

PLACES

Playful LeArning and storytelling that Create Engagement
for the SDG's among children and young people.



<http://www.play-2-learn.eu>

Introduzione

Cos'è?

PLACES sta per *Playful Learning and Storytelling that Create Engagement for the Sustainable Development Goals among Children and Young People* (Apprendimento attraverso il gioco e lo storytelling che crea engagement verso gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile per bambini e giovani).

Il Progetto PLACES è stato sviluppato per supportare l'implementazione degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (OSS) nel contesto europeo. Protagonisti del progetto sono l'OSS 3, "Salute e benessere"; l'OSS 4 "Istruzione di qualità" e l'OSS 10 "Ridurre le disuguaglianze". Il progetto mostra come il *Playful Learning* e l'uso dello *Storytelling* possano dar vita a un'istruzione partecipativa e inclusiva, che può promuovere l'engagement e la partecipazione attiva di bambini e giovani, per andare nella direzione di uno sviluppo sostenibile per le nostre società europee. L'obiettivo e i principali esiti del progetto sono un pacchetto per l'apprendimento didattico con delle linee guida per gli insegnanti e materiali didattici concreti, che possano essere di facile utilizzo e promuovano delle modalità didattiche più coinvolgenti e basate sul gioco per insegnanti e studenti delle scuole primarie e secondarie di primo grado europee.

I materiali di PLACES sono basati sull'*Approccio Globale della Scuola che Promuove Salute*, che vede la scuola come un luogo in cui i bambini devono sperimentare un benessere sia fisico, che mentale e sociale in un ambiente inclusivo per vivere, imparare e giocare.

Le metodologie didattiche di PLACES sono basate sullo *Storytelling* e sul *Playful Learning*: lo *Storytelling*, il raccontare storie, è una delle attività più antiche che l'essere umano abbia intrapreso, ed è ad oggi ancora totalmente attuale. Siamo circondati da storie sia negli spazi privati che in quelli pubblici, poiché la narrazione è cruciale per la comprensione di noi stessi, di ciò che ci circonda e per creare un senso di comunità.

Il *Playful Learning*, l'apprendimento basato sul gioco, è stato sperimentato e si è dimostrato utile per sviluppare un apprendimento attivo, coinvolgente e innovativo. Inoltre, fornisce ispirazione per le attività di storytelling e i materiali sviluppati dal progetto PLACES.

Sia lo storytelling che il playful learning possono a loro volta contribuire alla promozione del benessere di studenti e insegnanti, e migliorare l'ambiente sociale della scuola con modalità partecipative, divertenti e creative.

Perché?

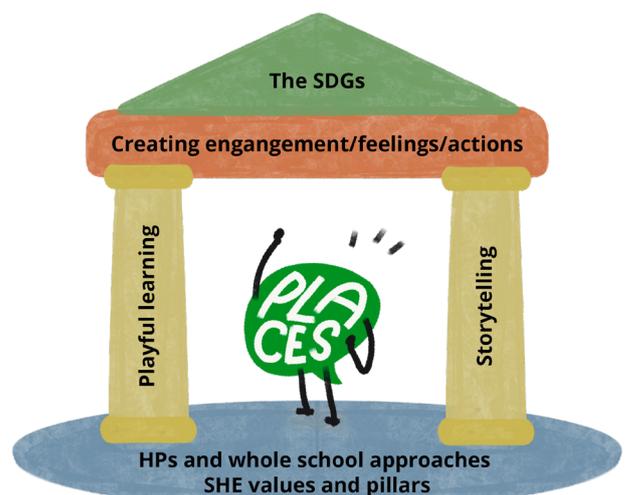
Nel 2015, l'ONU ha formulato i 17 *Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (OSS)* con l'obiettivo di porre fine alla povertà estrema, ridurre le disuguaglianze e proteggere il Pianeta dal cambiamento climatico. Attraverso i materiali di PLACES vogliamo assicurarci che i bambini e i giovani in Europa possano migliorare le proprie conoscenze, il proprio coraggio e sviluppare competenze per l'azione al fine di diventare ambasciatori dell'implementazione degli OSS e dello European Inclusion Project per promuovere un futuro sostenibile e inclusivo per tutti. Il materiale PLACES sostiene l'apprendimento degli OSS rilevanti per *Approccio Globale della Scuola che Promuove Salute*.

Come?

Il materiale didattico di PLACES comprende i seguenti elementi:

- I video delle springboard stories che fanno riferimento agli OSS 3, 4 e 10 nonché all'Integrazione UE, e istruzioni pratiche per lo Storytelling che possono essere utilizzati direttamente in classe.
- Un set stampabile di *carte informative sullo storytelling, di materiali e carte attività e di carte per stimolare la riflessione*.
- Un sito web che contiene i *materiali stampabili* che possono essere scaricati e stampati, *i video delle storie e le istruzioni e linee guida per utilizzare il materiale*.

Tutti questi materiali sostengono il coinvolgimento attivo sugli OSS e l'integrazione EU attraverso lo Storytelling e il Playful Learning, grazie a informazioni accessibili e suggerimenti pratici per le attività.



Integrazione UE e ONU



Integrazione UE e Le Nazioni Unite

Integrazione UE

Cos'è?

Con Integrazione Europea si intende il processo di integrazione tra paesi Europei (o nelle immediate vicinanze), nella loro interezza o parzialmente, a livello industriale, economico, ecologico, politico, legale, sociale e culturale. L'Integrazione Europea ha avuto luogo primariamente attraverso l'Unione Europea, le sue istituzioni e le sue politiche. Oggi, l'UE è interconnessa in materia politica, legale, culturale, economica, sociale, industriale e in tema di sostenibilità.

Perché?

Originariamente, la ragione alla base dell'integrazione UE era prevenire ulteriori guerre, a seguito delle atrocità delle Guerre Mondiali del 1914-1918 e 1938-1945. Un'integrazione graduale ha avuto inizio subito dopo la Seconda Guerra Mondiale per prevenire i conflitti. Da allora, l'integrazione è stata un modo per gestire un'interdipendenza economica crescente e per stabilire un mercato comune che rendesse più facile le transazioni monetarie e di beni tra gli stati membri. Dagli anni '50 la collaborazione si è evoluta per diventare negli anni '90 l'Unione Europea (EU) con il Trattato di Maastricht del 1992. Oggi, l'Integrazione Europea si è evoluta da un semplice mercato comune a un più ampio tentativo di stabilire una comunità pacifica e collaborativa, che consenta un miglior utilizzo delle risorse e maggiore solidarietà tra gli stati membri. A livello scolastico, l'integrazione EU è importante per il mantenimento di valori democratici condivisi e per insegnare questi valori nelle scuole della regione europea.

Come?

Il successo dell'UE è dovuto all'eliminazione delle barriere commerciali e all'armonizzazione normativa. Questa integrazione facilita la libera movimentazione di beni, servizi, capitali e persone, promuovendo l'efficienza economica, la competitività e la creazione di lavoro. Inoltre, l'UE dà agli stati membri di far fronte a problematiche che vanno oltre i confini, quali l'inquinamento, la produzione di energia sostenibile e le migrazioni. Le scuole, in quanto componenti cruciali di questa integrazione, giocano un ruolo vitale nel rinforzare i valori democratici, la cooperazione e l'unità, instillando tra gli studenti un senso di identità Europea e una comprensione reciproca. In aggiunta a ciò, iniziative quali il programma Erasmus+, integrato nelle istituzioni educative,

contribuiscono attivamente all'Integrazione Europea promuovendo scambi interculturali e esperienze di apprendimento collaborativo. Rinforzando la cooperazione e l'unità, l'Integrazione Europea mira a trascendere i conflitti storici, contribuendo a una visione comune di pace e prosperità tra gli stati membri.

Le Nazioni Unite

Cos'è?

L'Organizzazione delle Nazioni Unite (ONU) è un'organizzazione internazionale fondata nell'ottobre del 1945 dopo la fine della Seconda Guerra Mondiale. All'inizio del 21° secolo, più di 190 paesi erano membri delle Nazioni Unite. Le Nazioni Unite si descrivono come *"Un luogo dove le nazioni del mondo possono riunirsi insieme, discutere problemi comuni e trovare soluzioni comuni."* e il loro motto è *"pace, dignità ed uguaglianza su un pianeta in salute"*. L'ONU ha adottato gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (OSS) nel 2015 come *"chiamata all'azione universale per porre fine alla povertà, proteggere il pianeta e garantire che entro il 2030 tutte le persone possano vivere in pace e prosperità"*. Gli OSS rappresentano la base del progetto PLACES.

Perché?

La finalità dell'ONU è mantenere la pace nel mondo e uno dei suoi principali obiettivi è risolvere le problematiche economiche, sociali, culturali e umanitarie attraverso la cooperazione internazionale.

Come?

Per raggiungere gli OSS sono state istituite svariate agenzie specializzate, create dall'ONU stessa oppure no, ma comunque in seguito incorporate dal Sistema delle Nazioni Unite. Ad oggi, l'ONU conta un totale di 15 agenzie specializzate che portano avanti varie funzioni per suo conto. Tra queste vi sono la FAO, l'Organizzazione per l'alimentazione e l'agricoltura; l'UNESCO, l'Organizzazione delle Nazioni Unite per l'Educazione, la Scienza e la Cultura; l'OMS, l'Organizzazione Mondiale della Sanità e l'UNICEF, il Fondo delle Nazioni Unite per l'Infanzia.

Gli Obiettivi Di Sviluppo Sostenibile (OSS)

Cos'è?

Nel 2015, le Nazioni Unite hanno formulato i 17 Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (OSS), ovvero un piano strategico mondiale per creare un mondo migliore concentrandosi sulle persone, sul pianeta e sulla prosperità, ma anche sulla pace e sulle partnership. È un piano che ingaggerà tutti gli stakeholder – comprese le istituzioni europee e internazionali, i governi nazionali, regionali e locali, gli enti privati, le ONG, il Terzo Settore, l'associazionismo e i singoli cittadini, per lavorare insieme con l'obiettivo di porre fine alla povertà estrema, ridurre le disuguaglianze e proteggere il pianeta dal cambiamento climatico. Gli OSS sono stati adottati da 193 nazioni, tra cui tutti gli stati membri dell'UE. Per dare una risposta comune a livello europeo, la Commissione Europea, insieme agli SM (Stati Membri) ha sviluppato e sta implementando una gamma di strategie, piani e programmi che supportano l'implementazione degli OSS.

Perché?

Per l'ONU, un'importante sfida riguardante gli OSS è raggiungere i cittadini a livello individuale. Il progetto PLACES affronta questa sfida, rivolgendosi specialmente ai bambini e ai giovani, poiché la sostenibilità riguarda garantire il loro un futuro. Coinvolgerli nel "diventare ambasciatori", potrebbe generare un effetto domino che va dai bambini ai genitori, per poi raggiungere i luoghi di lavoro. Solo così l'UE sarà in grado di generare i cambiamenti sostenibili di cui abbiamo urgente bisogno e che vogliamo per la nostra società. Il progetto PLACES lavora per dare vita a un impegno comune nella popolazione europea, affinché le persone siano attivamente ingaggiate nella creazione di una società sostenibile.

Come?

PLACES si basa sull'ipotesi che, se l'Europa vuole contribuire con successo all'attuazione degli OSS, è necessario uno sforzo concreto per coinvolgere i singoli cittadini e rinforzare il loro legame emotivo verso gli OSS, i valori e le strategie europee condivise. Spesso accade che le persone non si sentano coinvolte se non credono di essere toccate personalmente dalle finalità degli OSS, dai valori e dalle strategie europee. Per questo motivo, dobbiamo trovare il modo di raggiungere i cittadini e coinvolgerli emotivamente. Il progetto PLACES mira a creare un approccio più accessibile agli OSS, fornendo materiale didattico e di apprendimento che gli insegnanti trovino facile da usare e che gli studenti trovino motivante

e divertente. Ciò garantirà un'esperienza più personale e una maggiore consapevolezza degli OSS.



