cura di tali risorse per persone in situazioni diverse.
- Stazione 3: Progettazione dell'azione: Piccoli gruppi elaborano idee di gestione inclusiva (ad esempio, un angolo di riutilizzo condiviso, un progetto di giardino multiutente) che indicano esplicitamente i benefici per le persone e la natura e annotano le potenziali sfide.
- Stazione 4: Verifica dell'inclusione: gli studenti valutano le bozze delle idee con una lista di controllo: "Quali voci sono incluse?" "Quali impatti ambientali vengono affrontati?" e suggeriscono una modifica per migliorare l'equilibrio.
- Stazione 5: Riflessione e impegno: gli studenti, individualmente o in coppia, riflettono per iscritto o in formato digitale su ciò che hanno imparato e registrano un passo successivo personale (impegno o mini-piano).

Esempi generali di collegamento con il programma scolastico

- Scienze: gli studenti ruotano tra diverse stazioni, come un tavolo per esperimenti pratici (ad es. ordinare oggetti in base al materiale o testare il magnetismo), un centro di osservazione e disegno (ad es. di foglie o insetti), un video o una simulazione interattiva su tablet e una stazione di discussione guidata dall'insegnante.
- Matematica: gli studenti si spostano tra giochi matematici con materiali didattici, una postazione con fogli di lavoro o puzzle, un'app di esercitazione su tablet che fornisce un feedback immediato e una postazione con l'insegnante dove piccoli gruppi ricevono aiuto con concetti complessi.
- Lingua e letteratura: i bambini ruotano tra un angolo di lettura, una postazione di scrittura, un centro di ascolto audio (racconti o giochi di fonetica su tablet) e un gruppo di lettura guidata con l'insegnante incentrato sulla decodifica o sulla comprensione.
- Storia/Studi sociali: le postazioni includono attività quali l'ordinamento di immagini del "prima e dopo", la creazione di linee temporali con i compagni di classe, l'esplorazione di una mappa digitale interattiva o di una storia e la discussione con l'insegnante sui lavoratori sociali o sugli eventi del passato.
- Studi ambientali/Geografia: gli studenti ruotano tra le postazioni per completare un gioco di "competenze cartografiche", costruire un modello di rilievi, guardare un breve video sul tempo o sugli habitat e parlare con l'insegnante dei luoghi locali e di come prendersene cura.

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

- Etichette/cartelli per le postazioni
- Programma/tabella di rotazione (orario visivo)
- Timer/orologio/cronometro
- Schede con compiti/istruzioni per ogni postazione

- Materiali cartacei per le stazioni (fogli di lavoro, schede con scenari, oggetti didattici, blocchi per appunti)
- Carta, matite, pennarelli, post-it
- Opzionale per l'attività all'aperto: dispositivo dell'insegnante + hotspot
- Fogli per i compiti di gruppo e di monitoraggio (cartacei o digitali)
- Strumenti di verifica formativa (quiz veloci, schede di verifica finale, suggerimenti per l'autovalutazione)
- Area di facilitazione per piccoli gruppi da parte dell'insegnante (posti a sedere, guida/suggerimenti)
- Spazio espositivo (lavagna bianca/lavagna a fogli mobili) con istruzioni o progressi
- Contenitori/cestini + salviette detergenti/igienizzante

Domande guida

- Chi sono le persone coinvolte in questa situazione? Chi ne trae beneficio? Chi potrebbe esserne influenzato?
- Chi non ha ancora avuto la possibilità di intervenire: come lo state coinvolgendo in questo momento?
- Stai ascoltando attentamente prima di proporre la tua idea?
- Tutti nel tuo gruppo sono coinvolti? Cosa puoi fare subito per coinvolgere qualcuno?

Consigli e trucchi per affrontare le sfide

- **Sfida:** gli studenti corrono da una postazione all'altra come se fosse una gara.
Suggerimento: prevedi un controllo finale obbligatorio in ogni stazione: passa alla successiva solo quando chi registra indica che tutti e tre sono stati completati.
- **Sfida:** gli studenti si concentrano solo sulle persone o solo sulla natura, senza collegare le due cose.
Suggerimento: metti delle frasi di base in ogni stazione e fai un esempio ad alta voce prima di iniziare.
- **Sfida:** uno studente domina la discussione; gli altri si disimpegnano.
Suggerimento: assegnate ruoli a rotazione e richiedete "un'idea da parte di ciascuno" prima di presentare la risposta del gruppo.
- **Sfida:** gli studenti propongono azioni irrealistiche.
Suggerimento: Aggiungere un filtro "Realizzabile questa settimana?" e fornire un elenco di azioni da compiere a piccoli passi.
- **Sfida:** confusione riguardo alle aspettative o alle istruzioni
Suggerimento: rendere le istruzioni molto chiare, visive e coerenti in ogni stazione (utilizzare icone, schede passo-passo o brevi poster illustrativi con le istruzioni). Simulare una rotazione con tutta la classe prima di iniziare. Utilizzare semplici liste di controllo o schede "Ho finito" in modo che gli studenti si autocontrollino.
- **Sfida:** Transizioni caotiche o lente
Suggerimento: stabilite e esercitatevi con un segnale prevedibile (campanello, conto alla rovescia, segnale con la mano) per lo spostamento. Esponete un grafico di rotazione/timer visibile in modo che gli studenti sappiano quando e dove andare. Prevedete un breve tempo di transizione "di riserva" e provate prima le transizioni con piccoli gruppi.

- **Sfida:** Rumore e comportamenti non pertinenti
Suggerimento: stabilite e provate le norme relative al livello di rumore (utilizzate misuratori di rumore visivi o cartellini di segnalazione colorati). Insegnate e mettete in pratica come si presenta e come suona una buona collaborazione. Il rinforzo positivo (elogi, punti di classe) per i comportamenti concentrati sull'attività aiuta a rafforzare le aspettative.
- **Sfida:** pressione di tempo per l'insegnante nel monitorare più postazioni
Suggerimento: utilizzate controlli formativi rapidi (pollice in su/in giù, risposte su mini lavagne bianche) e ruotate la vostra attenzione in modo sistematico (ad esempio, un breve controllo di 1 minuto per gruppo). Formate degli studenti aiutanti o dei compagni di classe per gestire semplici routine nelle postazioni.
- **Sfida:** limitazioni di risorse
Suggerimento: riutilizzate i materiali tra una rotazione e l'altra, fate preparare o gestire alcuni materiali agli studenti (ad esempio, ruotando i materiali didattici in contenitori etichettati) e progettate postazioni che richiedono poca preparazione e che si basano sulla discussione o sulla riflessione piuttosto che sui materiali di consumo.
- **Sfida:** calo di coinvolgimento nei cicli ripetitivi
Suggerimento: aggiornare periodicamente le attività delle stazioni, incorporare movimento, scelta o elementi ludici (ad esempio, una "missione misteriosa" in una stazione). Variare le modalità: alcune stazioni possono essere pratiche, altre verbali, altre digitali.
- **Sfida:** monitoraggio dell'apprendimento e follow-up
Suggerimento: utilizzare semplici fogli di monitoraggio o adesivi per annotare chi ha completato cosa e eventuali osservazioni. Raccogliere un breve resoconto da ogni studente (foto, breve riflessione, scheda di valutazione) per definire i passi successivi.

Comunicare la struttura agli studenti con una "mappa di rotazione" a cui possono fare riferimento e fare un breve debriefing alla fine, in modo che gli studenti riflettano su ciò che hanno fatto e sul perché è stato importante, rafforzando la comprensione del valore delle persone e della natura o qualunque sia la competenza mirata.

Adattamento del livello di difficoltà

Gli insegnanti possono adattare la rotazione delle stazioni a tre livelli di difficoltà per soddisfare le esigenze degli studenti, regolando la guida, la complessità e il feedback, pur mantenendo coerente la struttura di base (stazioni multiple, supporto mirato in piccoli gruppi e lavoro autonomo).

- **Allievi principianti (6-7 anni):**
 - meno stazioni (3-4), compiti molto concreti (osservare/ordinare/disegnare).
 - suggerimenti visivi + frasi di partenza.
 - azioni guidate dall'insegnante;
 - collaborazione guidata;
 - riflessione guidata.
- **Allievi di livello avanzato (8-9 anni):**
 - aggiungere il ragionamento di compromesso ("Se facciamo X, cosa potrebbe succedere a Y?").
 - rafforzare i controlli di inclusione ("Chi manca?").
 - feedback adattivo/a rami;
 - discussione in piccoli gruppi con coaching;

- brevi interventi pianificati dal gruppo; autovalutazione di base.
- richiedere un miglioramento di un'idea dopo il feedback.
- **Studenti esperti (9-10 anni):**
 - elevato senso di responsabilità da parte degli studenti;
 - ricchi cicli di feedback (dashboard, definizione degli obiettivi, revisione tra pari);
 - collaborazione guidata dagli studenti e azioni in più fasi;
 - riflessione metacognitiva e adeguamento.

Domande per il debriefing e la riflessione

Consapevolezza / Comprensione

- Cosa hai notato oggi riguardo al fatto che le persone e la natura hanno bisogno di cure?
- Qual è una cosa nuova che hai imparato sul perché le persone o la natura sono importanti?
- Quale stazione ti ha aiutato di più a capire l'importanza di valorizzare gli altri o l'ambiente, e perché?
- C'è stato qualcosa che ti ha sorpreso riguardo a come le nostre azioni influenzano le persone o la natura?

Collaborazione / Relazioni

- Come hai collaborato con il tuo gruppo per dimostrare rispetto o aiutarti a vicenda?
- Hai ascoltato l'idea di qualcuno che ha cambiato il tuo modo di pensare? Raccontacelo.
- Chi nel tuo gruppo ti ha aiutato a capire meglio qualcosa? Cosa ha fatto?
- Cosa potrebbe fare il tuo gruppo la prossima volta per coinvolgere tutti e prendersi cura dell'ambiente in modo migliore?

Azione / Responsabilità

- Qual è una cosa che tu (o il tuo gruppo) avete fatto oggi per dimostrare che tenete alle persone o alla natura?
- Qual è una cosa che farai presto per continuare a dimostrare attenzione, a scuola o a casa?
- Se potessi fare una promessa di classe sul valore delle persone e della natura, quale sarebbe?

Autovalutazione (può essere una semplice lista di controllo o una scala di emoji)

- Ho mostrato rispetto verso gli altri: 😊 / 😐 / 😞
- Ho contribuito a prendermi cura della natura: 😊 / 😐 / 😞
- Ho ascoltato i miei compagni di squadra: 😊 / 😐 / 😞
- So spiegare in che modo le mie azioni sono importanti per le persone o per la natura. (Sì / Non ancora)

Feedback tra compagni (a coppie/condivisione)

- Di a un compagno qualcosa che ha fatto bene oggi in relazione al rispetto delle persone o della natura.
- Suggerisci una piccola cosa che il tuo compagno potrebbe provare a fare la prossima volta per dimostrare ancora più attenzione.

Suggerimenti per la facilitazione da parte dell'insegnante

- “Quali collegamenti vedete tra il modo in cui ci siamo trattati a vicenda e il modo in cui abbiamo trattato l’ambiente?”
- “Cosa renderebbe la nostra prossima attività ancora più efficace nel dimostrare attenzione?”



3.9.2 La "palla di neve" in azione

Breve descrizione e regole di implementazione dell'attività didattica

La tecnica della palla di neve è un'attività strutturata e cumulativa di apprendimento tra pari che costruisce comprensione e consenso passo dopo passo: gli individui generano prima le idee da soli, poi le uniscono in gruppi progressivamente più grandi e infine portano il pensiero consolidato all'intera classe. Ogni fase "raccolge" i contributi precedenti come una palla di neve, perfezionandoli ed espandendoli attraverso il dialogo. Incoraggia la collaborazione, l'ascolto attivo, la partecipazione, la valorizzazione delle idee altrui e il pensiero critico, rendendola un potente strumento per esplorare idee complesse.

Focus sulle competenze

Competenze principali

- Valorizzazione delle persone e della natura

Competenze complementari/secondarie

- Connessione

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-10 anni	Tutta la classe (individuale → coppie → gruppi di 4 → tutta la classe)	30-45 minuti

Proposta di implementazione passo dopo passo dell'attività didattica

Fase 1 – L'insegnante prepara uno "spunto": l'insegnante prepara uno spunto centrale e aperto relativo a qualsiasi argomento di qualsiasi lezione. Lo spazio della classe (fisico o virtuale) viene organizzato in modo che gli studenti possano lavorare individualmente, poi in gruppi progressivamente più grandi (coppie → piccoli gruppi → intera classe). Fornire a ogni studente/gruppo un foglio di risposta o una diapositiva digitale per registrare e "raccolgere" le idee.

Istruzioni da dare agli studenti: "Oggi useremo la tecnica della 'palla di neve' per esplorare come possiamo valorizzare sia le persone che la natura. Per prima cosa, rifletterete individualmente e scriverete le vostre idee. Poi vi accoppierete, condividerete e unirete le vostre idee, e continuerete a farlo – arrotondandole insieme come una palla di neve – finché l'intera classe non avrà un insieme di idee più ricco. In ogni fase, ascoltate come le vostre idee collegano le persone e il pianeta, e siate pronti a spiegare perché ciò che suggerite dimostra rispetto e cura per entrambi."

Svolgimento dell'attività – passo dopo passo in ogni fase:

Fase 2 – Generazione individuale di idee (2–3 minuti): ogni studente risponde in privato alla domanda. Gli studenti possono scrivere o disegnare.

Fase 3 – Fusione in coppia (4–5 minuti): gli studenti lavorano in coppia. Condividono le loro idee individuali e le fondono in un'unica risposta migliorata. Annotano l'idea risultante su un foglio di coppia. La regola di base è ascoltare sempre e comprendere ciò che l'altra persona sta dicendo e pensando.

Fase 4 – Consolidamento in piccoli gruppi (5–7 minuti): due coppie si uniscono per formare un gruppo di 4 (o di dimensioni adeguate). Ogni coppia condivide la propria risposta unificata. Il gruppo discute e crea un'idea consolidata più forte.

Fase 5 – Sintesi con tutta la classe (8–12 minuti): ogni gruppo condivide la propria idea consolidata. L'insegnante facilita la creazione di una mappa collettiva alla lavagna. La classe identifica temi comuni, evidenzia idee equilibrate e seleziona 1–2 azioni da provare come classe.

Estensione facoltativa – Impegno/Pianificazione delle azioni (3–5 minuti): Gli studenti scelgono una piccola azione e scrivono un impegno:

“Farò... perché aiuta le persone... e aiuta la natura...”.

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

In aula: gli studenti iniziano individualmente ai banchi, poi formano coppie e infine gruppi di 4. La condivisione con tutta la classe avviene in cerchio o sull'area tappeto con una lavagna visibile per mappare le idee.

All'aperto (facoltativo): gli studenti possono completare le fasi individuali e in coppia all'aperto (utilizzando dei blocchi per appunti), per poi tornare in classe per il consolidamento in gruppo e la sintesi con l'intera classe.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare competenza?

Man mano che le idee si moltiplicano, gli studenti affinano il loro pensiero attraverso il dialogo e imparano come le comunità prendono decisioni condivise che rispettano le persone. Questa attività sviluppa il valore "Valorizzare le persone e la natura" perché la struttura richiede ripetutamente agli studenti di:

- L'esposizione a un'altra prospettiva stimola la rivalutazione e l'arricchimento; articolare la logica rafforza la comprensione del doppio valore e avvia la negoziazione sociale dei valori condivisi.
- Fornire una socializzazione a basso rischio. Per i bambini di 6 anni, partecipare a un dibattito con tutta la classe può essere spaventoso, il che può portarli a sentirsi isolati se sono troppo timidi per parlare. Il metodo a valanga crea un ambiente di apprendimento sicuro e privo di rischi (non c'è bisogno di rispondere immediatamente e non c'è bisogno di parlare davanti a tutti) in cui ogni bambino si sente visto e ascoltato da almeno un compagno, il che getta le basi per la connessione.
- Incoraggia una collaborazione più profonda, il riconoscimento di punti di vista diversi e la costruzione di un consenso attorno a soluzioni sostenibili ed eque, rafforzando sia la dimensione concettuale che quella procedurale.

- La condivisione pubblica e la visione della rete di idee evidenziano l'interconnessione su larga scala, costruiscono un senso di responsabilità collettiva e mostrano come le decisioni a livello di comunità possano onorare i membri della comunità.
- Per far crescere le idee del gruppo, gli studenti devono ascoltarsi a vicenda. Questo insegna in modo naturale ai bambini dai 6 ai 10 anni a smettere di parlare e a concentrarsi sui propri coetanei.
- Richiede che tutti partano dalla propria idea e poi che le coppie uniscano tali idee; il pensiero iniziale di ogni singolo bambino diventa parte della discussione finale, più ampia. Imparano che il contributo di ogni persona è un elemento fondamentale.
- Insegna il rispetto per le opinioni, le idee e i valori degli altri e che insieme siamo più forti che da soli.
- Rispettare e gestire le differenze: man mano che la "palla di neve" diventa più grande, gli studenti incontreranno inevitabilmente idee diverse dalle proprie. Poiché l'obiettivo è la sintesi piuttosto che la discussione, i bambini impareranno ad apprezzare un punto di vista diverso e a capire come si adatta al proprio, piuttosto che semplicemente rifiutarlo.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato di questa attività, gli studenti saranno in grado di:

- capire che le persone sono collegate e si influenzano a vicenda
- riconoscere che le opinioni e le idee degli altri sono preziose anche se sono diverse
- ascoltare con rispetto, apprezzare i contributi degli altri e costruire insieme le idee
- dimostrare senso di responsabilità assumendo un impegno personale o di classe
- essere in grado di scendere a compromessi per raggiungere un punto di vista comune.

Suggerimenti per l'utilizzo ed esempi pratici

Utilizzare Snowball dopo una lezione, una storia, un esperimento, un'osservazione locale o una discussione su un tema del mondo reale.

Esempi generali di collegamento con il programma scolastico

- Scienze: gli studenti iniziano disegnando o scrivendo una cosa che fanno su animali o piante, poi uniscono le idee in coppie e piccoli gruppi per costruire un grafico di classe che mostri come gli esseri viventi crescono, cambiano o hanno bisogno di cure.
- Matematica: ogni studente risolve un semplice rompicapo matematico (come mostrare i modi per arrivare a 10), poi condivide le strategie in coppia, in piccoli gruppi e infine confronta tutti gli approcci alla lavagna per esplorare diversi modi di pensare.
- Lingua e letteratura: i bambini fanno un brainstorming descrivendo da soli le parole relative a un personaggio o a un'ambientazione, poi uniscono gli elenchi in gruppi sempre più grandi per creare un ricco e dettagliato repertorio di parole per scrivere una storia di gruppo.
- Storia/Studi sociali: gli studenti iniziano disegnando o descrivendo una regola che ritengono giusta, poi uniscono le idee in squadre per creare una "Carta dei diritti della classe", discutendo di equità e collaborando.

