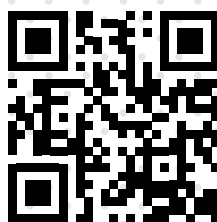


# PLACES

Playful Learning and storytelling that Create Engagement  
for the SDGs among children and young people.



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

# Sommario

|                                                                                           |              |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| <b>Introduzione ai materiali e al progetto</b>                                            | <b>3</b>     |
| <b>Integrazione UE e ONU &amp; OSS 3, 4 E 10</b>                                          | <b>4-8</b>   |
| <b>Academy per l'apprendimento basato sul gioco</b>                                       | <b>9</b>     |
| • L'approccio globale per la promozione della salute a scuola                             | <b>10</b>    |
| • Didattica diversificata e coinvolgente: spunti dalle interviste a studenti e insegnanti | <b>11-13</b> |
| • Principi del playful learning                                                           | <b>14</b>    |
| • Approcci basati sul gioco e ruolo dell'insegnante                                       | <b>15</b>    |
| • Storytelling: elementi di base, suggerimenti e consigli                                 | <b>16-18</b> |
| • Accompagnare e strutturare lo storytelling                                              | <b>19</b>    |
| <b>La matrice delle storie di PLACES</b>                                                  | <b>20</b>    |
| <i>(quali storie sono collegate a quali OSS e tematiche dell'integrazione europea)</i>    |              |
| <b>Materiali per lo storytelling basato sul gioco</b>                                     | <b>21</b>    |
| • Introduzione alle attività di storytelling basato sul gioco                             | <b>22-23</b> |
| • Attività ludiche: dalle più tranquille alle più vivaci                                  | <b>24-27</b> |
| • Ossature delle storie con suggerimenti di attività e domande per riflettere             | <b>28-48</b> |
| • Attività che traggono ispirazione da PLACES                                             | <b>49-53</b> |
| • Introduzione alle Carte Jolly                                                           | <b>54</b>    |
| • Carte Jolly                                                                             | <b>55-60</b> |
| <b>Riflessioni per gli insegnanti</b>                                                     | <b>61-63</b> |
| <b>Riflessioni per gli studenti</b>                                                       | <b>64-70</b> |
| <b>Bibliografia: per saperne di più</b>                                                   | <b>71-72</b> |



# 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 file PDF stampabile con le informazioni sulle diverse componenti dei materiali PLACES per studenti e insegnanti: gli OSS, l'integrazione europea, l'approccio globale alla promozione della salute a scuola, l'apprendimento basato sul gioco, lo storytelling e una varietà di attività e domande riflessive che collegano gli OSS e l'integrazione europea alle storie PLACES, oltre a carte attività più generiche e carte jolly per rendere più interessante l'apprendimento e l'insegnamento.
- Un *sito web* che contiene i *materiali stampabili* che possono essere scaricati e stampati, i *video delle storie* e *ulteriori 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

## 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:

- 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.
- 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.



# 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.



## 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 "inquadriati" 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.

Lo storytelling si distingue dalla lettura ad alta voce e dalla recitazione a memoria perché il narratore si rivolge direttamente al proprio pubblico, ed è quindi più presente e libero di non trasmettere la storia esattamente come è stata originariamente creata.

La storia è un dono che il narratore fa proprio e confeziona in modo personale, adattandolo a sé stesso e alla situazione narrativa.

## 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 Ossatura

## 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:

- Un personaggio
- Un luogo
- Un problema

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

- Equilibrio
- Disequilibrio
- 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.

Ricorda che puoi:

- Raccontare la storia aggiungendo più dettagli e approfondendo i personaggi.
- E/o giocare con l'enfasi su una o più "corsie linguistiche" della *Highway to Tell*.
- Creare un finale alternativo.
- Riscrivere la storia rendendola centrata su un'altra persona oppure ambientandola in un contesto diverso!
- Inventare nuovi personaggi e trame secondarie.
- Divertirti a raccontare la storia in generi e stili diversi, trasformandola ad esempio in una commedia, una tragedia, una storia di fantascienza, ecc.

*\* 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.*



# Accompagnare E Strutturare Lo Storytelling

## Cos'è?

In inglese esiste il termine "Scaffolding", che significa pianificare e guidare con cura. In questo caso si vuole accompagnare e strutturare l'esperienza di apprendimento degli alunni, in modo che sia adatta al loro livello e diventi significativa.

Pensate a cosa fare **prima, durante e dopo**

### l'attività:

- Preparare il contesto e presentare chiaramente l'attività o le attività prima di iniziare.
- Accompagnare i vostri alunni durante il percorso.
- Aiutateli a riflettere e a connettere ciò che hanno vissuto e imparato.

## Perché?

Sperimentare nuovi metodi didattici, come lo storytelling ludico, può sembrare impegnativo sia per gli insegnanti che per gli alunni. Una pianificazione chiara aiuta a:

- Far sentire gli insegnanti più sicuri.
- Far sentire gli alunni liberi di esplorare e divertirsi in nuove esperienze.
- Mantenere tutti concentrati e coinvolti.

Una buona preparazione rende lo **storytelling ludico** più fluido, significativo e memorabile.

## Come?

### Fase 1: Prima dello storytelling — Preparare l'ambiente

- **Ripassare i principi:** consultate le schede informative sugli approcci basati sul gioco e sul ruolo dell'insegnante per rinfrescare le idee.
- **Pensate allo spazio:** scegliete o create un ambiente tranquillo e sicuro: un'aula, l'esterno o un angolo speciale. Disponete le sedute in cerchio o su cuscini per creare un'atmosfera accogliente. Oscurate la stanza o accendete delle candele per creare il giusto mood. Aggiungete oggetti di scena o decorazioni semplici per evocare il mondo della storia. Usate luci particolari, suoni o proiezioni per un effetto extra!
- **Preparate l'introduzione all'attività di storytelling.** È possibile:
  1. Iniziare con una domanda: "Di cosa pensi che parli questa storia?"
  2. Usare un oggetto misterioso in un sacchetto.
  3. Riprodurre un effetto sonoro per stimolare la curiosità.
  4. Descrivere un personaggio o un luogo per creare attesa.
  5. Presentare il titolo della storia e chiedere previsioni.

**Pensate al tono:** Sarà informale, giocoso, misterioso o drammatico? Adattate la vostra energia al tipo di storia.

### Fase 2: Durante lo storytelling — Tenere viva la narrazione

- **Variate il ritmo:** rallentate nei momenti di suspense, accelerate durante l'azione!
- **Fate domande durante la narrazione:** "Cosa pensate che succederà adesso?"
- **Aggiungete effetti sonori e movimenti:** battiti di mani, passi pesanti, voci diverse...
- **Condividete esperienze personali:** "Quando ero piccolo..."
- Consultate la scheda Highway to Tell per altri trucchi narrativi.
- Guardate il video PLACES sul sito, per ispirazione.

### Fase 3: Dopo lo storytelling — Attività e riflessioni

Aiutate gli alunni a comprendere, riflettere e connettersi con le storie:

- Proponete attività ludiche e domande ispirate a questo materiale per stimolare riflessioni e collegamenti con i temi degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (OSS).
- Fateli lavorare attraverso attività artistiche o pratiche, non solo verbali o scritte, per permettere un'analisi più profonda ed emotiva.

### Esempi di attività post-storytelling:

- **Rappresentare visivamente** l'evoluzione della relazione tra due personaggi (collage, modellini 3D, ecc.).
- **Recitare la storia** per comprendere meglio il punto di vista dei personaggi e vivere la narrazione "dall'interno".
- **Intervista al personaggio:** esplorare il suo mondo interiore intervistandolo in un momento chiave della storia.
- **Un dono per un personaggio:** ogni alunno sceglie un regalo simbolico per un personaggio e si confrontano le scelte.
- **Foto istantanea:** in gruppi, gli alunni scelgono un momento importante o preferito della storia e lo rappresentano con una posa. Gli altri descrivono cosa pensano stiano provando i personaggi in quell'istante, andando oltre ciò che è esplicito.
- **Creare un gioco** ispirato alla storia, che renda visibili le dinamiche o i significati profondi.
- **Collegare la storia alla vita reale**, stimolando la discussione con domande come:  
"Cosa ci insegna questa storia sull'aiutare gli altri?"  
oppure  
"Come possiamo usare ciò che abbiamo ascoltato nella vita di tutti i giorni?"