Obiettivi di Sviluppo Sostenibile 3 e 4

Obiettivo di Sviluppo Sostenibile 3

Cos'è?

OSS 3: *Salute e Benessere: garantire una vita in buona salute e promuovere il benessere a tutte le età delle persone è essenziale per uno sviluppo sostenibile. L'obiettivo è di ridurre entro il 2030 le malattie trasmissibili e non trasmissibili, migliorare la salute mentale e il benessere e prevenire l'uso di sostanze e di alcol.*

Perché?

Sul sito dell'ONU si legge "il 4,9% della popolazione (281 milioni di persone) si trova a vivere in povertà a causa di problemi di salute". Per i paesi del mondo, migliorare la salute delle proprie popolazioni è di primaria importanza, non solo perché un maggior livello di salute è un risultato desiderabile, ma anche perché si tratta di un fattore importante per una crescita economica e la stabilità globale per gli individui e per le comunità. Le scuole sono un elemento importante della promozione della salute, e la salute ed il benessere sono strettamente connessi all'apprendimento. L'health literacy e la promozione della salute a scuola possono rendere bambini e giovani in grado di compiere scelte salutari e di adottare stili di vita salutari.

Come?

La Commissione Europea (CE) ha proposto delle iniziative che integrano le politiche nazionali e incoraggiano la collaborazione tra gli stati membri europei. Queste iniziative sono in aree quali la ricerca, il monitoraggio, la valutazione e lo scambio di buone pratiche, la diagnosi precoce delle malattie, le cure primarie, l'educazione alla salute, l'assistenza sanitaria transfrontaliera e la tutela della salute pubblica in tema di tabacco e abuso di alcol. L'UNESCO e l'OMS hanno lanciato l'iniziativa "Rendere Ogni Scuola una Scuola che Promuove Salute" e a livello europeo molti enti internazionali promuovono a loro volta l'implementazione dell'approccio delle Scuole che Promuovono Salute.



Obiettivo di Sviluppo Sostenibile 4

Cos'è?

OSS 4: *Educazione di qualità: Dare a tutti un'educazione inclusiva e di qualità è fondamentale per creare un mondo prospero e in pace. L'educazione dà alle persone le conoscenze e le competenze di cui hanno bisogno per rimanere in salute, trovare un lavoro ed essere tolleranti. Tra le finalità dell'OSS4 vi è quella di migliorare l'istruzione insegnando ai ragazzi e alle ragazze le life skills universali, la cittadinanza attiva, e l'educazione alla pace nelle scuole, oltre a migliorare l'accesso all'istruzione per gli studenti con disabilità.*

Perché?

La pandemia di Covid-19 ha causato gravi perdite nella maggior parte dei paesi. A livello globale, 103 milioni di giovani mancano delle competenze alfabetiche di base e il 60% di loro sono di genere femminile. Se non verranno messe in atto ulteriori misure, entro il 2030, 300 milioni di studenti non avranno le competenze numeriche e di letto-scrittura di base solo 1 paese su 6 raggiungerà il completamento universale dell'istruzione secondaria. Una delle citazioni più famose di Nelson Mandela afferma: "L'istruzione è l'arma più potente che si può usare per cambiare il mondo". L'OSS 4 è una risposta diretta al fatto che le società con un tasso di completamento degli studi e livelli di istruzione più alti sembrano essere generalmente più sane, presentano maggiore stabilità economica, tassi di criminalità più bassi e maggiore uguaglianza.

Come?

A livello europeo, l'istruzione è una priorità assoluta. Le politiche e le iniziative educative supportano lo sviluppo educativo, professionale e personale delle persone per tutta la loro vita nell'ambito delle attività educative e formative, e nelle attività giovanili e sportive. L'obiettivo di promuovere un'istruzione di qualità è contribuire alla crescita sostenibile, alla creazione di lavori di qualità e alla coesione sociale, per guidare l'innovazione, rafforzare l'identità europea e la cittadinanza attiva.



Obiettivo di Sviluppo Sostenibile 10

Obiettivo di Sviluppo Sostenibile 10

Cos'è?

OSS 10: *Ridurre le disuguaglianze all'interno e tra i Paesi: Ridurre le disuguaglianze e garantire che nessuno venga lasciato indietro è parte integrante del raggiungimento degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile. Le disuguaglianze all'interno dei Paesi e tra i Paesi sono una causa persistente di preoccupazione.*

Perché?

Dal 2010 al 2020 le disuguaglianze sono cresciute dell'11% nei paesi in via di sviluppo e sono aumentate drammaticamente nella maggior parte dei paesi del mondo a causa della pandemia di Covid. Le disuguaglianze socio-economiche rendono difficile eliminare la povertà. Nel 2022, il numero di rifugiati è arrivato a 34,6 milioni di persone, dei quali circa il 41% erano bambini. Per quanto riguarda le disparità di genere, le donne hanno il doppio delle probabilità rispetto agli uomini di subire discriminazioni di genere. Le disuguaglianze sociali, in ambito di istruzione e anche in ambito di salute sono interconnesse e sono una sfida etica per la nostra società. La speranza di vita di un individuo è legata al suo reddito e al suo livello di istruzione.

Come?

La Commissione Europea ha pubblicato recentemente il Piano d'Azione sul Pilastro Europeo dei Diritti Sociali, che è la guida per un'Europa più "giusta, inclusiva e ricca di opportunità". In questo piano, le questioni relative alle disuguaglianze e al vivere una vita dignitosa rappresentano alcuni dei principi più importanti. Il piano dichiara che è importante investire sugli interventi rivolti ai bambini e alla prima infanzia per prevenire le varie disuguaglianze (economiche, di genere, di salute, ecc.) affinché non si manifestino già dalle prime fasi della vita. Raggiungere obiettivi di giustizia ed equità per tutti dovrebbe essere uno sforzo condiviso e portato avanti dalle istituzioni nell'UE, dalle autorità regionali e nazionali, dagli attori sociali e da tutte le comunità e le organizzazioni della società civile.



Academy per l'apprendimento basato sul gioco



L'approccio Globale per la Promozione della Salute a Scuola

Cos'è?

L'approccio globale è una filosofia educativa che promuove un approccio all'apprendimento comprensivo e olistico, basato sul coinvolgimento dell'intera comunità scolastica. Tale approccio pone l'evidenza sul fatto che ogni aspetto della scuola, comprese le sue policy, le sue pratiche e la sua cultura dovrebbero essere adeguate al fine di rinforzare un ambiente d'apprendimento positivo e supportivo. L'approccio riconosce che un'istruzione efficace va ben oltre il tradizionale insegnamento in classe e implica il coinvolgimento di tutti gli attori, tra cui insegnanti, dirigenti, studenti, genitori e l'intera comunità. Insieme alla Scuola che Promuove Salute, l'Approccio Globale costituisce la base teorica su cui si fonda il progetto PLACES.

Perché?

La salute e l'istruzione sono interconnesse, e l'importanza dell'Approccio Globale sta nella sua capacità di creare un'atmosfera positiva e favorevole sia per l'apprendimento che per il benessere generale e la crescita. Rinforzando una cultura collaborativa e supportiva a scuola, consente di contribuire allo sviluppo complessivo degli studenti, preparandoli al loro futuro non solo dal punto di vista accademico ma anche dal punto di vista sociale ed emotivo.

Come?

L'Approccio Globale può essere implementato attraverso una combinazione di principi che coinvolgono diversi stakeholder all'interno della comunità scolastica:

- Sviluppare una visione condivisa e dei valori che riflettano gli obiettivi educativi e le priorità dell'intera comunità scolastica.
- Fornire ai docenti e allo staff possibilità di sviluppo professionale per continuare ad accrescere conoscenze e competenze.
- Incoraggiare una pianificazione condivisa tra i docenti, che includa concetti interdisciplinari e promuova un curriculum integrato in grado di rispondere ai diversi bisogni formativi.
- Rinforzare le alleanze con genitori e comunità locali coinvolgendoli nelle iniziative, nei processi decisionali e nelle attività educative della scuola.
- Coinvolgere gli studenti nei processi decisionali, fornendo loro opportunità per contribuire con

idee e feedback riguardo la loro esperienza educativa.

- Adottare pratiche didattiche inclusive che rispondano alla varietà di bisogni degli studenti, promuovendo l'equità e creando un ambiente in cui tutti possono crescere al meglio.
- Rinforzare una cultura scolastica positiva ed inclusiva che promuove il rispetto, l'empatia e il senso di appartenenza da parte di tutti i membri della comunità scolastica.

Didattica Diversificata e Coinvolgente I

Insegnare attraverso percorsi di apprendimento coinvolgenti, attivi e diversificati

Cos'è?

Attraverso l'analisi di interviste e focus group realizzati con alunni di età diverse e insegnanti di tutti i Paesi partner sono state raccolte informazioni e idee. Una tematica emersa è: *L'insegnamento deve fornire agli alunni diversi percorsi e opzioni di apprendimento.*

Perché?

Tutti gli alunni intervistati hanno chiesto che l'insegnamento e la didattica si adattino a loro piuttosto che essere loro a doversi adattare al materiale didattico. Inoltre, gli studenti non amano una metodologia rigida, ma preferiscono che gli venga assegnato un obiettivo per poi essere loro a trovare la propria strada, essendo così più coinvolti e attivi.

Come?

Il materiale PLACES intende incoraggiare il coinvolgimento, l'esplorazione, il learning by doing, la partecipazione attiva, la riflessione consapevole e la creatività. Mira a incoraggiare gli insegnanti a sviluppare attività di apprendimento cognitivo manuale e corporeo, per evitare troppe attività "da seduti".

Vogliamo inoltre sostenere diverse forme di apprendimento nei bambini e creare esperienze di apprendimento che siano empatiche nei confronti delle differenti abilità, livelli di partecipazione e prestazioni all'interno della classe.

Quando utilizzano i materiali PLACES, gli insegnanti sono spinti a focalizzarsi su come gli alunni possono lavorare sulla stessa materia e contenuto, ma in modi diversi.

Esempio: L'intera classe può lavorare con lo stesso tema e utilizzare lo storytelling, ma alcuni potrebbero preferire scrivere una storia, altri potrebbero preferire l'uso di immagini visive, e altri ancora potrebbero scegliere di creare una storia attraverso il teatro o i video.



Didattica collaborativa e apprendimento tra pari

Cos'è?

Attraverso l'analisi di interviste e focus group realizzati con alunni di età diverse e insegnanti di tutti i Paesi partner sono state raccolte informazioni e idee. Una tematica emersa è: *Gli alunni hanno bisogno di aiuto per acquisire le capacità di fornire feedback e collaborare in modo efficace.*

Perché?

Tutti gli alunni intervistati ci hanno detto che hanno bisogno di sentirsi parte di un gruppo e di essere apprezzati e compresi per potersi rilassare e imparare. Hanno anche bisogno di aiuto per lavorare meglio tra di loro e per creare un gruppo all'interno della classe.

Come?

Il materiale si concentra sullo sviluppo e sulla partecipazione attiva degli studenti a scuola. Vogliamo incoraggiare e sostenere l'apprendimento tra pari, l'uso di feedback reciproci e la collaborazione. Per questo motivo il materiale di PLACES non è destinato a essere utilizzato per il lavoro individuale o per verifiche e interrogazioni.

Esempio: Potete dividere gli alunni in piccole squadre e aiutarli a utilizzare le loro diverse abilità e stili di apprendimento a loro vantaggio all'interno delle squadre. Fate in modo che le diverse squadre della classe lavorino su diverse parti di un'attività, che possono essere messe insieme per far vivere loro l'esperienza di essere una grande squadra che produce qualcosa insieme - come nella storia PLACES "I Danzadraghi", in cui tutti hanno competenze e ruoli diversi, tutti indispensabili per il successo del risultato finale.



