



2.3 INTERNATIONAL MASTER CLASS ON EDUPRIS METHODOLOGY



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication under the project EDUPRIS 612205-EPP-1-2019-1-RO-EPPKA3-IPI-SOC-IN does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



ITALY



LA METODOLOGIA DELL'INSEGNANTE RIFLESSIVO

Introduzione

I giovani coinvolti nella giustizia penale sono noti per aver subito più negligenza, problemi familiari, abusi e altri traumi rispetto alla popolazione generale. Molti hanno subito violenze o hanno un familiare in carcere. La povertà, le perdite familiari, la dipendenza o una miriade di altre condizioni possono accentuare le paure e il senso di impotenza.

Per i giovani che vivono in un contesto di trauma, la semplice sopravvivenza è una priorità. Vivere in modalità di sopravvivenza blocca lo sviluppo e crea problemi che aumentano nel tempo. Le relazioni sono compromesse e la capacità di concentrarsi sulla scuola, sugli hobby e sui piaceri fondamentali della vita è erosa. Anche il processo di apprendimento ne risente e viene addirittura interrotto. Pertanto, gli educatori del sistema penale devono essere creativi nel coinvolgere questa popolazione e lavorare per creare opportunità uniche di apprendimento.

La teoria dell'apprendimento sociale ci informa che siamo creature sociali, che imparano osservando gli altri con cui ci identifichiamo, siano essi genitori, fratelli, amici o adulti fidati. Da queste esperienze impariamo a comportarci correttamente, ad affrontare gli alti e bassi della vita e a prendere buone decisioni. Quando i comportamenti pro-sociali non sono facilmente visibili, le abilità sociali possono essere difficili da apprendere.

Il gioco è una componente dello sviluppo precoce che può migliorare le capacità analitiche, la comprensione dei metodi strategici e, forse, costruire abilità di squadra. È anche un processo sociale e un modo per insegnare ai giovani a sviluppare la loro immaginazione e ad apprendere abilità sociali appropriate.

Sappiamo che il cervello impara dall'esperienza. Dare ai giovani la possibilità di vincere durante i giochi permette loro di provare un senso di realizzazione, di imparare a essere un buon vincitore e persino di provare gioia. Forse ancora più importante è il fatto che, dando ai giovani la possibilità di perdere durante le partite e poi di riprendersi, i giochi aiutano in modo proattivo a costruire la resilienza emotiva. Come imparare a regolare le nostre emozioni, se non attraverso la pratica? E questo è fondamentale per i giovani che hanno subito un trauma e stanno imparando a controllare le proprie emozioni. L'apprendimento basato sui giochi integra le competenze sociali ed emotive nei contenuti accademici.

Questo corso di formazione "L'insegnante riflessivo" è stato progettato per offrire approfondimenti e lezioni pratiche sull'importanza dell'uso dei giochi nell'educazione dei giovani coinvolti nella giustizia. Come giovani che possono essere allontanati dall'impegno dell'apprendimento, li avviciniamo alle opportunità educative attraverso i giochi e cerchiamo di creare un legame tra di loro.

LA FORMAZIONE DEI DOCENTI RIFLESSIVI

Un evento di formazione di due giorni è stato offerto a Cracovia, in Polonia, il 4 e 5 febbraio 2023. L'intento era quello di fornire agli insegnanti e/o ai facilitatori l'opportunità di apprendere gli elementi fondamentali della facilitazione di gruppo attraverso presentazioni e discussioni nel primo

giorno. Gli eventi del secondo giorno hanno poi offerto l'opportunità di progettare e facilitare i gruppi utilizzando gli elementi appresi per la pratica comportamentale attraverso i giochi (vedi giochi allegati) e hanno lasciato il tempo per il feedback.



FORMAZIONE DEL PRIMO GIORNO

Dopo le presentazioni e la rottura del ghiaccio, sono stati presentati i seguenti contenuti.

Scivolare

TEORIA DELL'APPRENDIMENTO SOCIALE

- Gli esseri umani possono imparare osservando gli altri
- Le conseguenze influenzano il modo in cui una persona agisce in una determinata situazione.
- Le persone prendono a modello i comportamenti osservati da coloro con cui si identificano.
- Lo sviluppo della personalità avviene in un contesto di esperienze e interazioni sociali.
- Queste interazioni contribuiscono a determinare la struttura cognitiva

Discussione

La teoria dell'apprendimento sociale è stata sviluppata dallo psicologo Albert Bandura e suggerisce che il comportamento sociale viene appreso osservando e imitando il comportamento degli altri.

Esaminare ogni punto e fornire esempi; raccogliere anche pensieri/esempi dal pubblico.

Scivolare

TEORIA DELL'APPRENDIMENTO SOCIALE

- Pensate a una volta in cui il VOSTRO comportamento è stato influenzato dall'osservazione di qualcun altro.
- Disegnare un'immagine di quell'esperienza

Esercizio

Distribuite a ogni studente un foglio bianco e pennarelli/matite colorate. Spiegate che stiamo per pensare a come la SLT è stata coinvolta nella nostra vita. Pensate a un momento in cui il VOSTRO comportamento è stato influenzato dall'osservazione del comportamento di qualcun altro e fate un disegno di quell'esperienza.

Esempio: Ho visto mia sorella essere sculacciata per aver rubato una penna da un negozio di piante e per questo motivo non ho MAI rubato nulla in vita mia. In questo esempio, disegnerei una pianta e una penna, con la penna cancellata. Disegnate ciò che rappresenta la vostra esperienza, ma non preoccupatevi dei dettagli.