# La Matrice Delle Storie 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 consigliata                       | Temi della storia                                                                                                                                               | OSS e collegamenti UE                                                                                                                                                       |
|-----------------------------|---------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>I Danzadraghi</b>        | 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.                  |       |
| <b>La minestra di sasso</b> | Consigliata per la fascia 8-10 anni.  | Diseguaglianze economiche, inclusione ed esclusione sociale. Collaborazione.                                                                                    |     |
| <b>La gita</b>              | 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. |                                                                                        |
| <b>Punch</b>                | Consigliata per la fascia 8-14 anni.  | Risoluzione non violenta dei conflitti, apprendimento tra pari, benessere sociale ed emotivo. Capacità di cambiare.                                             |   |
| <b>Filtra questo!</b>       | Consigliata per la fascia 11-14 anni. | Immagine di sé e autostima. Confronto con gli altri, pressione dei pari. Accettazione di sé.                                                                    |                                                                                        |
| <b>Tops</b>                 | Suggested for ages 11-14 years old.   | Inclusione ed esclusione sociale, autostima. Il processo di apprendimento. Ansia e paura di sbagliare. Benessere sociale ed emotivo.                            |   |
| <b>Specchio specchio</b>    | Consigliata per la fascia 11-14 anni. | Pressione dei pari e autostima. Sostenere gli altri e supporto tra pari. Comprendere prospettive differenti.                                                    |   |
| <b>Il fiume</b>             | Consigliata per la fascia 11-14 anni. | Inquinamento ambientale. Cittadinanza e apprendimento attivo. Empowerment degli studenti.                                                                       |   |

# Materiali Per Lo Storytelling Basato Sul Gioco



# Introduzione Alle Attività Di Storytelling Basato Sul Gioco I



## **Cos'è?**

Tra questi materiali troverete prima di tutto diverse carte attività con idee per attività di storytelling basate sul gioco, direttamente o indirettamente collegate alle storie di PLACES. Le 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.

Trovate anche 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.

C'è anche un elenco di domande di riflessione per aiutare gli alunni a riflettere sulle storie. A seguire, troverete alcune "Carte Jolly" (Wild Cards) che propongono attività dinamiche ed energizzanti da svolgere in classe. Alla fine del materiale sono state inserite anche delle domande di riflessione rivolte agli insegnanti e agli studenti.

## **Perché?**

Partendo dagli approcci dell'Apprendimento Ludico (Playful Learning), il materiale PLACES è pensato per aiutare gli insegnanti a sviluppare e facilitare esperienze di apprendimento in cui gli alunni siano motivati internamente e apprendano attraverso il gioco, il coinvolgimento attivo e la partecipazione, piuttosto che per effetto di una motivazione esterna legata alla trasmissione dei contenuti curricolari o alla comprensione forzata dei temi legati agli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (OSS).

Per questo motivo, vi invitiamo a partire dalle storie e dalle attività, e solo in un secondo momento utilizzare domande e riflessioni condivise in classe per aiutare gli alunni a comprendere i collegamenti tra le storie, le attività e i temi degli OSS e dell'integrazione europea.

Le schede attività sono pensate per ispirare diversi tipi di esperienze in aula che attivano gli alunni in modi diversificati e divertenti.

Non solo attraverso l'ascolto, ma anche spiegando e discutendo le storie, raccontandole e ri-raccontandole, costruendole, giocando e interpretandole in varie versioni, gli alunni saranno invitati a coinvolgersi attivamente con le narrazioni e i temi degli OSS, facendo proprie le storie e contribuendo così al loro potenziale trasformativo.

Inoltre è importante che anche voi, in quanto insegnanti, riflettiate sulla vostra didattica e valutate se – e in che modo – siete riusciti a trasmettere i temi degli OSS e ad utilizzare in modo efficace l'apprendimento basato sul gioco e lo Storytelling.



# Introduzione Alle Attività Di Storytelling Basato Sul Gioco II



## Come?

Ecco alcune domande per guidarvi nell'uso dei materiali:

- Decidete se volete utilizzare la storia così com'è sul sito di PLACES oppure se preferite ri-narrarla, modificando alcuni dettagli, accorciandola o allungandola.
- Potete anche mostrare il video della storia e poi raccontarla voi stessi per dimostrare che una storia può essere adattata in molti modi. Così, trasmetterete agli alunni anche l'idea che è possibile farlo ed è alla portata di tutti.
- Scegliete i temi o gli OSS con cui volete lavorare. Consultate la Matrice delle storie di PLACES per individuare le storie più adatte alla fascia d'età con cui lavorate.
- In alternativa, potete scegliere una storia PLACES a caso e sviluppare le attività a partire da essa.
- Leggete il materiale contenuto nelle carte informative per trovare ispirazione e suggerimenti su storytelling e apprendimento ludico.
- Guardate i video tutorial disponibili sul sito PLACES per vedere esempi concreti di tecniche di narrazione.
- Leggete la scheda informativa su come accompagnare e strutturare lo storytelling e pianificate le attività da fare prima, durante e dopo lo storytelling.
- Utilizzate i video delle storie, le schede "ossatura della storia" con attività specifiche o le schede attività come punto di partenza per creare le vostre attività.
- Riflettete su quale tipo di attività possa essere più adatta o stimolante per la vostra classe.
- Usate le schede di riflessione con gli alunni al termine della lezione o del progetto, per collegare le storie e le attività agli OSS e al tema dell'integrazione europea.
- Alla fine del progetto o dell'attività, utilizzate le schede di riflessione per insegnanti come spunto per riflettere sulla vostra esperienza didattica e valutare in che modo avete lavorato con lo storytelling, l'apprendimento ludico e i contenuti legati agli OSS e all'integrazione europea.



# 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 sempre le loro abilità intellettive in un unico modo. Dargli 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 gli viene richiesto di 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 gli 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 in seguito fare una mostra di tutte le creazioni
- 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 di schiena a due a due così che non possano vedersi in viso. A quel punto, gli si possono dare dei LEGO o altri materiali e chiedendogli di costruire una casetta, una strega o un modellino più astratto che rappresenti il conflitto tra due persone. Dopodiché guarderanno il modellino del compagno e potranno confrontare ciò che hanno costruito. In questo modo capiranno che le persone possono percepire o interpretare qualcosa in modo molto diverso. Con i ragazzi più grandi, si può far riferimento alla storia PLACES intitolata "Specchio specchio" e far disegnare i personaggi che si immaginano sulle proprie spalle, come se fossero 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 Danzadrighi" 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.

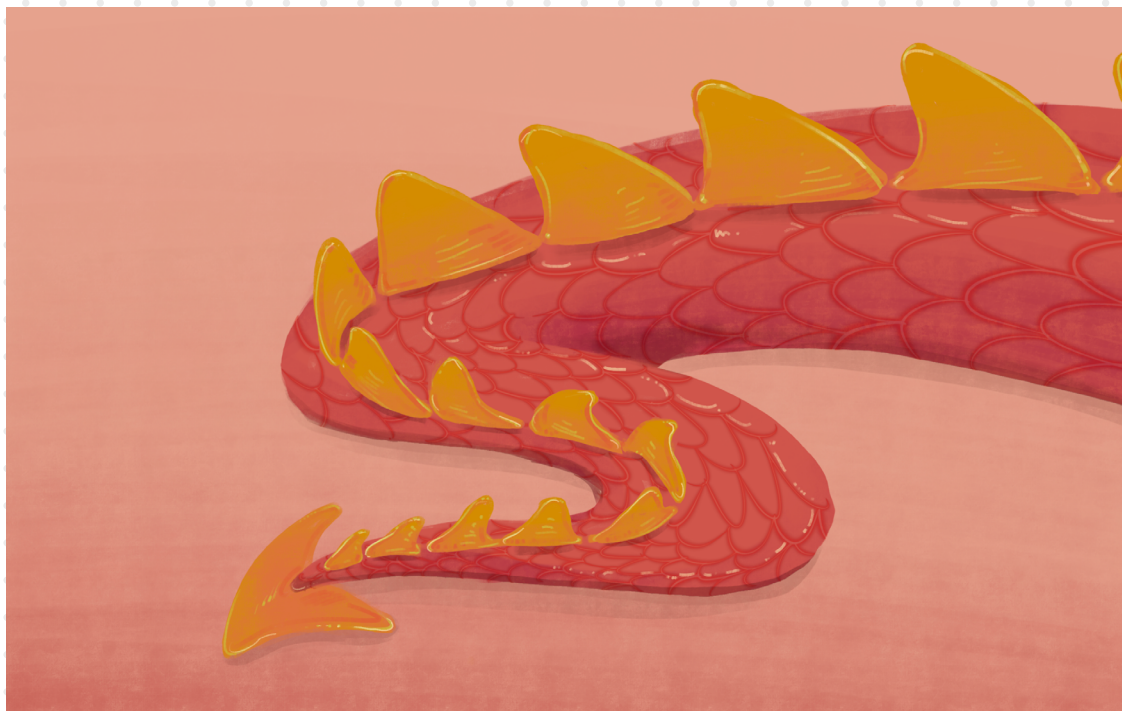
Realizzate uno show e una piccola mostra per far vedere alle altre classi o alle famiglie i risultati!

