

ELT + V

EMPOWERING LANGUAGE TEACHERS
INCLUDING NON-SPECIALIST VOLUNTEERS



Project number 2020-1-UK01-KA204-078807

Modulo 2: Tecniche di coinvolgimento attivo e di creazione di un clima favorevole all'apprendimento

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.

With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Sommario

MODULO 2	4
<i>Introduzione</i>	4
1. <i>Creare un clima di apprendimento</i>	6
2. <i>Sviluppare buone relazioni interpersonali</i>	9
3. <i>Comprendere gli stili di apprendimento</i>	13
4. <i>Fornire agli studenti occasioni di valutazione del loro lavoro</i>	17
5. <i>Promuovere una buona gamma di opportunità di apprendimento</i>	21
<i>Conclusioni</i>	24
<i>Allegato 2.1a. Attività sugli stereotipi</i>	25
<i>Allegato 2.1b. Pregiudizio e discriminazione</i>	26
<i>Allegato 2.1c. Lavoro sull'aspetto fisico</i>	27
<i>Allegato 2.1d. Siamo uguali e diversi</i>	32
<i>Allegato 2.1e. La percezione del tempo</i>	33
<i>Allegato 2.2. Check List interculturale</i>	35
<i>Allegato 2.3. Glossario</i>	37
<i>Allegato 2.4. Gioco degli M&M's</i>	38
<i>Allegato 2.5. Contratto di classe</i>	40
<i>Allegato 2.6. Perché sono qui?</i>	41
<i>Allegato 2.7. Cos'è il bullismo?</i>	42
<i>Allegato 2.8a. Gioco delle emozioni</i>	43
<i>Allegato 2.8b. Migliore capo vs. Peggior capo</i>	44
<i>Allegato 2.9. Chi sono io?</i>	46
<i>Allegato 2.10. Gioco di ruolo: al party</i>	48
<i>Allegato 2.11a. Questionario VARK</i>	50
<i>Allegato 2.11b. Questionario KOLB</i>	53
<i>Allegato 2.12. Mappe mentali</i>	55
<i>Allegato 2.13a. Comprensione della lettura: Posso leggere come un detective?</i>	57
<i>Allegato 2.13b. Sei capelli pensanti</i>	58
<i>Allegato 2.14. Dibattito passo a passo</i>	60



MODULO 2

Introduzione

È risaputo che gli studenti che si sentono sicuri e accolti in classe imparano più facilmente. La classe è come la nostra casa, quindi è necessario sentirsi a proprio agio e al sicuro. Possiamo anche immaginare il bisogno che hanno le persone provenienti da altri paesi e culture di sperimentare un atteggiamento positivo nei paesi ospitanti. Ogni insegnante che decide di insegnare a studenti stranieri deve prendere in considerazione la diversità culturale degli immigrati e il loro modo di percepire questa diversità.

Si inizia con la consapevolezza di sé: Le attività di autoesplorazione sono utili per comprendere i nostri sentimenti verso gli altri.

È inoltre necessaria una ridefinizione di concetti chiave come cultura, xenofobia, razzismo, ecc.

Queste considerazioni contribuiranno a promuovere una comprensione approfondita dei fattori che caratterizzano e influenzano la diversità e a coltivare l'interazione e la cooperazione.

Esempio:

Se abbiamo in classe uno studente che è sempre in ritardo, lo stereotipo è pensare che sia una persona pigra. È vero o è la percezione del tempo a creare questo comportamento?

Poiché il clima positivo gioca un ruolo significativo nell'esperienza di apprendimento, l'insegnante può aiutare gli studenti a sentirsi accolti attraverso l'uso di giochi che incoraggiano la partecipazione attiva (Lego, puzzle o semplici giochi da tavolo).

Gli studenti stranieri, e in particolare gli studenti rifugiati, sono spesso preoccupati per la nuova situazione di vita. Si preoccupano dei primi giorni in classe perché non sanno se saranno accettati, se riusciranno a imparare una nuova lingua, se il loro aspetto influenzerà il comportamento degli altri. Gli psicologi dicono che i nostri pensieri influenzano le nostre emozioni e le nostre emozioni influenzano il nostro comportamento.

Per questo motivo, è importante riconoscere le emozioni degli studenti in classe. Per riuscirci, possiamo utilizzare attività in grado di definire le emozioni anche senza parole. Le emozioni aiutano le persone a essere motivate e a compiere azioni, a prendere decisioni, a capire gli altri.



ALLEGATO 2.1a.

Attività sugli stereotipi



ALLEGATO 2.1b.

Pregiudizio e
discriminazione



ALLEGATO 2.1c.

Lavoro sull'aspetto fisico



ALLEGATO 2.1d.

Siamo uguali e diversi



ALLEGATO 2.1e.

La percezione del tempo



ALLEGATO 2.2.

Check List interculturale

Inoltre, per clima positivo per l'apprendimento intendiamo che tutte le attività devono essere ben organizzate e avere un obiettivo chiaro, per vedere e sostenere le diverse abilità degli studenti. Per esempio, gli insegnanti possono inserire nell'insegnamento delle lingue esempi tratti dalla vita reale, come il cibo, i colori, ecc.

Infine, gli insegnanti devono essere il più possibile empatici. Per esempio, provate a immaginare di trovarvi in un Paese straniero con abitudini estremamente diverse dalle vostre. Come avrebbe influito sulla vostra vita quotidiana?



ALLEGATO 2.3.

Glossario



ALLEGATO 2.4.

Gioco degli M&M's

APPROFONDIMENTI

Understanding Emotions

<https://positivepsychology.com/understanding-emotions/>

The Importance of "Personal Space" as we ease the lockdown and resume economic activities

<https://www.linkedin.com/pulse/importance-personal-space-we-ease-lockdown-resume-orimalade>

5 Reasons Emotions are Important

<https://www.verywellmind.com/the-purpose-of-emotions-2795181>

The M&M's feelings game

<https://hope4hurtingkids.com/emotions/understanding-emotions/emotions-candy-game/>

1. Creare un clima di apprendimento

La prima sezione di questo modulo si rivolge agli insegnanti, per aiutarli a riconoscere i loro sentimenti e la loro percezione della diversità. Si sottolinea l'importanza del clima per l'apprendimento e come questo possa essere influenzato dalle convinzioni e dalle prospettive degli insegnanti e degli altri studenti. La chiarificazione di termini come cultura e diversità gioca un ruolo importante.

Infatti, i nostri tratti culturali possono essere molto diversi da quelli degli altri. La lista di controllo interculturale può aiutarci a comprendere ciò che osserviamo senza fare supposizioni o formulare un'opinione basata su pensieri stereotipati.

Esempio:

Devo aspettarmi differenze in ciò che viene considerato uno "spazio personale" appropriato? Devo aspettarmi differenze nel modo in cui le mie controparti usano il tatto?

Con il termine "clima per l'apprendimento" descriviamo l'ambiente dell'aula e l'atmosfera emotiva della classe. Poiché abbiamo a che fare con studenti appartenenti a gruppi vulnerabili, dobbiamo considerare il loro stato psicologico ed emotivo, nonché le emozioni e il comportamento dei loro educatori..

Alcuni studi hanno rilevato che alcune caratteristiche di un clima positivo per l'apprendimento sono:

- Interazione tra docente e studenti.
- Cooperazione tra studenti.

La **bandiera fantastica** è un'attività per rompere il ghiaccio che aiuta gli studenti o i partecipanti a presentarsi.

Per questa attività gli studenti hanno bisogno di un foglio e di alcune penne colorate. Disegnano tutto ciò che sentono di definire e qualsiasi informazione che vorrebbero condividere con la classe. Alla fine, dopo che ogni studente ha presentato la bandiera, l'insegnante può decorare la classe con le creazioni degli studenti.

Definire una politica anti-bullismo:

Per evitare qualsiasi episodio di bullismo in classe, è necessario innanzitutto stabilire cosa sia il bullismo. Oltre a fornire una definizione, video e attività di gioco di ruolo possono aiutare gli studenti a comprendere meglio il significato e le emozioni negative e l'impatto che il bullismo può causare.



ALLEGATO 2.5.

Contratto di classe



ALLEGATO 2.6.

Perché sono qui?



ALLEGATO 2.7.

Cos'è il bullismo?

Il bullismo è una situazione in cui " un individuo o un gruppo di persone con più potere, ripetutamente e intenzionalmente, provoca dolore o danno a un'altra persona o gruppo di persone che si sentono impotenti a reagire. Il bullismo può continuare nel tempo, è spesso nascosto agli altri e probabilmente continuerà se non si interviene".

Inoltre, bisogna tenere presente che il bullismo può verificarsi tra studenti della stessa nazionalità o di nazionalità diverse.

Promuovere il senso del lavoro di squadra può aiutare gli studenti a rispettarci, ad ascoltarsi e a sostenersi a vicenda. Si può iniziare dando un nome alla classe, un nome che può essere scritto nel "Contratto di classe". Non dimenticate che un ambiente sicuro e solidale previene il bullismo e che, in quanto insegnanti, dovrete fare da apripista ed essere un modello di gentilezza e rispetto.

Puzzle :

Dividete gli studenti in gruppi di sei o otto persone (o più grandi se volete rendere il compito più difficile).

Fornite a ogni squadra un'immagine e dei pezzi bianchi di cartoncino, uno per ogni membro della squadra.

Per prima cosa, ogni squadra deve tagliare l'immagine in un numero di pezzi pari a quello dei membri del gruppo.

Poi, ogni giocatore prenderà uno dei pezzi dell'immagine e lo riprodurrà sul proprio cartoncino bianco con matite, matite colorate o pennarelli. (Se la squadra taglia l'immagine in pezzi di forma irregolare, ogni membro della squadra deve poi tagliare il proprio foglio bianco nella stessa forma).

Quando ogni squadra ha creato i pezzi del proprio puzzle, si scambierà i pezzi con un'altra squadra. La squadra lavorerà insieme per risolvere il puzzle

Stimolare l'intelligenza emotiva:

L'intelligenza emotiva è la capacità di controllare i propri sentimenti e di interagire in modo positivo con gli altri.

L'intelligenza emotiva incide sulla qualità della vita perché influenza il comportamento e le relazioni umane.

Il modo in cui gli studenti gestiscono le proprie emozioni può avere un impatto su tutto, dai rapporti con i compagni di classe al rendimento in classe. Gli studenti con livelli più elevati di intelligenza emotiva sono in grado di controllare meglio le proprie emozioni e di essere empatici nei confronti degli altri. Questo può



ALLEGATO 2.8a.

Gioco delle emozioni

aiutarli a sviluppare (e migliorare) l'automotivazione e le capacità di comunicazione, abilità essenziali per far sì che gli studenti diventino allievi più sicuri. È stato dimostrato che gli studenti che mancano di intelligenza emotiva tendono a essere meno legati alla scuola, influenzando negativamente il loro rendimento in classe.

L'insegnamento dell'intelligenza emotiva è un aspetto importante dell'educazione. Gli insegnanti possono aiutare gli studenti in diversi modi:

- Salutare gli studenti individualmente con il loro nome
- Mostrare empatia verso i loro problemi
- Utilizzare spiegazioni chiare e concise
- Stabilire le regole della classe
- Fornire un feedback positivo sui loro sforzi
- Creare attività di gioco di ruolo



ALLEGATO 2.8b.

Migliore capo vs.
Peggior capo

APPROFONDIMENTI

Classroom Icebreakers

<https://www.icebreakers.ws/classroom-icebreakers>

21 Team-Building Activities for Students

<https://tophat.com/blog/team-building-activities-for-students/>

Build A Safe Environment

<https://www.stopbullying.gov/prevention/build-safe-environment>

The M&M's feelings game

<https://hope4hurtingkids.com/emotions/understanding-emotions/emotions-candy-game/>

2. Sviluppare buone relazioni interpersonali

La seconda sezione del modulo è dedicata alle attività per gli studenti, in modo che gli educatori possano capire come gli studenti si percepiscono e si sentono l'uno con l'altro.

Utilizzando tecniche specifiche, gli educatori possono aiutare gli studenti a sentirsi sicuri di esprimersi e a creare un ambiente che promuova il senso di appartenenza e il lavoro di squadra, in modo che alla fine i partecipanti acquisiscano la loro comune identità sociale di studenti.