Didattica Diversificata e Coinvolgente II

L'insegnante come facilitatore e promotore dell'apprendimento

Cos'è?

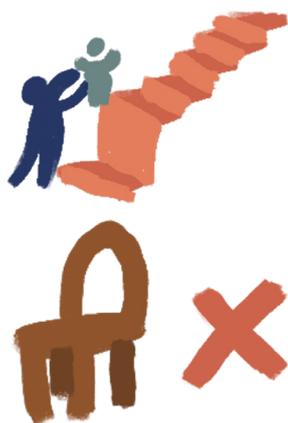
Attraverso l'analisi di interviste e focus group realizzati con alunni di età diverse e insegnanti di tutti i Paesi partner sono state raccolte informazioni e idee. Una tematica emersa è: *Gli alunni hanno bisogno che l'insegnante sia un facilitatore dell'apprendimento che accompagna e sostiene il loro percorso.*

Perché?

Quando abbiamo chiesto agli studenti come potevamo aiutarli a orientarsi in nuove forme di insegnamento e apprendimento, tutti hanno affermato che per loro è importante che l'insegnante sia incoraggiante, attivamente coinvolto e cerchi di aiutare, anche quando la situazione appare confusa e difficile. Vogliono essere più attivi e creativi a scuola, ma a volte è difficile sapere come, e potrebbero aver bisogno di più aiuto per far sì che le cose funzionino e per evitare caos o confusione nei casi in cui la lezione viene spostata all'aperto o altrove.

Come?

Quando si modifica la didattica utilizzando metodi nuovi o facendo lezione in luoghi alternativi, è importante continuare a fornire guida e sostegno, forse anche più che di quanto si faccia quando si utilizzano le modalità frontali tradizionali. Bisogna garantire una struttura, organizzando l'insegnamento in modo da costruire l'esperienza di apprendimento gradualmente e adattandola al livello e al gruppo di età. Pianificate la didattica attentamente e spiegate chiaramente il punto di partenza e i risultati attesi; create un senso di ordine e di direzione nelle attività e nell'ambiente circostante, pur essendo flessibili rispetto alle diverse strade che l'apprendimento può prendere.



Le modalità attive e coinvolgenti sono fondamentali

Alzarsi dalla sedia e uscire dalla classe

Cos'è?

Attraverso l'analisi di interviste e focus group realizzati con alunni di età diverse e insegnanti di tutti i Paesi partner sono state raccolte informazioni e idee. Una tematica emersa è: *Gli studenti vorrebbero essere più attivi, desiderano dei cambiamenti nella didattica e durante la loro giornata a scuola vorrebbero avere contatti con il mondo fuori dalla classe.*

Perché?

Secondo l'approccio globale alla promozione della salute a scuola, l'apprendimento attivo e la didattica all'aperto possono essere utili per costruire relazioni interpersonali positive tra studenti e insegnanti, per creare ambienti di apprendimento inclusivi per tutte le tipologie di studenti. In questo modo, indirettamente, vengono promossi la salute e il benessere. Gli studenti passano molto tempo seduti in classe ogni giorno. Hanno bisogno di adoperare la classe in modi differenti e di riuscire a vedersi tra loro, piuttosto che stare sempre seduti in file ordinate uno davanti all'altro. Come chiunque altro, hanno bisogno di un ambiente piacevole e accogliente. Necessitano anche di muoversi, di usare i loro corpi e i loro sensi per riuscire a ricordare, fare attenzione e concentrarsi. Poter comprendere quali siano i legami tra le materie che studiano e il mondo reale li motiva molto.

Come?

Una delle dimensioni dell'apprendimento basato sul gioco (Playful Learning) che i materiali PLACES vogliono promuovere è quella degli insegnanti che accolgono la sfida di sperimentare con e negli ambienti fisici, dentro e fuori dalla classe. La classe stessa dovrebbe essere vista come uno scenario o un setting che permette diverse tipologie di attività; la posizione dei banchi e delle sedie dovrebbe essere flessibile, per modificare l'atmosfera in classe e far sì che i ragazzi si guardino tra loro anziché vedere i compagni di schiena o guardare l'insegnante. Usare arredi e decorazioni e far entrare il mondo circostante dentro la classe crea scenari e ambienti diversi tanto quanto il vero e proprio uscire dalla classe e dalla scuola. Si può lavorare con il Playful Learning e lo Storytelling in tanti luoghi diversi, dentro o fuori dalla classe, purché il processo sia chiaramente organizzato dall'insegnante.

Didattica Diversificata e Coinvolgente III

Le relazioni positive sono il fondamento dell'Insegnamento e dell'Apprendimento

Cos'è?

Attraverso l'analisi di interviste e focus group realizzati con alunni di età diverse e insegnanti di tutti i Paesi partner sono state raccolte informazioni e idee. Una tematica emersa è: *Le buone relazioni tra insegnanti e studenti sono estremamente importanti per vivere un'esperienza di apprendimento positiva e per rendere la scuola un'esperienza positiva per tutti.*

Perché?

Le interviste e i focus group con gli studenti hanno reso evidente che l'aiuto dell'insegnante è necessario per risolvere le situazioni e le relazioni negative tra i ragazzi, che spesso si sentono "etichettati" o "inquadri" in ruoli da cui non riescono più a liberarsi da soli. Inoltre, i ragazzi sostengono di imparare molto meglio quando gli insegnanti usano l'umorismo e modalità divertenti, piuttosto che alzare la voce o etichettarli negativamente.

Alcuni studenti sono in difficoltà a causa dell'ansia e della sensazione di essere giudicati dai compagni, sono agitati all'idea di parlare di fronte alla classe e non si sentono all'altezza. Inoltre, si sentono male e attaccati quando gli adulti li sgridano o riprendono in classe.

Gli studenti di tutte le scuole e le nazioni coinvolte hanno riportato l'importanza delle relazioni con l'insegnante e coi compagni per far sì che vi sia rispetto reciproco, che si possa esprimere sé stessi, rilassarsi in compagnia degli altri ed essere motivati ad apprendere e partecipare attivamente.

Come?

Le storie contenute nei materiali di PLACES hanno l'obiettivo "trasformativo" di rendere gli studenti consapevoli di come abbiano a che fare con diversi aspetti degli OSS e di cosa possano fare insieme per migliorare la salute, il benessere, le dinamiche sociali, l'eguaglianza e l'apprendimento. Di conseguenza, si vuole dare un'opportunità per riflettere e discutere di queste tematiche in classe, rendendo la routine a scuola uno spazio in cui si sentono sicuri e trovano un'atmosfera positiva per imparare.

I materiali di PLACES sono basati sull'Approccio Globale, secondo il quale ogni alunno va visto come una persona nella sua interezza, il cui benessere è influenzato dalle relazioni interpersonali, dal sistema di valori e dal clima della scuola e dalle life skills che apprende;

viceversa, tutte queste cose hanno un impatto sulla performance accademica e sulla soddisfazione scolastica. Pertanto, il fatto che i materiali siano divertenti permette di proporre diverse attività che sono basate sul gioco e facilitano il coinvolgimento attivo e relazioni positive tra gli studenti e tra loro e gli insegnanti.



Collegare la didattica al mondo esterno

Principi del Playful Learning

Cos'è?

Il gioco è spesso considerato come qualcosa di diverso dall'apprendimento, perché viene associato ad attività al di fuori della scuola, non pianificate e solo per bambini molto piccoli. Tuttavia, il gioco è un concetto ben diverso, che può assumere una miriade di forme, ed è il modo più naturale con cui i bambini, ma anche gli adulti, apprendono. Il gioco sostiene fortemente l'apprendimento, ma nonostante il collegamento tra le due cose, la struttura dell'istruzione formale spesso non lascia spazio al gioco all'interno della didattica.

Il Playful Learning è proprio la pratica didattica di creare nuove modalità di apprendimento. Il focus è creare un percorso di apprendimento che sia significativo per i bambini e i giovani, e implica l'esplorazione, il problem-solving, la sperimentazione, l'immaginazione e, più in generale, un'esperienza di apprendimento aperta che promuove la motivazione e il coinvolgimento degli alunni.

Perché?

Tradizionalmente, la didattica ha una struttura che si basa sulla motivazione estrinseca data da valutazioni o voti positivi. Il Playful Learning si sforza di generare nei ragazzi una motivazione intrinseca, ad esempio attraverso la soddisfazione data dalla partecipazione stessa e facendo sì che gli studenti capiscano come una certa attività può contribuire al loro apprendimento e come sviluppino e mettano in campo le conoscenze per sviluppare un pensiero e risolvere problemi. Questo inoltre aiuta gli studenti ad avviare un processo di formazione continua.

La didattica basata sul gioco sostiene anche un apprendimento più spiccatamente di gruppo, che aiuta i docenti e gli studenti a creare relazioni più solide e un'esperienza più varia a livello di classe, creando motivazione e coinvolgimento per gli alunni. In altre parole, avremo una classe che funziona meglio per tutti e esperienze di apprendimento che gli studenti hanno voglia di continuare a fare.

Come?

Per una didattica basata sul gioco significativa, è necessario integrare queste quattro caratteristiche:

Esplorazione: In qualità di insegnanti, dovete focalizzarvi sull'esplorazione, non sulla perfezione o sulla performance. Bisogna prima fare le attività, e lasciare la riflessione e le spiegazioni per dopo, provando a far sì che gli studenti si identifichino

con quello che stanno imparando, anziché essere voi a parlargliene. Iniziate con le domande, non con le risposte.

Immaginazione: Immaginare insieme usando il potere della fantasia e della narrazione, lavorare col corpo, coi sensi e con le immagini.

Molteplici strade per l'apprendimento: Avere il coraggio di usare una didattica aperta a diversi finali che prevede l'utilizzo di diversi materiali e oggetti che possono essere usati in molti modi diversi. Assicuratevi che ci sia più di un modo "giusto" e "di successo" per imparare. Pianificate una prima azione iniziale con cui gli studenti possono iniziare. Da quel momento in poi, state a guardare cosa avviene e agite in base a come si sviluppa la situazione.

Significatività: L'insegnamento deve coinvolgere attivamente gli studenti e permettergli di partecipare in modi diversi. Rendete le materie rilevanti e significative per loro, collegate ai loro vissuti ed esperienze e/o a ciò che hanno appreso in precedenza. Siate orientati all'apprendimento piuttosto che all'istruzione. Iniziate focalizzandovi sulle loro preferenze, sui loro film preferiti, sui supereroi e sui temi che vi portano in classe.



Provate a usare tutti i sensi includendoli tutti nelle attività didattiche



La collaborazione e il lavoro tra pari sono fondamentali

Approcci Basati sul Gioco e Ruolo dell'Insegnante

Cos'è?

L'apprendimento ludico consiste nel creare un'esperienza di apprendimento in cui la motivazione ad imparare deriva dalle qualità intrinseche dell'impegnarsi, essere attivi e divertirsi mentre si impara qualcosa. Incoraggiamo gli insegnanti a creare un apprendimento ludico e attivo in modo autentico, il che significa che non dovete raccontare barzellette in continuazione o travestirvi se non vi sentite a vostro agio! Impegnarsi nell'insegnamento ludico richiede che voi, come insegnanti, sperimentiate un po' con il vostro approccio e siate ingaggiati in prima persona nel gioco e con gli alunni che giocano e raccontano storie.

Perché?

Una delle caratteristiche centrali del progetto PLACES è la promozione di quegli elementi del gioco collegati allo storytelling e all'immaginazione. Pertanto, proponiamo attività basate sul gioco che vanno in questa direzione per coinvolgere e attivare gli studenti rispetto allo storytelling.