## **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.

## Ossatura Della Storia: I Danzadraghi



Una volta all'anno, i draghi si riposano per una notte nelle caverne sulla cima della montagna. È allora che si svolge la prova dei Danzadraghi: una sfida che può essere superata solo ottenendo una scaglia di drago.

Per tutto l'anno, gli allievi dei due villaggi ai piedi della montagna si sono esercitati nell'arte dell'uso delle reti e dei coltelli. Ma lo fanno in modi completamente diversi. In un villaggio, i bambini si allenano unicamente ad attaccare con reti e coltelli. Nell'altro, esplorano INSIEME usi alternativi di questi strumenti: raccolta di risorse, cucina e lavorazione di oggetti.

Quando arrivano i draghi, i bambini del primo villaggio corrono su per la montagna. Poiché sanno usare i loro strumenti solo in un modo, durante il viaggio hanno fame e freddo. Spaventati dal drago nella caverna in cui entrano, cercano di raccogliere le scaglie da soli. Alcuni ci riescono, altri falliscono e devono tornare a casa a mani vuote.

Il gruppo del secondo villaggio si aiuta a vicenda a trovare cibo e a restare al caldo mentre sale verso il drago. Usano i loro viveri e strumenti in molti modi, collaborando tra loro e con il drago per raccogliere le scaglie come squadra. Tornano a casa felici—con scaglie per tutti.

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

- Scrivere una pagina di diario immaginando di essere un bambino di uno dei villaggi.
- Disegnare, dipingere o costruire i draghi e il paesaggio montano.
- Creare scaglie di drago: scrivere su ogni scaglia una abilità o forza, e costruire un drago di squadra.
- Mettere in scena la storia: dividere la classe in due gruppi (i due villaggi) e rappresentare i loro viaggi.
- Immaginare di girare un film sulle due scuole dei villaggi, con la telecamera che esplora gli interni della scuola. Com'è fatta? Descrivete le differenze.
- Oppure creare delle scene "fermo immagine": catturare i momenti della storia e immaginare i pensieri dei personaggi.
- Staffetta di squadra: costruire un percorso a ostacoli divertente per raccogliere le "scaglie di drago".
- Danza del drago: creare una danza del drago di classe per celebrare il lavoro di squadra.

# Carta Riflessione – I Danzadraghi



## **#OSS 4 – Istruzione di qualità:**

**“Garantire un’istruzione di qualità, equa e inclusiva, e opportunità di apprendimento permanente per tutti”**

- Perché pensate che il secondo villaggio abbia imparato non solo a lanciare le reti ma molto di più?
- In che modo imparare molte cose diverse li ha aiutati ad avere successo?
- Perché è importante imparare a lavorare con gli altri, e non solo a fare le cose da soli?
- Cosa vi piacerebbe imparare se vi steste preparando per una grande avventura come questa?
- In che modo ciò che impariamo a scuola ci aiuta in situazioni della vita reale?

## **#OSS 10 – Ridurre le disuguaglianze:**

**“Ridurre le disuguaglianze all’interno e tra i Paesi”**

- È stato giusto che alcuni bambini siano dovuti tornare a casa a mani vuote? Perché è successo?
- Cosa avrebbe potuto fare diversamente il primo villaggio per includere e aiutare tutti?
- Come possiamo fare in modo che tutti in un gruppo abbiano successo, e non solo alcuni?
- Pensate sia più importante vincere da soli o avere successo insieme? Perché?
- Come possiamo rendere la nostra classe o la nostra comunità più giusta ed equa?



# 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

- Collage della Minestra: Creare una grande pentola di zuppa di carta. Ogni studente aggiunge un disegno o una parola che rappresenti ciò che "aggiungerebbe" alla minestra (cibo, un talento, gentilezza, un'abilità, ecc.). In alternativa, si può dare a ciascuno uno sasso liscio da dipingere con qualcosa che rappresenti ciò che porta alla "minestra della comunità".
- Mettere in scena la storia: Assegnare i ruoli (la famiglia, la bambina, gli abitanti del villaggio, i musicisti). Gli studenti possono usare oggetti di scena semplici o accessori per i costumi e inventare le proprie battute.
- Il villaggio in posa (Freeze Frame): Creare una scena "congelata" con i vari abitanti del villaggio. Gli altri devono indovinare cosa stanno provando o pensando. Poi si lascia che le "statue" parlino e rivelino i loro pensieri interiori.
- Teatro della Gentilezza: In piccoli gruppi, inventare brevi scenette che mostrano diversi modi in cui le persone possono condividere o aiutare — non solo con il cibo, ma anche con il tempo, la cura o le competenze.
- Colonna sonora della Minestra: In piccoli gruppi, creare effetti sonori per la storia (bollitura, musica, risate, passi, mescolare, ecc.). Eseguire la colonna sonora dal vivo durante la narrazione della storia.
- Cerchio musicale condiviso: Formare un cerchio musicale in cui ogni studente contribuisce con un suono o un ritmo — costruendo una canzone come si costruisce la minestra!
- Attività extra: Se la scuola dispone delle risorse (ad esempio, uno spazio cucina sicuro), la classe può portare gli ingredienti e cucinare la minestra a scuola, per poi mangiarla insieme come nella storia. In alternativa, i bambini possono preparare a casa una "Minestra di sasso" (senza vere pietre) con i genitori, e poi scrivere un testo sull'esperienza o portare una foto stampata per decorare l'aula.

# Carta Riflessione: La Minestra Di Sasso



## #OSS 10 – Ridurre le disuguaglianze:

### “Ridurre le disuguaglianze all’interno e tra i Paesi”

- Perché pensate che alcune persone non volessero condividere all’inizio?
- Era giusto che alcune persone avessero più da offrire rispetto ad altre? In che modo la storia ha comunque fatto funzionare la situazione?
- In che modo la zuppa è diventata un modo per includere tutti, anche chi non aveva cibo?
- Cosa pensate che la storia voglia dire sull’idea che ognuno sia di valore, anche se non possiede molto?
- Cosa possiamo fare nella nostra classe o scuola per assicurarci che tutti si sentano inclusi e apprezzati?

## Integrazione europea:

### “Collaborare oltre i confini per una società giusta e pacifica”

- Immaginate che la famiglia venisse da un altro Paese; il villaggio come potrebbe accoglierla?
- Pensate che questa storia potrebbe accadere anche in altri Paesi? Perché?
- Cosa ci insegna questa storia sull’aiutare le persone nuove nella nostra comunità o in Europa?
- Perché pensate sia importante che i Paesi europei lavorino insieme, come hanno fatto gli abitanti del villaggio?
- In che modo i Paesi potrebbero “condividere i propri ingredienti” per risolvere i problemi insieme?

# 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

- Fumetto: La giornata di Punch: Disegnare i momenti chiave della storia. Includere le espressioni del viso e i dialoghi per mostrare i cambiamenti emotivi.
- Albero della gentilezza: Creare un albero della classe con foglie su cui scrivere cose che possiamo dire o fare per aiutare gli altri a sentirsi al sicuro e inclusi.
- Rappresentare il cambiamento di relazione tra Punch e gli altri compagni: Rappresentare con una modalità creativa, ad esempio con un collage o una scultura astratta, il cambiamento nel rapporto tra Punch e gli altri alunni.
- Gioco di ruolo sui conflitti: In piccoli gruppi, inscenare discussioni o litigi che possono accadere in classe e poi provare a usare "il trucco dell'ascolto" dalla storia: "Ripeti quello che ha detto l'altra persona prima di rispondere.". Riflettere su come cambia l'atmosfera nel gruppo.
- Recitare la storia con un cambiamento: Rappresentare di nuovo la storia, ma cambiando il finale — cosa succede se il trucco dell'ascolto non funziona? O se qualcun altro interviene e aiuta?
- Gioco "Fai un passo nel cerchio": Leggi frasi come: "Ho aiutato a risolvere un litigio." / "Ho avuto una seconda possibilità.". Gli studenti fanno un passo nel cerchio se la frase è vera per loro. Aiuta a sviluppare empatia ed esperienze condivise.
- Sfida a squadre con regole di ascolto: In gruppi, affrontare una piccola sfida (costruire qualcosa, spostare oggetti, ecc.) ma con una regola importante: si può comunicare solo ascoltando e ripetendo, niente urla o interruzioni.



