

IL QUADERNO DI LAVORO DI PSSMILE

PS.smile GUIDA ALLA Costruzione Delle Competenze Sociali-emotive Nella Scuola Primaria







IL QUADERNO DI LAVORO DI PSSMILE

PS.SMILE GUIDA ALLA COSTRUZIONE DELLE COMPETENZE SOCIALI-EMOTIVE NELLA SCUOLA PRIMARIA

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono solo le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

INFORMAZIONI SUL PROGETTOT

Erasmus+ KA2 Partenariato strategico per l'Educazione a Scuola costuire capacità socio-emotive nella scuola primaria education (Ps.smile)

2019-1-LT01-KA201-060710 2019/09/01 – 2022/08/31

pssmile.emundus.eu

(f) pssmilecommunity

PROJE ORTAKLARI

- 1. Všį "eMundus" (En., Public institution "eMundus"), Lithuania
- 2. Viešoji įstaiga Mano šeimos akademija (En., Public institution My Family Academy), Lithuania
- 3. Фондация за развитие на културния BPOCS (Фондация CUBU) (En., Foundation for development of the cultural BPOCS (CUBU Foundation)), Bulgaria
- 4. Università di Padova (En., University of Paduva), Italy
- 5. Associação para a recuperação de cidadãos inadaptados da Lousã (A.R.C.I.L) (En., Association for the Recovery of Unadapted Citizens of Lousã (A.R.C.I.L)), Portugal
- 6. Astiki mi Kerdoskopiki Etaireia FOUR ELEMENTS (En., Civil Non-Profit Company FOUR ELEMENTS), Greece

INFO DI CONTATTO DELL'ISTITUZIONE COORDINATRICE DEL PROGETTO

Všį "eMundus"

Kaunas, Lithuania

emundus.lt

AUTORI:

Margherita Bortoluzzi⁴,João Canossa Dias⁵,Vida Drąsutė¹,Lea Ferrari⁴,João Gonçalves⁵,Asta Jakonienė²,Ester Maria Kalogeroudi⁶,Marta Melo⁵,Vilma Milašiūnaitė²,Miglena Molhova³,Antonia Nikou⁶, Carla Sério⁵,Teresa Maria Sgaramella⁴,Sara Soares⁵,Eleni Tsaggadoura⁶,Ivana Tsvetkova³

COLLABORATORI

Stefano Corradi, Zita Norkūnienė, Vaiva Šarauskytė

RESPONSABILE DI PROGETTO

Vida Drąsutė

info@emundus.lt

DESIGNER

Jurgita Nidrytė



This license lets you (or other party) share this material non-commercially, as long as you credit the PSsmile project partners. https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

IL QUADERNO DI LAVORO E I MATERIALI

Dominio 1: Sorrido a me stesso e a me stessa	8
Dominio 2 Sorrido al mio presente e al mio futuro	62
Dominio 3 Sorrido alla società 4.0	123
Dominio 4 Sorrido agli altri	191

Elenco delle principali sigle

CASEL Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning

CULPEER Cultural peer-to-peer learning project

EAP_SEL European Assessment protocol for Children's SEL Skills

EBE-EUSMOSI Evidence-based education: European strategic model for school inclusion

EU European Union

GPS Global Positioning System

HOF How one Feel

ICTs Information and Communication Technologies

OECD Organization for Economic Co-operation and Development

PYD Positive Youth Development

RESCUR Resilience Curriculum Project

SECs Social and Emotional Competencies

SEL Social and emotional learning

UDL Universal Design for Learning

WEF World Economic Forum

WHO World Health Organization

WISE Web-based Inquiry Science Environment

INTRODUZIONE

La guida metodologica qui proposta è uno dei risultati del progetto Erasmus+ PSsmile.

Le fonti considerate e i driver alla base del suo sviluppo sono numerosi e di diversa origine. Uno dei riferimenti è il risultato delle analisi nazionali e transnazionali realizzate nelle prime fasi del progetto in cui l'analisi della situazione attuale nei paesi partner ha evidenziato l'esperienza, le esigenze e le sfide nei diversi paesi.