Alcuni studenti disegnano un'immagine con grandi dettagli e colori; altri disegnano figure a bastoncino con una matita. Entrambe le cose vanno bene: siamo tutti diversi (questa è una delle lezioni). Se gli studenti hanno difficoltà a trovare un esempio, chiedete loro di pensare a fratelli maggiori, membri della famiglia, compagni di stanza, ecc. Gli eventi degli anni dell'istruzione superiore sono una miniera d'oro, perché in quei momenti impariamo molto!

Chiedete a dei volontari di condividere la loro immagine e la loro storia; tenete d'occhio il tempo per vedere quanti esempi sono possibili. Lo scopo è che ad alcune persone piace condividere verbalmente le loro storie e imparano di più dal processo di conversazione e condivisione.

Perché lo abbiamo fatto? Illustra l'importanza della teoria dell'apprendimento sociale: ognuno di noi ha una storia. Le persone con cui lavoriamo sono SEMPRE impegnate a guardarci e imparano osservando le nostre interazioni e i nostri comportamenti. Ciò di cui sono testimoni contribuisce a formare la loro persona.

Scivolare

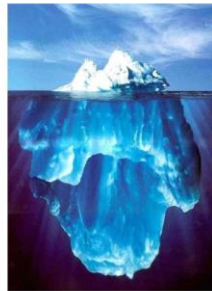
CONOSCERE IL PROPRIO PUBBLICO

- Stili di apprendimento
- Tipi di personalità
- Indicatori di resilienza accademica
- Informato sul trauma

Discussione

Non possiamo essere tutto per tutti, MA più sappiamo di qualcuno, meglio possiamo entrare in contatto con lui. Migliore è il legame, maggiore può essere l'impatto positivo. Questi punti saranno brevemente esaminati.

Scivolare



Discussione

Quanti hanno visto questa foto? Iceberg = 10% sopra l'acqua; 90% sotto. L'avete mai vista usata come modello per descrivere le persone? Quando si descrivono le persone, rappresenta che sopra la superficie c'è il comportamento che le persone ci mostrano, ma è solo una piccola percentuale di ciò che sono in totale. Sotto la superficie c'è la stragrande maggioranza di ciò che fa di loro un individuo: la loro storia familiare, le conoscenze culturali, le esperienze, la struttura cognitiva del loro modo di pensare - questo è ciò che CREA il comportamento che vediamo. Tutto il resto non è visibile, quindi dobbiamo chiedere informazioni e imparare a conoscerli. Possiamo CONTROLLARE i comportamenti che stanno sopra l'acqua (monitoraggio elettronico, incarcerazione, ecc.), ma possiamo cambiare il comportamento solo se arriviamo a ciò che sta sotto la loro superficie (struttura cognitiva). Per questo è importante conoscere gli stili di apprendimento, i tipi di personalità ed eventuali traumi storici.



Scivolare

CONOSCERE IL PROPRIO PUBBLICO

- Stili di apprendimento
 - Visivo
 - Auditivo
 - Cinestetico/Tattile
 - Lettura/Scrittura
 - Logica

Discussione

Chiedete al gruppo di fornire esempi di ogni stile di apprendimento. Questo è il motivo per cui abbiamo eseguito l'esercizio di disegno. È MOLTO importante inserire la Teoria dell'apprendimento sociale nelle nostre conoscenze e dovevamo assicurarci che TUTTI potessero memorizzare la lezione, quindi l'esercizio ha integrato ciascuno di questi stili di apprendimento. Quali sono i modi creativi in cui cambiate le vostre lezioni per adattare ai diversi stili di apprendimento?

Scivolare

CONOSCERE IL PROPRIO PUBBLICO

- Tipi di personalità
 - Aperto
 - Accettabile
 - Estroverso
 - Nevrotico
 - Contenzioso

Discussione

La maggior parte degli esperti concorda sul fatto che questi sono i CINQUE tratti principali della personalità, ma nessuno è TUTTO o NESSUNO di questi. Sono disponibili molti test della personalità per determinare dove e come comunichiamo in base alla nostra composizione caratteriale. Potete citarne alcuni? (Myers-Briggs, True Colors, ecc.) Perché è importante? Indipendentemente dal test utilizzato, i risultati ci aiutano a comunicare con gli altri in modo più efficace!

Scivolare

COLORI VERI

- Oro
- Verde
- Blu
- Arancione

Discussione

Questa NON è un'approvazione o una pubblicità, ma un esempio... True Colors è stato creato da Don Lowry nel 1978. In questo sistema, gli studenti rispondono a una serie di domande per determinare il loro tipo di personalità. Oro = Logico/Lineare; Verde = Analitico/Teorico; Blu = Emotivo/Terapeutico; Arancione = Rischiatore Perché è importante fare questo esercizio? Perché,

indipendentemente dal test utilizzato, i risultati ci aiutano a comunicare con gli altri in modo più efficace!

Scivolare

CONOSCERE IL PROPRIO PUBBLICO

- Indicatori di resilienza accademica
 - Autoefficacia
 - Coordinamento/Pianificazione
 - Impegno/Persistenza
 - Senso di controllo
 - Gestione della calma e dell'ansia

Discussione

Vedere la descrizione nel Manuale dell'educatore di EduPris, pagine 9-10.