# Carta Riflessione: Punch



## **#OSS 3 – salute e benessere: “garantire una vita sana e promuovere il benessere per tutti a tutte le età”**

- perché pensate che punch si comportasse in modo cattivo all’inizio?
- come si è sentito quando qualcuno si è fidato di lui e gli ha dato un nuovo ruolo?
- in che modo i litigi e il bullismo influenzano il benessere degli altri?
- cosa ha aiutato gli alunni più piccoli a sentirsi più calmi e ascoltati?
- come possiamo aiutare i compagni quando qualcuno si sente escluso o arrabbiato?

## **#OSS 4 – istruzione di qualità: “garantire un’istruzione di qualità, equa e inclusiva, e opportunità di apprendimento permanente per tutti”**

- cosa ha imparato punch aiutando la classe?
- cosa pensate abbiano imparato i bambini più piccoli da punch?
- perché imparare a risolvere i conflitti e ad ascoltarsi è una parte importante della scuola?
- quali altre cose, oltre a leggere e fare matematica, dobbiamo imparare per diventare persone gentili e forti?
- avete mai imparato qualcosa di importante da un altro compagno o compagna?

## **#OSS 10 – ridurre le disuguaglianze: “ridurre le disuguaglianze all’interno e tra i paesi”**

- perché pensate che le persone abbiano giudicato punch prima di dargli una possibilità?
- cosa lo ha aiutato a cambiare e a essere visto in modo diverso?
- pensate che le persone meritino una seconda possibilità? perché sì o perché no?
- come possiamo aiutare gli altri a sentirsi inclusi e degni di fiducia nella nostra scuola?
- cosa ci mostra questa storia su come le persone possono crescere quando qualcuno crede in loro?

## Ossatura Della Storia: La Gita



Bianca dagli occhi azzurri e Matteo dagli occhi verdi sono nella stessa classe, ma non si sopportano. Ognuno dei due pensa che l'altro voglia sempre avere il controllo su tutto.

La classe parte per una gita in una grande e vecchia baita vicino a una foresta. Qui devono svolgere dei lavori in squadra, e gli insegnanti mettono Bianca e Matteo insieme. Non funziona per niente.

La sera, durante una corsa notturna, Bianca e Matteo incontrano una vecchietta con un gatto. La fanno arrabbiare, e lei dice delle cose strane.

La mattina dopo, scoprono che ognuno di loro ha ora un occhio azzurro e uno verde. Si rendono anche conto di riuscire a capire meglio il punto di vista dell'altro.

Quando lasciano quel posto, i loro occhi tornano al colore normale, tranne una piccola traccia che rimane con loro per sempre.

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

- A coppie, gli alunni creano autoritratti a due facce: una metà realizzata nel proprio stile e secondo la propria identità, e l'altra metà realizzata dall'altra persona, e viceversa.
- Concentrarsi su un dilemma o una questione e dividere la classe in due gruppi: un gruppo prende una posizione, mentre l'altro gruppo cerca di ragionare dal punto di vista opposto. Successivamente, discutere insieme su cosa è successo.
- Gli alunni mettono in scena un litigio, poi scambiano i ruoli e ripetono la scena dal punto di vista dell'altro.
- Momento di riflessione: com'è stato "essere" l'altra persona?
- Creare un percorso nel bosco o in aula con enigmi che richiedono due prospettive per essere risolti (per esempio: uno vede le forme, l'altro vede i numeri). Gli alunni devono collaborare, utilizzando i punti di forza di ciascuno per completare il percorso.
- Aiutare il mondo a vedere attraverso gli occhi di un'altra persona – un'attività legata all'empatia, all'inclusione, alla pace.
- Gli alunni provano a sedersi nei banchi degli altri per un giorno, scambiarsi i pranzi o i giubbotti... o addirittura le famiglie per un giorno! – Vedi la carta jolly: *"Mettiti nei miei panni"*.



# Carta Riflessione: La Gita



## #OSS 3 – Salute e benessere:

### **“Garantire una vita sana e promuovere il benessere per tutti a tutte le età”**

- Come si sentivano Bianca e Matteo l'uno verso l'altra all'inizio della storia?
- In che modo sono cambiate le loro emozioni dopo aver dovuto collaborare e vedere il mondo attraverso gli occhi dell'altro?
- In che modo capire i sentimenti di qualcun altro può aiutare anche voi a sentirvi meglio?
- Secondo voi, l'amicizia o la collaborazione possono aiutare a sentirsi più inclusi e meno soli?

## #OSS 4 – Istruzione di qualità:

### **“Garantire un'istruzione di qualità, equa e inclusiva, e opportunità di apprendimento permanente per tutti”**

- Perché, secondo voi, l'insegnante ha messo Bianca e Matteo nella stessa squadra?
- Quali lezioni hanno imparato che non si trovano in nessun libro di testo?
- Perché il lavoro di squadra è una parte importante dell'apprendimento?
- Vi è mai capitato di lavorare con qualcuno che all'inizio non vi piaceva... e di imparare qualcosa di inaspettato?

## #OSS 10 – Ridurre le disuguaglianze:

### **“Ridurre le disuguaglianze all'interno e tra i Paesi”**

- Perché pensate che Bianca e Matteo abbiano fatto così tante supposizioni l'uno sull'altra?
- Cosa vi insegna questa storia sul giudicare le persone senza conoscerle davvero?
- In che modo guardare il mondo attraverso gli “occhi” di qualcun altro può aiutare a ridurre le ingiustizie?
- Cosa cambierebbe nella vostra classe o comunità se tutti cercassero davvero di capirsi?

## Ossatura Della Storia: Filtra Questo!



La madre di un ragazzo gestisce il suo account Instagram. Filtra la realtà, facendola sembrare molto migliore di com'è davvero, per ottenere più follower sia per lui che per sé stessa.

A scuola, gli altri studenti e l'insegnante sono interessati al ragazzo, ma solo perché ha tanti follower e mangia cibo straordinario.

Il punto più alto arriva quando una star mondiale dei social, inizia a seguirlo. Poco dopo però, il ragazzo e sua madre perdono l'accesso all'account. Un hacker ne ha preso il controllo e ha rimosso tutti i filtri dalle foto. La madre è furiosa. Il numero di follower crolla rapidamente.

I compagni e l'insegnante gli voltano le spalle, prendendolo in giro.

Tranne una ragazza, che dimostra che anche una vita normale può essere davvero speciale e pubblica persino foto sul suo profilo senza modificarle!

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

- Creare un Album "Insta-Realtà": Ogni alunno disegna due scene per pagina: "Com'è sui social" e "Com'è nella realtà". Rilegarli in un album di classe intitolato "La verità dietro i post".
- Condividere un momento "senza filtri": Ogni alunno fotografa o disegna un momento della propria giornata senza filtri o modifiche — qualcosa di vero e significativo (es. colazione disordinata, giocattolo rotto, aiutare un fratello o sorella).
- Inventare un gioco da tavolo: Gli studenti progettano un gioco in cui i giocatori affrontano situazioni (es. pubblico o no? rispondo a un commento cattivo? modifico la foto?) e guadagnano punti per onestà, gentilezza o cura di sé.
- Gioco di ruolo: intervista con il protagonista di Filtra questo! e il famoso influencer: Mettere in scena un'intervista tra i due dopo l'hackeraggio dell'account. Bonus: inventare un "post di aggiornamento" da parte dell'influencer che promuove l'autenticità.

# Carta Riflessione: Filtra Questo!



## #OSS 3 – Salute e benessere:

### “Garantire una vita sana e promuovere il benessere per tutti a tutte le età”

- Come si sentiva il protagonista quando era popolare? E come si è sentito quando la popolarità è svanita?
- Si può essere felici anche se gli altri non ti seguono o non ti notano online?
- Cosa vi fa sentire bene con voi stessi — con o senza uno schermo?

## #OSS 10 – Ridurre le disuguaglianze:

### “Ridurre le disuguaglianze all’interno e tra i Paesi”

- Perché le persone hanno trattato il protagonista in modo diverso quando ha perso i suoi follower? È giusto?
- Cosa ci insegna questa storia sulla popolarità e il potere a scuola?
- Come possiamo trattare gli altri con rispetto anche se non “hanno like” online?



## Ossatura Della Storia: Tops



Un altro giorno in classe. Un'altra domanda dell'insegnante a cui nessuno degli studenti sapeva rispondere. Di solito Tops era sicura delle sue risposte, ma stavolta non del tutto. Alzò comunque la mano e ci provò. Ma la risposta era sbagliata, e sia i compagni che poco prima la stavano incitando, sia l'insegnante, risero di lei. Tops rimase da sola durante tutta la ricreazione e si bagnò le scarpe in una grande pozzanghera. Anche questa volta, gli altri risero.