Si basa anche sui principali risultati dei recenti programmi sviluppati nei paesi europei sull'apprendimento sociale ed emotivo; sui recenti sviluppi teorici e le direzioni, sia negli studi di ricerca che nelle linee guida internazionali.

Il progetto mira quindi a sviluppare le conoscenze e la capacità degli insegnanti di implementare

l'educazione socio-emotiva nei loro programmi scolastici, al fine disviluppare le competenze dei bambini di cui hanno bisogno per integrarsi nella società e avere successo in qualsiasi area della loro vita futura. In questa guida metodologica i lettori troveranno tre parti principali.

La prima parte analizza i fondamenti teorici sia della psicologia positiva, dell'intelligenza socio-emotiva e dello sviluppo, sia dell'educazione inclusiva basata sulla comunità e nei recenti obiettivi proposti dall'Agenda 2030.

Nella seconda parte vengono illustrati i driver che guidano le azioni sia come standard e strategie a supporto dello sviluppo delle scelte di competenze sociali ed emotive, ma anche come strategie di insegnamento e apprendimento, con suggerimenti per una pratica efficace. Vengono inoltre forniti i driver che guidano l'innovazione e l'uso della tecnologia nel contesto educativo.

In tutti gli argomenti affrontati viene fatto un riferimento specifico a "Le nostre lenti" cioè al modo in cui abbiamo declinato i principi, le raccomandazioni e i suggerimenti provenienti da fonti preziose nel nostro progetto. E in questa azione, avevamo in mente gli utenti principali finali della nostra guida, cioè insegnanti ed educatori.

La terza parte della guida descrive come le conoscenze e i principi descritti nelle parti 1 e 2, informano lo sviluppo del quadro curricolare, gli obiettivi delle attività, gli strumenti sviluppati per supportare gli insegnanti e la valutazione dell'apprendimento. Per sostenere e incoraggiare gli insegnanti nel comprendere profondamente la proposta e nell'implementare il curriculum, vengono forniti esempi completi di attività per i quattro domini nel quadro proposto.

Infine, viene dato spazio ai suggerimenti derivanti dai progetti pilota implementati nei paesi partner.

SORRIDO A ME STESSO E A ME STESSA



Griglie per lo sviluppo delle attività e la verifica delle scelte di attività

Griglia 1A: il contenuto e lo sviluppo

Dominio: Sorrido a Me Stesso e a Me Stessa

Nome dell'attività A proposito dei sentimenti

Obiettivi

Conoscere ed esplorare la natura delle emozioni e dei sentimenti e come mi caratterizzano nelle situazioni della mia vita quotidiana:

- Etichettare correttamente le mie emozioni e riconoscere ciò che mi accade
- Esplorare le mie emozioni e sentimenti e come li esprimo
- Riconoscere che le emozioni sono temporanee e possono cambiare

Durata e Frequenza 10/15 min, ogni giorno per 1 settimana	I	Età 8-11 anni	**	Persone coinvolte Insegnanti Studenti	Contesti Classe
Struttura dell'attività 1. Introduzione 2. Compito scritto 3. Confronto di gruppo	1	Materiali utilizzati 1. Carta e penna 2. Lavagna		 Schede di lavoro Scheda con domande per la sc Scheda con domande riflessive per insegnante (SSE.1.2.f) per bambini (SSE.1.3.f) 	