Shock culturali

Le persone che lasciano il proprio Paese, i propri amici e la propria famiglia per iniziare una nuova vita tendono a subire uno shock culturale. Shock culturale è un termine usato per descrivere l'ansia e i sentimenti negativi che le persone provano quando si trasferiscono in una società diversa da quella in cui sono cresciute. Si tratta di un'esperienza profondamente personale, che colpisce gli individui in modi diversi..

Lo shock culturale si manifesta di solito in 5 fasi:

Luna di miele - arrivo nella nuova cultura. Le persone si sentono entusiaste della loro nuova vita e tutto è interessante. Piace essere un turista perché l'identità di base della persona è ancora radicata "a casa".

Disorientamento - tutto ciò che è familiare è scomparso. I nuovi arrivati sono sopraffatti dalle esigenze della nuova cultura, hanno nuovi stimoli nel nuovo ambiente.

Isolamento mentale / ostilità - I nuovi arrivati incontrano difficoltà nella loro vita quotidiana in una nuova cultura. Le difficoltà sono pratiche ed emotive, economiche e sociali, le scarse competenze linguistiche, il senso di solitudine e la nostalgia. Spesso i nuovi arrivati si sentono arrabbiati e offesi nei confronti della nuova cultura per aver causato delle difficoltà.

Adattamento / Integrazione - Il primo adattamento avviene quando i nuovi arrivati imparano la lingua e fanno amicizia. Cominciano a godere delle nuove esperienze culturali perché rispondono a nuovi stimoli e hanno una maggiore capacità di comprensione della nuova cultura. Sono in grado di vedere gli aspetti negativi e positivi di entrambe le culture.

Biculturalità - In questa fase il nuovo arrivato si trova a suo agio sia nella vecchia che nella nuova cultura. C'è qualche controversia sul fatto che qualcuno possa davvero raggiungere questo stadio..



Attività sullo shock culturale:

- Differenze alimentari
- Differenze nella routine quotidiana
- Trasporti
- Shopping

Gli insegnanti creano un tabellone con immagini di cibo o di routine quotidiane o di abitudini di acquisto nel paese ospitante e chiedono agli studenti di confrontarle con i loro paesi di origine..

<https://www.youtube.com/watch?v=f1sxEJ4rQUk>

Riconoscere lo shock culturale è importante per identificare le situazioni in cui ci si può sentire a disagio e discutere su come superare questa sensazione.

L'insegnante prepara delle schede con parole, frasi e commenti appartenenti a ciascuna fase.

Gli studenti devono riconoscere la fase a cui appartiene ogni affermazione.

Comprendere i diversi valori per capire l'altro

Quello di **valore** è un concetto che descrive le convinzioni di un individuo o di una cultura. Un insieme di valori può essere definito come un sistema di valori.

I valori sono considerati soggettivi e variano tra le persone e le culture. I tipi di valori includono valori etici/morali, valori dottrinali/ideologici (politici, religiosi), valori sociali e valori estetici.

I **valori personali** sono implicitamente legati alle scelte; guidano le decisioni permettendo alle scelte individuali di basarsi sui valori associati.

Affinché gli studenti abbiano l'opportunità di comprendere e definire i propri valori personali, possono guardare i video e partecipare alle attività proposte..

<https://www.youtube.com/watch?v=F7XF6jMsaP0&t=24s>

Attività sui valori personali:

- Fornite agli studenti un elenco di valori personali.
- Chiedete loro di determinare i valori in base alle loro esperienze di piacere, importanza e realizzazione.



Perché ogni esperienza è veramente importante e memorabile?

Utilizzate un elenco di valori personali comuni per aiutarli a iniziare e puntate su circa 10 valori principali.

Percezione del tempo: Il tempo è interpretato in modo diverso da una cultura all'altra. Alcune culture sono monocroniche e altre policroniche.

Le culture monocroniche amano fare una sola cosa alla volta. Apprezzano un certo ordine e la sensazione che ci sia un tempo e un luogo appropriato per ogni cosa.

Policroniche - in cui si possono fare più cose contemporaneamente e si adotta un approccio più fluido alla programmazione del tempo. Queste culture tendono a essere meno focalizzate sulla contabilità precisa di ogni singolo momento e molto più intrise di tradizioni e relazioni piuttosto che di compiti.

L'insegnante prepara delle schede con parole, frasi e commenti appartenenti a ciascuna fase. Gli studenti devono riconoscere la fase a cui appartiene ogni affermazione.

Identità sociale e identità personale: capire cosa sono per migliorare le competenze interpersonali

Tajfel (1979) afferma che i gruppi (ad esempio la classe sociale, la famiglia, la squadra di calcio, ecc.) a cui le persone appartengono sono un'importante fonte di orgoglio e di autostima. I gruppi ci danno un senso di identità sociale: un senso di appartenenza al mondo sociale. Dividiamo il mondo in "loro" e "noi" attraverso un processo di categorizzazione sociale (cioè inseriamo le persone in gruppi sociali).

Questo è noto come in-group (noi) e out-group (loro). La teoria dell'identità sociale afferma che l'in-group discrimina l'out-group per migliorare la propria immagine di sé.

TEORIA DELL'IDENTITÀ SOCIALE:

Quando le persone si trovano in condizioni di gruppo, succede qualcosa di speciale, perché il gruppo influenza la psicologia personale.

Esistono due tipi di comportamento:

- Quello interpersonale (amicizie, relazioni positive o negative a seconda del temperamento individuale).
- quello intergruppo, in cui la persona agisce come membro del gruppo (sindacato, squadra sportiva, ecc.).



ALLEGATO 2.9.

Chi sono io?

Ruota dell'identità personale e sociale:

Si tratta di un'attività realizzata per consentire agli studenti di identificare la propria identità sociale e di capire come le persone la percepiscono. Le ruote create dall'Università del Michigan possono aiutare l'insegnante e gli studenti a comprendere l'argomento.

<https://sites.lsa.umich.edu/inclusive-teaching/social-identity-wheel/>

Senso di appartenenza: Il bisogno di appartenenza è un'esigenza umana e si riferisce al bisogno emotivo di avere relazioni e di essere accettati dai membri di un gruppo. Questo bisogno include anche la persona che deve appartenere a un gruppo di pari a scuola, essere accettata dai coetanei o far parte di un gruppo religioso.

Il senso di appartenenza sembra essere importante in quanto gli individui vengono accettati, compresi e sostenuti dagli altri membri del team, migliorando così le loro capacità interpersonali.

Apprendimento a squadre / attività di gioco di ruolo:

Iniziate creando piccoli gruppi di identità. Date agli studenti l'opportunità di lavorare insieme, promuovendo così il rispetto reciproco in classe.

Attraverso attività divertenti che si possono trovare su YouTube come:

<https://www.youtube.com/watch?v=V6MjmVTEDsc> gli insegnanti possono creare un ambiente sicuro e rafforzare il senso di appartenenza.



ALLEGATO 2.10.

Gioco di ruolo: al party

APPROFONDIMENTI

Intercultural Communication Handbook

http://www.eslcooperative.ca/CESLM_Intercultural_Communication_Handbook.pdf

Social Identity Wheel

<https://sites.lsa.umich.edu/inclusive-teaching/social-identity-wheel/>

Meet New People (Role Play Cards)

<https://busyteacher.org/20004-at-a-party-meet-new-people-role-play-cards.html>

How to Facilitate the Spectrum Activity in Your Classroom

<https://www.youtube.com/watch?v=RAA65IJeCHQ&t=177s>

3. Comprendere gli stili di apprendimento

Lo stile di apprendimento è la modalità naturale o abituale di un individuo di elaborare le informazioni in situazioni di apprendimento. Gli insegnanti possono utilizzare dei questionari e l'osservazione per definire lo stile di apprendimento. Quando gli insegnanti riescono a riconoscere lo stile di apprendimento preferito dai loro studenti, possono adattare la lezione in modo che sia più utile e comprensibile per i partecipanti.

Ci sono quattro tipologie di stili di apprendimento, basati sul modello **VARK**:

- Visual / Visivo verbale
- Auditory / Uditivo
- Reading-Writing / Visivo non verbale
- Kinaesthetic / Cinestetico



Visual learners

Gli studenti visivi preferiscono utilizzare immagini, colori e fotografie per organizzare le informazioni e comunicare con gli altri. È facile per queste persone visualizzare oggetti, piani e risultati nella loro mente. La tecnica della mappa concettuale aiuta molto gli studenti visivi. Di solito gli studenti visivi usano espressioni come: vedi come funziona per te, posso immaginarlo, non dimentico mai una faccia, disegniamo un diagramma.

Guida per gli studenti visivi

Utilizzare colori, layout e parole visive. Utilizzare mappe mentali. Usate colori e immagini al posto dei testi, se possibile, oppure usate penne di colore diverso per sottolineare le parole. I diagrammi possono aiutare a visualizzare i collegamenti tra le parti. Visualizzate nella vostra mente la procedura o la lezione come una storia piena di immagini e cercate di memorizzarla.

Auditory learners

Gli studenti uditivi tendono a trattenere meglio le informazioni quando queste passano attraverso il suono. Preferiscono qualsiasi metodo che possa includere suoni, dalle note musicali alla registrazione vocale. Possono anche preferire la lezione in classe alla lettura. Imparano facilmente e riescono a capire anche argomenti complessi quando ascoltano la lezione in classe.

Gli studenti uditivi possono trarre beneficio da

- Registrando le lezioni



- Guardare video
- Ripetere fatti ad occhi chiusi
- Registrare gli appunti dopo averli scritti

Reading/Writing learners

Gli studenti che leggono/scrivono usano liste, leggono testi e tengono appunti. Questo tipo di studenti preferisce fare ricerche sugli argomenti, scrivere più compiti e lavorare con grandi liste di appunti. Di solito gli studenti di lettura e scrittura imparano meglio quando riscrivono gli appunti dopo la lezione, usano penne colorate ed evidenziatori per concentrarsi sulle idee chiave, scrivono i concetti e le idee chiave.

Guida per gli studenti

Fornite dispense agli studenti e stampate gli appunti per una successiva revisione. Quando assegnate un compito, fornite indicazioni scritte. Usate la scrittura ripetitiva. Utilizzate note alla lavagna o su PowerPoint. Usate flash card, aggiungete note a immagini o diagrammi, scegliete un libro fisico piuttosto che un audiolibro e usate didascalie chiuse sui video.

Kinaesthetic learners

Gli studenti cinestetici usano il corpo e il tatto per imparare. Gli studenti cinestetici usano i gesti delle mani e comunicano molto con il linguaggio del corpo. Amano l'azione fisica. Preferiscono lavorare con le mani piuttosto che disegnare l'azione nella loro mente.

Ad esempio, preferiscono smontare e rimontare un motore invece di leggere la teoria sul suo funzionamento.

Di solito gli apprendenti cinestetici usano espressioni come: "Rimani in contatto", "Questo non mi piace", "Ho dei buoni sentimenti".

Guida per gli studenti cinestetici

Utilizzate il più possibile oggetti fisici. Toccate fisicamente gli oggetti mentre imparate a conoscerli. Le flashcard possono aiutare a memorizzare le informazioni perché si possono toccare e spostare. Ricordate anche che scrivere e disegnare diagrammi sono attività fisiche, quindi non trascurate queste tecniche. Magari utilizzate fogli di carta grandi e pennarelli a colori grandi per i vostri diagrammi. In questo modo si ottiene una maggiore azione dal disegno.

Utilizzate il gioco di ruolo, da soli o con altri, per mettere in pratica abilità e comportamenti. Trovate il modo di recitare o simulare ciò che state imparando.

GLI STILI DI APPRENDIMENTO DI KOLB

Gli stili di apprendimento di Kolb sono stati adattati da due specialisti dello sviluppo manageriale, Peter Honey e Alan Mumford. Essi utilizzano una classificazione a quattro vie che assomiglia molto a quella di Kolb, ma è semplificata per essere utilizzata in una situazione di formazione pratica. Essi sostengono che tutte le persone hanno uno dei quattro stili di apprendimento. Possiamo essere attivisti, riflessivi, teorici o pragmatici..