Tops tornò a casa triste, e anche sua madre scoppiò a ridere sentendo cosa era successo.

Tops giurò che non sarebbe mai più uscita dalla sua stanza!

Ma dalla finestra della sua camera, Tops vide un bambino piccolo che imparava a camminare: provava, cadeva, e poi ci riprovava.

Cominciò così a indagare su come la natura e persino le aziende si adattano al fatto che spesso servono molti tentativi per arrivare a un risultato importante e che si impara anche dagli errori, riconoscendoli.

Tops tornò a scuola e propose all'insegnante di fare in classe le Olimpiadi degli Errori, per festeggiare il valore del provare e sbagliare.

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

- Progettare medaglie o trofei per le Olimpiadi degli Errori, ad esempio: "Il Grande Tentativo", "Il Fallimento più Coraggioso", "La Domanda più Curiosa". Si può anche creare una "Parete dei Grandi Tentativi Coraggiosi".
- Uscire all'aperto o fare un giro per la scuola alla ricerca di esempi di "ritenta, sarai più fortunato", come: un albero che cresce attraverso l'asfalto, un giocattolo rotto che è stato riparato, una crepa sistemata.
- Riflettere su come la natura, le persone e perfino la tecnologia crescono e migliorano proprio grazie ai tentativi. Organizzare mini-giochi divertenti e sicuri in cui sbagliare fa parte del gioco, come: gare di spelling al contrario, quiz con risposte tutte sbagliate, sfide di disegno a occhi chiusi, karaoke con testi cantati apposta in modo sbagliato.
- Fare una ricerca sulle invenzioni nate per caso nei diversi paesi dell'Unione Europea, come i Post-it, la penicillina o il Velcro. Poi creare una Mappa Europea delle Olimpiadi degli Errori con le invenzioni più famose nate da errori sorprendenti.

# Carta Riflessione: Tops



## #OSS 3 – Salute e benessere:

### **“Garantire una vita sana e promuovere il benessere per tutti a tutte le età”**

- Come si è sentita Tops quando gli altri hanno riso di lei in classe e durante la ricreazione?
- Come vi sentite voi quando fate un errore davanti agli altri?
- Cosa vi aiuta a sentirvi al sicuro e sostenuti a scuola, anche quando sbagliate qualcosa?
- Perché è importante avere amici, insegnanti o familiari che vi sostengano nei momenti difficili?

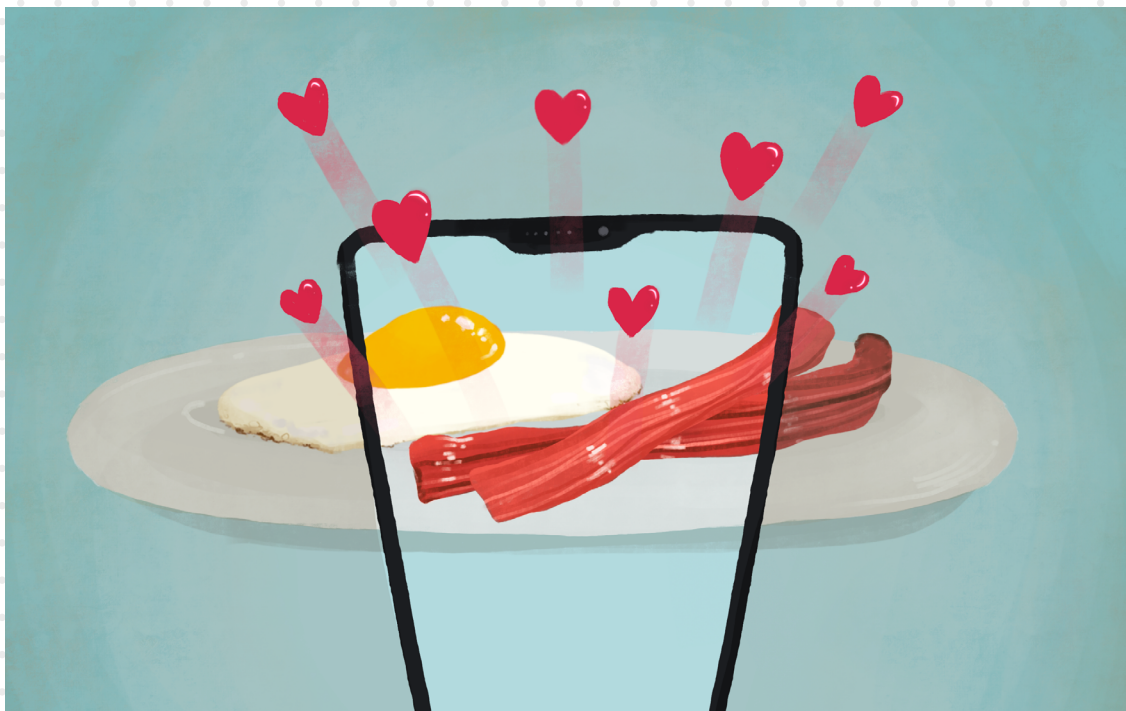
## #OSS 4 – Istruzione di qualità:

### **“Garantire un’istruzione di qualità, equa e inclusiva, e opportunità di apprendimento permanente per tutti”**

- Cosa ha imparato Tops osservando il bambino che cercava di camminare?
- Perché pensate che imparare dagli errori sia parte di una buona educazione?
- Cosa potremmo cambiare a scuola per far sì che sia normale provare, sbagliare e riprovare?
- Come sarebbe una classe in cui tutti sono fieri dei propri errori?



# Ossatura Della Storia: Specchio Specchio



Anna non sopporta il suo riflesso, perché ha un grosso brufolo — un corno!

I suoi genitori la stressano continuamente con commenti sul suo aspetto e sui suoi voti.

Un giorno, Anna scopre di avere due piccole figure viventi sulle spalle. Rappresentano i suoi genitori e la criticano costantemente. Può vederle solo nei riflessi di specchi o finestre, ed è l'unica a vederle.

A scuola, si parla della lezione di danza che si terrà in palestra a fine giornata. Sia Anna che la sua amica vogliono ballare con un Brian, e sicuramente non con "Federico Puzzarico". Nel riflesso della finestra dell'aula, Anna nota che anche Federico ha delle figure sulle spalle. Ne ha molte, e nessuna è gentile. Si accorge poi che tutti i suoi compagni hanno figure sulle spalle: alcune li sostengono, altre li appesantiscono con critiche dure.

Alla fine, l'insegnante obbliga Anna a ballare proprio con Federico, nonostante le sue proteste.

Nel grande specchio della palestra, Anna vede che Federico ha ora una nuova figura sulla spalla: Anna stessa, che lo rifiuta.

Questo fa riflettere Anna: vuole essere una persona che abbatte gli altri o che li sostiene?

Sceglie di essere una persona che solleva gli altri.

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

- Ogni alunno disegna sé stesso come pensa che lo vedano gli altri e come si vede allo specchio.
- Ogni alunno crea due piccole figure: una che rappresenta la voce interiore critica e una che rappresenta la voce gentile e di sostegno. Si possono usare creta, cartoncino o pupazzi di carta. Aggiungere fumetti con le frasi che dicono.
- Disegnare una scena di classe su un cartellone. Aggiungere piccole figure sulle spalle di ogni personaggio (alcune gentili, alcune severe, altre confuse). Usare post-it per cambiare le voci: cosa potrebbero dire invece?
- Lavorare a coppie: uno fa "Anna", l'altro interpreta la figura sulla spalla. Mentre "Anna" attraversa varie situazioni quotidiane (lezione, mensa, palestra), la figura sussurra messaggi di incoraggiamento o critica.
- Se foste una figura sulla spalla di qualcuno della vostra classe, che tipo di figura vorreste essere? Scrivete una frase gentile e di sostegno e consegnatela a un compagno.

# Carta Riflessione: Specchio Specchio



## #OSS 3 – Salute e benessere:

### “Garantire una vita sana e promuovere il benessere per tutti a tutte le età”

- Come pensate si sia sentita Anna quando tutti commentavano il suo aspetto e i suoi errori?
- Quali cose possono influenzare il modo in cui vi vedete allo specchio e nella vostra mente?
- Pensate che tutti abbiano delle “vocine sulle spalle” invisibili? Che tipo di cose dicono?
- Cosa vi aiuta a stare meglio quando siete troppo severi con voi stessi?