Breve descrizione e istruzioni

- 1. Ogni giorno della settimana inizia con un momento in cui gli studenti e le studentesse sono invitati a rispondere ad alcune domande che incoraggiano l'autoriflessione. La scrittura riflessiva non solo aiuta gli studenti e le studentesse a sviluppare la consapevolezza di sé, ma anche la riflessione sull'empatia e la compassione.
 - L'insegnante inizia ogni giornata dando agli studenti e alle studentesse dai cinque ai dieci minuti per pensare ad un momento felice che hanno vissuto, guidando la riflessione attraverso alcune domande proposte. L'insegnante descrive ai bambini e alle bambine il compito di scrittura. Le domande proposte orientano gli studenti ad esprimere le emozioni attraverso caratteristiche verbali e non verbali; guidano i bambini e le bambine a pensare a quanto tempo è durato lo stato emotivo e a riflettere sulle possibili situazioni in cui sperimentare la stessa emozione nel loro futuro.
- 2. L'insegnante consegna la scheda ai bambini e alle bambine e chiede loro di completarla. Nella scheda vengono proposte le seguenti domande:
 - Quando è stato un momento recente di felicità? Perché eri così felice?
 - Che parole hai detto quando eri felice? Com'era la tua faccia quando eri felice? Dove hai sentito la felicità nel tuo corpo? Per quanto tempo sei stato felice? Prova a pensare a qualcosa che possa renderti felice nel futuro.
 - Possono essere utilizzate domande diverse o emozioni diverse per ogni giorno della settimana (es. sorpresa, divertimento, fiducia, ecc.) felice domani, la prossima estate...

(15 min)

3. OPZIONALE O DA SVOLGERE IN UN MOMENTO DIVERSO: L'insegnante può raccogliere i pensieri dei bambini e delle bambine alla lavagna raggruppando risposte simili.

Strumenti per l'attività:

- Scheda con domande guida per la scrittura riflessiva (SSE.1.1.f)
- Scheda con domande riflessive per l'insegnante (SSE.1.2.f)
- Scheda con domande riflessive per gli studenti (SSE.1.3.f)

Manipolazioni UDL: significati di rappresentazione, di espressione, ecc.

- Molteplici modi per rappresentare l'informazione: gli insegnanti potrebbero mostrare dei brevi video che descrivono eventi positivi da utilizzare come suggerimenti e/o modelli.
- Molteplici modi di azione e di espressione: invece di scrivere, gli studenti possono disegnare o rappresentare la storia, utilizzando gli stessi suggerimenti sia come ispirazione che come guida durante l'attività.
- Molteplici modi di coinvolgimento: possono essere scelte diverse emozioni e i bambini e le bambine possono essere coinvolti nella scelta.

Apprendimento strategie

- Rinforzo positivo: quando i bambini e le bambine rispondono a domande incentrate sull'espressione delle emozioni
- Ripetizione
- Ripetizione distanziata

Apprendimento_ descrittori di performance

- Nominare correttamente le emozioni in riferimento alle situazioni vissute
- Riconoscere i vari aspetti nell'espressione di emozioni e sentimenti

Valutazione dell'apprendimento_ domande riflessive

Insegnanti

- Ogni studente è in grado di identificare almeno 2 espressioni verbali o non verbali delle emozioni?
- Ogni studente è in grado di identificare almeno 1 cambiamento fisiologico nell'espressione delle emozioni?
- Ogni studente è in grado di identificare almeno 1 momento futuro in cui potrebbe ripresentarsi la stessa emozione?

Studenti e studentesse

Cos'hai imparato dall'attività di oggi?

Apprendimento_strumenti di valutazione

L'insegnante può usare le risposte alla scrittura riflessiva per:

- · Valutare la capacità degli studenti di nominare correttamente le emozioni e riconoscere la situazione
- Valutare la capacità degli studenti di identificare modi per esprimere emozioni e sentimenti

Attività legata alle discipline scolastiche

Questa attività può essere svolta nell'ora scolastica dedicata all'italiano, potrebbero utilizzare la lettura di alcune storie come esempio per incoraggiare le riflessioni o approfondire alcuni aspetti e manifestazioni delle emozioni. E' possibile anche affrontare lo stesso tema durante le ore di scienze parlando degli aspetti biologici delle emozioni e dei sentimenti e del modo in cui influiscono sul pensiero e sui comportamenti.