Scivolare

CONOSCERE IL PROPRIO PUBBLICO

- Informato sul trauma
 - Rendersi conto dell'impatto diffuso del trauma
 - Riconoscere i segni e i sintomi del trauma
 - Integrare le conoscenze in politiche, procedure e pratiche
 - Evitare attivamente la ri-traumatizzazione

Discussione

Che cos'è il trauma? Perché è importante? L'insegnamento informato sul trauma inizia con la comprensione di come il trauma possa avere un impatto sull'apprendimento e sul comportamento. Con questo approccio, gli educatori pensano a ciò che il comportamento degli studenti potrebbe dire loro. Riflettono sulle loro pratiche didattiche per trovare il modo di sostenere meglio gli studenti che potrebbero subire un trauma.

Gli insegnanti informati sui traumi offrono uno spazio di apprendimento sicuro dal punto di vista psicologico, fisico e identitario, in cui tutti gli studenti sono membri della comunità della classe. Gli insegnanti informati sui traumi conoscono i loro studenti e costruiscono relazioni basate sulla conoscenza dei singoli studenti e dei loro bisogni. Il bullismo può essere affrontato attraverso le lezioni, in quanto gli insegnanti possono utilizzare lezioni specifiche contro il bullismo per insegnare agli studenti come identificare un bullo, come affrontarlo da soli e come aiutare i compagni ad affrontarlo. Chi può fornire un esempio delle proprie esperienze?

Scivolare

PRINCIPIO DI TRATTAMENTO

- Cognitivo comportamentale
- Modelli di apprendimento sociale
- Giochi di ruolo
- Rinforzo
- Pratica graduata
- Fornitura di risorse
- Suggerimenti verbali concreti
- Estinzione
- Ristrutturazione cognitiva

Discussione

Il Principio di Trattamento viene utilizzato nella giustizia penale per identificare le fasi del cambiamento del comportamento. Identificheremo ciascuna di queste fasi. La prima è quella cognitivo-comportamentale: usiamo sempre questo termine, ma chi può definirlo? Chiedete ai volontari. Il termine cognitivo significa come pensiamo e il termine comportamentale significa come agiamo. Pertanto, cognitivo comportamentale significa come pensiamo a come agiamo. I trattamenti che offriamo e/o gli eventi di sviluppo delle abilità dovrebbero basarsi su elementi cognitivo-comportamentali, che informino lo studente sul PERCHE' i comportamenti dovrebbero cambiare. Questo può cambiare il loro modo di pensare alle loro azioni.

Scivolare

The Cognitive Model

External → Internal → Behavior



"Thinking Controls Behavior"

Discussione

Prima di passare ad altre fasi, ecco una visualizzazione del Modello Cognitivo. Ci mostra che gli eventi esterni portano ai comportamenti, ma sono i pensieri interni che modellano il nostro comportamento. Ricordate l'iceberg? Questo pensiero è *sotto la superficie* dell'iceberg, ma causa il comportamento che si vede. Se riusciamo a cambiare le analisi interne di un evento esterno, possiamo cambiare il comportamento che ne consegue.

Esempio: Se qualcuno ci rovescia addosso una bibita, il pensiero "È stato un incidente" porterà a un comportamento molto diverso da quello che si avrebbe se la stessa bibita rovesciata ci portasse a pensare "L'hanno fatto apposta".

Questo è uno strumento meraviglioso da usare con i clienti/studenti che hanno problemi di comportamento. Cercate di scomporre gli eventi esterni che hanno portato a un comportamento scorretto. A cosa stavano pensando? Imparate l'abilità di "fermarsi a pensare". Forse cambiando quei pensieri si avrà l'opportunità di apprendere comportamenti migliori.

Scivolare

PRINCIPIO DI TRATTAMENTO

- Cognitivo comportamentale
- Modelli di apprendimento sociale
- Giochi di ruolo
- Rinforzo
- Pratica graduata
- Fornitura di risorse
- Suggerimenti verbali concreti
- Estinzione
- Ristrutturazione cognitiva

Discussione

Abbiamo già parlato dei modelli di apprendimento cognitivo-comportamentale e sociale. L'importanza del gioco di ruolo è che gli studenti possono imparare la memoria muscolare per i nuovi comportamenti. Gli insegnanti devono rafforzare i tentativi positivi di apprendere nuovi comportamenti e offrire opportunità di pratica graduata. Che cosa significa? Significa creare livelli di pratica più difficili per modellare gli eventi della vita reale. Ad esempio, le nuove abilità possono essere apprese in classe, ma la richiesta di esercitarsi nella comunità è un livello di pratica più elevato perché non avviene in un ambiente controllato.

Dobbiamo fare in modo che gli studenti abbiano tutte le risorse necessarie per avere successo. Quando le pratiche o i resoconti delle pratiche mostrano i miglioramenti necessari, siate molto concreti con i suggerimenti verbali. Una volta apprese le nuove abilità, i vecchi comportamenti si estinguono e si assiste a una nuova ristrutturazione cognitiva.

Scivolare

COINVOLGIMENTO DEGLI STUDENTI ATTRAVERSO I GIOCHI

- Coinvolgimento
- Pertinenza
- Premi

Discussione

Parleremo dell'importanza di coinvolgere gli studenti nell'apprendimento e molto di questo apprendimento può essere fatto attraverso i giochi.

Scivolare

COINVOLGIMENTO DEGLI STUDENTI ATTRAVERSO I GIOCHI

- Coinvolgimento
 - Capacità di gestione del gruppo
 - Riduce le disparità nei risultati di apprendimento
 - I risultati educativi migliorano con i metodi integrati
 - Promuovere l'educazione come componente della giustizia penale



Discussione

La gestione del gruppo è fondamentale; più conosciamo i nostri studenti, meglio possiamo connetterci e, in ultima analisi, gestire i partecipanti e il processo. La comprensione dei tratti della personalità porta a questa connessione.