Come?

Le persone non possono essere forzate a giocare in classe, ma si possono creare diverse possibilità di apprendimento ludico a diversi livelli, sia organizzando gli spazi in modo da stimolare determinate modalità, sia orientando le attività in modo che siano divertenti, facilitando l'apprendimento ludico che rende più facile il coinvolgimento degli alunni, sia, se volete, inserendovi a vostra volta nel gioco. Diverse modalità di partecipazione rendono possibili diverse modalità di apprendimento.

Pensate a cosa vi piaceva quando eravate bambini e alle vostre esperienze. Iniziate da lì! Dovete sperimentare con la didattica ludica attraverso modalità che si adattano alla vostra personalità e al vostro stile. Trovate il livello e l'approccio con cui voi e i vostri studenti vi sentite più a vostro agio, e sviluppate le vostre personali pratiche attraverso esperimenti che combinino lo storytelling e il playful learning.

Per rendere possibili gli approcci ludici, si dovrebbero incoraggiare le seguenti attività didattiche:

Prima l'azione: Spiegare da subito agli alunni cosa possono iniziare a fare, poi lasciarli fare e osservare cosa succede.

Usare il corpo: Usare il movimento e tutti i sensi:

udito, vista, olfatto, gusto, tatto.

Props, materiali e oggetti: Impegnarsi con materiali diversi, sia molto piccoli che molto grandi.

Progettare lo spazio: Intendete l'aula come spazio di gruppo e "base", ma siate anche consapevoli che l'apprendimento può avvenire ovunque e che spazi fisici diversi ispirano e rendono possibili attività e comportamenti diversi: muoversi nel parco, ascoltare e recitare a teatro, parlare mentre si cammina, ascoltare e sentire al buio!

Pensate a voi stessi come ad un **facilitatore e scenografo** di un'esperienza di apprendimento condivisa piuttosto che come ad un insegnante nel senso tradizionale "a senso unico". L'attenzione deve essere rivolta al guidare e facilitare piuttosto che a istruire.

Provate a sperimentarvi con la didattica ludica a tre diversi livelli o ruoli iniziando dal livello 1:

1. L'insegnante come **scenografo e istruttore di storytelling ludico**: organizza lo spazio fisico e gli oggetti di scena, pianifica e avvia le attività di narrazione ludica e le chiude.
2. L'insegnante come **facilitatore e tecnico dello storytelling ludico**: aiuta, fa progredire le azioni, sostiene le diverse attività in modo pratico.
3. L'insegnante come **attore della narrazione**: pienamente ingaggiato nel gioco e nella storia, con gli studenti e mettendosi nella loro stessa posizione.



Lo Storytelling

Cos'è?

Lo storytelling è l'arte interattiva di usare le parole e le azioni per rivelare gli elementi e le immagini di una storia, stimolando l'immaginazione dell'ascoltatore. Lo storytelling è una delle attività più antiche che gli esseri umani hanno praticato, ed è ancora assolutamente attuale.

Perché?

Siamo circondati dalle storie sia negli spazi privati che in quelli pubblici, perché lo storytelling è cruciale per la nostra comprensione di noi stessi e di ciò che ci circonda.

Le storie e lo storytelling sono una rappresentazione tangibile e una metafora del quadro più ampio che sta alla base della cultura, delle credenze e dei valori che abbiamo creato, e ci insegnano come interagire con le altre persone e comprenderle, migliorando la sopravvivenza e le relazioni sociali in un dato contesto.

Le storie ci aiutano in quanto individui a adattarci a ciò che ci circonda e al contesto culturale in cui viviamo. Le storie sono inoltre una modalità metaforica per parlare di come cambiare e come fare i conti con questioni esistenziali, quali l'invecchiamento, la morte, l'ingiustizia e il superamento delle avversità. In una certa misura, le storie possono stimolarci a modificare il nostro comportamento, essere più compassionevoli, eroici ed empatici. La storia raccontata è il trigger e lo stimolo che crea la "vera e propria storia trasformativa" nelle menti degli ascoltatori - produce le emozioni, i pensieri, le reazioni e, potenzialmente, la trasformazione.

Ascoltare le storie, inventare e raccontare storie e giocare con esse è uno strumento di insegnamento e apprendimento importante, coinvolgente e potenzialmente trasformativo.

Come?

Il concetto di "trasporto narrativo" è usato per spiegare il fenomeno per cui, quando ascoltiamo una storia, siamo immersi in un'esperienza in cui le sensazioni e le emozioni ci trasportano dal luogo in cui siamo verso uno spazio diverso, immaginario.

Le storie innescano reazioni neurologiche e fisiologiche nei nostri corpi, di tensione, rilassamento o risata. Questo sostiene l'attenzione, la motivazione, l'empatia e la creatività, di conseguenza lo storytelling è un modo coinvolgente e trasformativo per acquisire conoscenze e imparare.



Storytelling – Basi e Ossature

Cos'è?

Tutte le storie hanno uno "scheletro" che consiste di alcuni elementi di base, e i più importanti sono la loro "ossatura". Ogni "osso" è qualcosa che accade, un evento, e messi insieme danno senso alla storia.

Il narratore dà a queste "ossa" carne, sangue e vita aggiungendo piccoli e grandi dettagli scelti da lui/lei, descrivendoli ed elaborandoli. Di conseguenza, la stessa storia può essere raccontata in tanti modi, con tante tipologie di personaggi e problemi, e può svolgersi in molti luoghi diversi.

Perché?

A prescindere dal fatto che create le vostre storie o lavoriate con storie esistenti, la conoscenza delle strutture di base di una storia, delle sue "ossa", rende il lavoro più gestibile e fa sì che utilizzate i codici culturali dello storytelling, in grado di catturare l'attenzione degli ascoltatori, renderli ricettivi e pronti a co-costruire le storie nella loro mente mentre ascoltano.

Come?

Quando si lavora con una storia, bisogna usare i seguenti elementi:

I tre elementi di base sono:

1. Un personaggio
2. Un luogo
3. Un problema

La maggior parte delle storie è strutturata come un viaggio, con le seguenti tappe:

1. Equilibrio
2. Disequilibrio
3. Equilibrio (ritrovato)

Le "ossa", le azioni centrali della storia sono spesso le seguenti:

1. Presentazione: l'introduzione al mondo in cui la storia si svolge.
2. I personaggi che seguiremo. Come si svolge normalmente la loro vita in questo universo – Equilibrio.
3. Momento di svolta: la chiamata all'avventura, quando i problemi bussano alla porta e alterano l'equilibrio della storia – Problema/difficoltà – Disequilibrio.
4. Evoluzione del problema: i personaggi cercano di ripristinare il mondo così come lo conoscevano, ma le vecchie soluzioni non funzionano, e/o il problema è più grande di quanto sembrava inizialmente.

5. Climax: il/i personaggio/i ce la fanno – Il problema viene risolto.

6. La nuova normalità: comprensione del viaggio – Equilibrio.

** Per maggiori informazioni su PLACES consultare i video tutorial sul sito di PLACES*



Storytelling - Highway to Tell

Cos'è?

La "Highway to tell", che in italiano potremmo chiamare "autostrada per raccontare", è un metodo semplice per usare il linguaggio, sia verbale che non verbale, per invitare diverse parti del cervello dell'ascoltatore ad essere attive e attente.

Perché?

Per far sì che il contenuto di una storia passi dall'essere un semplice riassunto di una serie di azioni (le strutture di base e l'ossatura) a una storia avvincente che può trasportare gli ascoltatori in altri mondi, è utile conoscere le tecniche concrete, che possiamo definire con la stessa metafora "corsie del linguaggio", che voi e i vostri studenti potete utilizzare.

Come?

Rendere lo storytelling coinvolgente utilizzando le seguenti sei "corsie" combinate tra loro:

- Descrivere le *azioni* quando qualcuno o qualcosa le compie: *lei lanciò la bottiglia* fuori dalla finestra.
- Descrivere *la vita là fuori* e i diversi elementi utilizzando *aggettivi* riguardanti, ad esempio, le dimensioni, i colori e le sensazioni: *la bottiglia di vetro verde che profuma di succo*.
- Usare *effetti sonori* per sottolineare le azioni: "Sbattè la porta" [Slam], o per anticipare qualcosa che sta per accadere: [Slam] "Se ne andò".
- Descrivere *la vita interiore*, i pensieri e le emozioni dei personaggi: ad esempio, che cosa le ricorda quella bottiglia o quel profumo di succo, o quali sensazioni fisiche ha.
- Usare *i gesti e le espressioni facciali*: come lancia la bottiglia o che smorfia fa mentre la lancia.
- Usare *i fatti* per incorporare nella storia e spiegare diversi dettagli particolari, culturali o altri elementi interessanti: ad esempio la connessione tra i sentimenti e le sensazioni fisiche o il fatto che l'olfatto è più connesso alla memoria di qualunque altro senso o qualunque altra cosa vogliate comunicare.

**Per ulteriori informazioni consultate la Carta Informativa - Storytelling: basi e ossatura, e i video tutorial sul sito PLACES.*



Il Framing delle Attività di Storytelling Basate sul Gioco

Cos'è?

Il framing, cioè la definizione del contesto d'azione, è la cornice, l'inquadratura che ci permette di lavorare e facilitare qualunque attività. Il framing è particolarmente importante nelle situazioni di apprendimento, perché fornisce il contesto, la struttura e una guida per ogni situazione.

L'inquadratura, il framing, di un compito fa parte di qualunque momento didattico. Fa riferimento a come scegliete di pianificare e introdurre un esercizio o un compito, o a come guidate gli studenti nel suo svolgimento. In contesto scolastico, il framing nell'ambito dello storytelling basato sul gioco ha a che vedere con l'osservare un problema didattico e riformularlo come una sfida di apprendimento sotto forma di gioco o di storia, pianificando attentamente cosa, come e con chi condurre l'attività.

Perché?

Un insegnante molto impegnato potrebbe sentirsi scoraggiato all'idea di usare nuovi approcci didattici e introdurre nuovi concetti. Per rendere più fattibile tale scelta, si può inquadrare il compito in modo tale che il livello di complessità sia compatibile con il tempo e le possibilità esistenti. In questo modo l'introduzione degli OSS e delle attività di Playful Storytelling diventa più gestibile e realistica.

Come?

Pensate a come inquadrare a livello pratico i diversi aspetti di una certa attività:

- L'orario durante la giornata e il tempo disponibile, un'agenda e un piano per l'attività
- Il setting e i materiali: Siamo in classe o altrove? Dovete trovare un posto tranquillo in cui non essere disturbati e creare uno spazio sicuro per lo storytelling.
- Siamo seduti, in piedi o balliamo? Ci servono materiali specifici?
- Il tono di voce, l'energia: è una situazione formale? Informale? Di gioco?

Un esempio:

Un'attività di storytelling funzionale per essere realizzata in poco tempo con i bambini più piccoli potrebbe essere formulata come segue: *Ascoltiamo la storia di PLACES "I Danzadraghi" e usiamo il resto della lezione per interpretare la storia e discutere come l'aiuto reciproco influenza l'esperienza di*

apprendimento nella nostra classe.

Un'attività che invece si sviluppa su diverse lezioni è più complessa e potrebbe funzionare meglio con un gruppo di studenti più grandi e di livello più avanzato potrebbe essere: *Ascoltiamo la storia di PLACES "Tops" e in piccoli gruppi creiamo storie legate all'OSS 3 su Salute e Benessere. Queste storie saranno poi trasformate in brevi video che aiutino gli studenti a comunicare anche attraverso degli esempi le emozioni e le esperienze più difficili da esprimere per i bambini e gli adolescenti, come la pressione, l'ansia e la paura.*



La Matrice di Places

Abbiamo sviluppato una matrice che illustra su quali OSS e temi relativi all'integrazione europea si focalizza maggiormente ognuna delle storie. Tuttavia, bisogna tenere in mente che le storie integrano diversi argomenti che possono essere trasversali ai diversi OSS. La matrice non va quindi letta in modo rigido.