Attività da condividere con genitori o membri della famiglia

Si potrebbe chiedere agli studenti e alle studentesse di completare le domande proposte a casa costruendo per alcuni giorni un diario delle emozioni in cui sia bambini e bambine che genitori rispondono alle stesse domande.

Nome dell'attività Scrivi dei tuoi sentimenti

Obiettivi

Conoscere ed esplorare la natura delle emozioni e dei sentimenti e come mi caratterizzano nelle situazioni della mia vita quotidiana

quotidiana	
Mostra orientamento verso obiettivi futuri	È possibile aggiungere ulteriori domande che guidino la riflessione sul futuro: "Come mi sentirei se questo accadesse a me?" "Come posso condividere la mia felicità quando mi succede qualcosa di positivo?"
Presta attenzione alle diversità (culturali, vulnerabilità e difficoltà di apprendimento)	Ad ogni studente può essere chiesto di esprimere le proprie emozioni scegliendo il linguaggio da utilizzare ed il modo di esprimersi che preferisce.
Promuove i punti di forza e l'unicità	Le attività sono progettate in modo da lasciare ai bambini la libertà di descrivere esperienze ed emozioni attraverso le proprie unicità.
Si focalizza sul ruolo agentico (me, gli altri) piuttosto che sulle abilità.	L'attività richiede al bambini di descrivere esperienze personali.
Considera la diversità culturale nel codificare ed esprimere emozioni e comportamenti positivi	L'accento è posto su diversi modalità di descrivere le emozioni e gli aspetti ad esse associati.
Promuove una fase di 'decision- making'	Durante la scrittura e la discussione i bambini sono guidati a riflettere sull'espressione, la gestione delle emozioni e degli obiettivi futuri.
BInclude molteplici significati di coinvolgimento, di rappresentazione, di azione e di espressione (vedi l'uso di ICT)	 Molteplici modi per rappresentare l'informazione: attraverso brevi video che descrivono eventi positivi che possono utilizzare come suggerimenti e/o modelli. Molteplici modi di azione ed espressione: gli studenti possono disegnare o raccontare una storia. Molteplici modi di coinvolgimento: fornendo compiti e ruoli diversi.
Esistono collegamenti con altre attività e domini?	Connesso al dominio Sorrido agli altri.
Sono possibili manipolazioni dell'attività per spostarsi con la stessa attività in un altro dominio?	L'attività può essere adattata per concentrarsi su come sugli altri attraverso le storie di altri bambini.
Che tipo di manipolazioni possono essere introdotte per rendere l'attività adatta agli studenti più grandi?	I compiti possono essere resi più complessi dedicando più tempo all'attività e chiedendo agli studenti di scrivere storie più complesse. Un'altra opzione è quella di raggruppare gli studenti e chiedere loro di scrivere insieme.
Che tipo di manipolazioni è possibile introdurre per rendere l'attività adatta agli studenti più giovani?	L'attività può essere semplificata chiedendo ai bambini di disegnare e descrivere i loro disegni.

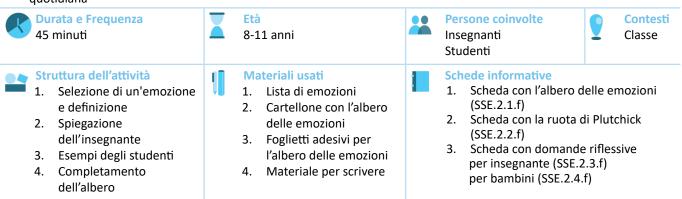
Dominio: Sorrido a Me Stesso e a Me Stessa

Nome dell'attività L'albero delle Emozioni

Obiettivi

Conoscere ed esplorare la natura delle emozioni e dei sentimenti e come mi caratterizzano nelle situazioni della mia vita quotidiana:

- Riconoscere che le emozioni hanno effetti fisici
- Etichettare e descrivere un insieme di emozioni in termini di cambiamenti fisici, sentimenti, pensieri, comportamenti
- Esplorare come i miei pensieri e i miei comportamenti influenzano le mie emozioni e sentimenti nella mia vita quotidiana