- Studi ambientali/Geografia: Ogni studente condivide un modo per aiutare il pianeta (ad es. riciclare, risparmiare acqua), poi le idee si moltiplicano nei gruppi per creare un poster delle azioni ecologiche della classe per la scuola o la comunità.

Esempi per il tema delle scienze ambientali/valorizzazione della natura:

Suggerimenti per spunti centrali:

- Tema dell'acqua: "Come possiamo usare l'acqua in modo equo a scuola proteggendo al contempo la natura?"
- Tema dei rifiuti: "Cosa possiamo cambiare nella nostra classe per produrre meno rifiuti e coinvolgere tutti?"
- Tema della biodiversità: "Come possiamo prenderci cura del cortile della scuola in modo che sia vantaggioso sia per gli studenti che per gli insetti e le piante?"
- Spazi comunitari: "Come possiamo mantenere gli spazi condivisi accoglienti per le persone e salutari per la natura?" oppure "Come possiamo creare un orto comunitario che nutra sia l'ambiente che le persone che lo utilizzano?"

Sviluppo pratico degli scenari:

- **Fase 1 (Individuale):** Uno studente pensa a un'idea, ad esempio: "Creare uno scaffale di scambio in modo che le famiglie possano condividere le risorse invece di acquistare cose nuove", sottolineando che ciò riduce i rifiuti e sostiene l'equità nella comunità.
- **Fase 2 (Coppia):** Due studenti uniscono le loro idee: "Creare una biblioteca di attrezzi condivisa e organizzare giornate mensili di 'cura del giardino' in cui i volontari insegnano agli altri: questo fa risparmiare materiali e crea legami nella comunità."
- **Fase 3 (piccoli gruppi):** i gruppi integrano più idee di coppia in un'iniziativa più ampia: "Lanciare una campagna 'Green & Good' in cui gli studenti raccolgono oggetti utilizzabili, li ridistribuiscono equamente e piantano specie autoctone che offrono sia benefici ecologici che spazi per la comunità".
- **Fase 4 (intera classe):** la classe seleziona un'azione (ad esempio, un evento di scambio di semi a livello scolastico) e delinea in che modo valorizza le persone (accessibilità, partecipazione) e la natura (piantumazione di specie autoctone, riutilizzo).

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

Pacchetto minimo iniziale

- Foglietti adesivi o schede + penne
- Domanda di spunto
- Foglio di carta grande per la sintesi
- Timer
- Semplice foglio per la riflessione

Generazione individuale di idee

- Foglietti/schede o post-it
- Penne/matite
- Foglio con le domande (domanda o tema a cui rispondere)

Fasi di fusione in coppie/gruppi

- Fogli di carta più grandi (formato A3/cartelloni) o uno spazio comune per mettere insieme le idee
- Pennarelli colorati per raggruppare/collegare
- Adesivo (nastro/adesivi) o mezzi per "arrotolare" le note precedenti
- Modelli di fusione (ad es., foglio "Idee combinate")

Consolidamento con tutta la classe

- Carta da poster o lavagna collaborativa digitale (Jamboard/Miro/ecc.) (facoltativo)
- Area di esposizione (parete, lavagna) per la "palla di neve" in evoluzione
- Puntini/adesivi per votare o strumenti di evidenziazione per far emergere i temi chiave

Facilitazione e ritmo

- Timer/cronometro (per ogni fase)
- Istruzioni/schede con le indicazioni sulle fasi
- Promemoria delle regole (ad es. ascolto rispettoso, sviluppare le idee degli altri)

Riflessione e feedback

- Schede o foglietti per spunti di riflessione rapida
- Appunti per il feedback tra pari

Domande guida

Fase 1: lavoro individuale

- "Qual è l'idea migliore in assoluto che ti viene in mente in questo momento?"
- "Se potessi scegliere una sola cosa da disegnare/scrivere, quale sarebbe?"

Fase 2: a coppie

- "Chi vuole condividere per primo il proprio fiocco di neve? Decidete chi è il Partner A e chi il Partner B."
- "In che modo le vostre due idee sono simili? In che modo sono diverse?"
- "Riuscite a fondere le vostre due idee per crearne una nuova e più grande?"
- "Se doveste scegliere una sola idea da condividere con il gruppo successivo, su quale sareste entrambi d'accordo?"

Fase 3: lavoro in quartetti

- "Coppie, a turno presentate la vostra idea migliore alla nuova coppia. Chi sarà il coraggioso portavoce della vostra coppia?"
- "Qualcuno ha presentato al gruppo un'idea identica a quella di un'altra coppia?"
- "Qual è la cosa più sorprendente che avete appena sentito dall'altra coppia?"
- "Ora che avete quattro menti che lavorano insieme, quali sono le due idee principali che volete mantenere?"

Fase 4: Tutta la classe

- "Quale gruppo vuole condividere un'idea su cui tutti i membri del gruppo erano d'accordo?"
- "Qualcuno ha cambiato idea oggi dopo aver sentito un'ottima idea da un amico?"
- "Guardate tutte queste idee sulla lavagna! In che modo lavorare insieme ha reso le nostre idee migliori rispetto a quando eravamo solo singoli fiocchi di neve?"

Suggerimenti e trucchi per affrontare le sfide

- **Sfida:** gli studenti non capiscono il processo
Suggerimento: Spiega il processo usando una metafora fisica che capiscano. "In questo momento, ognuno di voi è un singolo fiocco di neve silenzioso. Ma presto, uniremo le nostre idee per creare un gigantesco pupazzo di neve!"
- **Sfida:** gli studenti fanno fatica a trovare la prima idea.
Suggerimento: concedete solo un po' di tempo (1-2 minuti) e chiedete qualcosa di molto specifico e semplice. Chiedete loro di scrivere una sola parola o di fare un disegno veloce in modo che abbiano qualcosa di concreto di cui parlare.
- **Sfida:** gli studenti fanno fatica a unire le idee e a mettersi d'accordo.
Suggerimento: richiedete "un'idea da ciascuno" prima di scegliere cosa combinare. Utilizzate ruoli semplici (oratore/segretario).
- **Sfida:** gli studenti fanno fatica ad ascoltarsi a vicenda.
Suggerimento: chiedi loro di sedersi "ginocchio contro ginocchio e occhio nell'occhio". Questo segnale fisico aiuta i più piccoli a concentrarsi sull'ascolto attivo.
- **Sfida:** un gruppo di quattro persone potrebbe essere troppo grande per i più piccoli (soprattutto per i bambini di 6-7 anni) e potrebbero non riuscire a concentrarsi sul compito.
Suggerimento: assegnate loro un compito molto chiaro non appena si siedono. E utilizzate le domande guida del punto precedente
- **Sfida:** le azioni sono troppo grandi o irrealistiche.
Suggerimento: Aggiungete una casella da spuntare "Fattibile questa settimana?" e proponete un menu di piccole azioni.
- **Sfida:** gli studenti ripetono le idee senza migliorarle.
Suggerimento: richiedi un miglioramento in ogni fase (aggiungi equità, includi una prospettiva mancante o rendi l'azione più pratica).

Adattamento del livello di difficoltà

Gli insegnanti possono adattare la tecnica della palla di neve a tre livelli di difficoltà per sviluppare la connessione e il valore delle persone e della natura.

- **Studenti principianti (6-7 anni):** al Livello 1 (Fondamentale), usa esempi molto concreti e familiari (ad es. condividere i prodotti dell'orto scolastico o ridurre gli sprechi di merenda) e mantieni la progressione semplice (individuale → coppia → intera classe); fornisci supporti solidi come la dimostrazione da parte dell'insegnante, frasi guida e immagini che collegano le persone e la natura, e assegna ruoli chiari in modo che ogni bambino possa contribuire in sicurezza.

- **Studenti avanzati (8-9 anni):** a questo livello 2, introdurre scenari riconoscibili ma più ampi (ad es. pulire il parco giochi proteggendo la fauna selvatica), eseguire la tecnica della palla di neve completa (individuale → coppia → piccolo gruppo → intera classe), chiedere alle coppie di individuare il “ponte” tra i benefici per l’uomo e quelli per l’ambiente, utilizzare fogli di fusione a due colonne e domande guida, e spingere i gruppi a modificare le idee per renderle più inclusive.
- **Studenti esperti (9-10 anni):** Al livello degli studenti esperti, fate emergere compromessi moderati (ad es., costruire un sentiero contro preservare le piante), aspettatevi che gli studenti confrontino o difendano idee integrate, includete mini-azioni concrete e feedback strutturato tra pari, e date agli studenti maggiore autonomia nella selezione, nel perfezionamento e nel bilanciamento delle soluzioni, riflettendo su come hanno onorato sia i bisogni delle persone che quelli della natura.

Domande per il debriefing e la riflessione

1. Riflessione sul valore delle persone:
 - Come sono cambiate o si sono evolute le tue idee durante l'attività?
 - Sono emerse nuove prospettive mentre lavoravi con gli altri?
 - In che modo queste prospettive hanno messo in discussione o rafforzato le tue idee?
2. Sulla collaborazione e il lavoro di gruppo:
 - In che modo la collaborazione con gli altri ti ha aiutato a perfezionare le tue idee?
 - Quali sfide hai affrontato lavorando in coppia o in gruppo e come le hai superate?
 - Quali vantaggi vedi nel discutere argomenti complessi con gli altri, rispetto al riflettere da solo?
3. In generale
 - “Che cambiamenti hai notato nella tua idea nel passaggio dall’individuo all’intera classe?”
 - “C’è stato un momento in cui il tuo gruppo ha tralasciato un punto di vista o un presupposto?”
 - Qualcuno ha cambiato idea oggi dopo aver sentito un'ottima idea da un amico?
 - Guarda tutte queste idee sulla lavagna! In che modo lavorare insieme ha reso le nostre idee migliori rispetto a quando eravamo solo singoli fiocchi di neve?”

3.9.3 Trasformazione della classe

Breve descrizione e regole di attuazione dell'attività didattica

Il "Gallery Walk" è un metodo di apprendimento attivo in cui gli studenti girano per l'aula passando da una postazione all'altra (poster, disegni, compiti) disposte in diverse parti della stanza. Mentre camminano, osservano il lavoro dei compagni e lasciano commenti e riflessioni su di esso. Questa tecnica è utile per far alzare dai banchi i bambini dai 6 ai 10 anni, spingendoli a interagire e a parlarsi, e insegnando loro a valorizzare il lavoro e le idee degli altri in modo visivo e giocoso.

Focus sulle competenze

Competenze primarie

- Valorizzare le persone e la natura

Competenze complementari/secondarie

- Connessione
- Pensiero critico
- Regolazione emotiva

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
Studenti di età compresa tra i 6 e i 10 anni	Tutta la classe divisa in 3-4 piccoli gruppi	25-30 minuti

Proposta di implementazione passo dopo passo dell'attività didattica

1. **Preparazione (insegnante):** creare cinque-sei domande o spunti sull'argomento di studio attuale e scriverli su un foglio di carta da cartellone/creare un poster. Consegnare i poster ai piccoli gruppi e chiedere loro di rispondere alla domanda sul poster, oppure di compilare/disegnare sul poster in base alla domanda.
2. **Creazione:** gli studenti realizzano un lavoro in piccoli gruppi di 3-4 persone sulla base dello spunto fornito dall'insegnante (ad esempio, l'illustrazione di una storia, un breve poster di educazione ambientale). Appendere o posizionare i poster realizzati dagli studenti in vari punti dell'aula per creare le stazioni. È possibile utilizzare anche immagini o citazioni.
3. **Passeggiata:** gli studenti iniziano a camminare in gruppi di 3-4. Trascorrono 3-5 minuti in ogni postazione.
4. **Discussione di gruppo e feedback:** gli studenti leggono o osservano i lavori degli altri gruppi, leggono i feedback dei gruppi precedenti, ne discutono e lasciano la loro riflessione su un post-it (a seconda dell'età e delle capacità di scrittura, questa può anche essere un disegno o l'uso di immagini/icone). Ogni studente può avere la propria opinione personale. In questo processo, oltre ad ascoltarsi a vicenda e a formare un'opinione comune, è importante sviluppare una competenza "civica" che consenta di comprendere, accettare e rispettare l'opinione altrui. È

inoltre importante che i bambini imparino che possono avere un'opinione diversa e che possono esprimerla in tutta sicurezza.

5. **Ritorno:** Ognuno torna al proprio lavoro e legge il feedback ricevuto.
6. **Discussione con tutta la classe e debriefing:** discutere le esperienze sulla base delle domande di debriefing.

Regole nella scuola primaria:

- Parliamo a bassa voce nella "galleria", sussurrando tra di noi nei nostri piccoli gruppi, come in un vero museo.
- All'interno del gruppo, prestiamo attenzione ai pensieri degli altri e cerchiamo di capirne il significato.
- Ci avviciniamo a ogni opera esposta con rispetto.
- Sarebbe fantastico se riuscissimo a concordare insieme cosa vogliamo lasciare come feedback come gruppo. Ma non è un obbligo.
- Ogni membro del gruppo può avere un'opinione diversa, che gli altri membri del gruppo devono rispettare. Anche questa opinione diversa viene riportata sul poster come feedback.
- Ci muoviamo nella direzione indicata quando l'insegnante dà il segnale.

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

È utile spostare i banchi al centro della stanza (formando una grande isola o una forma a U) per creare un "corridoio di passaggio" ampio e libero lungo le pareti. Fissare le 5-6 postazioni (poster) alle pareti a una distanza di sicurezza l'una dall'altra, in modo che i gruppi di 3-4 studenti possano stare comodamente in piedi attorno ad esse e parlare tranquillamente senza disturbare i bambini che lavorano alla postazione successiva.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare competenza?

Il metodo sviluppa la connessione dando ai bambini lo spazio fisico e il tempo per interagire tra loro durante le lezioni (che costituiscono la maggior parte del tempo scolastico), non solo durante le pause. Non si limitano a stare seduti ai propri banchi, ma vedono e sentono di far parte di una comunità più ampia.

Il valore delle persone si costruisce in modo più efficace attraverso la regola che devono ascoltarsi a vicenda all'interno del gruppo, concordare un messaggio comune e, allo stesso tempo, rispettare le opinioni diverse. Quando vedono che un'idea diversa può essere legittimamente inclusa nel poster senza causare alcun danno, imparano che la differenza non è un difetto, ma un valore.

Il "Gallery Walk" insegna in modo naturale ai bambini i fondamenti della partecipazione democratica, che costituisce una parte fondamentale della capacità di valorizzare le persone, e viceversa. Poiché i lavori di ogni gruppo o individuo sono esposti in modo paritario nella sala, i bambini sperimentano l'uguaglianza. Ognuno ha diritto alla propria opinione, a "votare" (attaccare un post-it) e a esprimere i propri pensieri. Imparano che ogni voce conta in una comunità, che le decisioni (feedback) devono essere prese insieme, ma che anche l'opinione di minoranza (opinione divergente) ha diritto di esistere e di avere un posto visibile nel sistema.

Per un bambino di 6-7 anni (di prima o seconda elementare), parlare davanti a tutta la classe è spesso spaventoso, il che fa sì che i bambini timidi restino in silenzio. Tuttavia, la micro-comunità "itinerante" di 3-4 studenti offre loro un ambiente sicuro e a basso rischio. In questo spazio intimo e privato, anche il bambino più timido trova il coraggio di condividere le proprie idee con i compagni. Se il gruppo accetta e pubblica insieme la sua idea sul poster, questo gli dà la fiducia necessaria per parlare in comunità più grandi in seguito.

In sintesi, questa tecnica sviluppa chiaramente soprattutto la capacità di valorizzare le persone, ma anche il senso di connessione.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

1. Livello di comprensione: utilizzando la tecnica regolarmente e consapevolmente, vogliamo ottenere che:
 - considerino preziosi i pensieri dei loro compagni di classe.
 - i bambini pensino e agiscano in modo da imparare che un approccio diverso dal proprio non deve essere rifiutato, ma piuttosto visto come fonte di ispirazione.
 - capiscano di reagire in modo costruttivo ai pensieri e alle azioni degli altri senza causare dolore.
 - capiscano che possono esserci diverse risposte, sentimenti o pensieri corretti riguardo a un problema (o all'argomento di un poster)
 - capiscano che una divergenza di opinioni è una cosa naturale.
2. Livello comportamentale:
 - imparano ad ascoltare pazientemente un'altra persona senza interromperla.
 - osano difendere la propria opinione, anche se differisce da quella della maggioranza
 - sono in grado di reagire al lavoro dei propri compagni in modo costruttivo, incoraggiante e rispettoso.

Suggerimenti per l'utilizzo ed esempi pratici

1. Matematica:
 - Argomento: risolvere un esercizio verbale più complesso o rappresentare un numero (ad es. 12) nel maggior numero possibile di modi diversi (utilizzando un disegno, l'addizione, la moltiplicazione o dei bastoncini).
 - Gallery Walk: I gruppi in movimento esaminano il ragionamento alla base del lavoro degli altri. Possono scrivere su un post-it una soluzione che manca nel poster originale, oppure segnare con una stella il passaggio matematico che considerano il più ingegnoso.
2. Scienze:
 - Argomento: Progettare un semplice esperimento (ad esempio, cosa succede quando mettiamo un fagiolo al buio?) oppure disegnare e confrontare i cicli di vita di un fiore, di un albero o di un animale.
 - Gallery walk: I bambini esaminano le ipotesi (supposizioni) o i disegni degli altri. Sui post-it possono lasciare un fatto del tipo "Lo sapevi?" sull'argomento o porre una domanda scientifica agli autori.

3. Studi ambientali:

- Argomento: Sostenibilità e protezione dell'ambiente. Creazione di poster su come possiamo risparmiare acqua o cosa possiamo fare per ridurre i rifiuti a scuola.
- Passeggiata nella galleria: gli studenti possono fare delle "promesse" sui poster degli altri. Se vedono una buona idea (ad esempio, usare una bottiglia d'acqua invece di una bottiglia di plastica), possono disegnare un segno di spunta su un post-it per indicare che si impegnano a seguirla anche loro.