Attivisti: Gli attivisti si coinvolgono pienamente e senza pregiudizi in nuove esperienze. Si godono il qui e ora e sono felici di affrontare esperienze nuove. Sono di mentalità aperta, non scettici, e questo tende a renderli entusiasti di qualsiasi cosa nuova. La loro filosofia è: “Proverò qualsiasi cosa una volta”. Essi tendono ad agire prima e considerare le conseguenze dopo. Affrontano i problemi di brainstorming. Non appena l’eccitazione per un’attività finisce, sono impegnati a cercare nuove cose. Essi danno il massimo quando si trovano di fronte a nuove sfide collegate a nuove esperienze ma sono annoiati con l’attuazione e il consolidamento a lungo termine dell’esperienza stessa. Sono persone che assistono e coinvolgono gli altri compagni, ma nello stesso tempo, portano avanti da soli il compito sostituendosi agli altri.

Riflessivi I riflessivi amano stare indietro per riflettere sulle esperienze e osservarle da molte prospettive diverse. Raccolgono dati, sia di prima mano che da altri, e preferiscono pensarci a fondo prima di giungere a qualsiasi conclusione. La raccolta e l’analisi approfondita dei dati sulle esperienze e sugli eventi è ciò che conta, quindi tendono a rimandare il più a lungo possibile le conclusioni definitive. La loro filosofia è quella di essere cauti. Sono persone premurose che amano considerare tutte le angolazioni e le implicazioni possibili prima di fare una mossa. Preferiscono prendere un posto indietro nelle riunioni e nelle discussioni. A loro piace osservare le altre persone in azione. Ascoltano gli altri e aspettano la fine della discussione prima di esprimere i propri pensieri. Essi tendono ad adottare un basso profilo e stanno in disparte, non tollerano le pressioni. Essi agiscono solo dopo aver analizzato quanto avvenuto nel passato e nel presente, le opinioni degli altri e le proprie.

Teorico: I teorici tramutano le osservazioni in teorie complesse ma logicamente valide. Pensano ai problemi in modo verticale, passo dopo passo, in modo logico. Trasformano eventi casuali in teorie coerenti. Essi tendono ad essere perfezionisti e non si quietano fino a quando le cose non si inseriscono in uno schema razionale. A loro piace analizzare e sintetizzare. Sono appassionati dei concetti, principi, teorie modelli e sistemi di pensiero. La loro filosofia premia la razionalità e la logica. “Se è logico è buono”. Le domande che spesso si pongono sono: “Ha senso?” “Come si adatta questo con questo?” “Quali sono i presupposti di base?” Tendono ad essere distaccati, analitici e dediti all’obiettività razionale piuttosto che a qualsiasi cosa soggettiva o ambigua. Il loro approccio ai problemi è costantemente logico. Questo è il loro “set mentale” e rifiutano rigidamente tutto ciò che non si adatta. Preferiscono massimizzare la certezza e si sentono a



ALLEGATO

2.11b.

Questionario KOLB

disagio se devono esprimere dei giudizi soggettivi, se devono risolvere dei problemi utilizzando la creatività e la fantasia (pensiero laterale).

Pragmatico: I pragmatici sono appassionati di concretizzare idee, teorie e tecniche per vedere se funzionano nella pratica. Cercano con piacere nuove teorie e ipotesi e alla prima occasione cercano di sperimentarle e applicarle. Sono i tipi di persone che ritornano dai corsi di management pieni di nuove idee che vogliono provare in pratica. A loro piace provare subito le idee, teorie e ipotesi che trovano interessanti senza rifletterci sopra. Essi tendono ad essere impazienti di sperimentare e trovare soluzioni immediate inoltre sono aperti alla discussione. Sono essenzialmente pratici, concreti amano prendere decisioni pratiche e risolvere problemi



ALLEGATO 2.12.

Mappe mentali

APPROFONDIMENTI

The VARK Questionnaire

<https://vark-learn.com/wp-content/uploads/2014/08/The-VARK-Questionnaire.pdf>

Discover Your Learning Style – Comprehensive Guide on Different Learning Style

<https://www.educationcorner.com/learning-styles.html>

Learning Styles. Helping Students prepare, advance and excel.

https://www.ccri.edu/success/pdf/sc_LearningStyles-FINAL.pdf

Discover Your Learning Style – Graphically!

<https://www.learning-styles-online.com>

4. Fornire agli studenti occasioni di valutazione del loro lavoro

In primo luogo, gli studenti devono avere un obiettivo chiaro su ciò che vorrebbero raggiungere. Per questo gli educatori dovrebbero spiegare ogni volta in modo molto chiaro gli obiettivi della lezione. Domande come "perché sto imparando...", "che cosa sto ottenendo da questo?" o "ho davvero imparato qualcosa da questa lezione?" possono essere uno strumento molto pratico per gli studenti..

Analisi degli obiettivi S.M.A.R.T.

L'analisi degli obiettivi S.M.A.R.T è uno strumento che può aiutare le persone a definire i propri obiettivi. Questo strumento proviene dal campo del management ed è stato creato da Peter Drucker sulla base del concetto di Management by Objectives. Il primo utilizzo noto del termine risale al numero di novembre 1981 di Management Review, a firma di George T. Doran. Da allora, il professor Robert S. Rubin (Saint Louis University) ha scritto di SMART in un articolo per The Society for Industrial and Organizational Psychology. <https://www.mindtools.com/>

Lo strumento S.M.A.R.T può aiutare gli studenti a riconoscere e a fissare gli obiettivi che vogliono raggiungere con l'apprendimento della nuova lingua.

S.M.A.R.T.:

Specific (specifico, concreto).

Measurable (misurabile).

Achievable (raggiungibile).

Relevant (rilevante).

Timely (basato sul tempo)

Implementando diverse attività, possono avere un quadro chiaro dei loro progressi e di come valutarli.

Definizione degli obiettivi S.M.A.R.T.:

Dopo aver spiegato cos'è l'analisi degli obiettivi SMART, gli studenti creeranno la loro tabella degli obiettivi SMART.

Attività di autovalutazione

Diverse forme di attività di autovalutazione possono aiutare gli studenti a misurare da soli i propri progressi.



- **Leggere, chiedere e parafrasare** aiuta gli studenti a ricordare e a mettere in ordine di priorità le informazioni importanti. L'attività incoraggia l'autocontrollo e aiuta gli studenti a comprendere la struttura del testo, a riassumere e a determinare le informazioni chiave.
- **Le liste di controllo** aiutano a esaminare criticamente il loro lavoro, a riconoscere gli errori e a definire i modi per correggerli.
- **Il viaggio di apprendimento** aiuta gli studenti a identificare ciò che imparano da ogni lezione. Quando gli studenti sono in grado di guidare il loro apprendimento e di sapere come imparano meglio, possono anche orientare meglio l'ampia gamma di scelte disponibili. Imparare a imparare è importante quando gli insegnanti non sono la fonte principale di informazioni e conoscenze.
- **La tecnica 3-2-1** aiuta gli studenti a strutturare le loro risposte utilizzando 3 cose della lezione che hanno trovato interessanti, 2 cose che hanno generato domande per loro e 1 cosa che li ha sorpresi e su cui vorrebbero saperne di più. Gli insegnanti possono utilizzare le risposte degli studenti per chiarire alcuni aspetti o fornire ulteriori informazioni.
- **Diario personale.** Gli studenti scriveranno liberamente della loro esperienza. Di solito questo viene fatto settimanalmente. Questi diari personali possono essere consegnati periodicamente all'insegnante o conservati come riferimento da utilizzare alla fine dell'esperienza per la stesura di un saggio accademico che rifletta la loro esperienza. (Hatcher 1996)
- **Diario evidenziato.** Gli studenti evidenziano pensieri e sentimenti significativi relativi all'obiettivo.
- **Diario delle frasi chiave.** Agli studenti viene chiesto di mescolare termini e frasi chiave relativi all'obiettivo prefissato.

La ricerca sostiene che si può ottenere una migliore comprensione quando gli studenti sono coinvolti in attività che combinano le loro conoscenze precedenti con quelle nuove.

Hanno scoperto che 5 elementi influenzano il processo di migliore comprensione della lettura:

1. Attivazione delle conoscenze pregresse.
2. Formulare domande.
3. Analisi della struttura del testo.
4. Immaginazione.
5. Riassumere.



ALLEGATO 2.13a.

Comprensione della lettura:
Posso leggere come un
detective?

Six Thinking Hats

Gli studenti si concentrano su come una cosa può essere fatta e non su come è oggi. L'attività offre l'opportunità di valutare una cosa alla volta. I sei cappelli simboleggiano i criteri di pensiero e danno al processo di pensiero la possibilità di considerare sei direzioni e non sei descrizioni. I sei cappelli hanno colori diversi e ognuno di essi si concentra su un diverso modo di pensare.

Il **cappello blu** risponde a domande come: "Da dove devo iniziare e qual è l'agenda? Quali sono gli obiettivi e come possiamo riassumerli; Quale dovrebbe essere il passo successivo?". Utilizzate questo cappello per gestire il processo di pensiero, poiché simboleggia il controllo, l'organizzazione, l'obiettivo.

Con il **cappello bianco** contiamo e cerchiamo informazioni (quali informazioni sono disponibili e quali ci servono ancora?). Questo cappello è neutrale e oggettivo, poiché ci concentriamo sui fatti, solo sui fatti.

Il **cappello nero** risponde a domande come "Quali sono i possibili problemi, quali problemi potrebbero sorgere, quali punti necessitano di particolare attenzione, quali sono i rischi?" e opera come giudizio. L'uso eccessivo dovrebbe essere un problema.

Il **cappello rosso** ci porta a dare risposte alle sensazioni e all'intuizione, abbiamo il caso come: "Quali sono le mie sensazioni al momento?". Questo cappello simboleggia l'intuizione e la nostra reazione interna alla situazione. Usate il cappello rosso per condividere paure, simpatie, antipatie, amori e odi.

Il **cappello verde** ci porta a rispondere alle domande: "Quali sono le alternative? Quali idee creative abbiamo e come possiamo superare le difficoltà che abbiamo visto con il cappello nero?". È un motore per nuovi concetti e percezioni, nuove idee e modi alternativi di creatività.

Il **cappello giallo** fornisce risposte alle domande: "Quali sono i benefici, quali sono gli aspetti positivi e quali sono i valori? Potrebbe funzionare?". Ottimismo, pensiero positivo, sguardo efficiente al valore e ai benefici. Edward de Bono, Sei cappelli, Alkyon, 2006

Valutazione tra pari

La valutazione tra pari o peer review è un processo di apprendimento strutturato che consente agli studenti di valutare e dare un feedback reciproco sul proprio lavoro.

Creazione di rubriche: La rubrica è un tipo di guida al punteggio che valuta e articola componenti e aspettative specifiche per un compito.

Le rubriche aiutano gli insegnanti a:



- Valutare i compiti in modo coerente da studente a studente.
- Dare un feedback tempestivo ed efficace e promuovere l'apprendimento degli studenti.
- Chiarire le aspettative

Le rubriche aiutano gli studenti a:

- comprendere le aspettative
- Diventare più consapevoli del loro processo di apprendimento e dei loro progressi.
- Migliorare il proprio lavoro
- sviluppare il rispetto per gli altri compagni di classe

Attività di valutazione tra pari:

- Fornire agli studenti informazioni sulla logica della valutazione tra pari.
- ornire spiegazioni chiare sul feedback
- Sviluppare una griglia di valutazione tra pari in base all'argomento che si vuole utilizzare.

APPROFONDIMENTI

Self-Regulated Development Strategy

https://lincs.ed.gov/sites/default/files/10_TEAL_Self_Reg_Strat_Dev_0.pdf

Direct Attention Thinking Tools

<http://www.edwarddebonofoundation.com/Creative-Thinking-Techniques/Direct-Attention-Thinking-Tools.html>

Peer Assessment

<https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/assessment-evaluation/peer-assessment>

What is the RAP strategy?