Breve descrizione e istruzioni

- 1. L'insegnante introduce il cartellone con l'albero delle emozioni e l'obiettivo dell'attività. In questo albero ci sono tante bacche ed ognuna di esse rappresenta un emozione che i bambini e le bambine scopriranno una alla volta. (5 min)
- 2. L'insegnante sceglie un emozione, la rappresenta attraverso una bacca colorata e la descrive ai bambini e alle bambine fornendo loro una definizione che descriva le caratteristiche biologiche, cognitive e fisiche.
 - Esempio: "la bacca arancione è la bacca della felicità. La felicità è quell'emozione che possiamo sentire quando un amico ci abbraccia, quando c'è il sole, quando sento caldo in tutto il corpo e ho voglia di saltellare, quando sorrido e la bocca va in su". Esempio: "la bacca viola è la bacca della tristezza. La tristezza è quell'emozione che possiamo sentire quando piove e non possiamo andare in bicicletta, quando pensiamo a quando ci siamo fatti tanto male, quando sentiamo freddo nelle gambe e ci scende qualche lacrima". (15 min)
- 3. L'insegnante presenta un'emozione alla volta e chiede ai bambini e alle bambine di continuare la descrizione delle emozioni focalizzandosi su cosa sentono nel corpo, sui pensieri e sulle cose che dicono quando provano quell'emozione.
 - Questa attività di promozione della conoscenza delle emozioni è utile per aiutare gli studenti a comprendere i segnali emotivi. L'insegnate può suggerire diverse parole per descrivere le diverse emozioni, ampliando i vocaboli dei bambini e delle bambine. Ogni volta che l'insegnante introduce una nuova parola del vocabolario emotivo si prenda del tempo per discutere cosa significa e come gli studenti e le studentesse possono riconoscere questa sensazione in se stessi e negli altri collegando ogni emozione ad un'esperienza quotidiana.
 - L'insegnante guida una discussione sull'emozione selezionata e le sue caratteristiche e invita gli studenti a pensare alle loro esperienze personali. Attraverso la discussione l'insegnante guida i bambini a passare dal comportamento al pensiero e all'emozione, attraverso il completamento di alcune frasi. (15 min)
- 4. Gli studenti sono invitati a completare il cartellone dell'albero delle emozioni con le immagini delle bacche e con tutti i vocaboli delle emozioni affrontate. (5 min) Studenti e le studentesse possono riconoscere questa sensazione in se stessi e negli altri collegando ogni emozione ad un'esperienza quotidiana.
 - L'insegnante guida una discussione sull'emozione selezionata e le sue caratteristiche e invita gli studenti a pensare alle loro esperienze personali. Attraverso la discussione l'insegnante guida i bambini a passare dal comportamento al pensiero e all'emozione, attraverso il completamento di alcune frasi. (15 min)
 - Gli studenti sono invitati a completare il cartellone dell'albero delle emozioni con le immagini delle bacche e con tutti i vocaboli delle emozioni affrontate. (10 min)

Strumenti per l'attività/descrizione degli esercizi:

- Scheda di lavoro per il cartellone con l'albero delle emozioni vuoto (SSE.2.1.f)
- Scheda di lavoro con la ruota delle emozioni di Plutchick (SSE.2.2.f)
- Scheda di lavoro con le domande riflessive dell'insegnante (SSE.2.3.f)
- Scheda di lavoro con le domande riflessive dei bambini (SSE.2.4.f)

Manipolazioni UDL: significati di rappresentazione, di espressione, ecc.

- Molteplici modi per rappresentare l'informazione: l'insegnante può usare le immagini per rappresentare le emozioni, alcuni video o libri illustrati.
 - Es. https://www.youtube.com/watch?v=XzwV553Oko4;
 - https://www.youtube.com/watch?v=yqFeYLZ8bbs
- Molteplici modi di azione e di espressione: agli studenti può essere chiesto di rappresentare le loro emozioni e sentimenti disegnando, scrivendo delle frasi o anche intervistandosi a vicenda
- Molteplici modi di coinvolgimento: la metafora dell'albero con le bacche può essere modificata presentandone una diversa che si avvicini agli interessi dei bambini e delle bambine.