4. Lingua e alfabetizzazione:

- Argomento: inventare un finale alternativo a una storia letta insieme, oppure disegnare una "mappa mentale" di un personaggio principale.
- Passeggiata nella galleria: gli studenti leggono i finali delle storie degli altri. Come feedback, possono scrivere quale parte è stata la più divertente o emozionante, oppure suggerire un nuovo personaggio per la storia.

5. Arti visive:

- Argomento: Una "vera" mostra di opere d'arte realizzate con una tecnica specifica (ad esempio, acquerello, collage).
- Galleria: classica critica d'arte adattata ai bambini. La regola è che devono trovare un dettaglio specifico che gli piace. Ad esempio: "Hai miscelato un bel colore blu per il cielo!" o "La forma che hai disegnato lì è fantastica!".

6. Educazione fisica e alla salute:

- Argomento: I gruppi devono progettare su carta un breve percorso a ostacoli di 3 tappe o un esercizio di riscaldamento mattutino.
- Gallery Walk: I gruppi in giro percorrono "mentalmente" i percorsi degli altri. Possono scrivere (o disegnare con uno stick figure) una sfida in più o un nuovo esercizio di riscaldamento su un post-it da aggiungere.

7. Armeggiare:

- Argomento: Costruire un oggetto, un ponte o un giocattolo con materiali riciclati (ad es. rotoli di carta, scatole). I prototipi 3D (modelli) costruiti vengono posizionati nelle stazioni.
- Galleria: Gli studenti girano e guardano le costruzioni degli altri. I commenti si concentrano su come migliorare: "Penso che il tuo ponte sarebbe ancora più forte se ci mettessi un... sotto" o "Sarebbe ancora più bello se colorassi il...".

8. Lezione dell'insegnante di classe:

- Argomento: Regolazione delle emozioni. In ogni postazione c'è il nome di un'emozione (Rabbia, Tristezza, Gioia, Paura).
- Galleria: I piccoli gruppi devono discutere e scrivere/disegnare su un biglietto: "Cosa ti aiuta a calmarti quando provi questa emozione?". (Questo è un ottimo momento per far emergere opinioni diverse e rispettarle).

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

- Fogli di carta A3 o A4 per i disegni.
- Blocchi di foglietti adesivi (post-it) di diversi colori.
- Matite, pennarelli colorati.
- Plastilina adesiva per attaccare alle pareti.
- Materiali specifici necessari per le attività della materia (ad es. problemi di matematica stampati, brevi testi, strumenti per esperimenti).

Domande guida

- Qual è la cosa più interessante che hai trovato in questa postazione?
- Tutti nel tuo gruppo hanno condiviso ciò che è venuto loro in mente quando hanno visto il poster?
- C'è qualcuno che vede la questione in modo diverso dagli altri? Come possiamo esporre i suoi pensieri in modo che siano chiaramente visibili?
- Quale messaggio o simbolo positivo potresti lasciare su questo progetto che ti renderebbe felice?

Suggerimenti e trucchi per affrontare le sfide

- **Problema:** durante la passeggiata c'è troppo spintoni e confusione.
Suggerimento: stabilite un percorso a senso unico rigoroso e concordate un segnale di silenzio (ad es. un campanellino o l'insegnante che alza la mano).
- **Sfida:** Il livello di rumore aumenta in classe, i bisbigli dei piccoli gruppi si trasformano in grida.
Suggerimento: Usate la musica di sottofondo! Spiegate loro la regola: "In un museo si parla a bassa voce. Se non riuscite più a sentire la musica sommessa a causa delle vostre voci, significa che state facendo troppo rumore".
- **Sfida:** i bambini si lasciano messaggi negativi, offensivi o provocatori.
Suggerimento: Introdurre la regola "Lascia solo ciò che ti farebbe piacere ricevere". Preparare in anticipo simboli positivi approvati (ad es. cuore = mi piace molto, stella = bei colori).
- **Sfida:** uno studente più chiassoso del gruppo domina gli altri e solo la sua opinione viene riportata sul biglietto.
Suggerimento: Assegnate dei ruoli all'interno dei gruppi! Chiedete a qualcuno di fare da "Interlocutore", il cui compito è chiedere prima di andare avanti: "Pietro, non hai ancora parlato, cosa ne pensi?".
- **Sfida:** gli studenti hanno paura di condividere la loro opinione personale perché sono preoccupati della reazione dei compagni di gruppo.
Suggerimento: Introduci il concetto del "Biglietto dell'Opinione Separata" (ad es., il post-it rosa). Spiega loro che un gruppo è davvero intelligente se riesce ad attaccare anche un biglietto rosa, perché significa che è in grado di pensare in molti modi diversi. Elogia chi difende la propria idea.

- **Sfida:** Arrivando a una stazione, gli studenti pensano che i gruppi prima di loro abbiano già scritto tutto e che non abbiano nuove idee.
Suggerimento: in questo caso, consentite loro di non scriverne una nuova, ma di trovare uno dei post-it esistenti con cui sono fortemente d'accordo e di disegnare una stella o un segno di spunta accanto ad esso. Questo permette loro anche di esercitarsi a valorizzare i pensieri degli altri.
- **Sfida:** appendere i lavori richiede troppo tempo a scapito della lezione.
Suggerimento: rendilo parte del compito: i bambini dovrebbero trovare uno spazio libero nella stanza e fissare il proprio lavoro con il blu-tack fornito.

Adattamento del livello di difficoltà

Gli insegnanti possono adattare le "Gallery Walk" a tre livelli di difficoltà per soddisfare le esigenze degli studenti.

- **Studenti principianti (6-7 anni):** (Classi 1-2): I bambini sanno a malapena leggere o scrivere. Si limitano principalmente a disegnare sui poster. I gruppi non scrivono commenti testuali, ma attaccano piccoli simboli pretagliati (ad es. faccine sorridenti, lampadine per un'idea brillante). Si parla di opinione divergente se qualcuno nel gruppo di 3 persone vuole attaccare un adesivo diverso dai simboli pretagliati disponibili o disegnare qualcos'altro accanto al poster.
- **Studenti avanzati (8-9 anni):** (3^a elementare): Gli studenti si esprimono con frasi più brevi. Possono scrivere una frase di complimento condivisa e concordata (1-2 parole) accanto al poster. Il gruppo è in grado di gestire l'applicazione di due post-it diversi alla postazione: uno concordato e uno con l'opinione divergente di un membro del gruppo.
- **Studenti esperti (9-10 anni):** (4^a elementare): I bambini sono in grado di leggere e comprendere i commenti lasciati dai gruppi precedenti. Possono discutere e dibattere all'interno del piccolo gruppo. Possono spiegare la loro opinione personale in forma scritta (ad es. "La pensiamo diversamente perché...") e anche lasciare domande agli autori originali del poster.

Domande di debriefing e riflessione

1. Sulla connessione:
 - Come vi siete sentiti quando avete visto che tutti i lavori della classe erano esposti insieme sulla parete?
 - Come vi siete sentiti tornando alla vostra postazione (poster) e vedendo quanto gli altri vi avevano aggiunto?
 - Durante il giro avete avuto la sensazione che, anche se eravate in piccoli gruppi, l'intera classe stesse comunque lavorando insieme e che le tracce di tutti fossero sulle pareti?
 - Ti sei sentito parte di una grande squadra?
2. Sulla valorizzazione delle persone:
 - Cosa hai imparato oggi dal lavoro e dalle opinioni dei tuoi compagni?
 - C'è stata una situazione nel tuo piccolo gruppo in cui qualcuno aveva un'opinione diversa, e come l'hai gestita?
 - Come siete riusciti a discuterne pacificamente e a scriverlo sul biglietto?
 - Quale idea positiva o sorprendente hai imparato oggi da un compagno di classe a cui non avresti pensato da solo?

3.9.4 Equità nei gruppi di apprendimento cooperativo

Breve descrizione e regole di attuazione dell'attività didattica

I gruppi di apprendimento cooperativo sono un metodo di apprendimento attivo complesso basato su un lavoro di gruppo di alto livello che crea pari opportunità, elimina le differenze di status all'interno del gruppo e si concentra sul rispetto reciproco. Combina le pratiche della Stanford University e del Programma di Istruzione Complessa Ungherese. Permette di abbattere le differenze di status (conoscenze, abilità e gerarchie sociali) all'interno della classe e l'integrazione di studenti svantaggiati o emarginati.

Focus sulle competenze

Competenze principali

- Valorizzazione delle persone e della natura

Focus sulle competenze complementari/secondarie

- Connettività
- Pensiero critico
- Empatia
- Risoluzione dei problemi
- Creatività
- Flessibilità

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
Studenti dai 6 ai 10 anni	L'intera classe suddivisa in 3-4 piccoli gruppi	25-30 minuti per attività

Proposta di implementazione passo dopo passo dell'attività didattica

L'insegnante trasforma i tradizionali esercizi individuali della lezione in esercizi di gruppo aperti, organizzati attorno a un tema centrale della lezione. L'esercizio di gruppo aperto dovrebbe essere progettato in modo tale che

- la loro risoluzione richieda conoscenze, esperienze e competenze diverse (questa diversità è ciò che si intende per complessità in questa tecnica di apprendimento attivo).
- nessuno studente possa risolverli da solo, ma tutti possano contribuire alla soluzione e al successo.
- Poiché il compito è aperto, non esiste un'unica soluzione corretta.

L'essenza dello svolgimento del compito non sta nel determinare chi è il migliore, ma piuttosto nella cooperazione basata sulla diversità del gruppo.

Suggerimenti per l'implementazione passo dopo passo dell'attività didattica:

1. **Pianificazione e progettazione del compito:** l'insegnante progetta un compito aperto incentrato su una "grande idea" (argomento principale della lezione) che garantisca la dipendenza reciproca all'interno del gruppo ma anche la responsabilità individuale.
2. **Formazione dei gruppi:** l'insegnante crea consapevolmente gruppi eterogenei di 4 persone (in base alle capacità, al background e allo status).
3. **Assegnazione dei ruoli:** all'interno del gruppo vengono assegnati quattro ruoli per la fascia d'età 6-10 anni: il "Piccolo Insegnante" (mantiene il gruppo concentrato sul compito), il "Responsabile dei Materiali" (gestisce i materiali), l'"Armonizzatore" (assicura che tutti abbiano la possibilità di parlare) e il "Portavoce" (presenta il lavoro del gruppo).
4. **Introduzione delle "Abilità multiple":** L'insegnante espone il principio di base: "Questo è un compito complesso. Nessuno è bravo in tutto, ma tutti sono bravi in qualcosa. Oggi abbiamo bisogno di pensatori creativi, artigiani abili, rifinitori precisi e ascoltatori attivi."
5. **Lavoro di gruppo, delega dei compiti e responsabilizzazione:** gli studenti lavorano. L'insegnante si astiene dal dirigere, poiché questo è il ruolo del Piccolo Insegnante. L'insegnante osserva le questioni relative allo status, le dinamiche di gruppo e la collaborazione, e interviene quando necessario per "attribuire competenza a un bambino specifico" (ad esempio, lodando pubblicamente il contributo o l'abilità unica di uno studente silenzioso).
6. **Relazione:** i portavoce presentano alla classe le soluzioni creative del gruppo.
7. **Rotazione dei ruoli:** la volta successiva, i ruoli cambiano, consentendo agli studenti con uno status inferiore di diventare leader e a quelli dominanti di diventare sostenitori.

Regole nella scuola primaria:

- **Regola 1:** I compiti devono essere aperti (sono possibili più soluzioni valide) e richiedere "abilità multiple" (ad esempio, lettura, disegno, calcolo, orientamento spaziale, organizzazione).
- **Regola 2:** Ogni membro ha un ruolo specifico nel lavoro di gruppo (Piccolo Insegnante, Responsabile dei Materiali, Armonizzatore, Portavoce – nel caso degli studenti di quarta elementare si potrebbero aggiungere altri ruoli) che cambia con ogni nuovo compito (nel compito della lezione successiva, o nella lezione successiva) per garantire pari opportunità. Pertanto, i ruoli non sono permanenti e tutti agiranno in modo prevedibile in ogni ruolo di gruppo.
- **Regola 3:** L'insegnante delega il controllo ai gruppi.
- **Regola 4:** L'attività deve essere correlata a un tema centrale della materia/lezione in questione.

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

Si tratta essenzialmente di un metodo da utilizzare in classe, ma ovviamente può essere utilizzato anche quando la lezione si svolge all'aperto. Nel caso di implementazione in classe, tenere presente quanto segue:

- I banchi devono essere disposti in "isole" di 4, assicurando che gli studenti siedano "faccia a faccia" e siano in grado di stabilire un contatto visivo.
- I materiali (fogli, forbici, libri) devono essere collocati su un tavolo centrale, da cui solo i responsabili dei materiali possono prelevarli, riducendo il caos in classe.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare competenza?

Il metodo "Equity-in-Cooperative-Learning-Groups" è stato originariamente creato specificamente per gestire le dinamiche nascoste in classe, le gerarchie e le differenze sociali. Pertanto, lo sviluppo della connessione e della valorizzazione delle persone non è solo un "sottoprodotto" dell'attività, ma l'obiettivo pedagogico principale del metodo.

Sviluppare la valorizzazione delle persone:

Lo sviluppo della competenza "Valorizzazione delle persone" si basa sul fatto che gli studenti riconoscano e rispettino i valori insiti negli altri, comprendano che la diversità è un vantaggio e siano in grado di superare i pregiudizi e le gerarchie sociali/accademiche. Ciò è garantito dal lavoro di gruppo, dall'apertura e dalla diversità delle conoscenze, delle esperienze e delle competenze richieste (complessità):

- **Rotazione dei ruoli:** in ogni classe si forma una classifica (gerarchia di status). Le idee degli studenti bravi o dominanti (rumorosi) vengono automaticamente accettate, mentre quelle degli studenti più deboli o svantaggiati vengono spesso ignorate. I ruoli assegnati e continuamente ruotati rompono questa gerarchia. Quando lo "studente passivo/di basso status" diventa il Piccolo Insegnante e il compito dello "studente bravo" è quello di fornire silenziosamente i materiali (Responsabile dei Materiali), i bambini sono costretti a guardarsi l'un l'altro con rispetto da una nuova prospettiva. Imparano a valorizzare l'altra persona in una posizione in cui non l'avevano mai vista prima.
- **Il principio della "diversità delle abilità":** l'attuazione dei compiti previsti da questo metodo non richiede la conoscenza di una sola cosa (essere bravi in matematica), ma richiede piuttosto consapevolezza spaziale, abilità nel disegno, empatia, risoluzione dei problemi e pensiero critico, capacità organizzative, destrezza manuale. L'insegnante rende il gruppo consapevole di questo in anticipo: "Nessuno è bravo in tutto, ma tutti sono bravi in qualcosa". Quando il gruppo si blocca e il compito viene risolto, ad esempio, da uno studente con discalculia che ha un'eccellente consapevolezza spaziale o abilità nel disegno, gli altri studenti imparano a riconoscere e valorizzare il diverso tipo di talento presente in quello studente.
- **Assegnazione di competenza:** quando l'insegnante nota che uno studente "di basso status" o spesso emarginato ha una buona idea e la elogia ad alta voce e in modo specifico davanti al gruppo ("Notate come Laci abbia raggruppato abilmente questi dati, questo è di grande aiuto per il compito!"), cambia immediatamente il giudizio di valore del gruppo. I compagni capiscono che questo studente è prezioso e intelligente. In questo modo, gli studenti imparano a cercare e valorizzare gli aspetti positivi in ogni singola persona, invece di concentrarsi sui loro difetti.

Sviluppare la connessione:

Lo sviluppo della connessione con questo metodo si basa sul fatto che gli studenti si sentano parte di una comunità solidale, provino un senso di appartenenza e siano in grado di costruire una rete di fiducia con i propri compagni.

- **Interdipendenza positiva attraverso compiti aperti:** nell'istruzione tradizionale, gli studenti lavorano uno accanto all'altro, ma isolati (o in competizione tra loro). In questo metodo, i compiti sono complessi, quindi devono essere risolti insieme. Il completamento congiunto e di

successo del compito unisce psicologicamente il gruppo. Sperimentano di essere "sulla stessa barca".

- Delegare il controllo: l'insegnante fa consapevolmente un passo indietro e gli studenti sono costretti a rivolgersi gli uni agli altri per chiedere aiuto. Se il gruppo si blocca, l'insegnante non risolve il problema, ma sono gli studenti a farlo insieme ai propri compagni.
- Il dialogo continuo e la riflessione collettiva all'interno del gruppo creano legami profondi e autentici. Più il gruppo discute e dialoga sul compito da svolgere, più forte sarà la sua coesione e più significativa l'esperienza di apprendimento.
- Rotazione dei ruoli standard: questo garantisce che i bambini più tranquilli o emarginati non possano "nascondersi" e che i bambini dominanti non possano sopprimerli. Quando uno studente ansioso sperimenta che il gruppo ha bisogno del suo lavoro e che i suoi compagni lo ascoltano (perché il metodo li obbliga a farlo), il suo attaccamento al gruppo e alla classe aumenta drasticamente.

In sintesi, questa tecnica sviluppa chiaramente la capacità primaria di valorizzare le persone, ma anche il senso di connessione. Questa tecnica di apprendimento attivo non riguarda solo la padronanza del programma scolastico. La cooperazione strutturata, la condivisione del potere (controllo) e l'inclusione di molteplici abilità costringono gli studenti a fare affidamento gli uni sugli altri e a valorizzarsi a vicenda.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Livello di comprensione: utilizzando la tecnica regolarmente e consapevolmente, gli studenti comprendono che:

- il successo del gruppo dipende dalla cooperazione dei membri, non dalla prestazione di un singolo studente "bravo".
- un "bravo studente" non è solo chi legge velocemente o calcola in modo impeccabile, ma è anche molto prezioso chi disegna bene, ha un'eccellente consapevolezza spaziale, è empatico o sa calmare gli altri.
- è naturale commettere errori e il pensiero collettivo prevale sulla competizione.
- la posizione in classifica non determina il vero valore di una persona, e gli studenti diventano più aperti nei confronti dei compagni non dominanti.

Livello comportamentale:

- gli studenti sono curiosi e chiedono l'opinione dei compagni più silenziosi o emarginati (ad es. "Cosa ne pensi di questo, Peter?").
- Gli studenti lodano e riconoscono volontariamente e ad alta voce i contributi specifici degli altri.
- Quando uno studente di basso status agisce come "leader", gli studenti di alto status (dominanti) accettano la sua guida, fanno consapevolmente un passo indietro e gli lasciano spazio senza dominare il compito.