<https://k12teacherstaffdevelopment.com/tlb/what-is-the-rap-strategy/>

Six Thinking Hats

<https://www.debonogroup.com/services/core-programs/six-thinking-hats/>

5. Promuovere una buona gamma di opportunità di apprendimento

Apprendimento a intervalli

L'apprendimento a intervalli offre molteplici opportunità di apprendimento che, nel tempo, rafforzano l'impatto dell'apprendimento. L'apprendimento a intervalli facilita la memorizzazione a lungo termine. Con più occasioni di apprendimento della stessa cosa, la mente sviluppa più modi di recuperare le conoscenze, favorendo un richiamo più rapido.

L'apprendimento intervallato aiuta inoltre i discenti a impegnarsi profondamente nel materiale didattico, a vantaggio della crescita professionale. Inoltre, questo metodo fornisce informazioni a brevi intervalli di tempo. Questo aiuta gli studenti a ricordare e a rievocare nel tempo.

Una sessione di apprendimento a intervalli consiste in tre "input" divisi da pause di 3-10 minuti, che gli studenti trascorrono svolgendo una semplice attività.

Il primo input è una lezione in cui l'insegnante presenta un'ampia serie di informazioni, di solito supportate da una presentazione di diapositive.

Il secondo input si concentra sul richiamo, per cui agli studenti potrebbe essere presentata la stessa diapositiva, ma senza molte parole chiave.

L'ultimo input si concentra sulla comprensione: gli studenti devono svolgere un compito che applichi le conoscenze o le abilità appena acquisite.

Il modo più semplice per comprendere i tre input è che il primo si concentra sulla presentazione delle informazioni, il secondo sul richiamo delle informazioni e il terzo sulla comprensione delle informazioni.

Apprendimento basato sull'indagine

Il termine "indagine" è definito come "ricerca della verità, dell'informazione o della conoscenza - ricerca di informazioni tramite domande". Il processo di indagine inizia con la raccolta di informazioni e dati attraverso l'applicazione dei sensi umani: vedere, sentire, toccare, assaggiare e annusare.

L'apprendimento basato sull'indagine è un approccio incentrato sullo studente che consente agli studenti di esplorare il loro naturale senso di curiosità e di esplorazione, diventando parte attiva del proprio processo di apprendimento e costruendo nuove comprensioni, significati e conoscenze.

L'apprendimento basato sull'indagine offre agli studenti l'opportunità di:

- sviluppare competenze di cui avranno bisogno per tutta la vita
- imparare ad affrontare problemi che possono non avere soluzioni chiare



- affrontare i cambiamenti e le sfide alla comprensione
- dare forma alla loro ricerca di soluzioni, ora e in futuro.

Katrina Schwartz fornisce alcuni suggerimenti per l'apprendimento basato sull'indagine:

1. Non insegnate gli standard di contenuto; aiutate gli studenti a trovare il proprio percorso verso le informazioni che devono conoscere.
2. Non dire agli studenti ciò che dovrebbero sapere, ma creare la struttura affinché possano sperimentarlo da soli.
3. Usate il tempo in classe per creare collegamenti tra le informazioni.
4. Alcuni studenti possono avere problemi con la lettura, quindi aiutateli con le parole non scritte.

Attività di apprendimento basata sull'indagine:

Gli insegnanti possono chiedere agli studenti di trovare le differenze nelle abitudini alimentari e il motivo per cui ciò può accadere.

Ad esempio, il cibo mediterraneo contiene grandi quantità di olio d'oliva, mentre quello francese contiene grandi quantità di burro.

Gli studenti hanno l'opportunità di ricercare, imparare e comprendere le differenze tra il loro Paese e quello ospitante, imparando nel frattempo un nuovo vocabolario.

Dibattito

Il dibattito è una discussione formale in cui, in base a un insieme di regole concordate, gruppi o individui presentano punti di vista opposti su un particolare argomento e cercano di difendere le loro posizioni.

Il dibattito promuove: Il pensiero astratto, il pensiero analitico, l'uso della lingua, le domande e l'esame incrociato, la ricerca di punti di vista, la distinzione tra fatti e opinioni, il lavoro di squadra e la cooperazione con gli altri..

Il dibattito è divertente!

Gli studenti possono essere davvero coinvolti negli argomenti. Insegna agli studenti a valutare criticamente le informazioni.

Gli studenti preparano un'argomentazione utilizzando fatti e ricerche solide.

Gli studenti sviluppano preziose abilità comunicative, come tenere un discorso e difendere efficacemente i punti che espongono..

Il dibattito rafforza le buone capacità di ascolto!

Costruisce la fiducia dei singoli! Ci sono due squadre che rappresentano coloro che sono a favore della risoluzione

(Governo o Affermativo) e quelli contrari (Opposizione o Negativo).



ALLEGATO 2.14.

Dibattito passo a passo

Apprendimento basato su progetti

L'apprendimento basato su progetti si concentra sul processo di apprendimento piuttosto che sul raggiungimento di risultati e insegna durante tutto il progetto, piuttosto che utilizzare il progetto per riassumere, praticare o integrare il materiale precedentemente insegnato.

APPROFONDIMENTI

Spacing in Teaching Practice

<https://www.learningscientists.org/blog/2016/4/12-1>

Learning Design and Teaching Innovation

<https://www.newcastle.edu.au/current-staff/teaching-and-research/teaching-resources/ldti>

Focus on Inquiry. A Teacher's Guide to Implementing Inquiry-based Learning

<http://blogs.ubc.ca/stevemcg/files/2014/09/Focus-on-Inquiry-teacher-guide.pdf>

4 Foreign Language Project Ideas for Student-driven Success

<https://www.fluentu.com/blog/educator/foreign-language-project-ideas/>

How Can Teachers Implement Inquiry Based Learning in the Classroom?

<https://k12teacherstaffdevelopment.com/tlb/how-can-teachers-implement-inquiry-based-learning-in-the-classroom/>

Conclusioni

In questo capitolo abbiamo sottolineato l'importanza del clima per l'apprendimento e come questo possa essere influenzato dalle convinzioni e dalle prospettive degli insegnanti e degli altri studenti. I chiarimenti su termini come cultura e diversità giocano un ruolo importante. La prima sezione di questo modulo si rivolge agli insegnanti, a come riconoscere i loro sentimenti e la loro percezione della diversità. La seconda sezione del modulo è dedicata alle attività per gli studenti, in modo che gli educatori possano capire come gli studenti percepiscono gli altri.

Attraverso le attività gli studenti avranno l'opportunità di condividere informazioni personali e interessi, definire le regole che vorrebbero avere nella loro classe, chiarire cosa significa bullismo e come possono prevenirlo, nonché come possono creare tutti insieme una classe con intelligenza emotiva. Tutto ciò contribuirà a creare un clima positivo per l'apprendimento in classe.

Attraverso le attività, insegnanti e studenti possono capire cosa significa shock culturale e come questo influenzi il comportamento degli studenti e le loro relazioni interpersonali. Gli educatori comprendono quali sono i valori personali e il ruolo dell'identità personale e sociale. Attraverso attività specifiche e giochi di ruolo, gli studenti sviluppano il loro senso di appartenenza, necessario a tutte le persone per sentirsi sicure e comunicare con gli altri.

In questo modulo, gli educatori impareranno le differenze tra gli stili di apprendimento e, utilizzando diversi metodi, saranno in grado di identificare lo stile di apprendimento preferito da ogni studente, adattando la lezione di conseguenza e permettendo così agli studenti di imparare in modo più rapido ed efficace. In questo modulo, gli educatori impareranno l'importanza delle mappe mentali nel processo di apprendimento.

Gli studenti possono imparare tecniche da utilizzare non solo per l'apprendimento di una nuova lingua, ma in generale nella loro vita, come fissare obiettivi utilizzando l'analisi S.M.A.R.T, valutare se stessi e gli altri. Sono state introdotte anche diverse attività per migliorare l'autovalutazione, come l'attività dei sei cappelli pensanti, che può offrire diversi modi di pensare per risolvere qualsiasi problema. Inoltre, la valutazione tra pari sarà introdotta come una buona preparazione ad accettare l'opinione degli altri, così come attività come "3-2-1" e "leggere come un detective" che possono essere utilizzate per comprendere qualsiasi situazione che può accadere nella loro vita.

L'apprendimento distanziato è un metodo che aiuta gli studenti a ricordare ciò che hanno imparato. L'apprendimento basato sull'investigazione aiuta gli studenti a imparare attivamente. Attraverso il dibattito gli studenti imparano a esprimere opinioni, accordo e disaccordo sulla base di prove. L'apprendimento basato su progetti promuove il lavoro di gruppo, la cooperazione e la risoluzione dei conflitti tra gli studenti.

Tutti questi metodi e opportunità di apprendimento saranno utili agli studenti non solo per il processo di apprendimento, ma anche per la loro vita personale e professionale.

Allegato 2.1a. Attività sugli stereotipi



Questa è un'ottima attività per far capire agli studenti come la nostra visione degli altri possa essere basata su preconcetti.

Content

BUS 1:

Uno studente della tua classe dice che tutti gli insegnanti sono severi. Questo è uno stereotipo perché.....

BUS 2:

Apprezzare le differenze è importante perché...

BUS 3:

Un modo per evitare gli stereotipi è:

1. Essere amico di persone che sono molto simili a te
2. Evitare situazioni in cui potresti incontrare nuove persone
3. Conoscere le persone come individui





Questa attività incoraggia gli studenti a definire la propria identità sociale per capire come possono essere percepiti dagli altri.

Content

Stereotipi, pregiudizi e discriminazioni

Obiettivo	Identificare la tua identità sociale in base ai gruppi a cui appartieni
Numero di giocatori	Piccolo gruppo di quattro persone
Materiali	Esempio di caso
Durata	15 minuti

Tutti in un modo o in un altro abbiamo affrontato stereotipi, pregiudizi e discriminazioni nella nostra vita.

Stereotipi, pregiudizi e discriminazioni sono intesi come concetti correlati ma diversi.

Gli stereotipi sono considerati la componente più cognitiva e spesso si verificano senza consapevolezza cosciente, mentre il pregiudizio è la componente affettiva degli stereotipi e la discriminazione è una delle componenti comportamentali delle reazioni pregiudizievoli.

In questa visione tripartita degli atteggiamenti, gli stereotipi riflettono aspettative e credenze sulle caratteristiche dei membri dei gruppi percepiti come diversi dai propri, il pregiudizio rappresenta la risposta emotiva e la discriminazione si riferisce alle azioni.

Descrivi:

1. Un momento in cui hai affrontato uno stereotipo
2. Un momento in cui hai sperimentato pregiudizi o discriminazioni
3. Una volta che hai discriminato qualcun altro
4. Una volta in cui sei stato testimone di discriminazione e non hai fatto nulla al riguardo
5. Una volta in cui sei stato testimone di discriminazione e hai fatto qualcosa al riguardo



Allegato 2.1c. Lavoro sull'aspetto fisico



Questa attività spinge gli studenti a comprendere come l'aspetto fisico possa influenzare la loro visione e il loro approccio agli altri.

Content

FOGLIO DI LAVORO SULL'ASPETTO FISICO



Quali caratteristiche di ogni persona hai notato per prime?

Persona A _____

Persona B _____

Quale persona ha maggiori probabilità di essere una persona popolare a scuola? Persona A o Persona B?



Perchè?



Quali caratteristiche di ogni persona hai notato per prime?

Persona A _____

Persona B _____

Quale persona ha maggiori probabilità di essere una persona popolare a scuola? Persona A o Persona B?



Perchè?



Quali caratteristiche di ogni persona hai notato per prime?

Persona A _____



Persona B _____

Quale persona ha maggiori probabilità di essere assunta dopo un colloquio di lavoro? Persona A o Persona B?

Perchè?



Quali caratteristiche di ogni persona hai notato per prime?

Persona A _____

Persona B _____

Quale persona presenteresti più volentieri ai tuoi? Persona A o Persona B?

Perchè?





Questa attività porta gli studenti a capire che, sebbene possano essere diversi in alcuni punti, possono comunque individuare delle somiglianze tra loro.