Apprendimento_strategie

- Rinforzo positivo: quando i bambini descrivono le caratteristiche delle diverse emozioni
- Elaborazione
- Collegamenti

Apprendimento_ descrittori di performance

- Riconoscere gli effetti delle emozioni sul corpo
- Identificare come i miei pensieri e i miei comportamenti influiscono su emozioni e sentimenti

Valutazione dell'apprendimento_ domande riflessive

Insegnanti

 Ogni studente è in grado di definire almeno un di questi elementi: le emozioni in termini di cambiamenti fisici, sentimenti, pensieri, comportamenti?

Studenti

- Cos'hai imparato dall'attività di oggi?
- Scegli un'emozione e scrivila: cambiamenti fisici, pensieri, comportamento

Apprendimento_ strumenti di valutazione

L'insegnante può usare le risposte alle domande di riflessione per:

Valutare la capacità degli studenti di descrivono le caratteristiche delle diverse emozioni

Attività collegata alle discipline scolastiche

Questa attività potrebbe essere collegata alle scienze (es. spiegare aspetti fisiologici delle emozioni; mostrare diversi comportamenti degli animali legati ad aspetti emotivi). Potrebbe anche essere collegata all'arte e alla letteratura, mostrando dipinti e leggendo storie che descrivano le specifiche emozioni.

Attività da condividere con genitori o membri della famiglia

I bambini e le bambine possono condividere le parole nuove imparate e descrivere le emozioni ai loro famigliari anche attraverso indovinelli (es. "mi fa tremare le gambe, mi fa dire ahhhhhh e succede quando vedo qualcosa di brutto? Cosa sono?"

Nome dell'attività L'albero delle Emozioni

Obiettivi

Conoscere ed esplorare la natura delle emozioni e dei sentimenti e come mi caratterizzano nelle situazioni della mia vita quotidiana

quotidiana	
Mostra orientamento verso obiettivi futuri	Agli studenti può essere chiesto di identificare come si aspetterebbero di sentirsi in determinate situazioni.
Presta attenzione alle diversità (culturali, vulnerabilità e difficoltà di apprendimento)	È possibile ottenere una migliore comprensione delle emozione attraverso diversi termini utilizzati dai diversi studenti e diversi esempi di vita quotidiana.
Promuove i punti di forza e l'unicità	Gli studenti possono concentrarsi sulle emozioni positive e sentirsi sicuri nell'esprimersi.
Si focalizza sul ruolo agentico (me, gli altri) piuttosto che sulle abilità.	Gli studenti sono al centro dell'attenzione nella descrizione delle loro emozioni, di quello che sentono, dicono e come si comportano.
Considera la diversità culturale nel codificare ed esprimere emozioni e comportamenti positivi	L'accento è posto su diverse modalità di parlare e descrivere le emozioni e gli aspetti ad esse associati.
Promuove una fase di 'decision- making'	Ogni studente è incoraggiato a individuare le caratteristiche e le esperienze personali che meglio comunicano le proprie emozioni.
BInclude molteplici significati di coinvolgimento, di rappresentazione, di azione e di espressione (vedi l'uso di ICT)	 Molteplici modi di rappresentare l'informazione: tutti i materiali sono presentati con doppia codifica Molteplici modi di azione e di espressione: i bambini sono liberi di esprimersi in diversi modi Molteplici modi di coinvolgimento: fornire diversi compiti e ruoli.
Esistono collegamenti con altre attività e domini?	Connesso al dominio Sorrido agli altri.
Sono possibili manipolazioni dell'attività per spostarsi con la stessa attività in un altro dominio?	L'attività può essere adattata per concentrarsi su come gli altri descrivono le emozioni.
Che tipo di manipolazioni possono essere introdotte per rendere l'attività adatta agli studenti più grandi?	I compiti possono essere resi più complessi introducendo vocaboli emotivi complessi per ampliare la loro comprensione emotiva.
Che tipo di manipolazioni è possibile introdurre per rendere l'attività adatta agli studenti più giovani?	L'attività può essere adattata utilizzando un vocabolario semplice e chiedendo agli studenti di condividere il proprio vocabolario anche attraverso immagini o video.