Scivolare

COINVOLGIMENTO DEGLI STUDENTI ATTRAVERSO I GIOCHI

- Pertinenza
 - Cosa interessa ai vostri studenti?
 - Attività specifiche per l'età
 - Collegare le lezioni del gioco alla vita reale

Discussione

Cosa interessa agli studenti? Alcuni giochi sono basati sul genere (avete degli esempi?). Se gli studenti sono generalmente motivati politicamente, i giochi con i GIORNALI e/o gli eventi attuali sono una buona scelta.

Attività specifiche per l'età: Non tutti i bambini sono in grado di fare tutti i giochi.

Collegare le lezioni del gioco alla vita reale: PERCHÉ abbiamo giocato a questo gioco? Quali lezioni avete imparato? Come si può applicare alla vita reale?

Scivolare

COINVOLGIMENTO DEGLI STUDENTI ATTRAVERSO I GIOCHI

- Premi
 - Tangibile vs. Intangibile

Discussione

Definire cosa è tangibile e cosa è intangibile.

Scivolare

COINVOLGIMENTO DEGLI STUDENTI ATTRAVERSO I GIOCHI

- Ricompense -tangibili
 - Aumentare il sostegno e l'inclusione sociale
 - Migliorare le capacità di prendere decisioni e di risolvere i problemi.
 - Imparare nuovi atteggiamenti per promuovere la resilienza
 - Ottenere un apprendimento collettivo intergenerazionale
 - Scoprite di più sulle esigenze dei singoli clienti

Discussione

Le ricompense immateriali possono essere sia per l'insegnante che per lo studente. Inoltre, chiedetevi sempre qual è il beneficio e/o lo scopo di questo gioco. Cosa stiamo cercando di ottenere? Cosa dovrebbero imparare gli studenti?

Scivolare

COINVOLGIMENTO DEGLI STUDENTI ATTRAVERSO I GIOCHI

- Ricompense tangibili
 - Quali sono gli esempi?

PREMIARE CIÒ CHE SI VUOLE RIPETERE

Discussione

Per ricompensa tangibile si intende un gettone o una risposta fisica per la vincita. Quali sono le idee? Punti all'interno del sistema per i vantaggi (vantaggi = tarda notte, film, tempo per la TV, vestiti diversi, cibo, caramelle)
Che ne dite di ricompense per "la migliore sportività", "i migliori miglioramenti"? Considerate quali comportamenti volete che si ripetano. Questi sono i comportamenti che dovrebbero essere premiati.

Scivolare

PRENDERE IN CONSEGUENZA

- Cosa vi è rimasto impresso di oggi?
- Che cosa porterete con voi al lavoro e applicherete?

Discussione

Alla fine di questo GIORNO UNO di The Thoughtful Teacher, qual è il vostro feedback?

FORMAZIONE DEL SECONDO GIORNO

Dopo la revisione dei contenuti del primo giorno, sono stati forniti i seguenti contenuti.

Scivolare

FACILITAZIONE DEI GIOCHI

- Dividetevi in DUE gruppi
 - GIALLO e VERDE
- Ogni gruppo si divide in TRE SQUADRE
 - Giallo = A, B e C
 - Verde = A, B e C

Istruzioni per il facilitatore: Determinare il numero di gruppi necessari. Questo esempio di Due gruppi comprendeva 30 studenti e ha dato luogo a 6 squadre di 5 persone ciascuna. Create il numero di gruppi necessario per la vostra formazione. Le squadre finali dovrebbero essere TRE, composte da circa 4-6 persone ciascuna. In altre parole, se avete un totale di 12-18 studenti, avete bisogno di un solo gruppo delle tre squadre. Se avete 45 studenti:

- Tre gruppi di GIALLO, VERDE, BLU (15 persone ciascuno)

- Ogni gruppo si divide in tre squadre di A, B e C (5 persone ciascuna).

Scivolare

FACILITAZIONE DEI GIOCHI

Squadra A = 6 cappelli
 Squadra B = Rosa e Spina
 Squadra C = Cosa ne penso

Vedere gli allegati per le istruzioni di ciascun gioco

Scivolare

FACILITAZIONE DEI GIOCHI

- 30 minuti per discutere con il team e progettare la formazione
- Processo e contenuto
- Cosa dobbiamo considerare?
- 45 minuti per facilitare la formazione
- 15 minuti per dare/ricevere feedback da/per gli studenti

Discussione

Una volta formate le squadre, ma prima di lasciare la stanza, chiedete loro di considerare le seguenti domande all'interno di ciascun gruppo:

Cosa dobbiamo considerare nella progettazione dei nostri giochi?

Chi svolgerà quali ruoli?

Orario della lezione/esercizio

I modi migliori per coinvolgere gli studenti

Stili di apprendimento, personalità, trauma, pratica graduata, tutti coinvolti, ricompense

Queste sono alcune preoccupazioni per qualsiasi facilitatore per avere un esercizio di apprendimento efficace.

FACILITAZIONE DEI GIOCHI

Esempio di orario per la pratica: Sono previsti 45 minuti per il processo della classe e 15 minuti per le domande e risposte.