Uso suggerito ed esempi pratici relativi alle materie

Il metodo può essere applicato in relazione a qualsiasi materia. Il compito dell'insegnante è quello di trasformare i compiti individuali relativi all'argomento corrente della lezione in compiti di gruppo aperti, in modo tale che non richiedano la conoscenza di una singola cosa, ma una varietà di conoscenze e abilità. Lasciamo l'applicazione di questo al lettore).

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

- Descrizioni di compiti aperti (in cui non esiste una sola soluzione migliore).
- Strumenti creativi e materiali per il bricolage da condividere (grandi fogli di carta da regalo, matite colorate, plastilina, colla, ecc.).
- Materiali specifici necessari per le attività della materia (ad es. problemi di matematica stampati, brevi testi, strumenti per esperimenti).

Domande guida

- Piccolo Insegnante, come potresti dividere il lavoro in modo che anche gli altri possano partecipare?
- Portavoce, capisci tutto ciò che il tuo gruppo sta facendo in questo momento? Se dovessi alzarli in piedi adesso, sapresti spiegarlo alla classe?
- Hai prestato attenzione affinché tutti potessero condividere la propria proposta?
- Sento che avete due idee molto valide, ma completamente diverse. Armonizzatore, quale metodo suggerisci al gruppo per prendere una decisione? Voterete o proverete a unire le due idee?
- Prima di proseguire, qualcuno potrebbe ripetere esattamente qual era la proposta del proprio compagno? Siete sicuri di esservi capiti a vicenda?
- Qual è il nostro prossimo passo e chi se ne occuperà?
- Rimaniamo concentrati o ci stiamo distruggendo? Cosa ci aiuta a portare a termine il lavoro?

Suggerimenti e trucchi per affrontare le sfide

- **Sfida:** uno studente dominante e di alto livello vuole fare tutto da solo.
Suggerimento: fate rispettare i ruoli! Chiedete al Piccolo Insegnante perché permette a una sola persona di lavorare o introducete la regola che solo il Responsabile dei Materiali può toccare gli strumenti finché non c'è una decisione comune.
- **Sfida:** uno studente di basso rango è passivo, oppure gli altri lo ignorano.
Suggerimento: Notate un'idea positiva da parte dello studente passivo e lodatela ad alta voce: "Guardate come Peter ha disposto le forme in modo unico. Questa è esattamente la logica visiva di cui il gruppo ha bisogno in questo momento!"
- **Sfida:** gli studenti finiscono troppo in fretta e poi si annoiano.
Suggerimento: Probabilmente il compito non era abbastanza aperto o non richiedeva competenze multiple. Preparate delle "domande di approfondimento" per chi finisce prima.
- **Sfida:** gli studenti discutono animatamente e non riescono a mettersi d'accordo.
Suggerimento: l'insegnante non deve risolvere il conflitto! Sostieni l'"Armonizzatore" con frasi del tipo: "Come potremmo unire le due idee?" o "Pensate che sia ora di votare?". Aspettati che facciano il loro lavoro.
- **Sfida:** i bambini più piccoli (6-7 anni) dimenticano i loro ruoli.
Suggerimento: usa immagini grandi e chiare sulle schede dei ruoli. Prima di iniziare il lavoro, fai alzare in piedi tutti i Piccoli Insegnanti, poi i Responsabili dei Materiali, e chiedi loro di dire ad alta voce qual è il loro compito quel giorno.
- **Sfida:** il gruppo si perde nei dettagli e finisce il tempo.
Suggerimento: usa un grande timer visivo e affida al Piccolo Insegnante (o al Cronometrista) il compito di controllarlo. L'insegnante non dovrebbe mettergli fretta, ma porre una domanda che

costringa a stabilire delle priorità (ad es. “Qual è il singolo passo più importante in questo momento affinché il Portavoce possa alzarsi?”).

Adattamento del livello di difficoltà

Gli insegnanti possono adattare i Gruppi di apprendimento cooperativo equo a tre livelli di difficoltà per soddisfare le esigenze degli studenti.

- **Studenti principianti (6-7 anni):** invece di compiti incentrati sul testo, concentrati su attività pratiche, fisiche, di costruzione o di disegno.
- **Studenti avanzati (8-9 anni):** gruppi di 4 o più persone, con tutti i 4 o più ruoli assegnati. I compiti richiedono più lettura, interpretazione e risoluzione di problemi in più fasi. Possono chiedere aiuto all'insegnante solo se tutti e 4 i membri hanno esattamente la stessa domanda.
- **Allievi esperti (9-10 anni):** attività progettuali completamente aperte che si estendono su più lezioni. Durante la riflessione, gli studenti stessi devono riconoscere e valorizzare le capacità particolari dei propri compagni. È possibile formare gruppi più numerosi di 6 persone con ruoli aggiuntivi.

Domande per il debriefing e la riflessione

- In che modo lavorare insieme ha reso il compito più facile o più divertente rispetto a farlo da soli?
- Puoi condividere un momento in cui hai sentito di far parte di una squadra davvero forte e affiatata?
- Come siete riusciti ad andare avanti quando il gruppo era in disaccordo su qualcosa?
- Qual è stata una cosa sorprendente e intelligente che uno dei tuoi compagni di squadra ha fatto oggi?
- Abbiamo detto che il compito di oggi richiede molteplici abilità. Quale abilità speciale ha aiutato di più il gruppo oggi, e in che modo?
- Cosa hai imparato oggi dal lavoro e dalle opinioni dei tuoi compagni?
- Quale idea positiva o sorprendente hai appreso oggi da un compagno di classe a cui non avresti pensato da solo?

3.9.5 Dibattito

Breve descrizione e regole di svolgimento dell'attività didattica

Introdurre il dibattito nella scuola elementare può sembrare difficile all’inizio, ma se lo consideriamo come uno scambio di opinioni strutturato, controllato e guidato, diventa uno degli strumenti più efficaci per sviluppare la capacità e la volontà di capirsi a vicenda, di tenere conto delle opinioni degli altri, di apprezzare i pensieri reciproci e, attraverso questo, di valorizzarsi l’un l’altro – in altre parole, l’abilità di valorizzare le persone. Il quadro regolamentato del dibattito sposta delicatamente ma con fermezza i bambini dai 6 ai 10 anni fuori da questo stato.

Focus sulle competenze

Focus sulle competenze primarie

- Valorizzare le persone e la natura

Focus sulle competenze complementari/secondarie

- Consapevolezza emotiva, regolazione e comunicazione
- Pensiero critico,
- Empatia

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
Studenti dai 6 ai 10 anni	Tutta la classe o in piccoli gruppi	15-25 minuti

Proposta di implementazione passo dopo passo dell'attività didattica

Questa attività didattica consiste in un dibattito basato su argomentazioni efficaci, ma in senso positivo ed educativo: gli studenti imparano a esprimere punti di vista diversi utilizzando ragioni e prove, ascoltando con rispetto. L'argomento viene sempre scelto in modo da affrontare direttamente il contenuto effettivo della lezione. Come tecnica didattica, si parte da una questione o domanda chiara che presenta diverse prospettive. Gli studenti assumono dei ruoli - sostenitore (che presenta un punto di vista), oppositore (che mette in discussione o controbatte) e pubblico (che riflette/valuta) nel contesto di una discussione critica. In questo contesto, l'attenzione potrebbe essere posta sull'ascolto rispettoso e, a volte, sul lavoro verso soluzioni condivise, utilizzando forme come la discussione critica o la persuasione per approfondire il pensiero e la comunicazione piuttosto che per "vincere" una discussione.

In questa attività, oltre ad ascoltare e comprendere le opinioni degli altri, ci affidiamo al ragionamento, perché le opinioni infondate possono portare a scelte e azioni che potrebbero danneggiare altre persone, le comunità o l’ambiente. In questo modo, siamo anche in grado di rafforzare la competenza del “dare valore alle persone”. Come parte del rispetto e della valorizzazione degli altri, gli studenti hanno la responsabilità di fare del loro meglio per parlare e decidere usando ragioni e prove, non solo l’orgoglio o “perché mi va”. In un dibattito sicuro in classe, gli studenti si esercitano a chiedere: “Cosa

rende vera questa affermazione?” e “Chi potrebbe esserne influenzato?”, in modo che le loro idee diventino più ponderate, eque e premurose.

Regole:

- Discutiamo per capire e creare legami, non per ferire o "vincere a tutti i costi".
- Ogni affermazione deve includere una motivazione + una prova (un'immagine/una storia/un dato/un esempio).
- Prima di rispondere, gli studenti delle elementari devono prima ripetere ciò che ha detto l'altra persona e, prima di presentare la propria argomentazione, devono riassumere brevemente il punto di vista dell'altra persona. (Ad esempio: "Ho sentito che dici che ti piacciono di più i cani perché puoi correre con loro, ma io penso che i gatti..."). Questo costringe gli studenti a prestare un'attenzione profonda e attenta.
- Usare prove, non orgoglio: possiamo cambiare idea se qualcuno mostra ragioni/prove più convincenti.
- Usare un linguaggio rispettoso e rispettare i turni di parola (gettone/timer).
- Ogni gruppo deve concludere con una proposta di compromesso e una piccola azione condivisa che rafforzi il senso di appartenenza/connezione.

Svolgimento dell'attività – implementazione passo dopo passo

Fase 1 – L'insegnante sceglie una domanda o un'affermazione di dibattito che si riferisca al contenuto della lezione (preparazione dell'insegnante): l'insegnante sceglie un tema chiaro che attinga al contenuto della lezione. L'aula è organizzata in piccoli gruppi di tre con carte di ruolo: oratore per una parte, oratore per l'altra parte e ascoltatore/pubblico. I materiali includono schede tematiche illustrate, semplici spunti di prova (disegni, brevi racconti, foto), frasi di partenza per esprimere un'opinione o porre una domanda, un “cappello dell’ascolto” o un gettone, e un poster con le regole del rispetto (“aspetta il tuo turno”, “parla con gentilezza”, “ripeti ciò che hai sentito prima di rispondere”).

Fase 2 - Istruzioni da dare agli studenti: “Oggi il vostro compito è parlare, chiedere e ascoltare in modo che tutti ci capiamo meglio – non per vincere, ma per imparare a comprendere le idee e il modo di pensare dei vostri compagni. Usate le parole, dite ciò che pensate e cercate di trovare qualcosa che possiamo fare insieme”.

Fase 3 - Gli studenti preparano le loro idee (Affermazione – Prova – Ragionamento):

- Affermazione: “Pensiamo che...”
- Prova: “La nostra prova è...” (immagine/storia/fatto/dati)
- Ragionamento: «Questo dimostra... perché...»

Ogni bambino pensa o disegna una motivazione a sostegno della propria posizione, utilizzando gli spunti forniti.

I bambini del pubblico ricevono una lista di controllo delle cose a cui prestare attenzione (parole gentili, una motivazione, ripetere l’argomentazione del compagno, rispetto, ecc.).

Fase 4 - Condivisione e domande: i due “oratori” condividono a turno la propria idea, ponendosi a vicenda una domanda educata. Utilizzate una struttura semplice con un timer e un gettone per parlare.

1. Dichiarazione iniziale (sostenitore): affermazione + prova + motivo
2. Dichiarazione iniziale (Opponente): affermazione + prova + motivo
3. Turno di domande: ciascuna parte pone una domanda rispettosa: ("Puoi dirmi di più?" o "Perché pensi che...?" o "Puoi chiarire, per favore?").
4. Regola di ripetizione: prima di rispondere, gli studenti dicono: “Ho sentito che hai detto...” (ascolto attivo)
5. Pausa per il feedback del pubblico: i "costruttori di ponti" condividono un'osservazione: "Ho/abbiamo notato che entrambe le parti hanno a cuore..." (valori comuni)

Fase 5 - Trovare un punto in comune / una piccola idea condivisa: il trio discute brevemente per individuare una piccola cosa su cui sono tutti d'accordo o una piccola azione condivisa. La disegnano o la scrivono insieme.

Fase 6 - Scambiarsi i ruoli e ripetere (facoltativo): I bambini si scambiano i ruoli in modo che chi ascoltava diventi chi parla e viceversa, provando la stessa domanda o una nuova ma correlata.

Fase 7 - Conclusione con l'intero gruppo e piccola azione: le coppie/i terzetti condividono la loro idea comune con la classe. L'insegnante raccoglie gli esempi e aiuta la classe a scegliere una piccola cosa da fare insieme (ad esempio, un biglietto di benvenuto per i nuovi studenti, uno scambio di storie con un'altra classe).

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

In genere all'interno, ma non necessariamente.

In classe - Organizzatevi come un cerchio di dibattito amichevole:

- un lato, lato opposto, pubblico al centro o attorno al cerchio
- poster delle regole ben visibile
- pacchetti di prove sui tavoli
- timer + gettone per il turno

All'aperto (facoltativo): utilizzare blocchi per appunti e cerchi distanziati per le squadre, specialmente se le prove provengono dall'osservazione di spazi esterni condivisi.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare competenza?

Durante le conversazioni tradizionali, spesso i bambini non si ascoltano a vicenda; si limitano ad aspettare il proprio turno per dire la loro. Il dibattito rompe questo schema.

- Dovendo riassumere brevemente il pensiero di chi ha parlato prima, gli studenti sono costretti ad un ascolto profondo e attivo.
- Durante un dibattito, i bambini imparano che una buona domanda è segno di attenzione.
- I limiti di tempo fissi e le regole per passare la parola (ad esempio, utilizzando un "oggetto parlante") rallentano fisicamente e mentalmente la comunicazione, insegnando ai bambini l'attenzione silenziosa.

- Basandosi sulla separazione tra la Persona e l'Idea, sperimentano che possono discutere animatamente con qualcuno su un argomento pur rimanendo amici. Questa è la base del rispetto e della valorizzazione delle persone.
- Durante un dibattito strutturato, anche i bambini più tranquilli e introversi hanno a disposizione un tempo garantito in cui nessuno può interromperli. I bambini dominanti e loquaci sono costretti ad ascoltare in silenzio e a valutare le argomentazioni dei loro compagni più tranquilli.
- Nelle classi più avanzate (terza e quarta elementare), è possibile introdurre una regola secondo cui uno studente deve difendere una posizione con cui in realtà non è d'accordo (fase 6 – facoltativa). Quando un bambino deve mettersi nei panni dell'altra parte e trovare argomenti logici per difendere la "parte avversa", aumenta radicalmente la comprensione e l'accettazione delle persone che la pensano diversamente.
- I bambini si esercitano a esprimere punti di vista diversi, ad ascoltare gli altri e a riconoscere le preoccupazioni condivise, sviluppando empatia e senso di appartenenza reciproca.
- Si passa dal riconoscimento alla responsabilità, rendendo la connessione attuabile.

L'attività rafforza anche il pensiero critico attraverso la pratica di affermazione-prova-ragionamento, la valutazione di quali prove si adattino a un'affermazione e la formulazione di domande chiarificatrici. Inoltre, rafforza notevolmente l'empatia e la consapevolezza emotiva, la regolazione e la comunicazione rispettosa.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato di questa attività, gli studenti:

- Capire che una buona domanda è segno di attenzione. Quando un compagno presenta un'argomentazione, il compito del gruppo non è (solo) quello di contraddirlo, ma di porre domande chiarificatrici
- In grado di separare la persona dall'idea.
- Capire che "non sono d'accordo con la mia idea" non equivale a "non gli piaccio".
- Desiderosi di comprendere gli altri e pazienti nell'ascoltare le loro opinioni
- capaci di usare un linguaggio gentile e di includere gli altri quando si parla della comunità
- Essere in grado di ascoltare e riformulare ciò che gli altri hanno detto prima di rispondere.
- Mostrare empatia cercando di comprendere l'idea dell'altra persona.
- essere in grado di risolvere una discussione e trovare una soluzione vantaggiosa per tutti
- capace di accettare che l'altra persona abbia ragione.

Suggerimenti per l'utilizzo ed esempi pratici

Esempi di collegamenti con il programma scolastico generale

- Scienze: gli studenti discutono una domanda semplice e adeguata alla loro età, come "Gli animali dovrebbero vivere negli zoo?" o "Qual è il materiale migliore per mantenere il calore?", utilizzando esperienze pratiche e immagini per sostenere le loro opinioni con delle motivazioni.
- Matematica: gli studenti spiegano e confrontano il loro ragionamento sui diversi modi di risolvere lo stesso problema (ad esempio, "È meglio usare i doppi o fare dieci per $8 + 7$?"), utilizzando disegni, oggetti manipolabili o retine numeriche per sostenere il loro ragionamento.

- **Lingua e letteratura:** gli studenti assumono dei ruoli per discutere su un tema legato a un libro, come "Il personaggio era coraggioso o no?" o "Quale finale sarebbe stato migliore?", utilizzando semplici esempi tratti dalla storia e rispettando il turno di parola.
- **Storia/Studi sociali:** i bambini esplorano domande come "Era giusto?" in scenari della vita quotidiana o argomenti di storia trattati in classe (ad es. le regole nel passato rispetto a quelle di oggi), ascoltandosi a vicenda e offrendo semplici giustificazioni e alternative.
- **Studi ambientali/Geografia:** gli studenti discutono di argomenti quotidiani come "Dovremmo avere più alberi a scuola?" o "Qual è il modo migliore per risparmiare acqua?", imparando ad ascoltare, a sviluppare le idee degli altri e a suggerire soluzioni.

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

- Schede con le domande di dibattito (con immagini per gli studenti più giovani)
- Schede dei ruoli (sostenitore, oppositore, pubblico/mediatori)
- Poster sulle norme di dibattito rispettoso
- Gettone per il turno di parola + timer
- Pacchetti di prove (immagini, brevi testi, schede di scenario, semplici dati di classe)
- Modelli Affermazione-Prova-Ragionamento (cartacei)
- Lista di controllo per l'osservazione del pubblico
- Foglietti adesivi per punti in comune + pianificazione delle azioni
- Opzionale (livello avanzato): semplici strumenti di ricerca (foglio di sondaggio, domande guida per le interviste, appunti di osservazione).

Domande guida

- Qual è la tua affermazione? Quali sono le tue prove?
- Da dove provengono tali prove (pacchetto, sondaggio, osservazione)?
- Chi è interessato da questa scelta? Chi potrebbe sentirsi escluso?
- Puoi ripetere ciò che hai sentito prima di rispondere?
- Qual è un modo gentile per dissentire?
- A cosa tengono entrambe le parti?
- Qual è una piccola azione che possiamo fare insieme questa settimana?
- Quali prove stai usando (immagine, storia, dati, osservazione)? In che modo sostengono la tua tesi?
- Non sei d'accordo per via delle prove o per orgoglio/per il semplice desiderio di vincere?