Dominio: Sorrido a Me Stesso e a Me Stessa

Nome dell'attività Mi guardo allo specchio

Objettivi

Conoscere ed esplorare come le emozioni e i sentimenti mi caratterizzano e influenzano i pensieri e i comportamenti nelle situazioni della mia vita quotidiana:

- Promuovere la comprensione dei bambini e delle bambine di come le emozioni sorgano da situazioni contestuali
- Riconoscere che le persone mostrano la stessa emozione in modo diverso.

Durata e Frequenza 45 minuti	Età 8-11 anni	Persone coinvolte Insegnanti Studenti Contesti Classe o palestra
 Struttura dell'attività Introduzione e istruzioni Role play utilizzando carte situazionali Discussione di gruppo e riflessione 	Materiali usati 1. Specchio 2. Matite o penna	Schede di lavoro 1. Carte situazionali (SSE.3.1f) 2. Scheda di lavoro con domande riflessive per l'insegnante (SSE.3.2f) per i bambini (SSE.3.3f)

Кратко описание и инструкции

- 1. L'attività inizia con l'insegnante che spiega le "carte situazionali" e il loro utilizzo.
 - Le "carte situazionali" sono semplici foglietti che descrivono una situazione di vita quotidiana (es. mangiare un gelato, guardare un film, leggere un libro, conoscere nuove persone, ecc.).
 - L'insegnante può utilizzare le carte situazionali fornite o può creare con i bambini e le bambine carte differenti. Una volta create, tutte le carte vengono raccolte e mescolate. (5 min)
- 2. Viene scelto un volontario e gli viene chiesto di andare davanti ad uno specchio. Il volontario prende una carta e legge la situazione. Una volta che avrà letto e compreso la situazione, dovrà fare un'espressione davanti allo specchio che esprima l'emozione suscitata da guella situazione.
- 3. Poi lo studente o la studentessa descrive l'emozione mostrata e spiega perché ha scelto quell'espressione per esprimerla. L'insegnante avvia la riflessione facendo ai bambini e alle bambine le seguenti domande:
 - Quando alcuni bambini o bambine sono felici fanno ... (completa la frase con l'azione compiuta dal bambino davanti allo specchio, es: ... sorridono), quando tu sei felice cosa fai?
 - Prova a pensare a una situazione che ti rende felice

L'insegnante procede in questo ordine per tutte le carte situazionali proposte. (40 min, 4-5 situazioni)

Strumenti per l'attività/descrizione degli esercizi:

- Carte situazionali (SSE.3.1f)
- Scheda di lavoro con domande riflessive per l'insegnante (SSE.3.2f)
- Scheda di lavoro con domande riflessive per i bambini e le bambine(SSE.3.3f)

Manipolazioni UDL: significati di rappresentazione, di espressione, ecc.

- Molteplici modalità di rappresentare l'informazione: le carte situazionali possono essere presentate con doppia codifica (testo e immagini).
- Molteplici modalità di azione ed espressione: invece che le carte situazionali, i bambini e le bambine possono usare video brevi, fotografie o mimare una situazione.
- Molteplici modalità di coinvolgimento: fornire compiti e ruoli diversi.

Apprendimento_strategie

- Rinforzo positivo: quando i bambini e le bambine collegano le emozioni a una situazione specifica, quando i bambini e le bambine identificano un altro modo per esprimere la stessa emozione
- Esempi concreti
- Ripetizione

Apprendimento_ descrittori di performance

- Comprendere come nascono le emozioni da situazioni contestuali
- Riconoscere che le persone mostrano la stessa emozione in modo diverso

Valutazione dell'apprendimento_ domande riflessive

Insegnanti

- Ogni studente è in grado di collegare almeno 3 emozioni a situazioni contestuali?
- Ogni studente è in grado di identificare almeno 2 modi per esprimere le stesse emozioni?