## #OSS 10 – Ridurre le disuguaglianze:

### “Ridurre le disuguaglianze all’interno e tra i Paesi”

- Perché pensate che Federico avesse così tante vocine cattive sulle spalle?
- Come ci si sente a essere giudicati per qualcosa che non si può cambiare?
- Avete mai visto qualcuno trattato ingiustamente come Federico? Cosa potreste fare in quei momenti?
- Cosa possiamo fare in classe per assicurarci che nessuno si senta escluso o preso in giro?

# Ossatura Della Storia: Il Fiume



Gaia ha appena iniziato le vacanze estive. Ha anche sentito parlare da poco del “Bagnoschiama Arcobaleno”, e in effetti è davvero piacevole!

Dopo la doccia, va al fiume a nuotare con i suoi amici. Quando torna a casa, la sua pelle inizia a prudere terribilmente. Nei giorni successivi, nota che le canne lungo il fiume stanno appassendo e l’acqua ha un cattivo odore.

Decide di seguire il fiume verso nord e vede un grosso tubo che scarica fango e rifiuti nel fiume. Incontra Youssuf, che sta pescando e tossisce. Lui dice che la sua tosse è causata dalle grandi fabbriche, mentre Gaia crede che il fiume sia inquinato a causa del tubo a monte che scarica rifiuti nell’acqua.

Insieme camminano lungo il fiume, incontrano un altro ragazzo e osservano come il fiume venga trattato da loro e dagli altri. Filmano tutto e discutono su cosa possono fare per cambiare la situazione.

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

- Scrittura creativa: discorso o slogan per una campagna. Che messaggio mandare agli adulti? Creare un titolo potente per la campagna o uno slogan per un cartellone (es. “Il fiume ci unisce tutti”).
- Collage sull’inquinamento: realizzare un’opera d’arte usando materiali riciclati per rappresentare il contrasto tra “pulito” e “inquinato”.
- Poster dei personaggi: creare dei cartelloni dal punto di vista di ciascun ragazzo, con frasi, emozioni e obiettivi (es. “Dobbiamo proteggere il fiume!”).
- Interviste agli abitanti: Mettere in scena delle interviste con abitanti dei vari paesi — ad esempio un operaio della fabbrica, il sindaco o i ragazzi del villaggio.
- Servizio giornalistico: Fingere di essere giornalisti che raccontano il problema dell’inquinamento — includere “interviste sul campo” e opinioni degli abitanti del fiume e dei villaggi.
- Creazione di paesaggi sonori: usare la percussione corporea o strumenti per creare due paesaggi sonori contrastanti: un fiume pulito e tranquillo e un fiume inquinato, rumoroso e industriale.
- Scrittura ecologica – canzone o rap: scrivere una semplice canzone o un rap di classe con messaggi per proteggere la natura o fermare l’inquinamento. Cantarla o registrarla, proprio come hanno fatto i bambini nella storia!



# Carta Riflessione: Il Fiume



## #OSS 3 – Salute e benessere:

### “Garantire una vita sana e promuovere il benessere per tutti a tutte le età”

- Che cosa è successo ai bambini quando hanno nuotato nel fiume inquinato?
- Perché è importante mantenere puliti sia l'acqua che l'aria?
- Come fa l'inquinamento in un luogo a influenzare la salute delle persone in un altro luogo?
- Come è migliorato il benessere dei bambini quando hanno iniziato a lavorare insieme?
- Cosa pensate succederebbe se nessuno facesse nulla contro l'inquinamento?

### Integrazione Europea: “Risolvere i problemi insieme tra paesi e confini”

- Nella storia, l'inquinamento non si è fermato a un solo villaggio. In che modo è simile a ciò che succede in Europa o nel mondo?
- Perché è importante che i paesi collaborino per proteggere la natura — come fiumi, aria e foreste?
- Come pensate sarebbe diversa la storia se ogni ragazzo si fosse rifiutato di parlare con gli altri?
- Perché è importante il lavoro di squadra tra comunità diverse, anche se all'inizio non siamo sempre d'accordo?
- Riuscite a pensare a situazioni reali (come il cambiamento climatico o i rifiuti di plastica) in cui persone in molti posti devono aiutarsi a vicenda — proprio come nella storia?



# 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**

- Scrivere il seguito: Cosa succede dopo che il leone viene salvato? Diventano amici? Aiutano altri animali?
- Invito alla scrittura: "Una volta ho aiutato qualcuno": Chiedere agli alunni di scrivere di una volta in cui hanno aiutato qualcuno – o qualcuno ha aiutato loro.
- Fumetto della favola: Trasformare la storia in un fumetto con didascalie e dialoghi.
- Poster dell'amicizia tra il leone e il topo: Creare un poster per la classe con la frase: "Anche il più piccolo degli amici può fare la differenza più grande."
- Creare un regalo di ringraziamento: Cosa potrebbe regalare il leone al topolino per ringraziarlo? Gli alunni possono disegnarlo o realizzarlo con materiali vari.
- Gioco del labirinto del topo: Preparare un labirinto o un percorso a ostacoli dove i "topolini" devono arrivare a liberare un "leone" intrappolato (usando un peluche o un disegno). I compagni li guidano bendati in un'attività per sviluppare fiducia e lavoro di squadra.
- Gioco dei gettoni dell'aiuto: Dare a ogni alunno 3 gettoni. Durante la giornata possono "spenderli" per offrire aiuto a qualcuno. A fine settimana, riflettere insieme su come sono stati usati.

# Carta Riflessione: Il Leone E Il Topo



**#OSS 10 – Ridurre le disuguaglianze: “Ridurre le disuguaglianze all’interno e tra i Paesi.”**

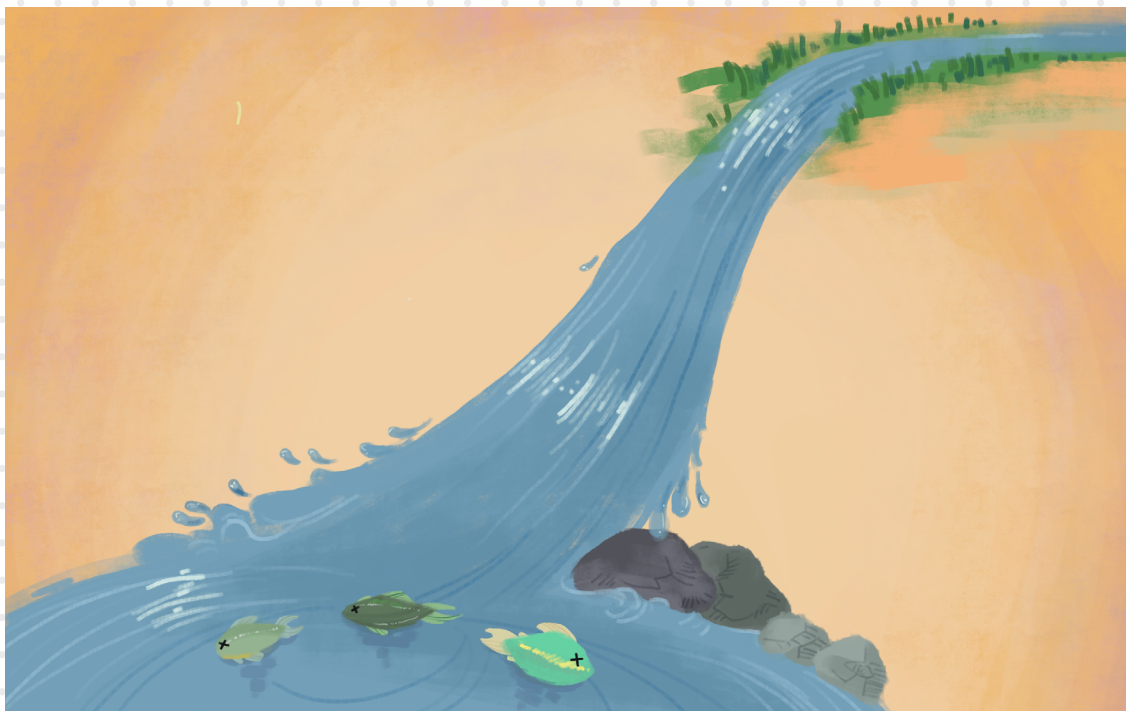
**Perché il leone pensava che il topo non potesse aiutarlo?**

- Cosa è successo che ha dimostrato che anche il topo era importante?
- Vi è mai capitato di essere sottovalutati? Come vi siete sentiti?
- Come possiamo fare in modo che la voce e le capacità di tutti siano rispettate, anche se non si è la persona più grande o rumorosa nella stanza?