Consigli e trucchi per affrontare le sfide

- **Sfida:** gli studenti discutono per "vincere" e si arrabbiano.
Suggerimento: rendi obbligatori "prove + ripetizione + terreno comune". Elogia la costruzione di ponti e l'ascolto rispettoso.
- **Sfida:** gli studenti esprimono opinioni senza prove.
Suggerimento: usa pacchetti di prove per i bambini più piccoli e chiedi loro di indicare fisicamente la carta/il fatto che stanno usando.
- **Sfida:** Alcuni studenti dominano la discussione; altri rimangono in silenzio.
Suggerimento: usa turni a tempo, rotazione dei ruoli e assegna prima agli studenti più silenziosi il ruolo di "costruttore di ponti" (poi cambia).

- **Sfida:** le prove vengono fraintese o sono troppo difficili.
Suggerimento: assicurati che le prove siano adeguate all'età (immagini, brevi storie, dati della classe). Per i gruppi più avanzati, l'insegnante seleziona 1-2 fonti a misura di bambino.

Adattamento del livello di difficoltà

Gli insegnanti possono adattare il dibattito a tre livelli di difficoltà per soddisfare le esigenze degli studenti.

- **Studenti principianti (6-7 anni):** utilizzate domande molto semplici e familiari, fornite pieno supporto con schede dei ruoli, frasi di partenza, modelli e scambi molto brevi - concentratevi sull'ascolto e sulla ricerca di un punto in comune. Create uno spazio sicuro per esprimere un'opinione e esercitatevi a parlare a turno. Un ottimo approccio è un dibattito fisico o uno scenario "questo o quello". L'insegnante può quindi far passare un oggetto di conversazione, chiedendo a ogni studente di fornire una sola semplice motivazione per la propria scelta utilizzando un'introduzione alla frase fornita. In questa fase non c'è un botta e risposta; l'obiettivo è puramente la condivisione e l'ascolto.
- **Studenti avanzati (8-9 anni):** intorno agli otto-nove anni, gli studenti sono pronti a rispondere direttamente l'uno all'altro e a costruire pensieri leggermente più complessi. Introdurre domande leggermente più ampie, far cambiare ruolo ai bambini una volta, chiedere loro di riformulare le idee dell'altro prima di rispondere e guidarli verso un piccolo piano condiviso. Questo è il momento perfetto per introdurre la regola dell'eco, in cui uno studente deve riassumere ciò che ha detto la persona precedente prima di esprimere il proprio punto di vista. Ci si aspetta che gli studenti esprimano un'opinione chiara con almeno due ragioni a sostegno e utilizzino le frasi di transizione fornite alla lavagna, riconoscendo con rispetto la posizione dell'altra parte prima di esporre la propria.
- **Studenti esperti (9-10 anni):** Introdurre dibattiti formali a squadre con tre membri per parte, assegnando ruoli specifici come presentatore, confutatore e riassuntore. Concedete loro alcuni minuti di tempo per prepararsi e raccogliere idee in gruppo. Per stimolare davvero le loro capacità cognitive ed empatiche, potete assegnare loro una posizione con cui potrebbero non essere d'accordo personalmente. Questo ribaltamento di ruoli richiede loro di basarsi su esempi logici piuttosto che su sentimenti personali, e devono prendere attivamente appunti mentre la squadra avversaria parla, in modo da poter preparare controargomentazioni ben ponderate.

Domande per il debriefing e la riflessione

- Come vi siete sentiti a ripetere l'idea di qualcun altro prima di rispondere?
- In che modo le prove vi hanno aiutato a comprendere meglio la questione?
- Come avete dimostrato rispetto quando non eravate d'accordo?
- Quale soluzione condivisa ha creato il tuo gruppo e in che modo rafforza il rispetto reciproco?
- Hai cambiato idea su qualcosa oggi? Quali prove ti hanno aiutato?
- Perché è importante usare ragioni e prove (e non l'orgoglio)?

3.10 CONNESSIONE

3.10.1 Trasformazione della classe

Breve descrizione e regole di attuazione dell'attività didattica

La trasformazione dell'aula è una tecnica e un'attività didattica in cui l'aula viene temporaneamente trasformata in un ambiente a tema, simile al mondo reale, che si collega direttamente alla lezione, e gli studenti assumono ruoli o svolgono attività legate a quel contesto. È simile alla simulazione in quanto gli studenti possono mettere in pratica le competenze in un ambiente sicuro e a basso rischio, ma aggiunge atmosfera, narrazione ed elementi sensoriali per stimolare l'interesse e rendere il contenuto più reale. L'obiettivo è quello di integrare i contenuti del programma di studi in un'esperienza immersiva, in modo che gli studenti diventino partecipanti attivi, aiutandoli a comprendere e a memorizzare meglio ciò che stanno imparando.

Poiché trasformare un'aula richiede tempo, questa attività didattica è progettata per essere utilizzata in diverse materie e temi. Gli insegnanti possono riutilizzare lo stesso layout in diverse lezioni (lingua, studi sociali, scienze, arte/design, cultura digitale), semplicemente scambiando i compiti pur mantenendo la struttura di collegamento. Ciò rende l'investimento in risorse e atmosfera vantaggioso per diverse lezioni o per un'intera unità tematica.

Focus sulle competenze

Competenze primarie

- Connettività

Competenze complementari/secondarie

- Valorizzazione delle persone e della natura

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-10 anni	Tutta la classe	45 - 70 minuti (o suddivisa in 2 sessioni)

Proposta di implementazione passo dopo passo dell'attività didattica

L'insegnante sceglie un tema di trasformazione immersivo che inviti naturalmente alla connessione e a diversi livelli di appartenenza: ad esempio, un quartier generale degli eroi della comunità (in stile supereroi), un ufficio postale per amici di penna globali (atmosfera avventurosa/da esploratori), un centro di accoglienza per nuovi amici o un caffè della connessione. Lo spazio è decorato con oggetti di scena, distintivi di ruolo, musica d'ambiente o immagini e semplici "storyboard" che mostrano come la classe, la scuola e la comunità si integrino tra loro. I bambini ricevono delle schede con i ruoli chiari (ad esempio, addetto all'accoglienza, narratore, connettore, reporter, aiutante) e ci sono dei poster che li guidano passo dopo passo: iniziare a connettersi con i compagni di classe, poi raggiungere gli altri nella scuola, pensare ai legami con il quartiere e infine considerare qualcuno più lontano.

Materiali:

distintivi con i ruoli, foglietti con suggerimenti o domande, schede per la “missione di connessione” (ad es. “Trova una cosa che piace sia a te che a un tuo compagno di classe”, “Chiedi a qualcuno di un’altra classe cosa lo fa sentire benvenuto”, “Scrivi o disegna qualcosa da inviare a un amico che si trova altrove”), semplici strumenti per la creazione (cartelloni, bigliettini di benvenuto, pergamene con la “missione dell’eroe”), adesivi per la riflessione.

Istruzioni da dare agli studenti:

“Oggi la nostra classe diventa un luogo reale dove le persone vengono, parlano, si aiutano e si sentono a casa. Hai un ruolo: forse quello di aiutante, narratore o ambasciatore dell’accoglienza. Per prima cosa, entrerai in contatto con qualcuno della nostra classe, poi con altri nella scuola, penserai al nostro quartiere e immaginerai persino degli amici lontani. Usa parole gentili, ascolta attentamente e aiuta qualcuno a sentirsi parte del gruppo. Faremo qualcosa insieme che dimostri quanto siamo uniti.”

Svolgimento dell’attività – descrizione pratica/istruzioni passo dopo passo

Fase 1: Prepara l’ambientazione e inizia in classe: l’insegnante presenta l’ambiente trasformato (ad es. “Benvenuti al Quartier Generale degli Eroi!” o “Questo è il Centro di Accoglienza”). Ai bambini vengono assegnati i ruoli e viene mostrata una breve dimostrazione di un’interazione, come salutare un compagno di classe e trovare una cosa che hanno in comune.

Fase 2: Espansione al livello scolastico: gli studenti, sempre nei loro ruoli, si rivolgono a un’altra classe o a un “visitatore” (che potrebbe essere un insegnante, uno studente più grande o un video registrato da un’altra classe) per scambiare un messaggio di benvenuto, una storia o un’idea. Usano delle schede di suggerimento per chiedere cosa fa sentire quel gruppo incluso.

Fase 3: Compito di collegamento con la comunità: i bambini realizzano un mini-progetto all’interno della narrazione immersiva che si ricollega al quartiere – ad esempio, creando una “Mappa della gentilezza” dei luoghi in cui le persone si aiutano a vicenda, progettando un “Kit di benvenuto” per un volontario della comunità locale, o registrando un breve “flash informativo” su qualcosa di positivo che sta accadendo nelle vicinanze.

Fase 4: Momento di prospettiva globale / più ampia: Attraverso spunti narrativi, una “cassetta postale del mondo” o un video/racconto condiviso da una classe o una cultura lontana, gli studenti confrontano ciò che hanno fatto a livello locale con azioni simili altrove e identificano valori condivisi (ad esempio, come gli eroi aiutano in altri paesi, come i benvenuti appaiono diversi ma significano la stessa cosa).

Fase 5: Creazione di un oggetto condiviso: i gruppi collaborano per realizzare qualcosa che renda visibile il legame: un poster “Muro delle connessioni”, un collage su “Con chi siamo connessi”, una bacheca delle missioni degli eroi che elenchi le azioni intraprese, o un messaggio di benvenuto della classe che combini appunti della classe, della scuola e della comunità.

Fase 6: Breve riflessione e prossimo piccolo passo: Sempre nello spazio trasformato o appena oltre, i bambini rispondono a una semplice domanda (disegnando o dicendo): “Con chi mi sono connesso?” e “Cosa farò ora per mantenere quel legame?”. Appongono un adesivo o scrivono un mini-impegno sull’oggetto condiviso.

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

Prevalentemente al chiuso (la trasformazione funziona meglio in classe), ma può includere una “missione del quartier generale” all’aperto, se lo si desidera:

Opzioni di disposizione interna: cerchio aperto per il briefing del quartier generale; postazioni di lavoro di gruppo sparse per la stanza; una parete/lavagna centrale del quartier generale per la Mappa delle Connessioni.

Collegamento opzionale all’aperto: un breve “controllo dello spazio comunitario” all’esterno (Come manteniamo gli spazi condivisi accoglienti per le persone e gli esseri viventi?), poi si torna al quartier generale per aggiungere un’azione.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare competenza?

Questa simulazione sviluppa la connessione offrendo agli studenti una pratica ripetuta in:

- Creare un senso di appartenenza (“Sono incluso”) – Si parte da un senso di appartenenza immediato e sicuro: i ragazzi notano le somiglianze e iniziano a vedersi come parte di un gruppo.
- Crea ponti oltre l'aula, mostrando che altri gruppi fanno parte della più ampia comunità scolastica e da cui vale la pena imparare.
- Posiziona gli studenti come partecipanti attivi e contributori della “vita” della classe.
- dimostrare rispetto reciproco (ascoltare, apprezzare, rispettare i turni in modo equo),
- riconoscere l’interdipendenza (come le persone e i gruppi si sostengono a vicenda),
- assumersi la responsabilità della coesione sociale (piccole azioni che rafforzano la comunità),
- ed estendere il pensiero dalla classe → alla scuola → alla comunità → al mondo più ampio.

L'ambiente immersivo rende i legami sociali visibili e significativi, mentre l'artefatto condiviso trasforma le "connessioni" in qualcosa di concreto e duraturo.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato di questa attività, gli studenti saranno in grado di:

- riconoscere di appartenere a una classe e a una comunità scolastica
- mettere in pratica l'ascolto, la gentilezza e l'inclusione per rafforzare le relazioni
- identificare in che modo persone/ruoli diversi collegano una comunità
- rispettare le somiglianze e le differenze tra i vari gruppi e luoghi
- intraprendere una piccola azione di responsabilità che rafforzi la coesione sociale (e sostenga la cura degli spazi condivisi e della natura).

Suggerimenti per l'utilizzo ed esempi pratici

Esempi generali di collegamento con il programma scolastico

- Scienze: l'aula diventa un "laboratorio per giovani scienziati" dove gli studenti indossano camici da laboratorio finti, usano strumenti semplici per studiare i materiali, esplorano gli habitat degli animali o recitano il ruolo di meteorologi che prevedono il tempo per il giorno dopo.
- Matematica: l'aula si trasforma in un "Mercato della matematica" dove gli studenti interpretano i ruoli di acquirenti e cassieri, utilizzando monete vere o finte per esercitarsi a contare, fare addizioni e dare il resto attraverso attività matematiche pratiche.
- Storia/Studi sociali: lo spazio diventa un "Museo del viaggio nel tempo" o un "Campo degli esploratori" dove gli studenti si travestono, maneggiano repliche o immagini di oggetti storici e assumono ruoli come storici, abitanti del villaggio o assistenti della comunità per esplorare la vita nel passato.

Stazione di ricerca per la conservazione dei dinosauri (in stile Jurassic Park)

- Narrazione: L'aula diventa un mini avamposto di ricerca dove gli studenti sono paleontologi e amministratori della comunità che studiano "creature antiche" per capire come le persone, gli habitat e la storia siano collegati.
- Aula: le squadre fanno ricerche sui "fossili locali" (potrebbero essere reperti scolastici o "ossa" simboliche) e condividono storie su chi nella loro classe si aiuta a vicenda per sopravvivere e prosperare, mappando le relazioni come se fossero ecosistemi.
- Scuola: gli studenti creano un "Portale delle specie scolastiche" con i profili dei compagni di classe (punti di forza, cose a cui tengono) e li espongono in una "Sala degli habitat", mostrando come ognuno contribuisca all'ecosistema della scuola.
- Comunità: Contattare un parco/museo locale o un anziano per raccogliere "storie di connessione" (ad esempio, come i residenti più anziani ricordano la zona), collegando passato e presente.
- A livello globale: confrontare il loro "ecosistema di cura" con quello di persone di altri luoghi (ad esempio, amici di penna che inviano immagini degli "habitat" delle loro comunità), mettendo in evidenza l'interdipendenza che va oltre le distanze.
- Ruoli: Ricercatore capo, Raccoglitore di storie, Progettista di habitat, Referente della comunità.
- Oggetti di scena: taccuini da campo, repliche di "fossili", mappe con linee di collegamento, "distintivi di ricerca".
- Piccola azione: Realizza un poster "Fossile di connessione" che indichi chi in classe ha aiutato chi e perché.

Quartier generale degli eroi della comunità (ispirato ai supereroi)

- Narrazione: L'aula diventa il quartier generale degli eroi di tutti i giorni che proteggono e rafforzano il loro mondo connettendosi con gli altri: i superpoteri sono la gentilezza, l'ascolto, l'aiuto, la condivisione.
- Aula: gli studenti identificano i "punti di forza degli eroi" della classe (ad esempio, qualcuno che conforta, qualcuno che condivide) e creano un grafico della "Rete degli eroi" che mostra come le loro azioni si sostengano a vicenda.
- Scuola: le squadre creano "Missioni da eroi" per sostenere le altre classi (biglietti di benvenuto, risorse condivise), rafforzando l'idea che la connessione si estende oltre un singolo gruppo.

- Comunità: gli studenti intervistano persone che aiutano a livello locale (incrociando i ruoli reali: bibliotecario, autista di autobus, membro della famiglia) e compilano una “Bacheca degli eroi” che mostra come queste persone mantengano forte la comunità.
- A livello globale: Esplorate storie di eroi di altri paesi (tramite video, libri o racconti semplificati) e individuate valori comuni: “Cosa fanno gli aiutanti in tutto il mondo per far sentire le persone connesse?”
- Ruoli: Pianificatore di missioni, Connettore, Reporter, Ambasciatore di benvenuto.
- Oggetti di scena: mantelli/distintivi, “pergamene della missione”, schede con il profilo degli eroi, braccialetti di comunicazione.
- Piccola azione: campagna “Batti il cinque all’eroe”: gli studenti riconoscono l’atto di gentilezza di qualcuno e lo aggiungono alla bacheca del quartier generale.

Redazione Global Explorer (atmosfera da documentario di avventura/viaggio)

- Narrazione: L'aula si trasforma in una redazione dove i giovani esploratori raccontano come le comunità sono collegate attraverso storie, beni, usanze e aiuto.
- Aula: i bambini si intervistano a vicenda su ciò che li fa sentire parte della classe e producono brevi “reportage di connessione” (disegni o audio).
- Scuola: combinare i resoconti in un “Bollettino scolastico” che metta in evidenza le collaborazioni tra classi, club e tradizioni condivise.
- Comunità: gli studenti raccolgono mini “reportage sul campo” da aziende locali, famiglie o eventi: cosa collega il quartiere?
- A livello globale: creare una rubrica “World Spotlight” in cui gli studenti imparano e condividono una piccola storia di un paese diverso, per poi confrontarla con qualcosa della propria comunità.
- Ruoli: giornalista, intervistatore, redattore, corrispondente dal mondo.
- Oggetti di scena: microfoni (finti), mappa con puntine, “redazione”, bacheca dei titoli, cartoline.
- Piccola azione: creare un “Bollettino di connessione” da condividere con un’altra classe o famiglia su una cosa appresa.

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

Pacchetto “di base” minimo

- Sceneggiatura scritta + immagini di sfondo (ppt)
- Oggetti di scena e fondali di base
- Modelli per briefing e debriefing
- Semplice griglia di valutazione per i contenuti + interpretazione del ruolo
- Suggerimenti per la riflessione degli studenti
- Strumenti di collaborazione (fogli di lavoro condivisi, postazioni di discussione)

Tema/trama/copione per il contesto

- Descrizioni dei ruoli e compiti degli studenti
- Piano di disposizione (come verrà riconfigurato lo spazio)

Atmosfera ed elementi sensoriali

- Oggetti di scena e elementi scenografici (riorganizzazione dei mobili, decorazioni a tema)
- Elementi visivi/sfondi (manifesti, cartelli, materiale "ambientale" stampato)
- Ambiente sonoro (audio di sottofondo, effetti, musica di sottofondo)
- Regolazioni dell'illuminazione (lampade, luce filtrata, accenti colorati)
- Costumi o semplici indicatori di ruolo indossabili (distintivi, cappelli, targhette)

Strumenti narrativi e di immersione

- Schede dei personaggi/ruoli
- Copioni o spunti per lo scenario
- Manufatti/documenti fittizi (ad es. dossier, mappe, rapporti simulati)

Valutazione e feedback

- Griglie di valutazione legate sia alla padronanza dei contenuti che alla performance nel ruolo
- Liste di controllo per l'osservazione del facilitatore
- Suggerimenti per l'auto-riflessione e la riflessione tra pari dopo l'attività

Infrastruttura e logistica

- Arredamento flessibile dell'aula
- Area di stoccaggio per oggetti di scena/allestimento
- Timer/strumenti per la gestione del ritmo

Domande guida

- Cosa aiuta una persona a sentirsi parte del gruppo?
- Come possiamo includere qualcuno che è silenzioso o emarginato?
- Cosa hai imparato su un compagno di classe che non sapevi prima?
- In che modo le diverse persone nella nostra scuola/comunità ci aiutano a rimanere in contatto?
- Qual è un modo rispettoso di parlare e ascoltare durante le missioni?
- Come possiamo prenderci cura degli spazi comuni, in modo che tutti si sentano benvenuti (persone e esseri viventi)?