Come illustrato nella Carta Informativa sui principi del playful learning, è meglio evitare di incasellare le storie e di affrontare i temi relativi agli OSS e all'integrazione europea all'inizio della lezione. L'idea è che gli studenti scoprano questi temi e i legami che li collegano nel corso delle attività, e voi potete affrontare queste tematiche dopo le attività, come parte della riflessione sull'apprendimento.

| Nome della Storia | Età suggerita | Tematiche della Storia | OSS e UE |
|-----------------------------|---------------------------------------|---|---|
| I Danzadraghi | Consigliata per la fascia 8-10 anni. | Cooperazione e coinvolgimento di tutti. Maggior attenzione al processo e all'uso degli strumenti, piuttosto che alle verifiche e ai risultati. |   |
| La minestra di sasso | Consigliata per la fascia 8-10 anni. | Diseguaglianze economiche, inclusione ed esclusione sociale. Collaborazione. |   |
| La gita | Consigliata per la fascia 8-10 anni. | Abilità sociali per la risoluzione dei conflitti e comprensione di prospettive differenti. Giudizio da parte dei compagni e funzionamento sociale della classe. |  |
| Punch | Consigliata per la fascia 8-14 anni. | Risoluzione non violenta dei conflitti, apprendimento tra pari, benessere sociale ed emotivo. Capacità di cambiare. |   |
| Filtra questo! | Consigliata per la fascia 11-14 anni. | Immagine di sé e autostima. Confronto con gli altri, pressione dei pari. Accettazione di sé. |  |
| Tops | Consigliata per la fascia 11-14 anni. | Inclusione ed esclusione sociale, autostima. Il processo di apprendimento. Ansia e paura di sbagliare. Benessere sociale ed emotivo. |   |
| Specchio specchio | Consigliata per la fascia 11-14 anni. | Pressione dei pari e autostima. Sostenere gli altri e supporto tra pari. Comprendere prospettive differenti. |   |
| Il fiume | Consigliata per la fascia 11-14 anni. | Inquinamento ambientale. Cittadinanza e apprendimento attivo. Empowerment degli studenti. |   |

Materiali per lo Storytelling Basato sul Gioco



Attività di Storytelling Basato sul Gioco



Cos'è?

Tra questi materiali troverete diverse carte attività con idee per attività di storytelling basate sul gioco, direttamente o indirettamente collegate alle storie di PLACES. Prima, trovate alcune carte sull' "ossatura della storia" con tre esempi tratti dalle storie di PLACES. In questi materiali abbiamo inserito anche la spiegazione della struttura di due favole extra che pensiamo siano rilevanti per i temi relativi agli OSS trattati nel progetto PLACES. Le due favole sono tratte dalla raccolta delle Favole di Esopo, un narratore vissuto tra il 620 e il 564 a.C. nell'antica Grecia. La brevità delle favole e la loro struttura semplice le rende molto adatte per delle semplici attività di racconto e narrazione.

A seguire, vi sono vari suggerimenti di attività che vanno dalle più classiche (disegno, costruzioni) ad attività che richiedono maggiore creatività, come la creazione di una storia sotto forma di gioco fisico, o la narrazione attraverso il teatro.

Ci sono anche carte con suggerimenti per attività più strettamente connesse ad alcune delle storie di PLACES.

Perché?

Le carte attività hanno l'obiettivo di ispirare diverse tipologie di attività in classe, che attivino gli studenti in modi diversi e divertenti. Questo ha a che fare con l'obiettivo del progetto PLACES di coinvolgere e stimolare l'interesse degli studenti per gli OSS in diversi modi. Gli studenti saranno invitati ad impegnarsi e giocare con i temi degli OSS e con le storie non solo ascoltandole, ma anche con spiegazioni e discussioni sulle storie, raccontandole, ri-raccontandole a modo loro, costruendole, recitandole e inscenando diverse versioni. Così faranno loro le storie contribuendo al potere trasformativo dello storytelling.

Come?

Ecco alcune domande per guidarvi nell'uso dei materiali:

- Quanto tempo avete per lavorare con lo storytelling e con l'apprendimento playful collegati agli OSS? Una lezione o più d'una? Trasversalmente a diverse materie?
- In che modo potete coinvolgere in queste attività l'intera scuola e tutti gli insegnanti trasversalmente alle diverse classi?
- Decidete con quali argomenti o OSS volete lavorare e consultate la Carta con la Matrice presente nei Materiali dell'Academy per individuare le storie più adatte alla fascia d'età con cui state lavorando. Potete anche scegliere casualmente una delle storie di PLACES e partire da lì.
- Potete leggere le carte informative sul playful learning e valutare il vostro personale livello di impegno e di disponibilità nei confronti della didattica basata sul gioco.
- Potete leggere le carte informative sullo storytelling per un'infarinatura di base, ma anche guardare i tutorial sul sito di PLACES per avere qualche suggerimento e truccetto in più sullo storytelling.
- Poi, date un'occhiata alle attività playful per scoprire quale potrebbe essere più appropriata o divertente per provarla nella vostra classe.
- Usate le carte riflessione alla fine della lezione o a chiusura delle attività per riflettere sull'esperienza di apprendimento, su come è stata, sia per voi individualmente, che con gli alunni e magari con i colleghi.

Ossatura della Storia: I Danzadraghi



In due villaggi, i bambini della scuola vengono allenati per riuscire a prendere le scaglie di drago. È un compito per valutare le loro abilità, ma nei due villaggi vengono preparati ad affrontarlo in modi differenti.

Un gruppo di bambini si allena lanciando reti, sferrando attacchi e tagliando con i coltelli per raccogliere le scaglie. Corrono su per la montagna, ma poiché non sanno come usare i loro strumenti per procacciarsi del cibo, finiscono per essere affamati e infreddoliti durante il tragitto. Provano a rubare le scaglie individualmente e hanno molta paura del drago. Alcuni ce la fanno e altri invece no e sono costretti a tornare a casa a mani vuote.

L'altro gruppo si prepara imparando a usare gli strumenti in molti modi, sia per prendere le scaglie, sia per tagliare e preparare il cibo e costruire nuovi strumenti INSIEME. Si aiutano l'un l'altro a pescare il pesce e raccogliere bacche e frutti lungo la salita per raggiungere il drago. Usano in vari modi gli strumenti che hanno costruito e il cibo raccolto, e collaborano con il drago per ottenere le scaglie. Tornano a casa felici di essere riusciti a ottenere molte scaglie come gruppo con la collaborazione di tutti.

Opzioni di gioco - lasciate che gli studenti scelgano l'opzione che preferiscono

- Raccontare la storia aggiungendo ulteriori dettagli e descrivendo meglio i personaggi.
- Creare un finale alternativo
- Re-inventare la storia cambiando i personaggi o il contesto in cui si svolge!
- Inventare personaggi aggiuntivi e altre storie collaterali.
- Giocare a raccontare la storia utilizzando diversi generi e stili, trasformandola in una commedia, o una tragedia, o in una storia di fantascienza, ecc

Ossatura della Storia: La Minestra di Sasso



Una famiglia giunge in un piccolo villaggio e si mette a campeggiare nel parco.

Una ragazza saluta i nuovi arrivati e li osserva mentre iniziano a preparare una zuppa utilizzando solamente dell'acqua e un sasso.

Si domanda come sia possibile, e il padre della nuova famiglia le risponde che con un po' di sale e di erbe verrebbe meglio. La ragazza li aiuta a racimolare diversi ingredienti aggiuntivi nel villaggio.

Alcuni abitanti del villaggio condividono diversi ingredienti, alcuni non ne danno nessuno, e altri non hanno cibo da offrire ma possono condividere della musica, qualche piatto o dei cucchiari.

Alla fine, tutti partecipano in qualche forma, condividendo ciò che hanno, e tutti insieme creano una meravigliosa zuppa per un pasto insieme nel parco del villaggio.

Opzioni di gioco – lasciate che gli studenti scelgano l'opzione che preferiscono

- Raccontare la storia aggiungendo ulteriori dettagli e descrivendo meglio i personaggi.
- Creare un finale alternativo
- Re-inventare la storia cambiando i personaggi o il contesto in cui si svolge!
- Inventare personaggi aggiuntivi e altre storie collaterali.
- Giocare a raccontare la storia utilizzando diversi generi e stili, trasformandola in una commedia, o una tragedia, o in una storia di fantascienza, ecc

Ossatura della Storia: Punch



Un ragazzo adolescente, soprannominato Punch, bullizza e colpisce altri ragazzi della scuola. Tutti hanno paura di lui.

Un giorno gli insegnanti sono assenti e al ragazzo viene chiesto di aiutare facendo in qualche modo da supplente in una classe di bambini più piccoli.

In quella classe tutti litigano, e lui comincia ad alzare la voce, ma non sembra funzionare. Allora suggerisce a due bambini che stanno litigando di provare ad ascoltare e ripetere a turno ciò che l'altro ha detto; loro lo fanno e funziona, si calmano e la lezione può riprendere.

Poco dopo l'insegnante arriva e tutti i bambini gli raccontano di quanto Punch sia stato bravo come supplente. Durante l'intervallo i ragazzi più piccoli chiedono a Punch di aiutarli a risolvere i loro litigi. Lui è un po' sorpreso ma apprezza questo nuovo ruolo. Si fa anche dei nuovi amici.

Opzioni di gioco - lasciate che gli studenti scelgano l'opzione che preferiscono

- Raccontare la storia aggiungendo ulteriori dettagli e descrivendo meglio i personaggi.
- Creare un finale alternativo
- Re-inventare la storia cambiando i personaggi o il contesto in cui si svolge!
- Inventare personaggi aggiuntivi e altre storie collaterali.
- Giocare a raccontare la storia utilizzando diversi generi e stili, trasformandola in una commedia, o una tragedia, o in una storia di fantascienza, ecc

Ossatura della Storia: il Leone e il Topo



*Un leone viene svegliato da un topo e vuole ucciderlo.
Il topo dice: "Lasciami andare e un giorno ti aiuterò".
Il leone lo lascia andare ridendo.*

*Un giorno, il leone viene catturato dalla rete di un cacciatore.
Il topo mordicchia la rete fino a liberarlo.*

Opzioni di gioco – lasciate che gli studenti scelgano l'opzione che preferiscono

- Raccontare la storia aggiungendo ulteriori dettagli e descrivendo meglio i personaggi.
- Creare un finale alternativo
- Re-inventare la storia cambiando i personaggi o il contesto in cui si svolge!
- Inventare personaggi aggiuntivi e altre storie collaterali.
- Giocare a raccontare la storia utilizzando diversi generi e stili, trasformandola in una commedia, o una tragedia, o in una storia di fantascienza, ecc

Ossatura della Storia: la Volpe e la Cicogna



La volpe invita la cicogna per cena.

Serve la minestra in un piatto profondo ed è sorpresa dal fatto che la cicogna non riesca a mangiare nulla da quel piatto a causa del suo lungo becco.

In seguito, la cicogna invita a cena la volpe e serve la minestra in una caraffa molto alta.

La volpe non riesce a prendere nulla da mangiare e viene resa più umile da questa esperienza.

Opzioni di gioco – lasciate che gli studenti scelgano l'opzione che preferiscono

- Raccontare la storia aggiungendo ulteriori dettagli e descrivendo meglio i personaggi.
- Creare un finale alternativo
- Re-inventare la storia cambiando i personaggi o il contesto in cui si svolge!
- Inventare personaggi aggiuntivi e altre storie collaterali.
- Giocare a raccontare la storia utilizzando diversi generi e stili, trasformandola in una commedia, o una tragedia, o in una storia di fantascienza, ecc

Costruzione delle Storie Attraverso il Gioco



Cos'è?