Content

Simili e diversi

Obiettivo	Identificare le somiglianze
Numero di giocatori	Individuo
Materiali	Carte lette e nere
Durata	10 minuti

Siamo persone provenienti da paesi diversi, con culture, abitudini, ma anche caratteristiche diverse.

Siamo diversi o uguali?

Avrai bisogno di due carte: una nera e una rossa. Ogni volta che sei d'accordo con me sollevi e mantieni quello rosso se non sei d'accordo sollevi e mantieni il nero.

Sono mamma (chi altro è una mamma?)

Ho i capelli castani (chi ha i capelli castani?)

Adoro leggere libri (chi ama leggere libri?)

Mi piace il Natale (a chi piace il Natale?)

Mi piacciono i frutti di mare (a chi piacciono i frutti di mare?)

Sono ambizioso (chi altro è ambizioso?)

Amo il mio lavoro (chi ama il proprio lavoro?)

A volte mi sento triste. A volte mi sento stanco.

Infine, cosa pensi che siamo: diversi o simili?



Allegato 2.1e. La percezione del tempo



Questa attività aiuterà a capire come il tempo sia interpretato in modo diverso da una cultura all'altra.

Content

Percezione del tempo

Nello spazio vuoto sottolineato prima di ciascuno dei comportamenti o delle caratteristiche elencati di seguito, metti "M" se pensi che sia **più probabile** che si applichi a una cultura in cui il tempo è monocronico e "P" se è policronico.

- Il tempo è denaro
- Essere in ritardo è scortese
- Gli orari sono sacri
- L'attenzione si concentra sul compito, portare a termine il lavoro
- Essere costretti ad aspettare è normale
- Le interruzioni sono vita
- I piani sono fissi, una volta concordati
- Questo atteggiamento è coerente con un punto di vista individualista
- Il focus è sulla persona, stabilendo una relazione
- Questo atteggiamento è coerente con un punto di vista collettivista
- Le scadenze sono un'approssimazione
- Essere in ritardo è essere in ritardo
- Concentrati sull'orologio interno
- I piani cambiano continuamente
- Dover aspettare è un insulto



- Le persone non sono mai troppo occupate
- Le interruzioni sono cattive
- La gente sta in fila

Monocronico

Il tempo è dato e le persone sono la variabile. Le esigenze delle persone sono adattate alle esigenze di tempo - orari, scadenze, ecc. Il tempo è quantificabile e ne è disponibile una quantità limitata. Le persone fanno una cosa alla volta e la finiscono prima di iniziare qualcos'altro, indipendentemente dalle circostanze.

Policronico

Il tempo è servo e strumento delle persone. Il tempo è adattato alle esigenze delle persone. Più tempo è sempre disponibile e non si è mai troppo occupati. Le persone spesso devono fare diverse cose contemporaneamente, come richiesto dalle circostanze. Non è necessario finire una cosa prima di iniziarne un'altra, né finire la tua attività con una persona prima di iniziare con un'altra.



Allegato 2.2. Check List interculturale



Gli obiettivi principali di questo questionario sono l'identificazione di importanti informazioni culturali per la comunicazione verbale e non verbale.

Content

Lista di controllo interculturale

Obiettivo	Identificare importanti informazioni culturali
Numero di giocatori	Individuo
Materiali	questionario
Durata	15 minuti

Attività:

1. Pensa a un altro paese o cultura
2. Completa l'elenco di controllo rispondendo Sì, No o Non so a ogni domanda
3. Dove rispondi Non so, come scoprirai la risposta a questa domanda culturale?



	Si	No	Non lo so
Comunicazione non verbale			
Dovrei aspettarmi differenze in ciò che è considerato un appropriato "spazio personale"?			
Devo aspettarmi differenze nel modo in cui le mie controparti usano il contatto fisico?			
C'è qualcosa di particolare a cui devo stare attento nel dare o ricevere biglietti da visita?			
Devo evitare gesti particolari?			
Devo aspettarmi differenze nel livello di contatto visivo accettabile?			
So che il linguaggio del corpo è tabù?			
Comunicazione			
Dovrei aspettarmi atteggiamenti diversi sull'accettabilità di porre domande personali?			
Dovrei aspettarmi atteggiamenti diversi verso l'accettabilità dell'umorismo e delle emozioni?			
Devo prevedere atteggiamenti diversi nei confronti dell'accettabilità dell'interruzione?			
So quale tipo di argomento è probabilmente più persuasivo?			
Dovrei aspettarmi un atteggiamento diverso nell'affrontare direttamente questioni difficili?			
So quale stile di feedback è accettabile?			
Devo aspettarmi aspettative diverse sull'espressione delle critiche?			
Dovrei aspettarmi aspettative diverse sull'espressione della rabbia?			
Devo prevedere aspettative diverse sulla formalità del feedback?			
Conosco la gamma di modi in cui è probabile che venga espresso il disaccordo?			
Devo aspettarmi uno stile diverso di risoluzione dei conflitti?			
Devo anticipare aspettative diverse sull'uso del silenzio?			
Devo prevedere diversi stili di comunicazione in uso?			
So quando usare nomi e cognomi?			
So quali titoli professionali usare?			
Devo aspettarmi atteggiamenti diversi nei confronti delle chiacchiere?			

Fonte: Culturewise Ltd.



Allegato 2.3. Glossario



Concetti chiave essenziali, utili per insegnanti e volontari.

Content

Esempio di glossario:

Cultura: un insieme di atteggiamenti, comportamenti e simboli condivisi da un gruppo di persone e solitamente comunicati da una generazione all'altra.

Etnia: un patrimonio culturale condiviso da una categoria di persone che condividono anche un'origine ancestrale, una lingua e una religione comuni.

Nazione: un grande gruppo di persone che costituiscono uno stato legittimo e indipendente e condividono un'origine geografica, una storia e spesso una lingua comuni.

Stereotipi: è un insieme di generalizzazioni su un gruppo di persone o una categoria sociale.

Xenofobia: in realtà significa temere o non amare altre razze, culture, modi di vita e persone non simili ai propri. La xenofobia si traduce essenzialmente in "paura degli estranei".

Diversità culturale:

La diversità culturale è sinonimo di "multiculturalismo". Il multiculturalismo è definito come:

"... un sistema di credenze e comportamenti che riconosce e rispetta lo stile di vita di tutti i diversi gruppi in un'organizzazione o società, accetta e valorizza le loro differenze socio-culturali, incoraggia e consente il loro continuo contributo all'interno di un contesto culturale inclusivo che responsabilizza tutti all'interno dell'organizzazione o della società.

Spazio personale: *"è una distanza che scegliamo di mantenere dagli altri a seconda di come vediamo il nostro rapporto con loro. Pertanto, non possiamo fare a meno di sentirci a disagio quando veniamo toccati o spazzolati, o quando qualcuno parla così vicino al nostro viso o alle nostre orecchie o quando ci segue così da vicino".*



Allegato 2.4. Gioco degli M&M's



Il seguente gioco fa uso di questi noti dolci. In base al colore, l'insegnante può chiedere agli studenti di descrivere una situazione in cui si sentono felici, tristi, ecc.

Content

Gioco di emozioni

Obiettivo	Identificare e accettare la nostra emozione
Numero di giocatori	Indifferente
Materiali	M&M's
Durata	10 minuti

Hai davanti a te una piccola borsa con caramelle M&M.

Tutti insieme coesistenti in un unico pacchetto!

Il colore rosso non pensa di essere superiore all'altro.

Il colore marrone non pensa discrimini l'altro.

Tutti i colori hanno le stesse dimensioni, forma e peso.

Tutti i colori sembrano diversi all'esterno, ma hanno gli stessi ingredienti all'interno.

Tutti hanno lo stesso sapore e hanno tutti un buon sapore.

Anche se non ci piace il colore verde come colore, apprezziamo il loro gusto. Come nella M&M il gusto gioca il ruolo più importante, lo stesso vale per le persone. Ciò significa che non dovremmo discriminarli in base al colore della pelle.



Esercizio

- prendi un M&M's **ROSSO** e raccontaci di una situazione che ti rende felice a scuola.
- prendi un M&M's **MARRONE** e raccontaci di una situazione che ti rende triste a scuola.
- prendi un M&M's **VERDE** e raccontaci di una situazione che ti fa arrabbiare a scuola.
- prendi un M&M's **GIALLO** e raccontaci di una situazione che ti rende entusiasta a scuola.
- prendi un M&M's **BLU** e raccontaci di una situazione che ti senti impotente a scuola.
- prendi un M&M's **ARANCIONE** e raccontaci di una situazione di cui ti senti orgoglioso a scuola.



Allegato 2.5. Contratto di classe



Non tutti gli studenti hanno lo stesso concetto di comportamento corretto in classe e le stesse aspettative sulla lezione. Ad esempio, alcuni studenti migranti potrebbero non avere il tempo o l'interesse di studiare la grammatica e vogliono e si aspettano di imparare il vocabolario di tutti i giorni per sopravvivere nel Paese ospitante. Per questo motivo può essere utile la creazione di un "contratto di classe", in cui tutti i membri della classe possono concordare le regole di comportamento ed esprimere le proprie aspettative.

Content

Contratto d'aula

Per questa attività l'educatore ha bisogno di una lavagna a fogli mobili e di pennarelli.

Nella prima riga l'educatore scrive:

1. **Ci aiutiamo a vicenda**
2. **Ci ascoltiamo a vicenda**
3. **Comprendiamo che ognuno è unico**

L'educatore:

1. Chiede "Quale lingua parliamo in questa classe"?

La risposta sarà "Parliamo italiano"

2. Chiede agli studenti di esprimere la loro opinione su quali regole vogliono avere nella loro classe

Alcune risposte potrebbero essere: ascoltarsi, rispettarsi, partecipare attivamente alla lezione...

3. Siamo tutti uguali in questa classe
4. Siamo tutti insieme in questo viaggio di conoscenza



Allegato 2.6. Perché sono qui?



Questa attività serve a conoscere le aspettative degli studenti riguardo ai risultati del corso..

Content

Perché sono qui?

Obiettivo	Conoscere le aspettative dei tuoi studenti
Numero di giocatori	individuo
Materiali	Carta e penna
Durata	15 minuti

1. Chiedi ai tuoi studenti di disegnare un'immagine che rappresenti il motivo per cui frequentano il tuo corso.
2. Incoraggiali a pensare al di là della prima risposta che hanno dato.
3. Dopo cinque minuti, chiedi agli studenti di condividere la loro immagine con il gruppo più numeroso se si sentono a proprio agio: un modo divertente per aiutare gli studenti a sentirsi parte di una comunità interconnessa.

Fonte:

<https://tophat.com/blog/team-building-activities-for-students/>



Allegato 2.7. Cos'è il bullismo?



L'obiettivo è comprendere il significato del bullismo e come creare un luogo sicuro per tutti.

Content

Mostrate dei video per spiegare il significato di bullismo e coinvolgete gli studenti in giochi di ruolo:

<https://www.youtube.com/watch?v=J7BFZJVeBuc>

<https://www.youtube.com/watch?v=jD8tjhVO1Tc>

<https://www.education.vic.gov.au/about/programs/bullystoppers/Pages/ihaveyourback.aspx>

Fate un gioco di ruolo su alcuni possibili scenari:

1. Uno studente si prende gioco dell'aspetto di un altro studente. Un gruppo assiste a questa scena e alcuni si uniscono a lui.
2. Uno studente chiama qualcun altro con dei nomi in fondo alla classe durante l'ora di lezione a causa del suo aspetto.



Allegato 2.8a. Gioco delle emozioni



Questa è un'ottima attività per gli studenti per lavorare sull'identificazione dei sentimenti.

Content

Simili e diversi

Obiettivo	Riconoscere i sentimenti
Numero di giocatori	individuo
Materiali	Immagini
Durata	10 minuti

1. Procurati carte con facce di mostri che esprimono un'emozione in coppia (si può scaricare da internet, o si può disegnare) e chiedere ai vostri studenti di prenderne una senza mostrarla alle altre persone.
2. Gli studenti devono camminare per la classe facendo la faccia che hanno sulla loro carta e cercare di trovare la persona che sembra dimostrare lo stesso sentimento.
3. Una volta che tutti pensano di aver trovato il loro amico corrispondente, lascia che controllino le loro carte per vedere se hanno ragione.