Consigli e trucchi per affrontare le sfide

- **Sfida:** alcuni studenti dominano il gioco di ruolo; altri si isolano.
Suggerimento: assegnate i ruoli a rotazione e utilizzate la regola "una voce alla volta". Assegnate agli studenti più timidi un ruolo di rilievo (Reporter/Cartografo) e assicuratevi che tutti rispondano ad almeno una domanda.
- **Sfida:** i bambini lo trattano solo come un gioco di finzione, non come un'occasione per esercitarsi.
Suggerimento: mantenete le missioni brevi con risultati chiari (collegamenti della mappa delle connessioni + dichiarazioni d'azione). Ricordate: "Una missione da eroi è completa solo quando creiamo una connessione reale".

- **Sfida:** gli studenti hanno difficoltà a socializzare al di fuori della loro cerchia di amici.
Suggerimento: usa delle carte con delle missioni che richiedono di parlare con qualcuno di nuovo e forniscono frasi di inizio conversazione (“Ciao, posso chiederti...?”).
- **Sfida:** il tempo finisce prima della sintesi con tutta la classe.
Suggerimento: ridurre a 3 missioni (classe + scuola + reperto). Il momento dedicato al mondo esterno può essere una breve scheda narrativa.
- **Sfida:** Alcuni bambini usano etichette o escludono gli altri.
Suggerimento: Fermati e ripeti l’uso di un linguaggio rispettoso. Usa la regola HQ: “Parliamo di comportamenti, non di persone”.

Adattamento del livello di difficoltà

- **Allievi principianti (6-7 anni):** a questo livello, mantenete lo scenario trasformato molto ristretto (ad es. un semplice banco di accoglienza), fornite copioni espliciti (“Dite il vostro nome e una cosa che vi piace della scuola”), fornite un forte modello di riferimento da parte degli adulti, limitate il numero di livelli (concentratevi sulla classe → un collegamento con la scuola) e utilizzate una breve domanda di riflessione.
- **Allievi avanzati (8-9 anni):** a livello avanzato, espandete la narrazione (ad es. HQ dell’eroe con missioni a scuola e nel quartiere), consentite ai bambini di scegliere da un piccolo menu di ruoli, includete la condivisione strutturata tra pari su due livelli e invitateli a indicare almeno un valore comune e un’azione successiva.
- **Studenti esperti (8-9 anni):** a livello esperto, gli studenti aiutano a co-progettare la trasformazione o aggiungono i propri livelli (ad es. suggerendo nuovi partner nella comunità), assumono la leadership nei loro ruoli, collegano la loro esperienza immersiva a un piano di follow-up nel mondo reale (ad es. organizzando un mini evento di benvenuto o creando un ringraziamento per un vicino) e riflettono con meno suggerimenti da parte degli adulti su come le loro azioni abbiano fatto sentire gli altri in connessione.

Domande per il debriefing e la riflessione

- Dove hai messo in pratica la connessione oggi? Com'è stata?
- Chi ti ha aiutato a sentirti incluso e in che modo?
- In che modo hai aiutato qualcun altro a sentirsi parte del gruppo?
- Cosa hai imparato sui legami tra la nostra scuola e la comunità?
- Come possiamo portare avanti le nostre azioni del Connection HQ questa settimana?
- In che modo prendersi cura degli spazi condivisi (e della natura) aiuta le persone a sentirsi connesse?

3.10.2 Mappa concettuale

Breve descrizione e regole di attuazione dell'attività didattica

Nella scuola primaria, la mappa concettuale è una tecnica visiva di insegnamento e apprendimento in cui gli studenti disegnano le idee chiave come nodi e le collegano per mostrare le relazioni, combinando ciò che già sanno con nuove informazioni. Queste mappe aiutano gli studenti a organizzare e approfondire la comprensione, stimolano la discussione e offrono agli insegnanti un modo rapido per valutare quanto bene i concetti siano collegati; non esiste un'unica mappa "giusta", il che favorisce la costruzione individuale del significato e la crescita.

Focus sulle competenze

Competenze primarie

- Interconnessione

Competenze complementari/secondarie

- Valorizzazione delle persone e della natura
- Pensiero critico,
- Creatività

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
Studenti dai 6 ai 10 anni	Tutta la classe in piccoli gruppi	15-25 minuti per attività

Proposta di implementazione passo dopo passo dell'attività didattica

Questa attività utilizza un semplice oggetto simbolico per aiutare i bambini a rendersi conto di come sono collegati e di come possono rafforzare il legame attraverso piccole azioni.

Gli insegnanti introducono un concetto centrale, mostrano un semplice esempio, poi chiedono ai bambini di lavorare da soli o in piccoli gruppi per costruire la loro piccola “mappa delle connessioni” utilizzando una struttura semplice chiamata 3–2–1.

Regole del 3–2–1:

- 3 CHI: nominare 3 persone/gruppi collegati all'oggetto
- 2 COME: scegli 2 modi in cui sono collegati (aiutare/condividere/parlare/imparare)
- 1 E ORA: scegli 1 piccola azione per rafforzare il legame

(Collegamento di supporto facoltativo: un modo per prendersi cura dei materiali condivisi/della natura.)

Suggerimenti per l'attuazione passo dopo passo dell'attività didattica:

Preparazione dell'attività:

L'insegnante sceglie un'idea centrale legata alla connessione, qualcosa con cui i bambini possano identificarsi a livello locale e oltre (ad esempio: "In che modo le persone della nostra classe sono collegate ai bambini di altri luoghi?"; "Cosa aiuta le persone della nostra città a rimanere in salute e in che modo altri luoghi ci aiutano?"; "Come condividiamo idee, beni o aiuto con gli altri?").

L'insegnante crea una semplice mappa di esempio su un grande poster o una lavagna digitale, modellandola con immagini e parole: inizia con il concetto centrale ("La nostra comunità" o "Aiutarsi a vicenda") e disegna dei rami che collegano persone, luoghi, modi per connettersi e azioni. Fornisci fogli bianchi o modelli di nodi già disegnati, pennarelli, adesivi e piccole tessere con icone (mondo, cuore, mani, frecce) per aiutare. Preparare delle schede con domande guida come "Chi ne fa parte?", "Come ci aiutiamo a vicenda?", "Cosa viaggia tra di noi?" e "Cosa possiamo fare insieme?".

Istruzioni da dare agli studenti:

"Realizzeremo una mappa concettuale per mostrare come siamo tutti collegati. Iniziate con l'idea principale al centro. Poi aggiungete le persone, i luoghi e le cose che ci legano, come gli amici, la famiglia, il cibo che condividiamo o i messaggi che inviamo. Usate parole, immagini e frecce per mostrare come le cose sono collegate. Parlate con il vostro compagno o con il vostro gruppo e cercate di includere cose vicine a noi e anche lontane. Non esistono mappe sbagliate: mostrate semplicemente ciò che notate su come apparteniamo gli uni agli altri e ci aiutiamo a vicenda."

Svolgimento dell'attività – descrizione pratica/istruzioni passo dopo passo

Fase 1: Creare insieme una mappa modello: l'insegnante costruisce un grande esempio con la classe. Ad esempio, si parte da "La nostra scuola" al centro, si collegano "Amici", "Famiglie", "Bambini in altre città", "Condivisione di libri", ecc., e si aggiungono semplici frecce che indicano "inviare", "aiutare", "imparare da". I bambini suggeriscono idee e l'insegnante le disegna, nominando ad alta voce le connessioni.

Fase 2: Brainstorming individuale o in coppia: i bambini riflettono o parlano con i compagni delle cose che li legano agli altri (ad es. "Mio cugino in un'altra città", "Internet dove condividiamo le foto", "Aiutare un nuovo studente"). Usano delle tessere con le icone o scrivono/disegnano le idee su post-it.

Fase 3: Creare la mappa concettuale: utilizzando i propri appunti, i bambini inseriscono l'idea centrale al centro della mappa e aggiungono dei rami: persone, luoghi, azioni, sentimenti e i modi in cui questi elementi sono collegati tra loro. Disegnano delle frecce e indicano come le cose sono collegate (ad esempio: «Mandiamo lettere ai nostri amici di penna», «Aiutare gli altri ci fa sentire vicini», «Imparare dagli altri ci insegna nuovi giochi»). L'insegnante gira tra i banchi, pone domande guida e incoraggia l'inclusione di diversi livelli (locale/famiglia e più lontano).

Fase 4: Condivisione in piccoli gruppi: i bambini formano piccoli gruppi, si mostrano a vicenda le loro mappe, spiegano uno o due collegamenti e pongono una domanda del tipo "In che modo sei collegato a qualcuno lontano?". Possono unire le mappe o aggiungere elementi a quelle degli altri.

Fase 5: Sintesi di classe: Volontari o gruppi aggiungono idee chiave dalle loro mappe a una grande mappa di classe, sottolineando collegamenti condivisi e quelli sorprendenti. L'insegnante evidenzia come piccole azioni o relazioni vadano oltre l'aula (ad es., condividere la merenda significa pensare al contadino che ha coltivato il cibo).

Fase 6: Collegamento con l'azione o la riflessione: i bambini scelgono un collegamento dalla loro mappa e dicono o disegnano una piccola cosa che possono fare per rafforzarlo (ad esempio, inviare un biglietto gentile, aiutare un nuovo amico, imparare qualcosa da un altro luogo). Lo aggiungono come nuovo nodo o nota.

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

In genere al chiuso, ma non necessariamente. Un'aula scolastica o una disposizione adatta al lavoro di gruppo. Banchi disposti a coppie o in piccoli gruppi; l'insegnante in prima fila con un oggetto e una mappa modello.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare competenza?

- Rende visibile il pensiero, introduce l'idea di connessioni tra persone e luoghi e fornisce un modello sicuro da imitare.
- Attiva l'esperienza personale di connessione e inizia a raccogliere gli elementi costitutivi della mappa.
- Incoraggia l'organizzazione delle idee sulle relazioni, la complessità delle connessioni e l'influenza reciproca.
- Sviluppa competenze essenziali per creare e mantenere connessioni: comunicazione, empatia e comprensione delle prospettive altrui, riconoscendo somiglianze e nuove connessioni.
- Rafforza la connessione collettiva, mostrando schemi e come le mappe individuali contribuiscano a un quadro più ampio.
- Passa dal riconoscimento alla responsabilità, rendendo la connessione attuabile.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

- Gli studenti sono in grado di indicare persone, luoghi e azioni che li collegano a livello locale e oltre.
- Gli studenti mostrano come queste connessioni si relazionano tra loro (chi aiuta chi, come viaggiano le idee, come si diffonde la solidarietà).
- Gli studenti comunicano riguardo alle loro mappe, ponendo domande e rispondendo per comprendere gli altri.
- I bambini riconoscono legami comuni con i compagni di classe e ne scoprono di nuovi.
- Gli studenti individuano almeno una piccola azione per rafforzare un legame.
- Gli studenti usano un linguaggio semplice e immagini per spiegare come loro e gli altri facciano parte di una comunità più ampia.

Suggerimenti per l'utilizzo ed esempi pratici

Esempi di collegamenti con il programma scolastico generale

- Scienze: gli studenti creano una semplice mappa che mostra ciò di cui le piante hanno bisogno per crescere (sole, acqua, terra) o le fasi del ciclo dell'acqua utilizzando disegni e frecce.
- Matematica: i bambini realizzano una mappa che mostra come i numeri possano essere sommati, scomposti (ad es. legami numerici) o raggruppati utilizzando modelli visivi.
- Lingua e letteratura: gli studenti creano una mappa dei personaggi con caratteristiche, azioni e sentimenti utilizzando immagini e parole chiave tratte da una storia che hanno letto.
- Storia/Studi sociali: i bambini tracciano i cambiamenti nei mezzi di trasporto nel corso del tempo, utilizzando disegni e semplici etichette per confrontare il "passato" e il "presente".
- Studi ambientali: gli studenti realizzano una mappa meteorologica che mostra i diversi tipi di tempo e come prepararsi ad affrontarli, utilizzando icone e brevi descrizioni.
- Lezioni dell'insegnante di classe: "Accogliere un nuovo compagno di classe", "Essere amichevoli". Estendere a "Salutare", "Fare da guida", "Condividere un gioco", "Imparare il loro nome", "Sentirsi al sicuro". Mostrare come queste azioni contribuiscano a rafforzare la comunità.

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

- Fogli di carta di diverse dimensioni (A3, A4, schede, cartellone)
- Matite colorate
- Pennarelli (punte di varie dimensioni)
- Post-it (di diversi colori/formati)
- Adesivi (per evidenziare, classificare, ecc.)
- Lavagne bianche individuali + pennarelli cancellabili e cancellini (facoltativi)
- Immagini/fotografie (stampate o ritagliate)
- Piattaforme online/software (facoltativi) (ad es. Google Drawings, Jamboard, CmapTools, documenti collaborativi)

Domande guida

- “Chi c'è nella tua mappa? A chi teniamo?”
- “In che modo quella persona o quel luogo è collegato a te?”
- “Cosa possiamo fare per migliorare quel legame?”
- “C'è qualcuno lontano a cui siamo ancora legati? In che modo?”
- “Qual è un elemento che abbiamo in comune nelle nostre mappe?”
- “Hai scoperto un nuovo legame dalla mappa del tuo amico?”
- “Quale parte della tua mappa mostra persone che si aiutano a vicenda?”
- “Cosa dice la tua mappa su come siamo legati gli uni agli altri?”
- “Quale piccola azione hai aggiunto alla tua mappa oggi?”

Suggerimenti e trucchi per affrontare le sfide

- **Sfida:** gli studenti non sanno da dove cominciare:
Suggerimento: fornire un ramo o un'immagine di partenza (ad es. "Io" → "Famiglia") e alcuni mini-nodi di esempio; utilizzare spunti sotto forma di frasi o immagini.
- **Sfida:** i bambini si limitano a disegnare senza spiegare.
Suggerimento: chiedi loro di aggiungere una parola o di parlare con un compagno su "Perché questo è collegato?" prima di andare avanti.
- **Sfida:** in alcune mappe mancano collegamenti lontani.
Suggerimento: stimola la riflessione con "Chi ti aiuta anche se non è qui?" oppure mostra una foto di un luogo lontano e chiedi: "In che modo quel luogo potrebbe essere collegato a noi?"
- **Sfida:** mappe affollate e disordinate.
Suggerimento: insegna a raggruppare in modo semplice: usa colori o forme per indicare "persone", "luoghi" e "azioni", così sarà più facile da leggere.
- **Sfida:** chi è riluttante a condividere.
Suggerimento: Lascia che mostrino prima una piccola parte oppure accoppiali con un compagno per descrivere insieme.
- **Sfida:** sovraccarico di idee.
Suggerimento: prevedi una fase "top three": scegli le tre connessioni più forti e cerchiale.
- **Sfida:** Passo d'azione dimenticato.
Suggerimento: fornite un piccolo post-it per aggiungere l'azione "Farò..." direttamente sulla loro mappa.
- **Sfida:** gli studenti hanno difficoltà con le parole che indicano il MODO.
Suggerimento: usa delle icone illustrate e un piccolo elenco di parole; lascia che le indichino invece di scriverle.
- **Sfida:** le azioni diventano irrealistiche ("salvare il mondo intero").
Suggerimento: Chiedere: "Possiamo farlo oggi o questa settimana?" Guidare verso piccoli passi.
- **Sfida:** Alcuni studenti non partecipano in modo equo.
Suggerimento: un bambino disegna, uno sceglie CHI, uno sceglie l'azione — alternate i ruoli.

Adattamento del livello di difficoltà

Gli insegnanti possono adattare la mappa concettuale a tre livelli di difficoltà per soddisfare le esigenze degli studenti.

- **Studenti principianti (6-7 anni):** fornite un'idea centrale molto chiara, create un modello di mappa semplice e completa con immagini e parole, fornite rami iniziali (come "Famiglia", "Amici") e utilizzate suggerimenti per aiutare i bambini ad aggiungere uno o due collegamenti; mantenete l'azione concreta (ad es. "Saluta qualcuno di nuovo")
- **Studenti avanzati (8-9 anni):** Lasciate che i bambini scelgano un argomento centrale correlato, incoraggiate la condivisione in coppia per aggiungere più livelli (connessioni locali e più lontane), richiedete di etichettare come le cose si relazionano (ad es. "aiuta", "manda", "impara da") e guidateli a scegliere una piccola azione condivisa con un compagno.
- **Studenti esperti (9-10 anni):** gli studenti costruiscono mappe a più livelli (persone, luoghi, azioni, sentimenti), confrontano e combinano le mappe in piccoli gruppi, identificano temi

sovrapposti e co-creano una “grande mappa” di classe con nodi di azione condivisi; riflettono anche su come la loro mappa sia cambiata dopo aver ascoltato quella degli altri.

Domande per il debriefing e la riflessione

- “Quale nuova connessione hai trovato oggi?”
- “Chi hai aggiunto alla tua mappa a cui non avevi pensato prima?”
- “Cosa ti ha insegnato la mappa del tuo amico?”
- “Quale parte della tua mappa ti fa sentire grato?”
- “Qual è una piccola cosa che puoi fare per aiutare qualcuno con cui sei in contatto?”
- “La tua mappa è cambiata dopo aver parlato con gli altri? In che modo?”
- “C’è qualcuno che vorresti aggiungere ora che ti sei ricordato di lui?”
- “In che modo la tua mappa mostra che apparteniamo gli uni agli altri?”
- “Cosa farai questa settimana con la tua idea di connessione?”