Il Playful Story Building, ossia la costruzione delle storie attraverso il gioco, si basa sull'attivare gli studenti in classe in modo semplice e facile attraverso la costruzione e la creazione di diversi oggetti fisici che hanno a che fare con le attività di storytelling.

Perché?

A scuola, i ragazzi trascorrono molto tempo seduti al banco, ascoltando, scrivendo e parlando, utilizzando le loro abilità intellettive in un unico modo. Dare la possibilità di essere attivi e usare il tatto, il corpo, le mani e le abilità fino-motorie per creare e costruire oggetti è un ottimo modo per attivarli e coinvolgerli. Se si prova a trasformare una storia, o parte di essa, in un disegno o in un modellino, i ragazzi devono comprendere, interpretare e creare nella loro testa un'immagine fisica del personaggio, dell'ambientazione, della situazione o di una determinata tematica. Questo permette di relazionarsi con le storie e le tematiche di PLACES in modo più tangibile e pratico, rendendo quegli argomenti più significativi per loro.

Come?

Vi sono diverse opzioni pratiche:

- Fare dei disegni della storia
- Realizzare dei collage
- Creare un disegno condiviso della storia, in cui ogni alunno disegna una scena
- Realizzare ognuno un diorama in una scatola di scarpe per rappresentare la storia e organizzare una mostra
- Creare degli scenari alternativi e liberi basati sulla storia per giocare in modi diversi
- Produrre un set di oggetti che possono essere usati per recitare la storia
- Costruire dei pupazzi per fargli interpretare la storia
- Creare un gioco da tavolo basato sulla storia

Ulteriori suggerimenti:

Con i bambini più piccoli, si può guardare la storia PLACES intitolata "La gita" per poi farli sedere schiena contro schiena. A quel punto, si possono dare dei materiali e chiedere loro di costruire una casetta, una strega o un modellino più astratto che rappresenti il conflitto tra due persone. Poi potranno confrontarsi su ciò che hanno costruito. In questo modo capiranno che le persone possono percepire o interpretare qualcosa in modo molto diverso. Con i più grandi, si può far riferimento alla storia PLACES intitolata "Specchio specchio" e far disegnare i personaggi che si immaginano sulle proprie spalle, come dei cartoni animati o dei fumetti. Ogni ragazzo può creare i propri personaggi disegnandoli a mano o al computer, ed in seguito si possono condividere i disegni con il resto della classe e parlare di ciò che rappresentano.

Storie in Movimento



Cos'è?

Dopo aver ascoltato una storia, si può proporre alla classe di organizzare un'attività fisica ispirata alla storia: una gara a ostacoli, una caccia al tesoro o qualche gioco con la palla.

Perché?

Interpretare una storia attraverso il gioco ci costringe a pensare e ad analizzare gli elementi rilevanti della storia stessa in modo interessante, senza nemmeno renderci conto del fatto che li stiamo analizzando.

Come?

Usate una storia, o una delle storie che trovate nei video, e organizzate una gara a ostacoli per gli alunni più piccoli, basata sul tema della storia o sugli OSS.

Esempio:

Usate la storia PLACES "I Danzadraghi" come ispirazione per inventare un gioco in cui gli alunni più piccoli devono aiutarsi a vicenda per sviluppare e provare delle tattiche per provare a rubare delle scaglie a un altro gruppetto di compagni che si trova nel mezzo della sala. Successivamente discutete dei pro e dei contro delle diverse tattiche, lavorando individualmente o in gruppo.

Ispirandovi alla storia "Punch", create un'attività in cui gli studenti più grandi a coppie provano a rispondere a diverse domande relative a specifiche situazioni che accadono nella vita di tutti i giorni a scuola. Uno studente risponde, poi l'altro ri-spiega al primo cosa ha capito e come ha interpretato la risposta. Successivamente si scambiano i ruoli. In questo modo possono condividere il proprio punto di vista su una situazione e sperimentare le reazioni e le risposte degli altri.

Storytelling e Teatro



Cos'è?

Partendo da una storia è possibile dar vita all'esperienza condivisa di realizzare un piccolo spettacolo teatrale con gli studenti per mettere in scena la storia o semplicemente ispirandosi ad essa.

Perché?

Creare uno spettacolo basato su una storia, o raccontare una storia attraverso una recita permette di confrontarsi con lo storytelling in molti modi e di far lavorare i ragazzi con molte attività, immedesimandosi in diversi ruoli. Dunque, voi, in qualità di insegnanti, potete spaziare tra molte proposte di attività diverse, e gli studenti, in gruppo o individualmente, possono partecipare alle attività che più gli si addicono, ma che comunque richiedono loro di lavorare insieme e condividere la stessa esperienza di apprendimento basato sul gioco. Il coinvolgimento e la partecipazione attiva generano un apprendimento immersivo e più solido di quello che si ottiene attraverso il solo ascolto.

Come?

Ascoltate o guardate una storia del progetto PLACES o qualsiasi altra. Allontanatevi poi dalla storia di partenza o adattatela in modi diversi cambiando il contesto, i soggetti o la trama.

Ragionate sugli elementi della storia: tematica, conflitti, trama, ecc., quali sono?

Quante scene ci sono? Come sono fatte?

Create un testo con i dialoghi e le azioni.

Create un'ambientazione sonora per la storia.

Se gli studenti reciteranno, create dei costumi e degli oggetti di scena, e organizzate un casting per i ruoli.

Se gli studenti non vogliono recitare in prima persona:

- Realizzate delle marionette per inscenare la storia.
- Fate uno spettacolo con le ombre cinesi.
- Create un'animazione in stop-motion con dei cartonati in due dimensioni o con dei pupazzi.

* Per maggiori informazioni si veda la CARTA INFORMATIVA: STORYTELLING – BASI E OSSATURA

Giocare con le Varianti di una Storia



Cos'è?

Un'attività in cui la classe divisa in squadre partecipa ad un'attività di storytelling con modalità diverse, creando un'esperienza di apprendimento più dinamica e variegata.

Perché?

Dividere gli alunni in piccoli gruppi e affidargli ruoli o attività diverse è un modo per coinvolgere un gruppo numeroso generando più energia e diversificando maggiormente le proposte didattiche rispetto a quando si ha a che fare con l'intero gruppo classe. All'interno della classe è facile isolarsi da quello che sta succedendo, ma quando si è parte di una squadra che fa affidamento ai suoi componenti, si deve necessariamente comunicare, trovare dei compromessi e aiutarsi a vicenda. Lavorare insieme suddivisi in squadre permette ai ragazzi di sperimentare la cooperazione e il lavoro di squadra, facilitando l'instaurarsi di relazioni positive con gli altri studenti.

Come?

Stabilite alcune linee guida per il lavoro di squadra.

Dividete il gruppo in squadre più piccole, ognuna con un ruolo specifico; proponete una o più attività basate sullo storytelling.

Potete utilizzare una ruota, o un cappello da cui estrarre dei numeri scritti su piccoli foglietti di carta per formare casualmente le squadre, assegnare i ruoli e i tipi di attività, o in alternativa si può pianificare prima come effettuare la suddivisione in squadre e quale attività o ruolo è più adatto a un determinato gruppo o a un determinato alunno.

Guardate una delle storie PLACES e provate a dialogare con gli studenti di come vedono la storia e i diversi elementi che la compongono.

Le diverse squadre possono presentare la storia, ri-raccontarla, ri-scriverla, disegnarla, costruirla, recitarla, creare una canzone o degli effetti sonori appositi. Le squadre possono anche rappresentare la storia usando diversi media: libri, film, spettacoli teatrali, album musicali o giochi.

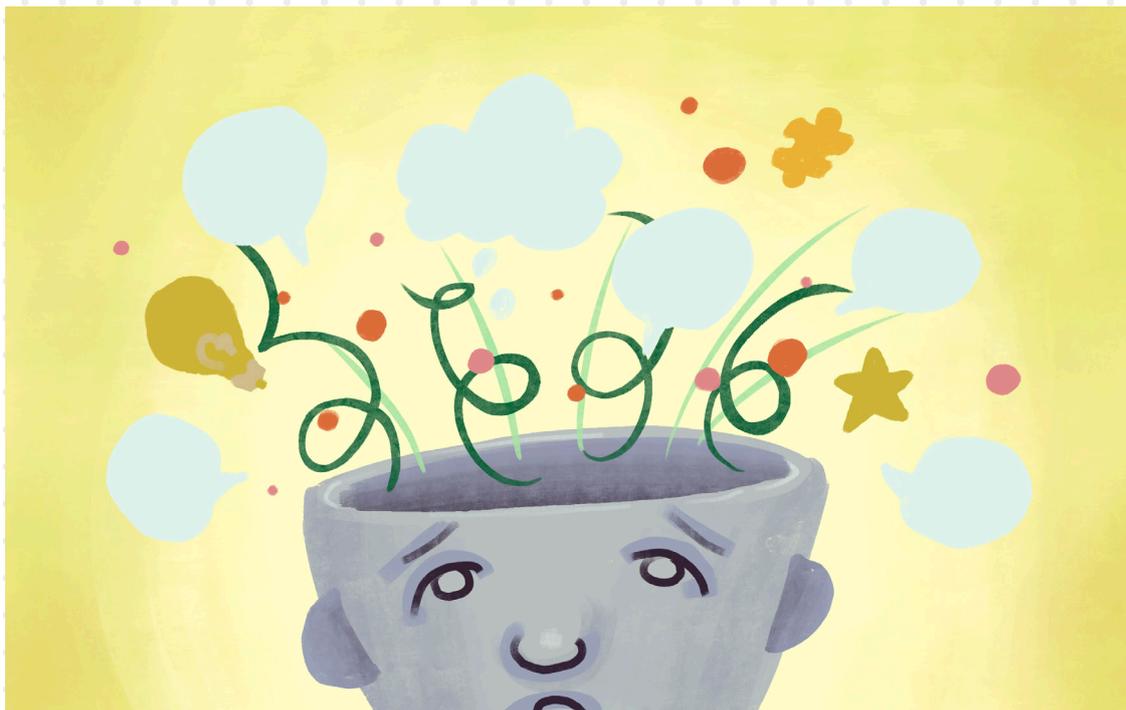
Realizzate uno show e una piccola mostra per far vedere alle altre classi o alle famiglie i risultati!

Suggerimenti per un'attività:

Guardate la storia di PLACES intitolata "La minestra di sasso".

Fate un po' di ricerche per approfondire le tante varianti della storia che esistono in Europa, e per conoscere le diverse tradizioni culturali legate al cibo e all'architettura. Chiedete ai componenti della squadra di illustrare o realizzare una rappresentazione del pasto finale sulla base di queste varianti che localizzano la storia in diversi paesi europei ma condividendo alcune caratteristiche comuni.

Messy Monday



Cos'è?

Questa attività è collegata alla storia PLACES intitolata "Filtra questo!". Riguarda la possibilità di parlare di imperfezioni ed errori, creando una cultura dell'onestà e un clima di apertura in classe e tra i ragazzi.

Perché?

I social media, vendendo l'illusione di corpi e vite perfette, stanno generando una pressione psicologica enorme sui bambini e sui giovani. Accrescere la consapevolezza degli studenti e metterli nelle condizioni di poter parlare delle proprie imperfezioni, delle cose che non ci piacciono dei nostri corpi e della confusione che fa parte delle nostre vite è utile per contrastare questa tendenza.

Come?