**Integrazione europea: “Collaborare superando le differenze — per la pace, l’equità e la cooperazione.”**

- Cosa può insegnarci questa storia sulla cooperazione tra persone diverse?
- In che modo l’amicizia tra il leone e il topo somiglia alla collaborazione tra Paesi più piccoli e più grandi in Europa?
- Perché è importante che anche i Paesi più forti o ricchi sappiano ascoltare gli altri?
- Cosa possiamo imparare da questa storia su come risolvere insieme i problemi in Europa o nel mondo?

# 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

- Riscrivere la storia in versione moderna: ambientarla a scuola, in una squadra sportiva, in mensa o online. Come si svolgerebbe questa storia oggi?
- Scrivere pagine di diario dal punto di vista della volpe o della cicogna:
- "Come mi sono sentito/a dopo la cena?"
- Creare dei mini-poster con una morale, come ad esempio: "Essere giusti significa lasciare spazio agli altri" oppure "Non è divertente quando qualcuno si sente escluso." Appendere i poster in vari punti della scuola.
- Inventare nuovi piatti! Immaginare pietanze speciali che possano essere gustate sia dalle volpi che dalle cicogne. Come sono fatte? Come vengono servite? E per gli esseri umani, come potrebbero essere i piatti pensati per mani e corpi di dimensioni diverse?
- Disegnare o realizzare un collage per un poster teatrale intitolato "La volpe e la cicogna".
- Partecipare alla sfida "Prova anche tu!" (divertente e educativa allo stesso tempo!): provare a mangiare con cucchiai lunghissimi, con le bacchette o indossando becchi di carta — un modo giocoso per comprendere esigenze diverse. Dopo l'attività, discutere insieme su equità ed empatia.
- Oppure, pranzare al buio o con una mano legata dietro la schiena, per immedesimarsi nelle difficoltà che possono incontrare le persone con disabilità.
- Mettere in scena la storia: alcuni interpretano la cicogna e la volpe, mentre altri fanno gli intervistatori subito dopo la cena, chiedendo ai personaggi come si sono sentiti. Questo aiuterà ad analizzare meglio il mondo interiore dei protagonisti.



# Carta Riflessione: La Volpe E La Cicogna



## #OSS 10– Ridurre le disuguaglianze: “Ridurre le disuguaglianze all’interno e tra i Paesi.”

- La volpe è stata giusta con la cicogna? Perché sì o perché no?
- Cosa vi mostra questa storia su come le differenze (come un becco lungo o un modo diverso di fare le cose) possono influenzare il modo in cui veniamo trattati?
- Vi è mai capitato di essere esclusi o presi in giro per qualcosa di diverso in voi?
- Come potete fare in modo che le persone con bisogni o abilità diverse siano incluse nel vostro gruppo o nella vostra scuola?

## Integrazione europea: “Collaborare con rispetto ed equità tra culture e oltre i confini.”

- La volpe e la cicogna sono diverse: come avrebbero potuto collaborare invece di farsi scherzi?
- Cosa vi insegna questa storia sull’importanza di capire chi vive o si comporta in modo diverso da voi?
- Perché è importante, in Europa (e a scuola), trattare tutti con equità, anche se provengono da luoghi o contesti diversi?
- Come può aiutarvi questa storia a collaborare meglio in un gruppo, in classe o in una comunità con persone diverse?



# Un Lista Di Domande Di Riflessione Dopo La Storia Per Gli Alunni

Gli studenti danno le loro risposte personali scegliendo le domande dalla lista qui sotto e scoprono come altri interpretano la stessa storia in modo diverso.

- Quale personaggio vi ha colpito di più?
- Chi nella vostra classe ha apprezzato la storia?
- A chi della vostra famiglia potrebbe piacer questa storia?
- Qual è stata l'immagine più forte che vi è venuta in mente durante la storia?
- A quale colore vi fa pensare la storia?
- Che tipo di ambientazione avete immaginato?
- Potete descrivere come vi siete immaginati uno dei personaggi?
- Quali suoni avete immaginato durante la storia?
- Qual è stato il sentimento più forte che avete provato durante la storia?
- Cosa vi ha sorpreso della storia?
- Cosa vi ha turbato della storia?
- Cosa vi ha fatto ridere?
- Cosa ha significato la storia per voi personalmente?
- Cosa vi è piaciuto di più della storia?
- Cosa non vi è piaciuto della storia?
- Cosa avete notato della voce del narratore?
- Pensate che il narratore si sia divertito a raccontare la storia?
- Quali pensieri vi sono passati per la mente durante la storia?
- Ascoltare la storia vi ha fatto sentire come se foste in un sogno?
- In quale personaggio della storia vi siete identificati?
- Quale parte della storia vorreste sentire di nuovo?
- Come è iniziata la storia?
- Come pensavate che sarebbe finita la storia?
- Avevate voglia di partecipare al racconto della storia?
- Quanto è durata la storia?
- È una storia per bambini?
- Qual è la domanda più assurda di questa lista?
- Quale domanda manca in questa lista?

# Tutta La Scuola – The Whole School Approach



## Cos'è?

È un percorso creativo di narrazione in cui diverse classi (arte, teatro, musica...) lavorano sulla stessa storia o sullo stesso tema degli OSS, ma in modi differenti. Ogni insegnante porta il proprio contributo: l'insegnante di arte potrebbe far iniziare la storia con disegni o scenari dipinti. Nel laboratorio di teatro si dà vita alla storia con il movimento o giochi teatrali. In musica si aggiungono suoni, si crea una canzone a tema o si lavora sull'atmosfera musicale. In matematica e geografia, si possono approfondire elementi reali legati alla storia e integrarli nel racconto.

## Perché?

Quando tutta la scuola partecipa ad attività di Storytelling ludico in modi diversi e attraverso diverse materie, si crea un'esperienza di apprendimento condivisa e più dinamica. Questo approccio aiuta a rendere i temi degli OSS e l'apprendimento basato sul gioco parte integrante della vita scolastica, non semplicemente un evento isolato o occasionale.

Quando tutti, indipendentemente dall'età o dalla classe, lavorano sulla stessa storia, si creano connessioni tra i gruppi, rafforzando il senso di comunità e i legami tra studenti.

Attraverso il lavoro di squadra e la creatività, i ragazzi possono esplorare grandi temi come la salute, l'equità, l'apprendimento, la giustizia e l'integrazione europea in modo autentico, concreto e significativo. Questo approccio trasversale e giocoso rende l'apprendimento più coinvolgente, permettendo a ciascuno di esprimersi e connettersi ai temi attraverso i propri talenti: disegnare, recitare, fare musica o raccontare storie.

## Come?

Creare le proprie storie – Guidati dall'insegnante di arte, gli studenti disegnano o dipingono immagini ispiratrici per nuove storie legate agli OSS o all'integrazione europea, partendo da un video condiviso e qualche spunto, ma lasciando spazio all'espressione personale.

Esplorare la storia attraverso il movimento – Gli studenti usano giochi teatrali e corporei per esplorare i personaggi, le emozioni e le scene del racconto.

Costruire una colonna sonora – In musica, gli studenti sperimentano suoni, ritmi e canzoni per creare un ambiente sonoro che accompagni la storia.

Creare dialoghi e scrivere trame – Nelle lezioni di letteratura, si può lavorare sui dialoghi, sulla struttura narrativa, sul genere e sullo stile.

Esplorare numeri e dati reali – Nelle materie scientifiche si analizzano fatti e numeri legati alla storia, integrandoli nel racconto.

Presentare il progetto condiviso durante un evento scolastico, con uno spettacolo teatrale, musica, poster e piccole esposizioni in cui invitare genitori e familiari per mostrare tutto il lavoro svolto.

# Lavorare Insieme – Una Storia Europea I



## Cos'è?

Questa attività accompagna le storie Minestra di sasso e Il fiume, e può essere usata insieme ai materiali sull'Unione Europea disponibili a questo link: [In che modo l'UE è rilevante nella tua vita quotidiana](#)

Gli alunni utilizzano una o entrambe le storie come punto di partenza per parlare e identificare problemi e questioni della loro vita quotidiana che oltrepassano i confini tra i paesi dell'UE, e riflettono su come i paesi membri collaborano per risolverli. L'attività si svolge come un esercizio di ricerca e riflessione in classe.

Un altro approccio più concreto è quello in cui gli studenti identificano problemi condivisi nella scuola o nella comunità circostante e sviluppano soluzioni comuni, per riflettere sul potere della collaborazione.

Per esempio: creare un giardino della biodiversità vicino alla scuola, accessibile a tutti, organizzare eventi in una casa di riposo per anziani soli, aiutare i bambini dell'asilo a comprendere gli OSS attraverso attività di narrazione.

Durante queste attività, si riflette su come la collaborazione tra studenti rispecchi la collaborazione all'interno dell'UE, e su come il lavorare insieme possa essere uno strumento potente per il bene comune.