3.10.3 Il metodo Jigsaw (mosaico)

Breve descrizione e regole di attuazione dell'attività didattica

Il metodo Jigsaw è stato sviluppato da uno psicologo sociale americano nel 1971 per evitare situazioni di conflitto e aumentare la cooperazione rafforzando le relazioni tra gli studenti. L'essenza del metodo consiste nel dividere il contenuto didattico (come un puzzle) in tante parti quanti sono i membri di ciascun gruppo di base (il cosiddetto gruppo jigsaw).

Focus sulle competenze

Competenze principali

- Connettività

Focus sulle competenze complementari/secondarie

- Valorizzazione delle persone e della natura
- Empatia

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
Studenti dai 6 ai 10 anni	Tutta la classe in piccoli gruppi (3-4-5-6-7-8 studenti per gruppo in base alle caratteristiche di età)	15-25 minuti

Proposta di implementazione passo dopo passo dell'attività didattica

Ogni studente riceve un "pezzo del mosaico" (un frammento del contenuto della lezione, un'informazione, un compito relativo alla lezione, ecc.), su cui lavora e apprende inizialmente insieme agli altri studenti che hanno ricevuto lo stesso pezzo (in un cosiddetto gruppo di esperti). Successivamente, gli "esperti" tornano ai propri gruppi di mosaico e insegnano la loro sezione specifica ai compagni. Il quadro completo (il programma didattico) si compone solo quando tutti contribuiscono con le proprie conoscenze specifiche al gruppo. La regola principale: nessuno può padroneggiare l'intero materiale senza l'aiuto attivo degli altri.

1. **Preparazione:** l'insegnante divide il materiale didattico assegnato per quel giorno in 3–4–5–6 parti (a seconda delle dimensioni del gruppo) e assegna il materiale ai gruppi A, B, C, D, E ed F.
2. **Formazione dei gruppi mosaico:** gli studenti vengono divisi in gruppi eterogenei di una determinata dimensione (max. 4 studenti per i bambini di 6 anni, max. 8 studenti per i bambini di 10 anni). A ogni studente viene assegnata una lettera/un colore. Assegniamo una sezione del programma didattico a ciascuna lettera/colore in modo che ogni gruppo mosaico abbia una persona responsabile di un determinato argomento secondario. In questo modo, ogni gruppo mosaico può coprire l'intero materiale didattico della giornata con la collaborazione dei propri membri. È importante che ogni studente abbia accesso solo al materiale pertinente al proprio argomento.

3. **Ogni studente legge ed elabora il sottoargomento che gli è stato assegnato.**
4. **Lavoro in gruppi di esperti:** una volta completata questa fase (Fase 3), gli studenti lasciano temporaneamente il gruppo mosaico e formano i cosiddetti gruppi di esperti, ovvero coloro che hanno la stessa lettera/colore si siedono a un nuovo tavolo (tutti quelli con la "A" a un tavolo, tutti quelli con la "B" a un altro, ecc.). Insieme, discutono il proprio argomento o la parte della lezione e, sulla base delle conoscenze condivise, strutturano la “parte della lezione” e decidono come la insegneranno/condivideranno con gli altri.
5. **Ritorno al gruppo mosaico:** ogni studente torna al proprio gruppo mosaico originale. Gli studenti riferiscono sui propri sottoargomenti agli altri membri del gruppo mosaico. Gli altri membri possono porre domande di chiarimento per assicurarsi di aver compreso appieno la sezione del materiale didattico assegnata.
6. **L'insegnante osserva il lavoro dei gruppi mosaico e interviene se necessario.** È ancora meglio se lo studente che guida il gruppo mosaico è in grado di gestire la situazione in modo indipendente.
7. **Compito di gruppo:** il gruppo riceve un compito che può risolvere solo combinando le varie informazioni.
8. **Verifica della conoscenza del materiale da parte di tutti gli studenti.** Questo è ciò che conferisce importanza all'attività del gruppo mosaico e ciò che rende gli studenti davvero interessati a impegnarsi in modo significativo e a prestare attenzione ai propri compagni.

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

Questo metodo funziona meglio in ambienti interni, ma è adatto anche per gli ambienti esterni. Per l'uso in aula o al chiuso, sono necessarie sedie e tavoli facili da spostare. Allestite delle "postazioni degli esperti" dedicate negli angoli della stanza in modo che i gruppi non si disturbino a vicenda e siano chiaramente separati dai loro tavoli originali.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa particolare competenza?

Il metodo Jigsaw richiede strutturalmente agli studenti di interagire e prestare attenzione gli uni agli altri. Si sviluppa un senso di interdipendenza positiva sia nel gruppo di esperti che nel gruppo Jigsaw. In questo modo, gli studenti capiscono che da soli non possono avere lo stesso successo che hanno come gruppo e che hanno bisogno dei loro compagni.

In entrambi i casi (gruppo mosaico, gruppo di esperti) si forma un team eterogeneo. Nel gruppo di esperti, anche il bambino meno dotato dal punto di vista accademico deve comprendere il contenuto della lezione, quindi i membri del gruppo imparano a fornire un aiuto responsabile a chi ne ha bisogno, oltre a rendersi conto che chiunque può avere una buona idea su un determinato argomento.

Quando uno studente ansioso, emarginato o meno abile torna nel proprio gruppo come “esperto”, gli altri sono spinti a prestargli attenzione e a valorizzare le sue conoscenze, il che aumenta radicalmente il suo status e il suo legame con il gruppo.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Utilizzando la tecnica regolarmente e consapevolmente, gli studenti:

- sono consapevoli che tutti sono importanti in una comunità
- sono in grado di ascoltare attentamente e incoraggiarsi a vicenda mentre condividono le conoscenze
- capiscono che da soli non possono avere lo stesso successo che hanno come gruppo
- riconoscono l'importanza delle relazioni e che hanno bisogno dei loro compagni indipendentemente dal loro status
- sono in grado di aiutare volontariamente chi ne ha bisogno
- comprendono che chiunque può avere una buona idea su un determinato argomento.

Suggerimenti per l'utilizzo ed esempi pratici

Questo metodo può essere integrato in qualsiasi materia. Per i bambini dai 6 ai 10 anni, invece della lettura, utilizziamo immagini, oggetti o brevi testi in maiuscolo Scienze: gli studenti creano una semplice mappa che mostra ciò di cui le piante hanno bisogno per crescere (sole, acqua, terra) o le fasi del ciclo dell'acqua utilizzando disegni e frecce.

- **Lettura (alfabetizzazione):** Dividiamo una storia in 4 parti (Inizio, Complicazione, Svolta, Conclusione) (per i bambini più piccoli, queste possono anche essere 4 immagini). I gruppi di esperti comprendono la propria parte. Nel gruppo mosaico, ognuno deve raccontare la propria parte in modo che la storia si ricomponga, e poi devono lavorare insieme per disporre i pezzi della storia in un insieme coerente.
- **Studio dell'ambiente:** Argomento: Parti di una pianta. I 4 gruppi di esperti: Radice, Fusto, Foglia, Fiore. Imparano la funzione della loro parte. Nel gruppo mosaico, devono ricomporre la pianta, e ognuno spiega cosa fa la propria parte per aiutare la pianta a sopravvivere.
- **Ampliamento del vocabolario (vocabolario in lingua straniera o madrelingua):** Il gruppo riceve 4 parole nuove. Ogni gruppo di esperti riceve una parola; devono impararne la pronuncia e il significato e inventare una frase per illustrarla. Nel gruppo mosaico, insegnano la parola e il gesto ai compagni e formano un testo significativo dalle frasi. Le frasi possono essere modificate nel gruppo mosaico.
- **Grammatica:** Argomento: Punteggiatura alla fine delle frasi. I 4 esperti: Punto (affermazione), Punto interrogativo (domanda), Punto esclamativo (esclamazione, desiderio). Gli esperti elaborano 2 frasi di esempio ciascuno. Nel gruppo di appartenenza, ricevono un testo senza segni di punteggiatura e gli esperti devono indicare loro dove va inserito il segno.

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

- Materiale didattico, informazioni e compiti suddivisi in parti uguali.
- Etichette/schede con codici colore o numerate (in modo che i bambini sappiano a quale gruppo di esperti appartengono).
- Foglio di lavoro di gruppo per l'assemblaggio finale.
- Qualsiasi altro materiale di cancelleria (pennarelli colorati, Post-it, ecc.)

Domande guida

- Nel gruppo di esperti: “Siete tutti sicuri di aver capito la nostra parte? Come spiegheremo questo agli altri in modo che lo capiscano anche loro?”
- Nel gruppo mosaico: “Di chi manca ancora il pezzo per completare il quadro? A chi tocca spiegare adesso?”
- Durante la valutazione: “In che modo il tuo compagno ti ha aiutato a comprendere il compito oggi?”

Suggerimenti e trucchi per affrontare le difficoltà

- **Sfida:** uno studente del gruppo di esperti non ha compreso appieno il materiale e quindi insegna in modo errato al gruppo mosaico.
Suggerimento: l'insegnante deve monitorare molto da vicino i gruppi di esperti mentre lavorano. Prima che tornino ai loro gruppi di appartenenza, l'insegnante dovrebbe effettuare un rapido controllo!
- **Sfida:** durante il cambio di posto (dal gruppo di esperti al gruppo di appartenenza) si creano caos e rumore.
Suggerimento: utilizzare segnali visivi o acustici (ad esempio, un campanello che segnala la fine del tempo; al secondo suono, gli studenti devono spostarsi in silenzio).
- **Sfida:** gli studenti dominanti prendono il controllo della conversazione nel gruppo di esperti e spiegano le cose anche a nome degli “esperti” più silenziosi.
Suggerimento: introdurre un “bastone della parola”. Nel gruppo di appartenenza, solo la persona che tiene il “bastone” può parlare; gli altri devono alzare la mano se vogliono fare una domanda.
- **Sfida:** i bambini più piccoli (di età compresa tra i 6 e i 7 anni) non sono in grado di leggere autonomamente i testi nel gruppo degli esperti.
Suggerimento: utilizzare oggetti e immagini.
- **Sfida:** con i bambini più piccoli, capita spesso che, una volta tornati al proprio gruppo mosaico, dimentichino o non ricordino completamente tutto ciò di cui si è discusso.
Suggerimento 1: previeni questo problema. Chiedi agli studenti di rivolgersi al compagno seduto accanto a loro nel gruppo di esperti e di dirgli le 2-3 frasi che condivideranno in seguito con il loro gruppo di appartenenza. Ripetere ad alta voce aiuta a consolidare le informazioni.
Suggerimento 2: se questo sta già accadendo nel gruppo mosaico, l'insegnante dovrebbe monitorare il processo e, se nota un rallentamento, intervenire delicatamente nel lavoro del gruppo mosaico. Non prendere il controllo, ma guida l'attenzione dello studente; magari riporta alla mente un momento del tavolo degli esperti (“Ricordi, tu e Péter stavate proprio ridendo di come...”).

Adattamento del livello di difficoltà

- **Allievi principianti (6-7 anni):** Le informazioni per gli esperti sono puramente visive (schede, immagini, oggetti fisici). L'insegnamento consiste nel mostrare e nominare il proprio pezzo al gruppo. Non dividere il compito o i gruppi in più di 4 parti.
- **Allievi avanzati (8-9 anni):** leggono e comprendono paragrafi brevi e semplici. Una volta tornati al proprio gruppo di appartenenza, devono riassumere ciò che hanno imparato con parole proprie e rispondere alle domande dei compagni. Il compito e i gruppi possono essere suddivisi in gruppi di massimo 6 studenti
- **Studenti esperti (9-10 anni):** Testi più lunghi con più paragrafi. Il compito dei gruppi di esperti non è solo quello di comprendere il testo, ma anche di preparare una mini-presentazione o una spiegazione visiva (ad esempio, una mappa mentale) per insegnare al proprio gruppo. Il compito e i gruppi possono essere suddivisi in gruppi di massimo 8 studenti.

Domande di debriefing e riflessione

- Come ti sei sentito sapendo che il tuo gruppo faceva affidamento sulle tue conoscenze e aspettava la tua spiegazione?
- Il gruppo sarebbe stato in grado di risolvere il compito finale se fossi stato l'unico a lavorare nel gruppo? Perché no?
- Come ti sei sentito quando un compagno del gruppo di esperti ti ha aiutato a capire la parte che non avevi letto?
- In che misura lavorare insieme ti ha aiutato ad apprendere l'intera lezione?
- In che modo è stato utile che all'inizio della lezione a ogni membro del gruppo fosse stata assegnata una parte diversa del compito? In che modo la lezione di oggi ha dimostrato che ognuno ha qualcosa di prezioso da offrire?

3.10.4 La rete del filo

Breve descrizione e regole per lo svolgimento dell'attività didattica

La "Rete di filo" è un esercizio veloce di energizzazione (e/o rompighiaccio) in cui l'insegnante usa un oggetto fisico per insegnare un concetto rilevante per la lezione. In questo esercizio, l'insegnante usa un semplice gomito di filo. Gli studenti stanno in cerchio e, lanciandosi il gomito l'un l'altro (tenendo il filo tra le mani), creano una grande rete fisica.

Focus sulle competenze

Competenze principali

- Connessione

Focus secondario

- Valorizzazione delle persone e della natura,
- Regolazione emotiva,
- Flessibilità, Curiosità,
- Senso di meraviglia e apertura mentale,
- Creatività

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
Studenti dai 6 ai 10 anni	intera classe	10 – 15 minuti

Proposta di svolgimento passo dopo passo dell'attività didattica:

In questo esercizio, gli studenti utilizzano un semplice gomito di filo per visualizzare le connessioni tra loro, mentre ciascuno condivide le proprie riflessioni sull'argomento della lezione in corso, dimostra le proprie conoscenze o risolve il compito assegnato.

Regole:

1. Tutti devono avere un turno (il gomito di filo può essere lanciato solo a qualcuno che non l'ha ancora avuto).
2. Il filo deve essere tenuto ben stretto, ma non troppo.
3. Mentre lancia il gomito, lo studente deve rispondere a una breve domanda posta dall'insegnante.

Svolgimento dell'attività:

1. **Preparazione dello spazio:** L'insegnante chiede agli studenti di disporsi in un cerchio ampio e spazioso (spostando i banchi da parte).
2. **Presentazione dell'argomento/esercizio/compito:** l'insegnante assegna un compito aperto relativo all'argomento della lezione.

3. **Avvio della rete:** l'insegnante inizia tenendo l'estremità del filo, risponde alla domanda e poi lancia il gomitolo a uno studente dall'altra parte del cerchio.
4. **Tessere la ragnatela:** lo studente che prende il gomitolo afferra anche il filo (può avvolgerlo una volta attorno al dito), risponde alla domanda e poi lancia il gomitolo a qualcuno che non l'ha ancora avuto. Questo continua finché il gomitolo non è stato preso da tutti e al centro del cerchio si forma una grande ragnatela aggrovigliata.
5. **La discussione:** l'insegnante chiede agli studenti di fare un piccolo passo indietro in modo che la ragnatela si tendi. Poi chiede a 1–2 studenti di lasciare andare il filo. La ragnatela si affloscia immediatamente e perde la sua forma. «Vedete? Se qualcuno non partecipa o è assente, l'intera rete della comunità si indebolisce.» Cosa hanno detto quei due o tre studenti che hanno appena lasciato andare il filo, o quali idee brillanti hanno contribuito al nostro lavoro?

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

Questa attività richiede uno spazio ampio. I banchi e le sedie dovrebbero essere spinti contro le pareti dell'aula in modo che l'intera classe possa formare un unico grande cerchio ininterrotto. Può essere svolta perfettamente anche all'aperto, nel cortile della scuola.

In che modo questa attività didattica sviluppa questa competenza primaria?

La connessione è un concetto invisibile e astratto che può essere difficile da comprendere per i bambini dai 6 ai 10 anni. Questo esercizio energizzante rende le connessioni visibili e fisicamente tangibili. I bambini tengono nelle loro mani un pezzo della rete della comunità, in senso figurato e letterale.

Non solo vedono con i propri occhi, ma sentono anche fisicamente il filo che si tende quando il loro compagno si allontana, quando manca. L'esercizio dimostra visivamente che la classe è una rete e che, se qualcuno ne è escluso (o lascia andare il filo), ciò ha ripercussioni su tutti; al contempo, i bambini percepiscono come si costruisce la loro conoscenza condivisa e quanto sia importante connettersi e aiutarsi a vicenda.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato di questa attività, gli studenti saranno in grado di:

- riconoscere e comprendere che, in quanto membri di una squadra o di una classe, tutti sono responsabili degli altri.
- Comprendere che tutti sono necessari per mantenere la "rete forte", indipendentemente dal proprio ruolo.
- collegare la metafora della rete alle relazioni della vita reale e scegliere un'azione di cura
- mettano in pratica una comunicazione rispettosa e incoraggiante mentre lavorano in gruppo
- comprendere che le azioni possono influenzare gli altri perché siamo connessi
- prestare attenzione/ascoltare attivamente i propri compagni (in modo da sapere chi non ha ancora ricevuto il filo)
- mantenere il contatto visivo,
- coinvolgere consapevolmente nel gioco anche i compagni più silenziosi.

Suggerimenti per l'utilizzo ed esempi pratici

L'attività può essere utilizzata come riscaldamento prima di qualsiasi lezione o lavoro di gruppo, oppure come energizzante durante la lezione per 10 minuti.

- Lezione del docente di classe indipendente dalla materia: l'argomento potrebbe essere "Cosa apporti a questa comunità?"
- Matematica: uno studente dice un numero e chi prende la palla deve aggiungervi 3.
- Lingua e letteratura: Catena di parole (gli studenti devono dire una nuova parola che inizi con l'ultima lettera della parola precedente, poi lanciare il filo),
- Letteratura: creazione collaborativa di una storia in cui ognuno aggiunge una frase.

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione:

Un gomitolo di filo spesso, grande e dai colori vivaci (ad es. rosso o giallo) (che non si rompa facilmente).

Domande guida

- "Chi non ha ancora tenuto in mano il gomitolo? Guardatevi intorno per vedere chi è rimasto escluso!"
- "Cosa sentite sulle dita quando qualcuno dall'altra parte del cerchio tira il filo?"
- "Come possiamo tenere la rete in modo che sia ben tesa, ma senza tagliare le mani a nessuno?"