1. Guardate la storia di PLACES "Filtra questo!".
2. Parlate del fatto che tutti commettono errori e nessuno è perfetto. Condividete aneddoti della vostra vita quotidiana su questo tema.
3. Dividete gli studenti in piccole squadre, ognuna dovrà creare un post per i social alternativo, che mostri proprio le parti più caotiche e disordinate della vita di tutti i giorni a scuola.
4. Organizzate una piccola esposizione in cui i voi e i vostri studenti mostrate i post social del vostro "Messy Monday" ("Lunedì Disordinato").
5. Riflettete con gli studenti circa gli effetti che questo potrebbe aver sul loro utilizzo dei social media.

Le Olimpiadi Degli Errori



Cos'è?

Questa attività è collegata alla storia PLACES intitolata "Tops".

Gli errori e gli esperimenti non riusciti sono una parte fondamentale dello sviluppo della conoscenza, dell'innovazione e dell'apprendimento.

Il biologo Alexander Fleming scoprì la penicillina, uno dei più importanti antibiotici, per errore, poiché i suoi preparati in laboratorio furono accidentalmente contaminati con un fungo che uccideva i batteri. Un tentativo fallito di sviluppare una fonte energetica per la strumentazione radar si trasformò nell'invenzione del forno a microonde, quando Percy Spencer, un ingegnere, trovò nelle tasche dei suoi pantaloni una barretta di cioccolato completamente sciolta.

Perché?

Il tentativo di essere perfetti, evitando gli errori e i fallimenti, impatta negativamente sulla creatività, sull'apprendimento e sulla generazione della conoscenza, perché il desiderio e la volontà di sperimentare e provare cose nuove con modalità nuove anche se potrebbero andare storte o non funzionare, è una spinta necessaria per il progresso.

Come?

1. Ascoltate la storia PLACES "Tops".
2. In gruppi di quattro, gli studenti dovranno trovare esempi di errori tratti da diverse categorie: errori scientifici, equivoci relativi a fatti storici o errori linguistici. Dovranno poi discutere insieme e condividere gli effetti, sia buoni che cattivi, che questi errori hanno avuto.
3. Successivamente in classe assegnate le medaglie d'oro, d'argento e di bronzo a quegli errori e a quelle deduzioni errate che ritenete essere i più inaspettati, divertenti o significative, oppure a quelli che hanno avuto le conseguenze più inattese.
4. Un'attività che può essere proposta in classe è mappare i tanti errori e binari morti che hanno fatto parte dello sviluppo della bicicletta e dell'aeroplano.
5. Discutete dei risultati con la classe e mettete in evidenza il fatto che gli esperimenti e gli errori fanno parte del processo di apprendimento.

Carta Jolly: Metodo



Cos'è?

L'introduzione delle Carte Jolly aggiunge delle sorprese divertenti, giocose e inattese alle attività didattiche che state portando avanti o che avete già realizzato diverse volte, poiché introducono oggetti o azioni particolari per cambiare il contesto in cui vi trovate.

Alcune Carte Jolly proposte si ispirano alle storie di PLACES e altre possono essere utilizzate in collegamento con le attività di storytelling, realizzando quelle stesse attività con modalità nuove.

Perché?

Quando scegliete di lavorare con la didattica basata sul gioco, con o senza lo storytelling, a voi insegnanti è richiesto lo sforzo di modificare le vostre abitudini per far spazio a un insegnamento più sperimentale e giocoso. L'uso di oggetti diversi, il fatto di introdurre nuove attività e/o di spostarsi in luoghi e spazi diversi vi faciliterà nel cambiare le pratiche che portate avanti abitualmente in classe con gli studenti.

Le persone creative, come gli artisti e i designer, hanno bisogno di limiti o vincoli per riuscire a essere creativi, perché in totale assenza di limiti diventa paradossalmente difficile esprimere la propria creatività e fare cose nuove. Pertanto, l'uso delle Carte Jolly è un modo per mettere in campo e aggiungere al gioco un "vincolo creativo" a sorpresa, costringendo voi e gli studenti a stare in classe in un modo nuovo.

Come?

Valutate in che misura volete stravolgere l'esperienza in classe.

Valutate ciò con cui vi sentite ragionevolmente a vostro agio e fino a che punto siete disposti a mettervi in gioco.

Leggete i suggerimenti proposti nelle Carte Jolly:

Come potete coinvolgere gli studenti usando le Carte Jolly?

Dovete prepararli o preferite sorprenderli?

Per quanto tempo utilizzerete la Carta Jolly?

In quale classe o per quale attività sarà utile?

Inventate anche voi delle nuove Carte Jolly con gli studenti!

Carta Jolly: Giornata Del Cappello Pazzo



Cos'è?

Questa carta jolly suggerisce di usare pezzi di stoffa o accessori per creare un'atmosfera diversa, cambiare le percezioni gli uni degli altri e fare un po' i matti in classe.

Perché?

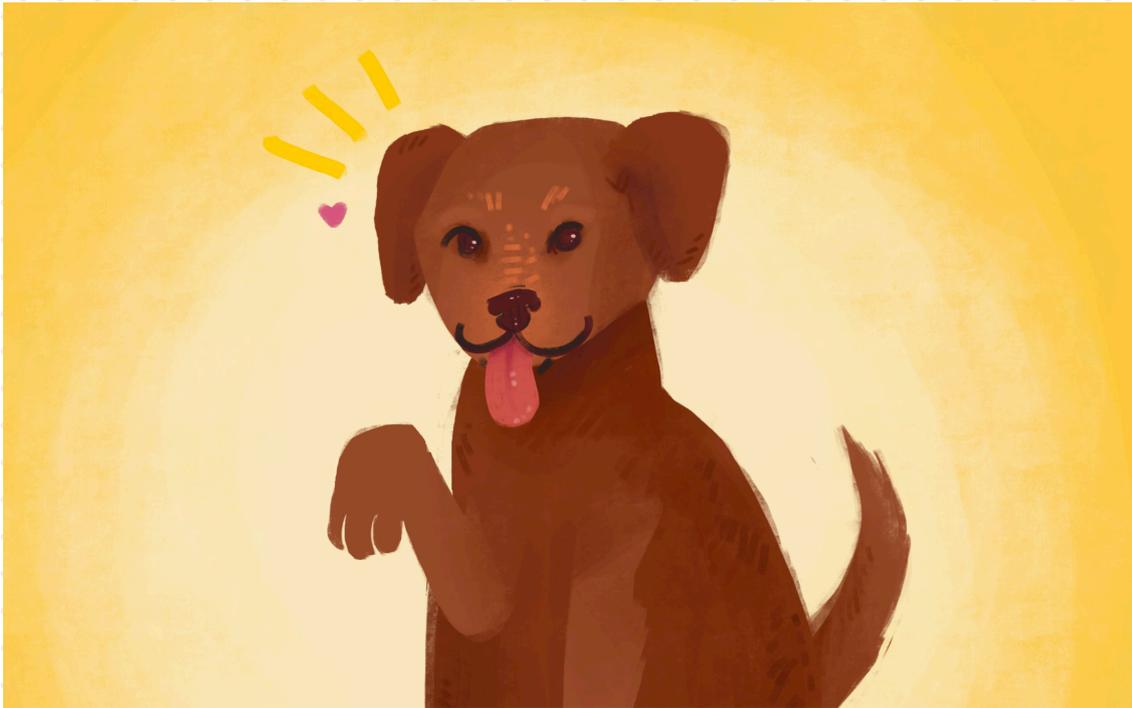
Per secoli, il travestirsi in occasione di balli in maschera o carnevali ha permeato la cultura europea nei modi più svariati. I vestiti e i cappelli vengono usati come segno tangibile o come metafora per mettere in scena determinati ruoli o situazioni. La tradizione di travestirsi tutti insieme può anche far parte della condivisione di un'esperienza collettiva a cui tutti partecipano, anche trasformando le relazioni di potere e ribaltando le distinzioni tra classi sociali. I cappelli e i vestiti ci fanno apparire diversamente anche nell'aspetto fisico, e di conseguenza veniamo percepiti diversamente e possiamo comportarci in modo differente.

Come?

L'insegnante e gli studenti concordano insieme un giorno in cui tutti andranno a scuola indossando un cappello, o un accessorio o vestiti dello stesso colore.

L'insegnante può anche sorprendere tutti prendendo l'iniziativa e cominciare improvvisamente a mettersi un cappello o a indossare un colore particolare, scatenando una discussione in classe.

Carta Jolly: Porta Il Tuo Cane A Scuola



Cos'è?

Chiedete a qualcuno di portare un cane, un gatto o un altro animale domestico a scuola per un giorno!

Perché?

La presenza di un animale può stimolare nuovi comportamenti e facilitare nuovi legami tra i ragazzi. Inoltre, il fatto di doversi prendere cura di un animale insieme, può dare origine a nuove attività di classe.

Come?

L'insegnante e gli alunni concordano una giornata in cui qualcuno porterà a scuola un animale domestico. Si può tenere l'animale in classe per tutto il giorno o solo per qualche ora. Una raccomandazione importante è assicurarsi che nessuno sia allergico al pelo e che nessuno abbia troppa paura degli animali!

Carta Jolly: La Giornata Sotto-Sopra



Cos'è?

Per "sotto-sopra" si intende fare qualcosa in modo completamente opposto a quello a cui siete abituati, facendo sì che vediate le cose in un modo totalmente nuovo e differente. La giornata "sotto-sopra" (in inglese Topsy-Turvy Day) si ispira alla storia di Mary Poppins di P. L. Travers, in cui una baby-sitter estremamente brava ed efficiente porta i due bambini di cui si prende cura in visita dal suo strano cugino Mr Turvy. Quando lo incontrano, improvvisamente ogni cosa si rovescia e tutti insieme fanno una bellissima e strana festa all'ora del tè.

Perché?

Se si gira al contrario un disegno, lo si può vedere da una prospettiva diversa e accorgersi di particolari che nessuno aveva notato prima. Analogamente, facendo una cosa al rovescio, è possibile creare facilmente situazioni che sono così buffe o strane da far ridere tutti, rompere il ghiaccio e creare un bel momento di condivisione.

Come?

Il ribaltamento sotto-sopra può essere realizzato in molti modi e per periodi di tempo differenti, in base a quanto si vogliono rendere le cose strane e fuori dall'ordinario.

Un esempio può essere fare un brainstorming che anziché cercare le soluzioni migliori a un problema prova a cercare le soluzioni peggiori.

Oppure, si può far proseguire la lezione solamente quando i ragazzi vanno in giro per la classe, anziché quando stanno seduti.

Oppure si può fare lezione al buio, o in un posto strano in cui normalmente non si farebbe.

Si può anche parlare con i ragazzi del "sotto-sopra", chiedendo loro di suggerire cose strane, pazze o divertenti che si potrebbero fare a scuola.

Carta Jolly: Mettiti Nei Miei Panni



Cos'è?

Questa carta jolly è collegata alle storie PLACES "La gita" e "Specchio specchio".

Provate a scambiare i posti in classe, a trascorrere del tempo con gli amici di altri compagni durante l'intervallo, a scambiare le classi.

Perché?

Spesso, è difficile comprendere che gli altri hanno punti di vista ed esperienze diverse dalle nostre, e di conseguenza hanno comportamenti, atteggiamenti e valori differenti. Questo può portare a una carenza di empatia, e in alcuni casi anche a bullismo e conflitti.

Scambiandosi di posto e vivendo esperienze di altri, i ragazzi possono avere una maggiore comprensione degli altri e accrescere la propria empatia verso i compagni.

Come?

Iniziate guardando le storie PLACES "Specchio specchio" o "La gita".

Valutate insieme che tipo di scambi volete provare a fare.

Si può iniziare da cose semplici, come cambiare i posti a sedere.

Parlate insieme in classe di come è andata l'esperienza.

Carta Jolly: L'aiutante Segreto



Cos'è?

Questa carta fa riferimento a studenti che segretamente aiutano dei compagni di classe, altri ragazzi della scuola o qualcuno della comunità fuori dalla scuola, senza che queste persone lo sappiano.