	<u>11:00</u>	<u>12:00</u>	<u>1:00</u>	<u>2:00</u>	
<u>Insegnanti</u>	Squadra A				Squadra B Squadra C
			PRANZO		
<u>Studenti</u>	Squadra B Squadra C				Squadra C Squadra A Squadra A Squadra B

Seguendo questo modello, ogni squadra può facilitare un nuovo gioco agli studenti delle altre squadre.



Scivolare

FACILITAZIONE DEI GIOCHI

- Insegnanti/facilitatori:
 - Che cosa ha imparato nella facilitazione?
 - Come vi siete sentiti quando avete ricevuto il feedback?
 - Come si sono impegnati gli studenti?
 - A cosa hanno risposto meglio gli studenti?
 - Avete chiesto il parere degli studenti su ciò che hanno imparato?
 - Cosa cambieresti?

Discussione

Consentire una discussione aperta con i contributi di ogni gruppo e squadra. Gruppi diversi avranno commenti e input diversi dallo stesso gioco, poiché hanno lavorato con studenti diversi e hanno progettato vari metodi di consegna per il coinvolgimento degli studenti.

Scivolare

FACILITAZIONE DEI GIOCHI

- Studenti:
 - Come vi siete sentiti quando avete dato il feedback?
 - Cosa è meglio per il coinvolgimento?
 - Cosa è stato peggio per l'impegno?
 - Cosa avete imparato?

Discussione

Consentire una discussione aperta con i contributi di ogni gruppo e squadra. Gruppi diversi avranno commenti/informazioni diverse sullo stesso gioco, poiché hanno lavorato con facilitatori diversi e hanno ricevuto diversi metodi di consegna per il coinvolgimento degli studenti.

Scivolare

FACILITAZIONE DEI GIOCHI

- Tutti:
 - Come farete a portare questa esperienza di apprendimento nel vostro lavoro?
 - Domande
 - Pensieri
 - Feedback

Discussione

Sostenere qualsiasi intenzione di continuare i metodi e le pratiche apprese. Lo scopo di questa formazione è che le pratiche di coinvolgimento vengano integrate a livello locale e condivise con i colleghi.

GRAZIE A TUTTI PER AVER PARTECIPATO A QUESTO EVENTO DI FORMAZIONE~

Conclusione

Investire nella formazione pedagogica dei nostri giovani coinvolti nella giustizia è essenziale. Sappiamo che non hanno avuto l'opportunità di apprendere molte lezioni pro-sociali che aiutano il coinvolgimento nella comunità. I giochi possono aiutare alcuni giovani a imparare queste lezioni in modo piacevole, non minaccioso e coinvolgendo attivamente il cervello. Ciò che gli educatori devono fare è collegare la lezione prevalente del gioco con la comprensione di come utilizzarla per il successo nel mondo reale.

Possiamo farlo offrendo opportunità di feedback. Dopo un gioco, si possono porre domande come: "Che cosa hai imparato durante questo gioco?" o forse: "Come ti eserciterai durante la visita alla tua famiglia?". Collegare gli eventi di apprendimento e le loro lezioni alle sessioni di pratica nel mondo reale è ciò che contribuisce a creare la nostra memoria muscolare per i comportamenti corretti. È nostro dovere nei confronti dei nostri figli offrire queste opportunità di crescita e, possibilmente, anche le competenze necessarie per avere successo nella comunità.

Julie Truschel, M.A.
31 marzo 2023

L'insegnante riflessivo

Elenco dei materiali

Capacità di trasmettere presentazioni in PowerPoint (proiettore/schermo)

Cartellini con il nome (?)

Nastro (può essere necessario per alcuni esercizi)

Dispense per gli studenti

- Diapositive PowerPoint stampate 3 per pagina con area note
- Penne extra per studenti per scrivere appunti
- Materiale di gioco (vedi sotto)

Fronte della sala = Lavagna a fogli mobili su cavalletto o lavagna a secco con pennarelli appropriati.

Per l'esercizio sulla teoria dell'apprendimento sociale:



- 50 fogli di carta bianca grande (148 x 210 mm o 297 x 420 mm, se possibile)
- Set di pennarelli/matite colorate (abbastanza per tutti gli studenti da usare durante l'esercizio)

Materiali di gioco*

Gioco A - 6 cappelli

- Copie stampate a colori del gioco (sufficienti per l'attività e per portarne una copia a casa)
- Libro bianco
- Pennarelli colorati
- Forbici

Gioco B - Rosa e Spina

- Copie stampate del gioco (sufficienti per l'attività e per portarne una copia a casa)
- Libro bianco
- Pennarelli colorati

Gioco C - Cosa penso

- Copie stampate del gioco (sufficienti per l'attività e per portarne una copia a casa)
- Cartoncini (40 pezzi)
- Cartoncini A4 per prendere appunti

*Si prega di consultare le descrizioni dei giochi allegate per eventuali requisiti aggiuntivi.

L'insegnante riflessivo

Elenco dei materiali

Capacità di trasmettere presentazioni in PowerPoint (proiettore/schermo)

Cartellini con il nome (?)

Nastro (può essere necessario per alcuni esercizi)

Dispense per gli studenti

- Diapositive PowerPoint stampate 3 per pagina con area note
- Penne extra per studenti per scrivere appunti
- Materiale di gioco (vedi sotto)

Fronte della sala = Lavagna a fogli mobili su cavalletto o lavagna a secco con pennarelli appropriati.