Allegato 2.8b. Migliore capo vs. Peggior capo



Questa attività mira a comprendere come i sentimenti possano influenzare il comportamento e la produttività.

Content

MIGLIOR BOSS VS. PEGGIOR BOSS

Obiettivo	Capire come il comportamento influenza sentimenti, prestazioni e atteggiamenti
Numero di giocatori	individuo
Materiali	Lavagna a fogli mobili
Durata	10 minuti

Prendi due lavagne a fogli mobili, scrivi un titolo grande per ciascuna lavagna:.

- "Miglior boss"
- "Peggior boss".

Posiziona le due lavagne a fogli mobili una accanto all'altra e dividi ogni lavagna in 3 colonne con le seguenti intestazioni:

- Caratteristiche
- Sentimenti
- Azioni

Chiedi ai tuoi studenti di parlarti delle caratteristiche del miglior capo e scrivile. Fai lo stesso per il peggior capo.



MIGLIOR BOSS

CARATTERISTICHE	SENTIMENTI	AZIONI

PEGGIOR BOSS

CARATTERISTICHE	SENTIMENTI	AZIONI

Fonte:

<https://www.trainingcoursematerial.com/free-games-activities/leadership-and-management-activities/importance-of-emotional-intelligence>



Allegato 2.9. Chi sono io?



Questa attività è stata realizzata per aiutare gli studenti a definire la propria identità sociale e fornire loro un senso di appartenenza.

Content

Attività di identità sociale

Attività: CHI SONO?

Descrivi la tua identità sociale in base ai gruppi a cui appartieni. Per esempio:

- Gruppo etnico, razza, sesso, nazionalità
- Squadra sportiva, gruppo familiare, comunità professionale
- Social network, classe sociale, fascia d'età

Puoi usare la stella a 7 punte che vedi nell'immagine qui sotto

Guarda di nuovo le parole nella tua stella. Scrivi dopo ogni parola se ritieni che sia stato a. "dato" o "scelto" e b. se potrei cambiare nel tempo o meno.

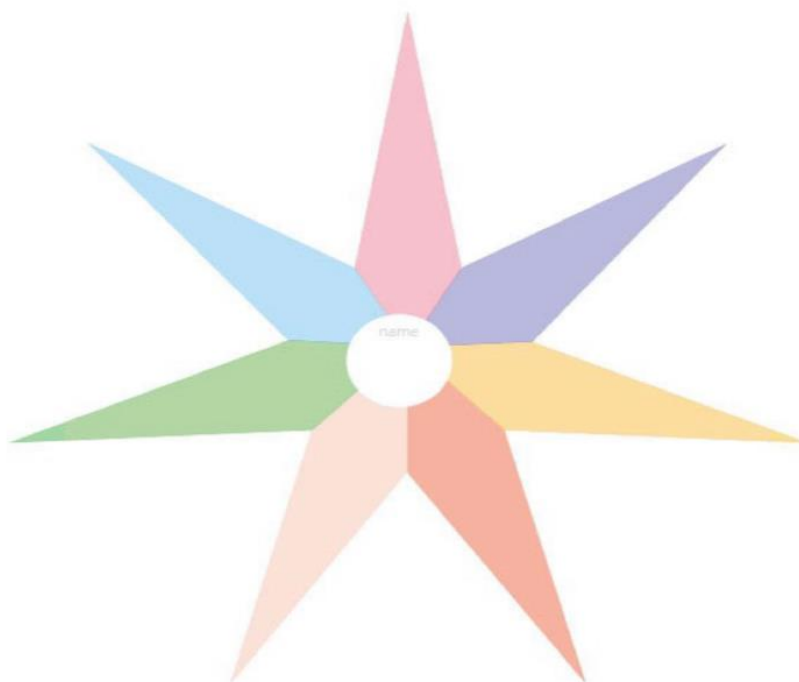
1. Dato/ Scelto:

- a. Quali aspetti della tua identità scegliamo noi stessi?
- b. Quali non possiamo scegliere perché sono "dati"?

2. Cambiare

- a. Quali aspetti della tua identità abbiamo per la vita?





Stories that Move
The best approach to education



Allegato 2.10. Gioco di ruolo: al party



Questa attività contribuirà a promuovere il senso di appartenenza alla classe.

Content

Gioco di ruolo: Alla festa

Obiettivo	Stimolare il senso di appartenenza
Numero di giocatori	individuo
Materiali	carte
Durata	20 minuti

Questa attività aiuta gli studenti a parlare tra loro e crea un senso di appartenenza a un gruppo mentre allo stesso tempo gli studenti si divertono,

1. Progetta le 18 carte ruolo. Ogni carta dà allo studente un ruolo liberamente basato su una celebrità.
2. Metti le carte a caso e lascia che gli studenti scelgano ad occhi chiusi (una carta per studente).
3. Dai un minuto a ogni studente per "imparare" chi è.
4. Di loro che si incontrano tutti a una festa. Devono parlare con almeno 3 persone e fare una conversazione (il tempo è dato a seconda del gruppo di studenti).
5. Unisciti e chiedi a tutti di presentarti i loro nuovi amici.



Sei Pharrell. Sei una cantante americana. Hai 41 anni e vivi in Virginia. Sei single. Ti piace la musica e la moda.	Sei Michelle. Sei è un avvocato americano. Hai 50 anni. Sei di Chicago ma ora vivi a Washington, D.C. Sei sposato e hai 2 figli. Ti piace cucinare.	Tu sei Miley. Sei un'attrice e cantante americana. Hai 21 anni e vieni da Nashville, Tennessee. Sei single. Ti piace fumare e fare festa.
Sei Jamie. Sei uno chef inglese. Hai 39 anni e vivi a Londra. Sei in una relazione. Ti piace cucinare e leggere.	Lei è Angela. Sei un politico tedesco. Hai 60 anni e vivi a Berlino. Sei sposata. Ti piace il cinema e il nuoto.	Sei Manuel. Sei francese e spagnola. Hai 52 anni e sei sposato. Lavori nella logistica e vivi a Parigi. Ami le auto e il calcio.
Tu sei Daniel. Sei un musicista australiano. Hai 35 anni e vivi a Canberra. Sei divorziato. Ami la musica e l'arte.	Sei Jean-Claude. Sei un attore e filosofo belga. Hai 54 anni e vivi in Canada. Sei divorziato e hai 3 figli. Ti piace lo sport e la lettura.	Tu sei Cristiano. Sei un calciatore portoghese. Hai 29 anni e una fidanzata. Ti piacciono il calcio e la moda.
Tu sei Dolores. Sei una cantante irlandese. Hai 42 anni e vivi a Dublino. Sei sposata e hai 3 figli. Ti piace cantare e fare politica.	Sei Wladimir. Sei un ingegnere russo. Hai 66 anni e vivi a Mosca. Sei single. Ti piace il teatro.	Sei Maggie. Sei un'attrice cinese. Hai 49 anni, sei di Hong Kong ma vivi in Francia. Sei divorziata. Ti piace viaggiare.
Sei Akira. Sei un artista giapponese. Hai 59 anni e vivi a Tokyo. Sei sposato. Ti piacciono i manga e il cinema.	Sei Jennifer. Sei una cantante americana. Sei sposata. Hai 44 anni e vivi a New York. Ti piace ballare.	Tu sei Tony. Sei un giocatore di basket francese. Sei divorziato. Hai 32 anni e vivi a San Antonio. Ti piacciono le auto veloci e gli hamburger.
You're Silvio. You're an Italian businessman. You're 78 and you live in Milan. You live in Milan. You're divorced. You like partying and women.	Sei Isabel. Sei una cantante e ballerina colombiana. Hai 37 anni e 1 figlio. Vivi a Los Angeles. Ti piace aiutare le persone.	Tu sei Derek. Sei un insegnante e scrittore di Saint-Lucian. Hai 84 anni e vivi in Inghilterra. Hai 2 figli e 5 nipoti. Ti piacciono la poesia e il teatro.





Questo questionario può essere utilizzato dagli insegnanti per avere un quadro chiaro dello stile di apprendimento dei loro studenti..

Content



Questionario VARK

Come apprendo meglio?

Scegli le risposte che meglio esemplificano le tue preferenze. Scegli più di una risposta se una sola risposta non ti soddisfa la tua percezione. Lascia in bianco le risposte non pertinenti.

1. Un gruppo di turisti vuole conoscere i parchi e le riserve naturali nella tua area. Cosa faresti:
 - a. li porti in un parco o riserva naturale e cammini con loro.
 - b. ne parli con loro, o organizzi per loro una presentazione inerente ai parchi ed alle riserve naturali
 - c. fai vedere loro dei disegni da Internet, fotografie e riviste illustrate.
 - d. dai loro un libro o degli opuscoli riguardanti i parchi e le riserve naturali
2. Devi scegliere una pietanza in un ristorante o un bar. Cosa faresti:
 - a. scegli qualcosa che hai già mangiato precedentemente.
 - b. guardi cosa mangiano gli altri o guardi le fotografie dei singoli piatti.
 - c. scegli dalle descrizioni del menu.
 - d. ascolti il cameriere o domandi agli amici di suggerire delle scelte.
3. Stai usando un libro, un CD o un Sito Web per apprendere a fare delle foto con la tua nuova macchina fotografica digitale. Ti piacerebbe avere:
 - a. delle chiare istruzioni scritte con sequenza puntualizzata su cosa fare.
 - b. dei diagrammi che ti mostrano la macchina e le funzioni delle singole parti.
 - c. molti esempi di fotografie buone e scadenti e di come migliorarle.
 - d. la possibilità di porre delle domande e discutere della macchina e delle sue caratteristiche.
4. Stai comprando una camera digitale o un telefonino. Oltre il costo, cosa influenzerà maggiormente la tua decisione ?
 - a. leggendo i dettagli delle funzioni.



- b. la/il venditore che mi spiega tutte le funzioni.
 - c. maneggiandolo e provandolo
 - d. e' un disegno all'avanguardia e si presenta bene.
5. Oltre al prezzo, cosa più influenza la tua decisione nell'acquisto di un nuovo libro che non sia un romanzo?:
- a. sfogliandolo e leggendo degli stralci.
 - b. contiene delle storie di vita reale, esperienze vissute ed esempi.
 - c. me ne ha parlato un amico e me lo ha raccomandato.
 - d. la copertina e' molto accattivante.
6. Devi fare un importante discorso ad una conferenza o ad un'occasione speciale. Cosa faresti:
- a. tracciare dei diagrammi o ottenere dei grafici per meglio spiegare le cose.
 - b. scrivi il tuo discorso e lo impari leggendolo piu' volte.
 - c. raccogli vari esempi ed aneddoti onde rendere il tuo discorso reale e pratico.
 - d. scrivere alcune parole chiave e praticare ripassando il tuo discorso piu' volte.
7. Hai appena finito una gara o un test e vorresti dei commenti in ritorno. Preferisci avere un ritorno:
- a. con l'uso di esempi da quello che hai fatto.
 - b. con l'uso di una descrizione scritta dei tuoi risultati.
 - c. con uso di grafici che mostrino il tuo risultato.
 - d. con qualcuno che discute il tuo risultato con te.
8. Stai organizzando una vacanza per un gruppo. Vuoi sapere loro cosa pensano del tuo programma. Cosa faresti:
- a. dai loro una copia cartacea dell'itinerario
 - b. descrivi loro i punti salienti del viaggio.
 - c. usi una mappa o un sito Web onde mostrare loro i posti.
 - d. telefoni, mandi un testo o invii una Email.
9. Preferisci un insegnante o un relatore che usa:
- a. domande e risposte, conferenze, discussioni di gruppo, o oratori ospiti.
 - b. dimostrazioni, modelli o sessioni pratiche.
 - c. cartelle informative, libri o documentazione.
 - d. dei diagrammi, tabelle o grafici.
10. Un sito web : è un video che mostra come fare un grafico speciale . C'è una persona che parla , alcune liste e parole che descrivono cosa fare e alcuni diagrammi . Si sarebbe molto da imparare :
- a. guardare l'azione .
 - b. ascolto
 - c. leggere le parole.
 - d. vedere diagrammi.
11. Stai aiutando qualcuno che vuole andare all'aeroporto., centro città o stazione ferroviaria. Cosa faresti:
- a. le disegni o le dai una mappa
 - b. le dai le indicazioni verbalmente
 - c. vai con lei