Perché?

Incoraggiare i ragazzi ad essere d'aiuto senza aspettarsi nulla in cambio può generare un'atmosfera di collaborazione e un approccio positivo che può diffondersi a tutta la classe, al resto della scuola e a ciò che la circonda.

Come?

Introducete il discorso in classe parlando di come spesso nelle fiabe ci sia un aiutante o un personaggio che aiuta qualcuno per pura generosità. Poi provate a condividere racconti di quando gli studenti o altre persone che loro conoscono hanno fatto piccole azioni per aiutare gli altri nella vita di tutti i giorni, e parlate degli effetti che queste azioni hanno generato.

Dividete gli studenti in piccole squadre in cui definire piccoli gesti di gentilezza che sarebbe bello fare o ricevere, chiedete loro di scriverli su dei pezzi di carta e raccoglieteli. Alcuni esempi potrebbero essere: riordinare il banco di qualcuno, appendergli la giacca, portargli un bicchiere d'acqua, mettere un pezzetto di cioccolato nel contenitore del pranzo o della merenda di un compagno, ecc.

Trovate un modo per far mettere in atto le azioni degli aiutanti segreti senza che nessuno rimanga escluso. Tutti devono dare e tutti devono ricevere l'aiuto segreto.

Potete anche decidere che una classe farà da aiutante segreto a un'altra classe o fuori dalla scuola, facendo diverse cose utili alla comunità: raccogliere la spazzatura, costruire un rifugio per i senza fissa dimora, piantare dei fiori in città, o fare un po' di pratica con lo storytelling raccontando storie alle persone che vivono in una residenza per anziani nelle vicinanze!

Carta Jolly: Gli Insegnanti Siete Voi!



Cos'è?

Questa carta si ispira alle storie di PLACES "I Danzadraghi" e "Punch".

Date a uno studente o a un gruppetto di studenti la responsabilità di risolvere i conflitti o pianificare e condurre una o più lezioni per un giorno.

Perché?

Il fatto di ritrovarsi alla guida della classe aiuta a far sì che i ragazzi abbiano maggior comprensione di quanto sia difficile mantenere un ambiente educativo positivo e creare occasioni di apprendimento. Quando si aiutano gli altri a risolvere i loro conflitti, ci si rende conto di come le altre persone la vivono e di come vedono le cose, avendo così la possibilità di empatizzare e cambiare il proprio ruolo. Quando si prova insegnare una materia ad altri si impara molto sull'argomento, perché si è obbligati a comprenderlo a fondo per poterlo tradurre in un'esperienza di apprendimento e parlarne in modo chiaro e conciso.

Come?

Iniziate guardando in classe una storia a scelta tra "I Danzadraghi" e "Punch".

Discutete delle diverse tipologie di conflitti che si sviluppano nella vita di tutti i giorni e delle regole per affrontarli (dando ascolto a entrambe le parti coinvolte, rimanendo il più oggettivi possibile).

Parlatene e decidete insieme una modalità per far sì che a turno ognuno si prenda la responsabilità di gestire i conflitti e di mantenere "un buon clima d'apprendimento in classe".

Potrebbe rendersi necessario l'uso di un oggetto come un cappello, un cartellino o qualcosa che segnali visivamente chi ha il ruolo di "solutore dei conflitti" che tutti gli altri devono rispettare.

Parlate con la classe dell'esperienza di insegnamento e apprendimento vissuta.

Parlate dell'argomento o della lezione che gli studenti hanno insegnato e di come un determinato tema può essere trasformato in un processo di apprendimento coinvolgente e interessante. Per esempio, usare la matematica per pianificare un viaggio in un altro paese o per cucinare un dolce.

Gli studenti più piccoli possono fare una lezione breve e semplice approfondendo un fatto storico, magari trasformandolo in una storia che possono scrivere o recitare.

I più grandi possono insegnare qualcosa di più complesso che dura più a lungo, individualmente o in gruppo.

Materiali Per Lo Storytelling Basato Sul Gioco



Come parte integrante dei materiali di PLACES, abbiamo creato dei modelli e delle figure già pronti all'uso e stampabili, per rendere il più semplice e veloce possibile il coinvolgimento dei ragazzi nell'uso delle storie, attraverso la costruzione di immagini e scenari subito utilizzabili per giocare con lo storytelling.

Abbiamo creato una selezione di:

- Figure stampabili di maschere e altre immagini
- Figure stampabili di scenari e ambientazioni
- Figure stampabili di emozioni ed espressioni del viso
- Figure stampabili di oggetti vari
- Modelli e template stampabili

Riflessioni Per Gli Insegnanti



Metodo: Carte Riflessione



Cos'è?

Una volta completate le lezioni, vi proponiamo di riflettere, in qualità di insegnanti, sulla vostra didattica e di valutare se e come siete riusciti a insegnare gli OSS e a mettere in pratica il Playful Learning e lo Storytelling.

Vi proponiamo inoltre di coinvolgere gli studenti nella riflessione sui contenuti e sui risultati dell'esperienza di apprendimento, creando una discussione condivisa in classe.

Perché?

I materiali PLACES si basano sulle indicazioni emerse da interviste e focus group con studenti e insegnanti effettuati in una fase di analisi dei bisogni, e sugli approcci teorici del Playful Learning. Pertanto, i materiali sono progettati per aiutare gli insegnanti a sviluppare e facilitare esperienze di apprendimento in cui gli alunni sono motivati e imparano attraverso il gioco, il coinvolgimento e l'essere attivi. Aniché lasciare che sia l'insegnante a spiegare a priori cosa impareranno e in che modo, l'obiettivo è che agli studenti facciano esperienza di modalità più attive e diverse. Solo successivamente, si possono usare le carte riflessione per ragionare insieme ed esplicitare agli studenti il processo di apprendimento condiviso a cui hanno preso parte.

Come?

La Tassonomia di Bloom descrive come avviene l'apprendimento e i crescenti livelli di complessità e coinvolgimento che comporta: dalla comprensione basilare di un concetto all'essere in grado di farlo proprio e utilizzarlo per trasformarlo o creare qualcosa di nuovo. Le carte riflessione contengono una gamma di domande riflessive di diversi livelli di complessità per permettervi di riflettere su come avete portato gli studenti ad avvicinarsi e interessarsi alle tematiche degli OSS e dell'integrazione europea attraverso il Playful Learning e lo Storytelling.

* *Si vedano CARTE INFORMATIVE DELL'ACADEMY SUI PRINCIPI E IL FRAMING DEL PLAYFUL LEARNING*

Carta Riflessione Per Insegnanti – Oss E Integrazione Europea



Avete spiegato ai vostri studenti cosa sono gli OSS e come sono stati definiti?
Avete spiegato da dove hanno avuto origine e perché sono stati formulati?

I ragazzi come vedono la relazione che loro, le loro famiglie e la loro comunità hanno con gli OSS 3, 4 e 10?

Avete parlato dei modi in cui l'attenzione agli OSS 3, 4 e 10 può determinare dei cambiamenti in classe, a scuola e fuori dalla scuola?

Carta Riflessione Per Insegnanti – Storytelling



Come avete integrato lo Storytelling nelle vostre lezioni?
Come hanno reagito gli studenti?

Ritenete che gli studenti abbiano chiari i diversi elementi dello Storytelling?
Pensate che comprendano il potere trasformativo dello Storytelling?
Credete che sarebbero in grado di usare lo Storytelling per comunicare qualcosa?

Le attività di Storytelling hanno aiutato gli studenti ad interessarsi veramente alle tematiche trattate e agli OSS 3, 4 e 10?

Lo Storytelling ha aiutato gli studenti a trovare un collegamento tra gli OSS e la loro vita di ogni giorno?
Le attività di Storytelling hanno aiutato gli studenti a comunicare con altre persone al di fuori della scuola, su argomenti collegati agli OSS?
Lo Storytelling e le attività svolte hanno permesso agli studenti di iniziare a generare nuove idee e soluzioni?

Userete ancora lo Storytelling in futuro?
Cosa farete la prossima volta per realizzare le attività di Storytelling in classe?

Carta Riflessione Per Insegnanti – Playful Learning



Come avete implementato il Playful Learning a scuola?
È stato facile o difficile usare modalità basate sul gioco in classe? Perché?

In che modo si sono messi in gioco gli alunni, e quali modalità di gioco hanno sperimentato:
Hanno disegnato, assemblato o costruito concentrandosi?
Si sono mossi, hanno saltato o corso sperimentando il movimento e l'intensità?
Hanno recitato o messo in scena qualcosa sperimentando l'eccitazione e la tensione?
Hanno riso, gridato o sperimentato momenti di euforia?

In che misura vi sentite pronti e ingaggiati, in qualità di insegnanti, nell'usare metodologie basate sul gioco?
Avete pianificato, organizzato e assistito ad attività di Storytelling basato sul gioco?
Avete facilitato il Playful Learning proponendo delle regole, supportando il lavoro degli studenti e aiutandoli nel portare avanti le attività?
Vi siete sentiti pienamente coinvolti e avete giocato con lo Storytelling voi stessi, mettendovi allo stesso livello dei ragazzi?
Vorreste sviluppare ulteriori lezioni utilizzando la didattica basata sul gioco?
Come vorreste farlo e perché?

Riflessioni Per Gli Studenti



Carta Riflessione Per Studenti – OSS 3



Cosa sono la salute e il benessere?

Perché sono importanti?

Cosa avete imparato oggi sulla salute?

Cosa fate nella vostra classe per promuovere la salute ed il benessere di tutti?

Quali idee e soluzioni proporreste per migliorare la salute e il benessere nella vostra classe, a scuola e a casa?

Carta Riflessione Per Studenti – OSS 4



Cosa avete imparato oggi?

In classe cosa potreste fare per aiutarvi a vicenda ad imparare meglio?

Quali idee e soluzioni vi vengono in mente per facilitare un miglior apprendimento in classe?

Carta Riflessione Per Studenti – OSS 10



Cos'è l'equità?

Perché è importante che ci sia equità e che si riducano le diseguaglianze?

Nella vostra classe vi sembra che ci sia equità?

Quali idee e soluzioni proporreste per garantire che in classe e a scuola tutti siano trattati in modo equo e si sentano parte del gruppo?

Carta Riflessione Per Studenti – Storytelling E Apprendimento Basati Sul Gioco



Vi è piaciuta qualcuna delle storie di PLACES che avete ascoltato? Perché?

Conoscete altre storie che vi piacciono? Perché vi piacciono?

Solitamente vi piace leggere, guardare e ascoltare storie? Perché?

Cosa avete imparato oggi sullo Storytelling?

Secondo voi, perché ci raccontiamo storie l'un l'altro?

Carta Riflessione Per Studenti – Storytelling E Apprendimento Basati Sul Gioco



Cosa avete fatto con le storie che avete ascoltato insieme? Le avete ri-raccontate, ci avete fatto dei giochi, delle recite o altro?

Vi sono piaciute le attività di Storytelling che avete fatto?

Quali vi sono piaciute di più? Perché?

Avete altre idee di attività che si potrebbero fare con le storie?

Carta Riflessione Per Studenti – Storytelling E Apprendimento Basati Sul Gioco



In classe preferite lavorare da soli o insieme ai vostri compagni? Perché?

Vi sembra di avere un buon rapporto coi vostri compagni? Perché?

Vi sembra di avere un buon rapporto con i vostri insegnanti? Perché?

C'è niente che possiate fare per migliorare queste relazioni in classe coi vostri compagni e con gli insegnanti?

Il Progetto Places

Playful LeArning and storytelling that Create Engagement
for the SDG's among children and young people.



Con il contributo di tutti i partner del progetto



FORTÆLLET 

Il Progetto PLACES è stato finanziato dal Programma ERASMUS +
all'interno di un partenariato KA2.



Co-funded by
the European Union