Per l'esercizio sulla teoria dell'apprendimento sociale:

- 50 fogli di carta bianca grande (148 x 210 mm o 297 x 420 mm, se possibile)
- Set di pennarelli/matite colorate (abbastanza per tutti gli studenti da usare durante l'esercizio)

Materiali di gioco*

Gioco A - 6 cappelli

- Copie stampate a colori del gioco (sufficienti per l'attività e per portarne una copia a casa)
- Libro bianco
- Pennarelli colorati
- Forbici

Gioco B - Rosa e Spina

- Copie stampate del gioco (sufficienti per l'attività e per portarne una copia a casa)
- Libro bianco

- Pennarelli colorati

Gioco C - Cosa penso

- Copie stampate del gioco (sufficienti per l'attività e per portarne una copia a casa)
- Cartoncini (40 pezzi)
- Cartoncini A4 per prendere appunti

*Si prega di consultare le descrizioni dei giochi allegate per eventuali requisiti aggiuntivi.

COMPETENZE CHIAVE SUPPORTATE	Pensiero analitico
TITOLO DEL GIOCO/ATTIVITÀ	Rosa e Spina
BREVE DESCRIZIONE IN RELAZIONE A COME È INTEGRATO IN UN'ATTIVITÀ DI APPRENDIMENTO/CLASSE	Il gioco della Rosa e della Spina è intramontabile. Può essere utilizzato per riconoscere le esperienze positive e identificare i vari problemi, ma anche per allenare il pensiero analitico, l'empatia e la mentalizzazione.
LE RISORSE DI CUI UN INSEGNANTE HA BISOGNO PER METTERLE IN PRATICA	Non è necessario; se si desidera, è possibile utilizzare materiale artistico.
FASI DELL'ATTIVITÀ O VARIAZIONI	<p>Identificare una linea temporale: l'ultimo giorno, la settimana, il mese, dall'ultima lezione, ecc.</p> <p>Chiedete agli studenti: "Quali sono state le vostre rose e le vostre spine da allora?".</p> <p>L'intento è quello di identificare l'evento più positivo (realizzazione) e quello più impegnativo (problema) all'interno della linea temporale individuata. Identificando i nostri elementi, ci esercitiamo a pensare in modo obiettivo e a considerare analiticamente più eventi. Ascoltando gli elementi degli altri, impariamo l'empatia e il pensiero analitico dal punto di vista degli altri.</p> <p>Questo esercizio può avere diverse versioni.</p> <p>Versione 1 Il gruppo parla solo di "rose" o "un letto di rose" e identifica solo le esperienze positive.</p> <p>Versione 2 Disegnare/colorare una rosa e una spina prima di descrivere la propria esperienza.</p> <p>Versione 3</p>

	Creare rappresentazioni artistiche di eventi scelti e discutere
RISULTATI ATTESI	Sviluppo delle seguenti competenze: Capacità di comunicazione pro-sociale Pensare fuori dagli schemi Analisi di una situazione da diversi punti di vista Apprendere l'empatia per le situazioni altrui
POSSIBILE FOLLOW-UP	-

COMPETENZE CHIAVE SUPPORTATE	Pensiero analitico
TITOLO DEL GIOCO/ATTIVITÀ	6 CAPPELLI
BREVE DESCRIZIONE IN RELAZIONE A COME È INTEGRATO IN UN'ATTIVITÀ DI APPRENDIMENTO/CLASSE	Il Metodo dei 6 Cappelli è stato creato da Edward de Bono. Può essere utilizzato per risolvere vari tipi di problemi, ma anche per allenare il pensiero analitico, la creatività e la mentalizzazione.
LE RISORSE DI CUI UN INSEGNANTE HA BISOGNO PER METTERLE IN PRATICA	È possibile stampare i cappelli nei seguenti colori: bianco, rosso, nero, giallo, verde e blu (vedere i modelli di stampa in fondo a questo documento).
FASI DELL'ATTIVITÀ O VARIAZIONI	In questo esercizio si valuta un determinato problema attraverso il prisma di sei diversi modi di pensare. Ogni cappello corrisponde a un atteggiamento mentale. White hat - stile oggettivo, che si concentra su fatti, numeri, dati, informazioni, evitando i giudizi, soprattutto quelli emotivi. Cappello rosso - stile emotivo, seguire le emozioni negative e positive, sensazioni viscerali, intuizione Black hat - stile critico, scoprire difetti e imperfezioni della soluzione esistente, notare possibili minacce; cautela, verifica, valutazione della

validità; pessimismo.

Cappello giallo - stile costruttivo, cerca i lati positivi di una determinata soluzione, nota le possibilità nascoste nelle idee, cerca i benefici, i vantaggi e i profitti; ottimismo

Cappello verde - stile produttivo, creazione costante di nuove idee e innovazioni

Cappello blu - stile di controllo, monitoraggio dei processi di pensiero propri e altrui, controllo dell'intera discussione, management

È importante concentrarsi su un solo modo di pensare alla volta (indossare un solo cappello). Cambiando il cappello, cambiamo il nostro atteggiamento e la nostra mentalità.

Questo esercizio può avere diverse versioni.

Versione 1

Il gruppo discute insieme il problema, indossando più cappelli. Tutti i partecipanti adottano quindi la stessa mentalità.