- d. gli scrivi le direzioni (senza una mappa)
12. Mi piacciono i Siti Web che hanno:
- a. delle cose su cui cliccare, spostare, provare.
 - b. dei canali audio dove posso ascoltare musica, programmi radiofonici o interviste.
 - c. dei immagini e delle caratteristiche visive interessanti.
 - d. delle interessanti descrizioni, liste e spiegazioni scritte.
13. Ricorda una volta che hai appreso come fare qualcosa di nuovo. Cerca di evitare un'abilità pratica, tipo andare in bicicletta. Tu hai appreso meglio attraverso
- a. diagrammi e grafici – indizi visivi.
 - b. assistendo ad una dimostrazione.
 - c. ascoltando qualcuno che spiega e facendo domande.
 - d. istruzioni scritte – per esempio un manuale o un libro di testo.
14. devi cucinare qualcosa di speciale per la tua famiglia. Cosa faresti:
- a. cucini qualcosa che tu sai, senza l'aiuto di istruzioni.
 - b. guardi nel libro delle ricette onde avere degli spunti dalle fotografie
 - c. utilizzi un libro di cucina dove sai che c'è una buona ricetta
 - d. chiedi suggerimenti agli amici.
15. Hai un problema con il tuo ginocchio. Cosa preferisci che il dottore faccia:
- a. ti descriva cos'è che non va.
 - b. ti mostrasse un diagramma di quello che va male.
 - c. usa un modello plastico del ginocchio per mostrarti che cosa non va'.
 - d. ti dia il nome di un sito web o qualcosa inerente da leggere.
16. Hai intenzione di imparare un nuovo programma, un' abilità o un gioco sul computer. Cosa faresti:
- a. seguire i diagrammi dall'opuscolo allegato.
 - b. usare il pannello di controllo o la tastiera del PC.
 - c. leggere le istruzioni scritte allegate al programma.
 - d. parlare con persone che conoscono il programma.

<https://vark-learn.com/questionario-vark/>





Questo questionario può essere utilizzato dagli insegnanti per avere un quadro chiaro dello stile di apprendimento dei loro studenti..

Content

ISTRUZIONI

Questo questionario ha lo scopo di definire il vostro metodo di apprendimento. Troverete qui di seguito nove gruppi di quattro parole ognuno. Ponete in graduatoria queste quattro parole dando un valore 4 alla parola che meglio caratterizza il vostro stile di apprendimento, 3 a quella immediatamente successiva fino a dare valore 1 alla parola che meno corrisponde al vostro modo di apprendere.

Assicuratevi di dare un valore numerico diverso ad ogni parola e non fate abbinamenti.

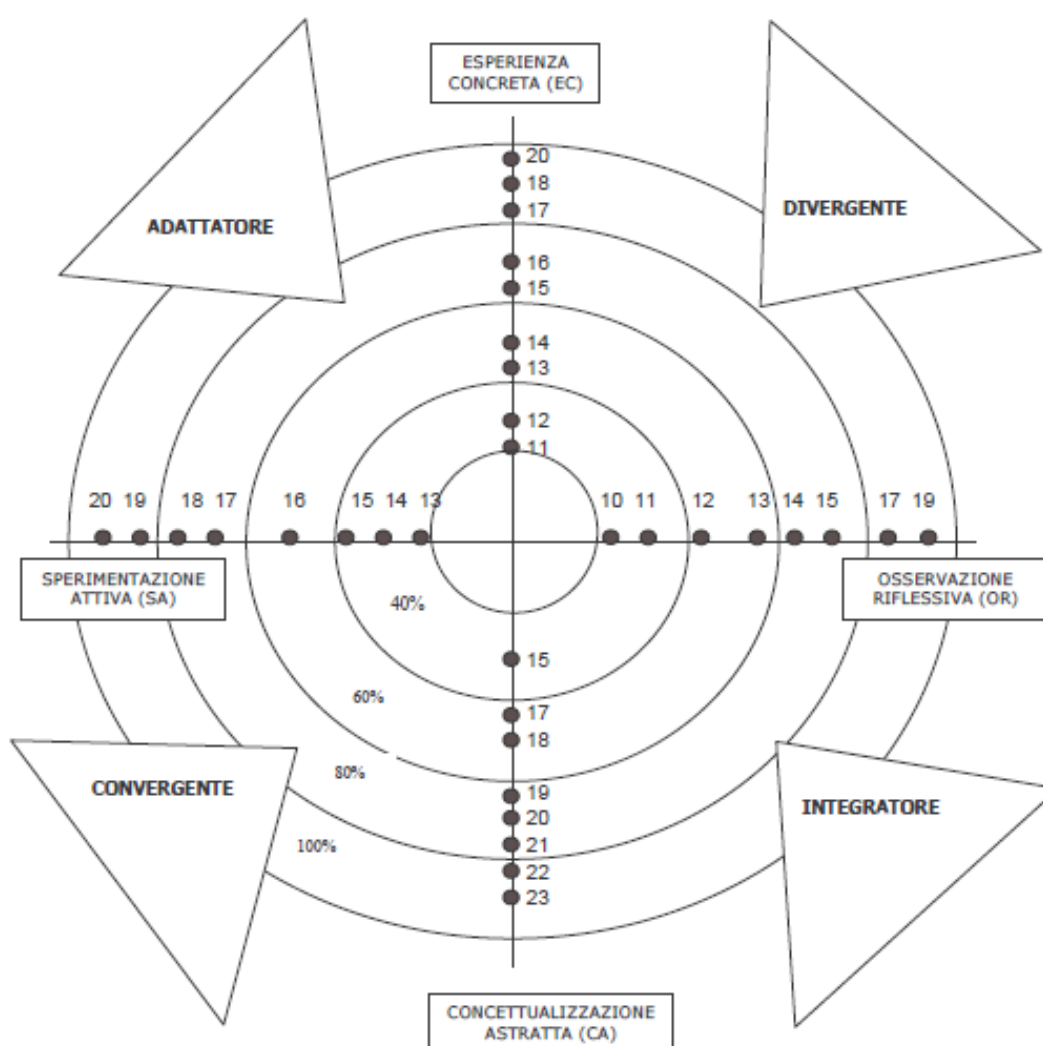
1. discriminante sperimentale coinvolto pratico
2. ricettivo rilevante analitico imparziale
3. con sentimento osservatore che pensa che fa
4. accettante che rischia valutativo consapevole
5. intuitivo produttivo logico problematico
6. astratto che guarda concreto attivo
7. orientato al presente che riflette orientato al futuro pragmatico
8. esperienza osservazione concettualizzazione sperimentazione
9. intenso riservato razionale responsabile
EC _____	OR _____	CA _____	SA _____
2-3-4-5-7-8	1-3-6-7-8-9	2-3-4-5-8-9	1-3-6-7-8-9



Per ottenere il vostro punteggio nelle quattro dimensioni misurate dal questionario, Esperienza Concreta (EC), Osservazione Riflessiva (OR), Concettualizzazione Astratta (CA) e Sperimentazione Attiva (SA), sommate in verticale i punteggi attribuiti a quelle parole il cui numero appare in fondo alla colonna.

Ad esempio, per il totale relativo a EC fate la somma di tutti i punteggi da voi attribuiti alle parole 2,3,4,5,7,8 nella prima colonna. Per OR sommate i valori relativi alle parole 1,3,6,7,8,9 nella seconda colonna e procedete analogamente per CA e SA. Ignorate le parole non previste ai fini del punteggio in ogni colonna.

Trasferite i quattro punteggi grezzi nel grafico apponendo un segno in corrispondenza del numero che avete totalizzato per ognuna delle quattro dimensioni ed unite questi quattro segni con delle linee rette. Otterrete una figura romboidale che descrive il vostro personale stile di apprendimento evidenziando quale caratteristica risulta essere più presente.



I cerchi concentrici rappresentano i punteggi in percentile basati sulle risposte combinate di 127 managers e 512 studenti di Harvard e M.I.T. diplomati in management (ad esempio un punteggio grezzo di 21 in concettualizzazione astratta significa che Lei ha riportato un punteggio in questa voce superiore all'80% dei managers e degli studenti sottoposti al test, un punteggio di 24 indicherebbe invece che Lei si colloca in una posizione superiore a qualsiasi altro nella popolazione in base alla quale sono state ricavate le presenti norme).



Allegato 2.12. Mappe mentali



Una mappa mentale è un modo molto efficace per far sì che il cervello rilasci o assorba le informazioni..

Content

Le mappe mentali hanno alcuni elementi in comune. Hanno una struttura organizzativa naturale che si irradia dal centro e utilizzano linee, simboli, parole, colori e immagini in base a concetti semplici e adatti al cervello. Una Mappa Mentale converte un lungo elenco di informazioni in una "immagine" colorata, memorabile e altamente organizzata, che riflette il modo naturale di agire del vostro cervello..

Le mappe mentali sono un modo creativo, visivamente accattivante e divertente per:

1. fare ricerca: suddividere e chiarire idee e argomenti complessi
2. ripassare: prendere appunti e studiare per gli esami
3. combattere il sovraccarico di informazioni
4. fare brainstorming: in gruppo o individualmente per prepararsi a dibattiti, lavori scritti ecc. e per acquisire una prospettiva più completa di un argomento
5. rinnovare: fare un passo indietro e ritrovare il senso del proprio scopo
6. definire: obiettivi personali e accademici
7. risolvere i problemi
8. pianificare: presentazioni e sessioni didattiche

7 passi per realizzare una mappa mentale

1. Iniziate dal CENTRO di una pagina bianca girata in orizzontale. Perché? Perché partendo dal centro il cervello ha la libertà di espandersi in tutte le direzioni e di esprimersi in modo più libero e naturale.
2. Utilizzate un'immagine o una foto per l'idea centrale. Perché? Perché un'immagine vale più di mille parole e aiuta a usare l'immaginazione. Un'immagine centrale è più interessante, mantiene l'attenzione, aiuta a concentrarsi e stimola il cervello!
3. Usate i COLORI in tutto il testo. Perché? Perché i colori sono eccitanti per il cervello quanto le immagini. I colori aggiungono vivacità e vita alla vostra Mappa Mentale, danno un'enorme energia al vostro Pensiero Creativo e sono divertenti!
4. Collegate i Rami principali all'immagine centrale e i Rami di secondo e terzo livello al primo e al secondo livello, ecc. Perché? Perché il cervello lavora per associazione. Gli



piace collegare due (o tre, o quattro) cose insieme. Se collegate i rami, capirete e ricorderete molto più facilmente.

5. Fate in modo che i rami siano CURVI piuttosto che dritti. Perché? Perché avere solo linee rette è noioso per il cervello.
6. Usate una parola chiave per ogni riga. Perché? Perché le singole parole chiave conferiscono alla Mappa Mentale maggiore potenza e flessibilità.
7. Utilizzate immagini in ogni riga. Perché? Perché ogni immagine, come l'immagine centrale, vale mille parole. Quindi, se avete solo 10 immagini nella vostra Mappa Mentale, è già l'equivalente di 10.000 parole di appunti!

Alcuni esempi che includono una mappa mentale

- a) Prendere un verbo e creare una mappa
- b) Spiegare la definizione, la derivazione, gli antonimi, i sinonimi, le frasi
- c) Creare una mappa mentale per insegnare la grammatica inglese
- d) Per i volontari che si esercitano, gli insegnanti possono creare una mappa mentale sulla loro vita, o sulla loro professione, o sulle loro aspettative



Allegato 2.13a. Comprensione della lettura: Posso leggere come un detective?



La comprensione della lettura è la capacità di leggere un testo, comprenderne il significato e collegarlo con le conoscenze pregresse..