## Perché?

Questa attività mostra agli studenti, in modo diretto o indiretto, come funziona l'UE e/o come le persone devono lavorare insieme per affrontare sfide comuni. È strettamente collegata al concetto di Integrazione Europea, attraverso l'idea che persone, paesi e comunità in Europa collaborino per risolvere problemi come l'inquinamento, le disuguaglianze e il benessere, proprio come i personaggi delle storie.

Tutti, anche i più piccoli, possono fare la differenza.

Come nell'UE, anche le attività cooperative a scuola dimostrano che lavorare insieme migliora la vita di tutti

## Lavorare Insieme – Una Storia Europea II



### Come?

Iniziare guardando La minestra di sasso o Il fiume, raccontando di nuovo la storia oppure proponendone una versione personale. Discutere in classe di cosa parla la storia, cosa succede e in che modo è una metafora di come, nell'UE, collaboriamo e ci aiutiamo a vicenda in modi diversi.

Lavoro di gruppo: gli alunni svolgono una ricerca sul sito menzionato sopra riguardo alla collaborazione nell'UE e presentano dei poster sui contenuti trovati agli altri compagni, ad altre classi o ai genitori. In alternativa, riflettono su ciò che vorrebbero migliorare o cambiare nella scuola e su come questo sia collegato al miglioramento del benessere, dell'inclusione e dell'insegnamento per tutti.

I gruppi presentano le loro idee sui problemi per i quali vorrebbero sviluppare soluzioni, e poi elaborano le loro idee attraverso piccoli modelli e poster, le mostrano o le realizzano, se possibile!!

*Per ulteriori informazioni su come lavorare in classe sulla definizione dei problemi e la generazione di idee, visitate il sito Future Teaching in Europe e scaricate le FUTE Method Cards basate sul Design Thinking: <https://www.fute-project.eu>  
(Materiale disponibile in inglese, francese, danese e olandese)*



# 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?**

Guardate la storia di PLACES "Filtra questo!".

Parlate del fatto che tutti commettono errori e nessuno è perfetto. Condividete aneddoti della vostra vita quotidiana su questo tema.

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.

Organizzate una piccola esposizione in cui i voi e i vostri studenti mostrate i post social del vostro "Messy Monday" ("Lunedì Disordinato").

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?**

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: 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.

# Riflessioni Per Gli Insegnanti



# 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?

L'apprendimento basato sul gioco è stato utile per lavorare con gli OSS e con le tematiche dell'integrazione europea?

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 disuguaglianze?

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?

# BIBLIOGRAFIA – Per saperne di più

## OSS per bambini e ragazzi

- United Nations. (n.d.). Student resources on the SDGs. United Nations Sustainable Development Goals. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/student-resources/>
  - UNICEF. (n.d.). SDG resources for children and youth. UNICEF. <https://www.unicef.org/sdgs/resources>
  - World's Largest Lesson. (n.d.). Teach the Global Goals. <https://worldslargestlesson.globalgoals.org/>
  - de Heer, M. (n.d.). The planet and the 17 goals: A comic about the global goals for sustainable development. United Nations Convention to Combat Desertification (UNCCD). [https://catalogue.unccd.int/1200\\_GlobalGoalsComic.pdf](https://catalogue.unccd.int/1200_GlobalGoalsComic.pdf)
  - United Nations. (n.d.). Climate Action Superheroes. United Nations. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/student-resources/>
  - National Geographic Kids. (n.d.). All about the Sustainable Development Goals. <https://www.natgeokids.com/uk/sustainability-news/all-about-the-sustainable-development-goals/>
  - Sprouts. (2016, December 4). What are the sustainable development goals? [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=7dzFbP2AgFo>
  - EU-integration
  - European Union. (2023). EU & ME: How is the EU relevant to your daily life? Publications Office of the European Union. [https://op.europa.eu/webpub/com/eu-and-me/fr/HOW\\_IS\\_THE\\_EU\\_RELEVANT\\_TO\\_YOUR\\_DAILY\\_LIFE.html](https://op.europa.eu/webpub/com/eu-and-me/fr/HOW_IS_THE_EU_RELEVANT_TO_YOUR_DAILY_LIFE.html)
  - European Commission. (n.d.). Learning corner. <https://education.ec.europa.eu/resources-andtools/online-platforms>
  - Learn Europe. (n.d.). Learn Europe: A digital educational platform for schools. <https://learneurope.eu/>
  - European Commission. (n.d.). Available educational materials. [https://commission.europa.eu/education/teaching-methods-and-materials/available-educational-materials\\_en](https://commission.europa.eu/education/teaching-methods-and-materials/available-educational-materials_en)
- School health promotion and the health promoting school framework

## Promozione della salute a scuola e modello delle scuole che promuovono salute

- Darlington, E., Bada, M., Masson, J. E., & Santos, R. M. (2021). European standards and indicators for health promoting schools. Schools for Health in Europe Network Foundation. [https://www.schoolsforhealth.org/sites/default/files/editor/standards\\_and\\_indicators\\_2.pdf](https://www.schoolsforhealth.org/sites/default/files/editor/standards_and_indicators_2.pdf)
- Simovska, V. (2012). Guest editorial: What do health-promoting schools promote? Processes and outcomes in school health promotion. *Health Education*, 112(2), 84–87. <https://doi.org/10.1108/09654281211214527>
- Turunen, H., Sormunen, M., Jourdan, D., von Seelen, J., & Buijs, G. (2017). Health promoting schools—a complex approach and a major means to health improvement: Development of health promoting schools in the European region. *Health Promotion International*, 32, 177–184. <https://doi.org/10.1093/heapro/dax001>
- World Health Organization. (1986). Ottawa charter for health promotion. World Health Organization.
- World Health Organization, & United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (2021). Making every school a health-promoting school: Global standards and indicators. World Health Organization. <https://iris.who.int/bitstream/handle/10665/341907/9789240025059-eng.pdf>
- Schools for Health in Europe Network Foundation. (n.d.). SHE website. <https://www.schoolsforhealth.org>
- Vilaça, T., Darlington, E., Miranda Velasco, M. J., Martinis, O., & Masson, J. (2019). SHE school manual – New revised edition. Schools for Health in Europe Network Foundation (SHE). [https://www.schoolsforhealth.org/sites/default/files/editor/health-promoting-school/she\\_school\\_manual\\_2.0.pdf](https://www.schoolsforhealth.org/sites/default/files/editor/health-promoting-school/she_school_manual_2.0.pdf)



# BIBLIOGRAFIA – Per saperne di più

## **Storytelling:**

- Booker, C. (2004). The seven basic plots: Why we tell stories. Continuum.
- Bruner, J. (2002). Making stories: Law, literature, life. Harvard University Press.
- Corbett, P. (2008). Storyteller: Traditional tales to read, tell and write for ages 7 to 9. Scholastic.
- Denning, S. (2011). The springboard: How storytelling ignites action in knowledge-era organizations. Routledge.
- Ellis, G., & Brewster, J. (2014). Tell it again! The storytelling handbook for primary English language teachers. British Council. <https://www.teachingenglish.org.uk/publications/resource-books/tell-it-again-storytelling-handbook-primary-english-language-teachers>
- Flye Sainte Marie, L. (2024). Le storytelling pour la formation: Ou l'art de raconter des histoires à portée pédagogique. Clic Éditions.
- Heathfield, D. (2014). Storytelling with our students: Techniques for telling tales from around the world (p. 86). Delta Publishing.
- Horsdal, M. (2011). Telling lives: Exploring dimensions of narrative. Routledge.
- McKee, R. (1997). Story: Substance, structure, style and the principles of screenwriting. Methuen/HarperCollins.
- Wright, A. (2008). Storytelling with children. Oxford University Press

## **Approcci didattici basati sul gioco:**

- Dewey, J. (1997). Experience and education. Free Press.
- Skovbjerg, H. M. (2021). On play. Samfundslitteratur.
- Lave, J., & Wenger, E. (1991). Situated learning: Legitimate peripheral participation. Cambridge University Press.
- Lennon, K. (2015). Imagination and the imaginary (1st ed.). Routledge, Taylor & Francis Group.
- Skovbjerg, H.M; Jørgensen, H.H.; Pérez, K.Z.; Bekker, T. (2022, in press) Developing
- Tarot Cards to Support Playful Learning in Teacher Education. Design Research
- Society Conference. Bilbao. June 2022.

## **Design Thinking a scuola**

- FUTE Project. (2017–2020). How to use design thinking in schools to involve pupils. The Future of European Education. <https://www.fute-project.eu>

# 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**