Versione 2

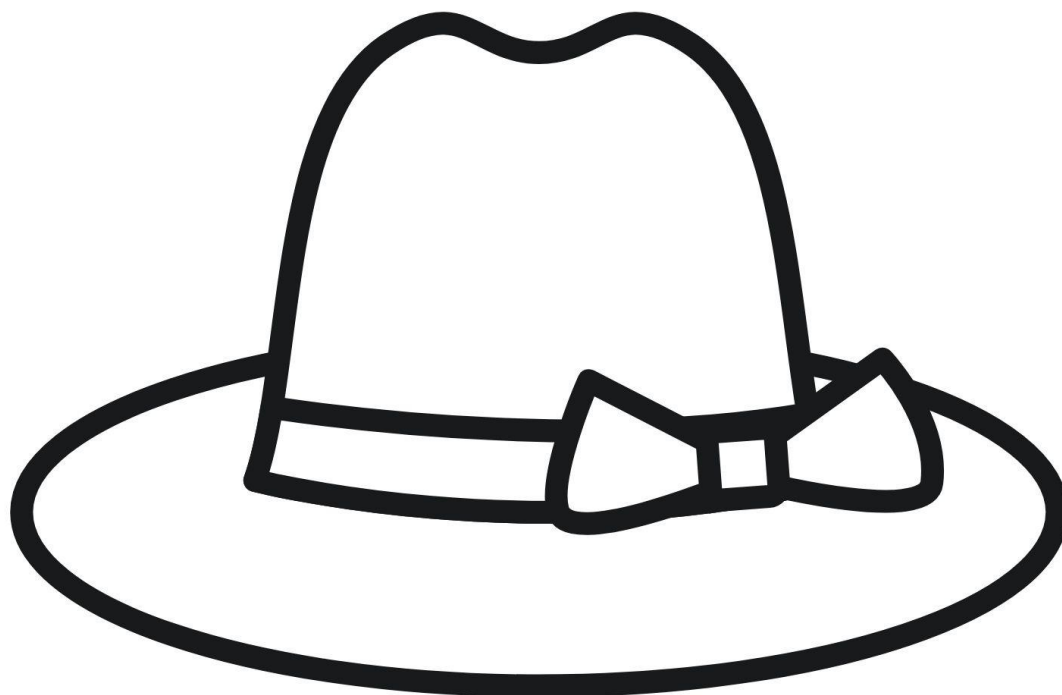
I ruoli vengono divisi. Ogni partecipante riceve un cappello diverso e deve considerare il problema da un solo punto di vista. In questo caso, una discussione tra rappresentanti di diversi modi di pensare può portare a risultati sorprendenti e mostrare quanto sia difficile trovare un accordo se si hanno punti di partenza completamente diversi.

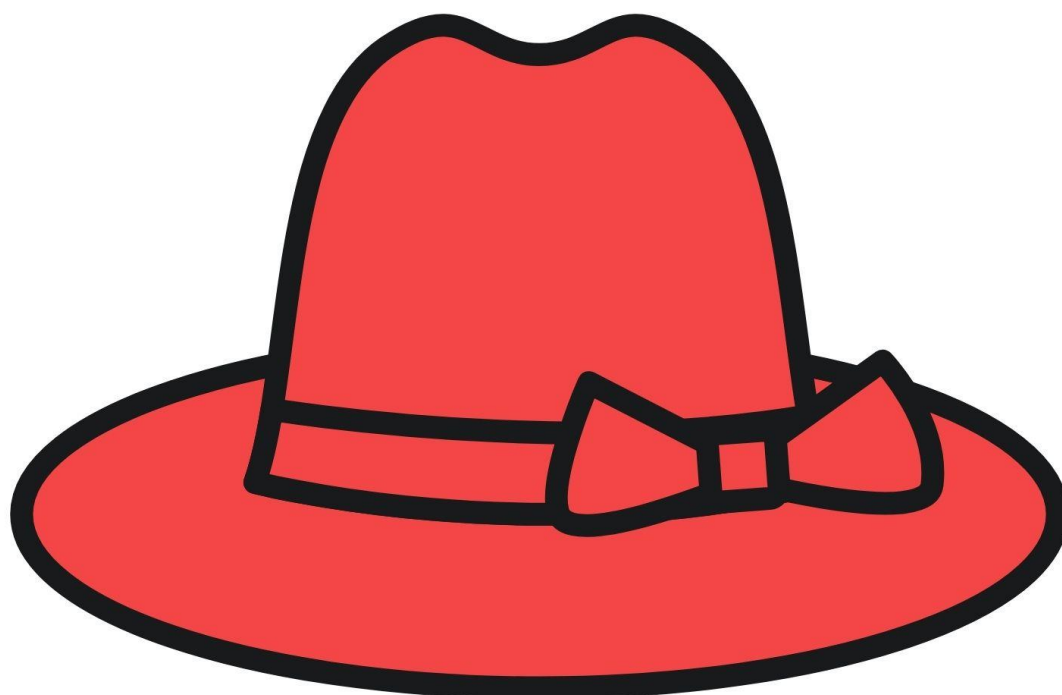
Al termine della discussione, si può parlare del contributo dei diversi modi di pensare, dei loro vantaggi e svantaggi. Vale la pena di scrivere le conclusioni della discussione.