Content

La ricerca sostiene che si può ottenere una migliore comprensione quando gli studenti sono coinvolti in attività che combinano le loro conoscenze precedenti con quelle nuove. Hanno scoperto che 5 elementi influenzano il processo di migliore comprensione della lettura:

1. Attivazione delle conoscenze pregresse.
2. Formulare domande.
3. Analisi della struttura del testo.
4. Immaginazione.
5. Riassumere

<https://k12teacherstaffdevelopment.com/tlb/what-is-the-high-5-reading-strategy>

Fate un'introduzione in classe con domande del tipo: "Sapete cosa fanno i detective?".

Poi spiegate che i detective cercano indizi e prove per risolvere un mistero o dimostrare i loro sospetti. Dopo questo tipo di discussione, potete chiedere agli studenti di leggere un testo e, in qualità di detective, di:

1. Cercare indizi: cosa mi sembra più importante?
2. Porre domande: Cosa penso che il testo stia cercando di dire?
3. Esprimere una tesi: Penso che l'idea principale sia... per questa e quella ragione.
4. Dimostrarlo: Quale sembra la cosa più importante? Quali dettagli trovate?



Allegato 2.13b. Sei cappelli pensanti



Questo metodo si concentra sulla capacità di pensiero parallelo e aiuta a migliorare il processo di pensiero.

Content

6 CAPPELLI PENSANTI

Obiettivo	APPRENDIMENTO ATTIVO
Numero di giocatori	Min 6/ nessun limite superiore
Materiali	6 cappelli colorati: bianco, rosso, blu, giallo, verde, nero o carta colorata
Durata	20 minuti

Descrizione: _____



La base di questo metodo è il modo di pensare del cervello umano. Il cervello umano pensa in diversi modi. De Bono li distingue in sei categorie principali. Crede che ogni categoria possa essere deliberatamente provocata. Ogni tipo di pensiero è solo una parte del pensiero complesso del cervello umano. Pertanto, ogni tipo di pensiero viene utilizzato per un breve periodo di tempo. L'idea è quella di provocare e rafforzare ogni parte specifica. In questo modo si possono trovare nuovi aspetti di un problema e nuove soluzioni.



I sei cappelli sono così suddivisi:

1. Informazione (**cappello bianco**) – è l'aspetto statistico del problema
2. Gestione (**cappello blu**) – è il cappello che presenta il problema agli altri, le ragioni della discussione e gli obiettivi
3. Emozione (**cappello rosso**) – è il punto di vista emotivo e istintivo
4. Alternative (**cappello verde**) – il suo scopo è quello di prendere decisioni in modo creativo, di cercare modi innovativi
5. Pro (**Cappello giallo**) – il suo obiettivo è quello di puntare le qualità positive delle soluzioni
6. Contro (**cappello nero**)– è quello che mostra le qualità negative delle soluzioni

Guida passo passo

1. Innanzitutto, inizia con il cappello blu, che spiega il problema e determina la distribuzione dei cappelli
2. Segue poi il cappello rosso, che offrirà emotivamente soluzioni. È importante che sia il secondo in modo che non possa analizzare ulteriormente le informazioni
3. Poi arriva il cappello giallo per indicare le qualità positive
4. Il cappello bianco fornisce quindi le informazioni disponibili
5. Il cappello nero dà la sua critica costruttiva
6. Il cappello verde genera una nuova idea
7. Il cappello blu riassume la soluzione

Referenze:

<https://www.youtube.com/watch?v=yUliluJrWKg>

Edward de Bono, Six Hats, Alkyon, 2006



Allegato 2.14. Dibattito passo a passo



Questa guida aiuterà gli insegnanti a organizzare i dibattiti all'interno della classe.

Content

COME ORGANIZZARE E GESTIRE UN DIBATTITO EFFICACE

L'uso dei dibattiti in un corso può aiutare gli studenti a familiarizzare con i concetti fondamentali e a migliorare le loro capacità di analisi critica e di comunicazione. I dibattiti migliorano anche il lavoro di gruppo, promuovono il pensiero di ordine superiore e sono particolarmente utili quando un argomento è controverso o complesso. Le abilità comunicative si sviluppano quando gli studenti si esprimono, in particolare quando espongono le loro idee in modo chiaro e ascoltano le opinioni degli altri. Gli studenti sono inoltre incoraggiati a sviluppare capacità di sintesi delle informazioni, preziose per i futuri compiti scritti.

Se ben fatti, i dibattiti contribuiscono allo sviluppo di: capacità di comunicazione, capacità di lavorare in gruppo e capacità di analisi. Se combinati con altri approcci, si possono sviluppare e migliorare anche le competenze informatiche e di problem solving.

PARTE A: IMPOSTAZIONE DEL DIBATTITO

1. Decidere lo scopo del dibattito

Iniziate con uno o più risultati di apprendimento chiaramente indicati che saranno raggiunti attraverso il dibattito. Assicuratevi che siano allineati con i risultati di apprendimento del corso e che tengano conto delle competenze generiche, dei risultati di apprendimento soglia e degli attributi dei laureati associati al corso.

- Considerate come incoraggerete il coinvolgimento degli studenti. Il dibattito fa parte della strategia di valutazione del corso? Sono previsti punteggi di partecipazione per i partecipanti? Se non è previsto alcun punteggio, dovrete spiegare in che modo il dibattito supporta i risultati di apprendimento del corso o prepara gli studenti al successo nelle valutazioni del corso.
- Scegliete una domanda generale appropriata attorno alla quale impostare il dibattito. Assicuratevi che il dibattito richieda risposte che sollecitino il pensiero critico e la sintesi dei concetti.
- Decidete se gli studenti potranno scegliere da che parte stare durante il dibattito o se saranno inseriti in una squadra da voi. Ogni variante presenta vantaggi e limiti:
 - Se gli studenti scelgono in anticipo quale parte sostenere, è più probabile che conducano una ricerca approfondita.



- Se gli studenti devono familiarizzare con entrambe le parti del dibattito, possono leggere di più.
- Un'altra opzione è quella di inserire deliberatamente gli studenti in un gruppo in cui dovranno discutere contro le loro preferenze, aiutandoli a sviluppare capacità di pensiero critico di alto livello. A seconda dei risultati di apprendimento che si vogliono raggiungere, una di queste opzioni sarà più adatta alla vostra classe.

2. Ricerca di informazioni di base

Sebbene lo scopo del dibattito sia quello di far acquisire agli studenti familiarità con l'argomento, dovrete comunque conoscere a fondo l'area:

- Quali sono i confini tra le informazioni rilevanti e quelle irrilevanti?
- Anticipate le aree di dibattito che potrebbero essere sollevate e sappiate che gli studenti potrebbero essere distratti da questioni irrilevanti.
- Pensate a come aiutare gli studenti a tornare al centro del dibattito senza denigrare i loro sforzi.

3. Aiutare i discenti a prepararsi al dibattito

I risultati di apprendimento previsti per la discussione devono essere spiegati chiaramente agli studenti, in modo che siano consapevoli del suo scopo. Sarà più probabile che si concentrino sulle competenze e conoscenze chiave e sulla loro applicazione.

Considerate l'apprendimento pregresso degli studenti e determinate ciò che devono sapere prima di partecipare. Più gli studenti conoscono l'argomento, più il dibattito sarà solido. Se gli studenti non conoscono abbastanza l'argomento, l'esercitazione può finire per diventare una disputa ad hominem.

- Fornite agli studenti informazioni generali di base prima del dibattito, compreso del materiale di stimolo (ad esempio, una rivista, un video o un articolo di giornale). Gli studenti possono avere con sé i loro appunti in modo da poterli consultare durante il dibattito, se necessario.
- Assicuratevi che gli studenti siano consapevoli del processo di scelta della propria "parte" prima del giorno del dibattito (vedi punto 1).
- Assicuratevi che gli studenti comprendano i tempi delle diverse parti del dibattito. Questo è particolarmente importante se il tempo a disposizione per l'attività è limitato (mezz'ora-un'ora). Se il tempo a disposizione è più lungo (due ore o online), il dibattito può essere esteso per consentire un maggior numero di interventi.
- Fornite agli studenti le dichiarazioni di ruolo che consentano loro di inquadrare efficacemente gli argomenti. Per gli studenti che faranno parte della magistratura, spiegate chiaramente che il loro ruolo è quello di valutare tutti i punti sollevati durante il dibattito e giungere a una conclusione chiara su quale parte abbia presentato l'argomentazione più efficace.

4. Preparare il piano di discussione

Il piano della lezione deve contenere



- Risultati dell'apprendimento
- Impostazione della scena
- Tempi del dibattito
- Chiusura del dibattito (sintesi)

Pianificate i modi per incoraggiare gli studenti a partecipare se sono riluttanti, e per contenere il dibattito se dovesse andare fuori strada.

Pensate al tempo necessario per svolgere il dibattito e indicate sul piano didattico il momento in cui gli oratori dovranno fermarsi.

5. Preparare l'ambiente

Assicuratevi che gli studenti siano preparati per il dibattito, non solo per quanto riguarda l'argomento a favore o contro cui si batteranno, ma anche per quanto riguarda le vostre aspettative sul loro coinvolgimento.

- Se si utilizza Collaborate o un'altra piattaforma tecnologica, gli studenti dovranno sapere come usarla. Considerate un breve dibattito "simulato" per appianare eventuali difficoltà e mettere gli studenti a proprio agio nell'uso della tecnologia.
- Se si tratta di un dibattito in classe, assicuratevi che la stanza sia disposta in modo che gli studenti possano vedersi e parlare tra loro. Potrebbe essere necessario riorganizzare i tavoli per adattarli al formato del dibattito. Un esempio di disposizione della sala è riportato nella Scheda risorse per discussioni e dibattiti.
- Per migliorare la qualità del dibattito, incoraggiate gli studenti a:
 - Articolare i loro punti in modo conciso
 - Ascoltare con attenzione
 - rimanere obiettivi (attaccare l'argomento, non la persona)
 - Assicurarsi che i loro contributi siano pertinenti
 - essere riflessivi e controllare costantemente i punti sollevati dalle parti opposte e da quelle che li sostengono.

PARTE B: GESTIONE DEL DIBATTITO

- Il diagramma sul foglio delle risorse mostra la procedura per un dibattito a quattro squadre. Questo formato di dibattito consente di coinvolgere un maggior numero di studenti rispetto al tradizionale dibattito a tre o quattro persone.
- Ogni squadra deve avere la stessa quantità di tempo per presentare le proprie argomentazioni e confutazioni.
- Il foglio delle risorse mostra una serie di strategie di temporizzazione per i dibattiti. Il dibattito di due ore consente tempi di preparazione e chiusura più lunghi e permette una maggiore interazione tra gli studenti durante il dibattito (ad esempio, la magistratura potrebbe "interrogare" le squadre affermative e negative prima di emettere il proprio giudizio).
- A seconda del formato, un dibattito online può essere svolto in tempo reale (utilizzando Collaborate) o in modo asincrono. I dibattiti asincroni, per definizione, non sono in tempo reale, ma possono offrire agli studenti l'opportunità di affinare la loro



comprensione dell'argomento per un periodo più lungo rispetto a quello di una lezione, e possono anche essere utilizzati come compito di valutazione formale.

1. Chiusura del dibattito

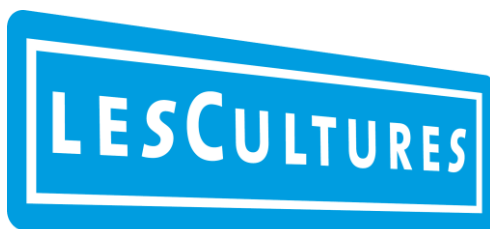
- - Per rendere il dibattito un'esperienza di valore per gli studenti, è essenziale dedicare un po' di tempo a fornire un feedback sulle questioni sollevate e sul modo in cui gli studenti hanno svolto il loro ruolo.
- - Questo feedback dovrebbe essere allineato a:
 - - Risultati del corso
 - - Competenze generiche
 - - Requisiti del compito (se appropriato)
- - Potreste voler sviluppare un foglio di feedback da completare insieme ai vostri studenti, includendo opportunità per gli studenti di riflettere sullo sviluppo delle loro capacità di comunicazione, analisi e lavoro di squadra come risultato del completamento dell'attività.



PARTNER



Associació Programes Educatius
OPEN EUROPE



Nessuno escluso.