Suggerimenti e trucchi per affrontare le difficoltà

- **Sfida:** gli studenti fanno cadere il filo quando lanciano il gomitolo.
Suggerimento: chiedete loro di avvolgere il filo una volta intorno al dito indice senza stringere troppo prima di lanciarlo.
- **Sfida:** il filo si aggroviglia troppo o il gomitolo si srotola durante il lancio.
Suggerimento: insegnate la tecnica del "lancio dal basso". Chiedete agli studenti di lanciare il gomitolo al compagno delicatamente, senza usare forza.
- **Difficoltà:** sono sempre gli stessi bambini più popolari a prendere il filo, mentre gli altri vengono esclusi.
Suggerimento: la regola più severa: si può lanciare il gomitolo solo a qualcuno che non sta già tenendo la rete, e bisogna chiamare il suo nome ad alta voce prima di lanciare.
- **Sfida:** gli studenti tirano la rete con troppa forza, il che può causarne la rottura o ferire gli altri
Suggerimento: chiarite fin dall'inizio che si tratta di una rete delicata. Se qualcuno la tira, l'attività si interrompe.
- **Sfida:** i bambini si bloccano e non riescono a rispondere alla domanda quando hanno il gomitolo.
Suggerimento: ponete domande semplici e poco impegnative (ad es. "Qual è il tuo colore preferito?"). L'attenzione dovrebbe concentrarsi sulla creazione fisica della ragnatela, non su risposte complicate.

Adattamento del livello di difficoltà

Gli insegnanti possono adattare l'attività didattica a tre livelli di difficoltà per soddisfare le esigenze degli studenti.

- **Studenti principianti (6-7 anni):** domande semplicissime che richiedono risposte di una sola parola (ad es. l'animale preferito). L'attenzione è sull'esperienza visiva della rete.
- **Studenti avanzati (8-9 anni):** ponete una domanda che richieda loro di rispondere alla persona precedente (ad es. "A Peter piacciono le mele e a me piacciono le pere", poi lanciate il filo).
- **Studenti esperti (9-10 anni):** una volta formata la rete, inizia la vera sfida: il gruppo deve srotolare il filo all'indietro senza che si aggrovigli. Per farlo, devono ricordare esattamente chi ha dato loro il gomito e dire il nome di quello studente quando lo ripassano.

Domande per il debriefing e la riflessione

- Come vi siete sentiti guardando la rete che avete creato insieme?
- Cosa avete provato quando qualcuno ha lasciato andare il filo? Cosa significa questo per la nostra classe/gruppo?
- In che modo questa rete di filo assomiglia al modo in cui lavoriamo insieme qui a scuola giorno dopo giorno?
- Questa rete sarebbe stata possibile se avessimo lasciato fuori dal cerchio anche solo 3-4 persone? Perché la presenza di ogni singola persona è importante?
- Oggi avete prestato attenzione a qualcuno a cui di solito prestate meno attenzione? Come vi siete sentiti?

3.10.5 Esercizio di stimolo

Breve descrizione e regole di svolgimento dell'attività didattica

L'"Esercizio di stimolazione con oggetti" è un breve esercizio di stimolazione in cui l'insegnante utilizza un oggetto fisico per insegnare un concetto astratto, catturare l'attenzione, creare connessioni e introdurre o rafforzare un concetto in modo attivo e memorabile.

Focus sulle competenze

Competenze principali

- Connessione

Focus secondario sulle competenze

- Valorizzazione delle persone e della natura,
- Regolazione emotiva,
- Flessibilità,
- Curiosità, senso di meraviglia e apertura mentale,
- Creatività

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
Studenti dai 6 ai 10 anni	intera classe	10 – 15 minuti

Proposta di implementazione passo dopo passo dell'attività didattica:

Questa tecnica stimola gli studenti a muoversi e a interagire (come un energizzante o un rompighiaccio) mentre fissa un'idea astratta in un simbolo tangibile (lezione oggettiva). Gli studenti interagiscono brevemente con i compagni, osservano le caratteristiche dell'oggetto, creano collegamenti personali o sociali e poi applicano tali osservazioni all'obiettivo didattico, concludendo con un rapido rinforzo attivo per consolidare il significato.

Svolgimento dell'attività

- Preparazione dell'attività:** L'insegnante seleziona un oggetto semplice e concreto le cui caratteristiche rappresentino simbolicamente la connessione, ad esempio:
 - una corda dell'amicizia intrecciata (fili di diversi colori intrecciati insieme),
 - Un cerchio di figurine di carta tenute per mano,
 - Un piccolo mappamondo con dei fili appuntati nei luoghi da cui provengono le famiglie dei compagni di classe,
 - un portachiavi multicolore composto da anelli intrecciati,
 - Oppure un mazzo di piccoli bigliettini legati insieme con un nastro, ogni bigliettino che rappresenta qualcuno o un luogo.

- Preparate dei bigliettini con delle “missioni di connessione” (ad es. “Trova un compagno di classe a cui piace la stessa cosa che piace a te”, “Chiedi a qualcuno di un’altra classe cosa lo aiuta a sentirsi incluso”), adesivi o gettoni di riflessione e un semplice rituale o gesto di rinforzo (ad es. un “batti cinque di connessione” o l’aggiunta di una perlina a un filo di classe).
- 2. **Riscaldamento di connessione (livello classe):** i bambini si accoppiano, dicono il proprio nome, condividono una cosa che gli piace della scuola o di un amico e fanno un piccolo movimento insieme (ad es. una stretta di mano con il pollice in su o un “battito di mani di connessione”).
- 3. **Rivelare l’oggetto simbolico:** l’insegnante mostra l’oggetto senza spiegarlo immediatamente. I bambini lo guardano, lo toccano, lo descrivono in coppia o in piccoli gruppi: “Quali colori vedete?” “Come vi sembra al tatto?” “Di cosa è fatto?” “Cosa vi ricorda?”
- 4. **Discussione ponte (spunti scuola/comunità/globali):** In piccoli gruppi, i bambini rispondono a domande guidate utilizzando delle schede di spunto: “Chi nella nostra classe è come una di queste parti?” “Come ci aiutiamo a vicenda qui?” “Chi in un’altra classe o in un’altra parte della scuola è collegato a noi?” “Quale persona o luogo esterno (un aiutante del quartiere, una famiglia lontana) fa parte della nostra storia?” Condividono brevemente.
- 5. **Approfondimento del concetto (modello dell’insegnante e co-costruzione):** L’insegnante spiega il simbolismo inteso (ad es., “Proprio come questi fili intrecciati diventano più forti insieme, noi siamo più forti quando ci aiutiamo a vicenda e ci connettiamo all’interno della nostra scuola e oltre”). Invita i bambini a proporre le loro parole o esempi (“Quindi quando condivido con un amico, è come aggiungere un altro filo”).
- 6. **Rituale di rinforzo attivo:** ogni bambino compie un semplice gesto (ad es. tocca l’oggetto, aggiunge un piccolo anello di carta a una catena di classe, appone un adesivo su una bacheca delle connessioni) e indica una piccola azione che compirà per dimostrare la propria connessione (ad es. “Aiuterò un nuovo amico”, “Saluterò qualcuno di un’altra classe”, “Chiederò al mio vicino come sta”).
- 7. **Breve debriefing facoltativo:** l’intero gruppo condivide una cosa che ricorderà quando vedrà di nuovo qualcosa di simile all’oggetto (“Ricorderò la corda quando aiuterò qualcuno perché...”). L’insegnante ne raccoglie alcune e le colloca su un espositore denominato “Promemoria di connessione”.

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

Tipicamente al chiuso, ma non solo. A seconda della situazione, l'attività potrebbe richiedere uno spazio ampio e i tavoli e le sedie dovrebbero essere spostati contro il muro. Può essere svolta perfettamente anche all'aperto, in un cortile.

In che modo questa attività didattica sviluppa la competenza primaria?

- Aiuta i bambini a concentrarsi, riduce l'imbarazzo e ricorda loro che fanno parte della stessa comunità scolastica.
- Incoraggia l'osservazione e l'associazione personale; inizia a collegare le caratteristiche fisiche alle idee sociali.
- Spinge il pensiero verso l'esterno — da sé stessi alla classe, alla scuola, al quartiere — sviluppando la consapevolezza delle relazioni a più livelli.

- Rende esplicita l'idea astratta e fornisce ai bambini il linguaggio per esprimerla, rafforzando l'umanità condivisa.
- Codifica l'idea in un rituale fisico e collega l'intenzione all'azione.
- Fa emergere il trasferimento, consolida gli spunti di memoria e rafforza il fatto che la connessione continua oltre il momento.
- Aumento del senso di appartenenza o connessione attraverso l'interazione condivisa durante il riscaldamento.
- Dimostrare empatia o valorizzare gli altri (se il concetto è orientato alle persone/alla natura) tramite impegni dichiarati o riflessioni.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato di questa attività, gli studenti saranno in grado di:

- riconoscere che, in quanto membri di una squadra o di una classe, tutti sono responsabili gli uni degli altri.
- capire che tutti sono necessari per mantenere una "rete forte", indipendentemente dal proprio ruolo.
- fare semplici analogie o collegamenti tra l'oggetto e la propria vita o comunità.
- applicare l'idea a una nuova situazione correlata (ad esempio, citare un esempio reale di sostegno a qualcuno).
- ascoltare attivamente i propri compagni, mantenere il contatto visivo e coinvolgere consapevolmente nell'attività i compagni più silenziosi.
- ascoltare i compagni e sviluppare le idee degli altri (ad es., “Ho notato che..., e questo mi ricorda...”).
- portare a termine il piccolo impegno o gesto legato al concetto (ad es. promessa verbale, azione di sostegno).

Suggerimenti per l'utilizzo ed esempi pratici

L'attività può essere utilizzata come riscaldamento prima di qualsiasi lezione o lavoro di gruppo, oppure come energizzante durante la lezione per 10-15 minuti.

- Introdurre un nuovo concetto o un'unità in modo memorabile (catturare l'attenzione e creare un punto di riferimento mentale).
- Costruire una comunità in classe / apprendimento socio-emotivo (ad es. valorizzare gli altri, empatia, lavoro di squadra).
- Riconcentrare o ridare energia a metà lezione quando l'attenzione cala.
- Rafforzare o ripassare un concetto già insegnato riportando in mente il simbolo come spunto di richiamo.
- Far emergere delicatamente le conoscenze pregresse prima di approfondire.
- Verificare la comprensione in modo informale attraverso le analogie degli studenti

Esempi generali di collegamento con il programma scolastico

- Scienze: gli studenti si passano una spugna per esplorare l'assorbimento e confrontarlo con il modo in cui le radici assorbono l'acqua, poi recitano le parti di una pianta che cresce.
- Matematica: si usa un pezzo di puzzle per mostrare come tutte le parti si incastrano in un'equazione, poi gli studenti costruiscono il proprio "puzzle" matematico usando blocchi o disegni.
- Letteratura: Un paio di scarpe simboleggia l'espressione "mettersi nei panni di qualcun altro" per discutere dei sentimenti dei personaggi, seguito da una breve rappresentazione teatrale di una scena tratta da una storia da parte degli studenti.
- Storia/Studi sociali: uno zaino logoro rappresenta il "portare con sé storie del passato" e gli studenti parlano di ciò che un oggetto di tanto tempo fa potrebbe raccontarci.
- Studi ambientali/Geografia: un seme viene utilizzato per parlare del cambiamento e della cura della Terra; gli studenti poi piantano i propri semi e condividono come intendono prendersi cura del pianeta.

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione:

- Oggetti di uso quotidiano/oggetti di scena assortiti (piccoli, tattili, di varie consistenze/forme)
- Contenitore o "scatola misteriosa" per la selezione degli oggetti
- Schede con spunti/domande (per collegare l'oggetto alla lezione)
- Foglietti adesivi (risposte, riflessioni veloci)
- Schede o carte dei ruoli
- Pennarelli/penne
- Spazio per la visualizzazione (lavagna bianca, lavagna a fogli mobili, fogli di carta di grandi dimensioni)
- Timer/cronometro (per regolare il ritmo delle attività energizzanti)
- Lettore musicale o segnale acustico (per attività energizzanti basate sul movimento)
- Segnalatori di spazio (coni, nastro adesivo, zone) per la disposizione delle attività
- Oggetti di scena per il movimento (ad es. sciarpe, palline morbide, segnali con le mani)
- Foglietti per la riflessione o schede di valutazione rapida
- Targhette con il nome o identificatori di gruppo
- Gettoni/adesivi o semplici oggetti di riconoscimento (facoltativo)
- Spazio aperto e sicuro per l'attività fisica
- Foglio di appunti o agenda del facilitatore (breve struttura della lezione/attività di riscaldamento)

Domande guida

- "Raccontaci una cosa che stai notando."
- "Ripetilo con parole tue."
- "Qual è una domanda che ti viene in mente in questo momento?"
- "Cosa rappresenta questo oggetto?"
- "In quanti modi diversi l'oggetto rappresenta questa idea?"
- "Quali esempi concreti vedi intorno a noi?"

Suggerimenti e trucchi per affrontare le difficoltà

Utilizza frasi di base, come: “Questa corda è come la nostra amicizia perché...”. Per i gruppi di principianti, scegli simboli estremamente chiari e concreti.

- Sfida:** gli studenti non vedono, o hanno difficoltà a vedere, la connessione tra l'oggetto e il concetto.
Suggerimento: usa frasi di base, come: “Questa corda è come la nostra amicizia perché...”. Per i gruppi di principianti, scegli simboli estremamente chiari e concreti.
- Sfida:** gli studenti trattano l'oggetto come un giocattolo e perdono la concentrazione. A questa età, i bambini amano toccare le cose fisiche. Quando l'insegnante fa passare un oggetto, spesso gli studenti ci giocano invece di concentrarsi sul significato nascosto.
Suggerimento: usa una "scatola misteriosa" per catturare la loro attenzione. Prima di parlare dell'idea astratta, concedi loro 1-2 minuti dedicati alla "scoperta". Durante questo tempo, possono toccarlo, guardarlo e descriverne i dettagli fisici. Passa al significato simbolico solo dopo questo passaggio.
- Sfida:** l'idea astratta è troppo difficile da comprendere per i principianti di 6-7 anni. Trovano difficile collegare i dettagli fisici alle idee sociali.
Suggerimento: adattate il livello di difficoltà. Per i bambini di 6-7 anni, l'insegnante deve mostrare il collegamento in modo molto esplicito. Usate frasi di base già scritte, come: "Questo oggetto mi ricorda...". Per gli esperti di 9-10 anni, potete lasciare che scelgano i propri oggetti simbolici e definiscano il collegamento da soli.
- Sfida:** troppo rumore quando ci si muove. Questa attività richiede uno spazio aperto. Gli studenti devono spostare i banchi e muoversi per l'aula. Con i bambini piccoli, questo può facilmente diventare rumoroso e caotico.
Suggerimento: usa dei segni chiari sul pavimento (come nastro adesivo colorato o piccoli coni) in modo che gli studenti sappiano esattamente dove stare. Usa un timer per mantenere il ritmo. Puoi anche usare un segnale acustico chiaro concordato (come suonare un campanello o battere le mani) quando hai bisogno che tutti si fermino e ascoltino.
- Sfida:** l'impegno viene rapidamente dimenticato dopo la lezione. Alla fine dell'attività, ogni bambino prende un piccolo impegno (ad es. "Saluterò qualcuno di un'altra classe"). Tuttavia, i bambini dai 6 ai 10 anni tendono a dimenticarlo immediatamente durante la ricreazione o la lezione successiva.
Suggerimento: Concludete l'attività con un rituale visivo e fisico per consolidare il ricordo. Create insieme un "Promemoria di connessione". Gli studenti possono scrivere o disegnare i loro impegni su post-it o adesivi di riflessione e attaccarli alla lavagna. Questo può servire come spunto di richiamo per l'insegnante in una lezione successiva.

Suggerimenti di progettazione

- Scegliete oggetti le cui caratteristiche rispecchino chiaramente il concetto; evitate metafore miste o culturalmente ambigue.
- Mantenete l'attività di apprendimento breve e dinamica: puntate a 5-10 minuti per suscitare interesse senza perdere slancio.
- Combinare parole e azioni: abbinate la riflessione a un semplice gesto o simbolo fisico per facilitare la memorizzazione.

- Riutilizza il simbolo in seguito come spunto di richiamo (ad es. mostra l'oggetto quando riprendi l'argomento).
- Evita di sovraccaricare la sessione con troppe metafore: mantieni il simbolo ben focalizzato.
- Siate sensibili ai significati culturali degli oggetti; valutate gli esempi nel contesto.

Adattamento del livello di difficoltà

Gli insegnanti possono adattare l'attività didattica a tre livelli di difficoltà per soddisfare le esigenze degli studenti.

- **Studenti principianti (6-7 anni):** utilizzare un simbolo molto concreto e ovvio. L'insegnante modella la connessione in modo esplicito. Gli studenti ricevono schemi di frasi o spunti prestabiliti, lavorano in coppia o in piccoli gruppi con ruoli assegnati ed eseguono un'azione/impegno semplice e in un unico passaggio. La riflessione è guidata ("Noto che..., farò...") con il supporto di domande sì/no o di riempimento degli spazi vuoti.
- **Studenti avanzati (8-9 anni):** utilizzare un simbolo con un po' più di sfumature; gli studenti aiutano a generare l'analogia. Piccoli gruppi discutono domande aperte guidate, confrontano idee e scelgono un'azione correlata. L'insegnante fornisce un supporto, ma lascia che i gruppi rivedano o estendano i propri impegni. La riflessione chiede "cosa" e "perché" e include una semplice autovalutazione.
- **Studenti esperti (9-10 anni):** gli studenti selezionano o adattano i propri oggetti simbolici, definiscono autonomamente la connessione, guidano le discussioni tra pari e progettano azioni articolate o di lungo periodo. Il feedback (da parte dei compagni e dell'insegnante) guida l'iterazione. La riflessione è metacognitiva: gli studenti esprimono come sta cambiando il loro modo di pensare e fissano gli obiettivi per il passo successivo.

Domande per il debriefing e la riflessione

- «In che modo le persone dipendono l'una dall'altra in questa attività?»
- "Qual è una cosa che proverei a fare in modo diverso la prossima volta?"
- "Quali prove ho del fatto che sto iniziando ad apprezzare di più gli altri o la natura?"
- "Come spiego con parole mie il legame tra l'oggetto e l'idea?"
- "Perché questa idea è importante nella nostra classe o nella nostra comunità?"
- "In che modo il tuo gruppo ha collaborato per illustrare il concetto?"
- "In che modo dipendiamo gli uni dagli altri in questa attività?"
- "Qual è una cosa che potremmo provare a fare in modo diverso la prossima volta?"
- "Come spieghiamo il legame tra l'oggetto e l'idea con parole nostre?"
- "Che tipo di feedback hai dato o ricevuto, e come posso utilizzarlo per migliorare?"
- "Come possiamo aiutare gli altri a ricordare o a mettere in pratica ciò che hanno imparato?"