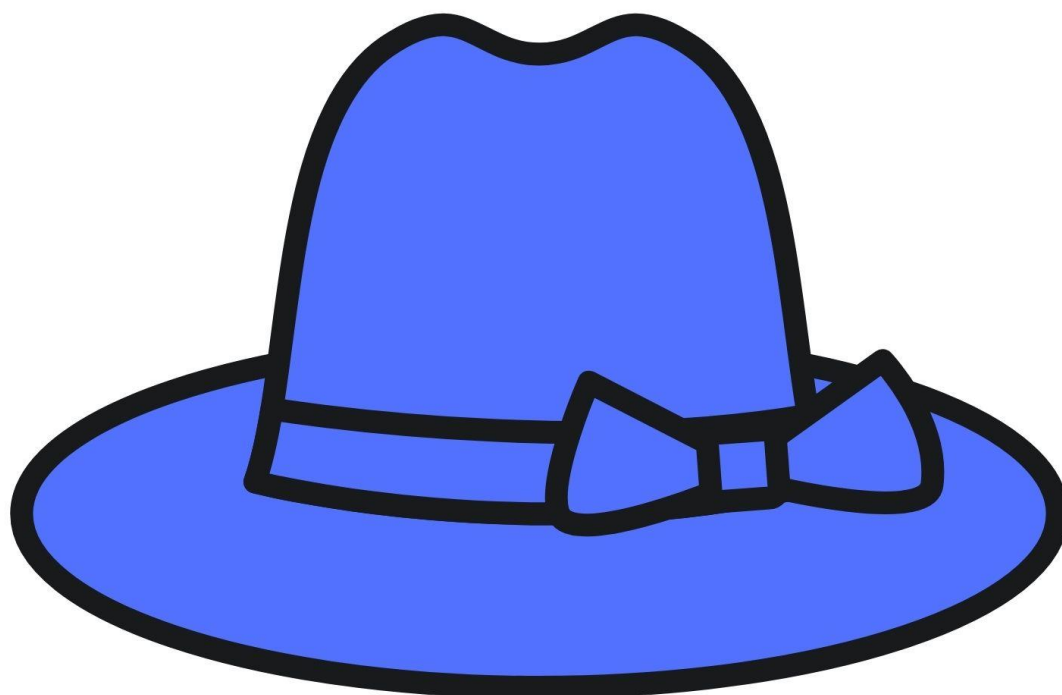
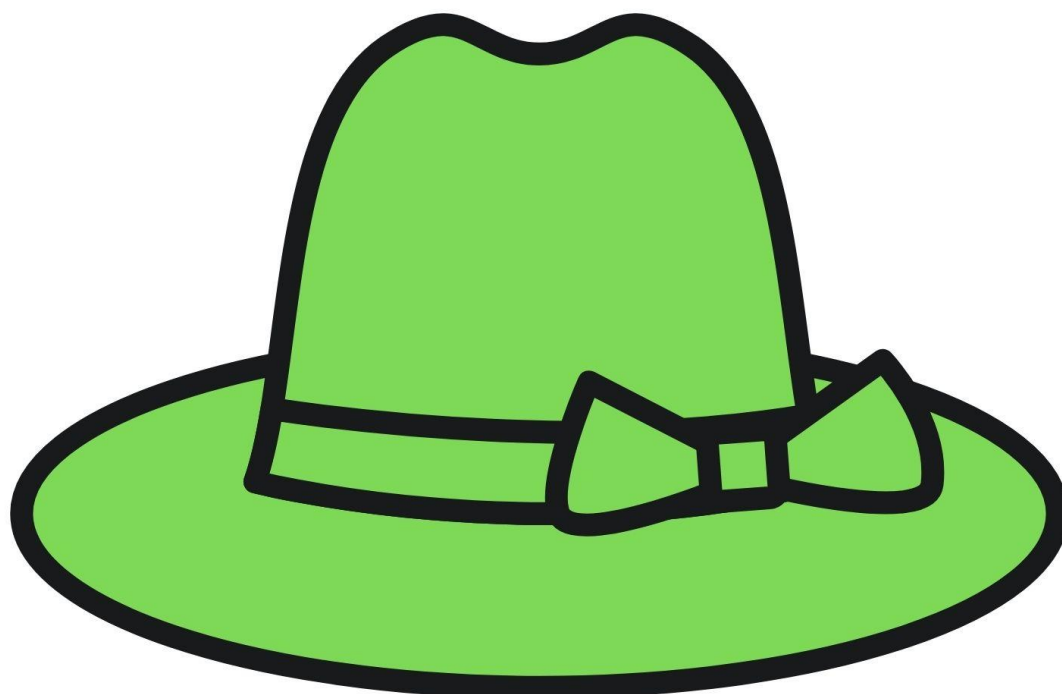
Esempi di argomenti di discussione:

- Trovate una scatola con un gatto davanti alla porta di casa vostra.

	<p>Probabilmente è stata abbandonata. Vi chiedete cosa farne.</p> <ul style="list-style-type: none"> • State valutando l'idea di aprire un chiosco di gelati nella tenuta. • Siete genitori e avete appena scoperto che vostro figlio di 12 anni fuma sigarette. State valutando cosa fare. • Siete studenti. State pensando di marinare la scuola. • Siete imprenditori. Qualcuno vi incoraggia a investire il vostro denaro nell'apertura di un ristorante in campagna. • Non avete un lavoro. Vi state chiedendo come trovarlo. • Siete dei truffatori che si chiedono se valga la pena iniziare a vivere onestamente. • Volete avviare una vostra azienda. • Volete andare in vacanza. Prendete in considerazione un luogo particolare (scegliete voi stessi). • Questo metodo può essere utilizzato anche per discutere l'atteggiamento e il comportamento del personaggio del libro o del film.
RISULTATI ATTESI	<p>Sviluppo delle seguenti competenze:</p> <p>Risolvere i problemi attraverso un'analisi approfondita</p> <p>Pensare fuori dagli schemi</p> <p>Analisi della situazione da diversi punti di vista</p>
POSSIBILE FOLLOW-UP	-











www.edupris.eu



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication under the project EDUPRIS 612205-EPP-1-2019-1-RO-EPPKA3-IPI-SOC-IN does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.