Studenti

- Cos'hai imparato dall'attività di oggi?
- Completamento delle attività: collega emozioni e situazioni
- Completamento delle attività: modo per esprimere le emozioni

Apprendimento strumenti di valutazione

L'insegnante può usare le risposte alle domande riflessive per:

- Valutare la capacità degli studenti e delle studentesse di collegare le emozioni a situazioni contestuali;
- Valutare la capacità degli studenti e delle studentesse di identificare modi diversi per esprimere la stessa emozione.

Attività collegate a materia scolastica

L'attività può essere collegata a tutte le discipline, gli insegnanti possono descrivere i punti di forza e l'unicità di ogni personaggio introdotto (personaggio storico, artista, scienziato, ecc.).

Attività da condividere con genitori o membri della famiglia

I familiari e i bambini possono scegliere situazioni che vivono insieme o separatamente, mostrare le loro reazioni e discutere sulle differenze in tali reazioni.

giovani?

Nome dell'attività L'albero delle Emozioni Obiettivi Conoscere ed esplorare come le emozioni e i sentimenti mi caratterizzano e influenzano il ragionamento e i comportamenti nelle situazioni della mia vita quotidiana Ogni bambino e bambina dovrebbe essere incoraggiato a pensare e Mostra orientamento verso obiettivi futuri discutere con gli altri sulle situazioni che potrebbero verificarsi nel loro futuro. L'insegnante può includere alcune situazioni specifiche che coinvolgono Presta attenzione alle diversità (culturali, aspetti legati alla diversità (es. vedere un altro studente in difficoltà con vulnerabilità e difficoltà di apprendimento) i compiti, ecc.). I bambini dovrebbero essere rinforzati nell'esprimere le emozioni come Promuove i punti di forza e l'unicità sono abituati a fare, con la loro unicità e i loro punti di forza. Si focalizza sul ruolo agentico (me, gli altri) L'attività consente al bambino e alla bambina di pensare al legame tra piuttosto che sulle abilità. emozione e situazioni. Considera la diversità culturale nel codificare ed L'attività è progettata con l'obiettivo di identificare diversi modi di esprimere emozioni e comportamenti positivi mostrare le emozioni. Attraverso le situazioni selezionate, i bambini dovrebbero essere Promuove una fase di 'decision- making' incoraggiati a riflettere sul fatto che può scegliere in che modo esprimere l'emozione provata. Molteplici modi per rappresentare l'informazione: tutti i materiali BInclude molteplici significati di coinvolgimento, possono essere presentati con doppia codifica di rappresentazione, di azione e di espressione Molteplici modi di azione ed espressione: i bambini sono liberi di (vedi l'uso di ICT) esprimersi in molti modi Molteplici modi di coinvolgimento: fornire diversi compiti e ruoli. Esistono collegamenti con altre attività e Connesso al dominio Sorridi alla Società 4.0. domini? Sono possibili manipolazioni dell'attività per L'attività può essere adattata per concentrarsi sulla consapevolezza spostarsi con la stessa attività in un altro dell'altro focalizzando la riflessione su altri modi di esprimere emozioni dominio? e reazioni. Che tipo di manipolazioni possono essere I compiti possono essere resi più complessi aumentando la introdotte per rendere l'attività adatta agli complessità delle carte situazionali. studenti più grandi? Che tipo di manipolazioni è possibile introdurre L'attività può essere adattata semplificando le situazioni e modellando per rendere l'attività adatta agli studenti più

diversi esempi di espressione delle emozioni.

Dominio: Sorrido a Me Stesso e a Me Stessa

Nome dell'attività I miei punti di forza, la mia unicità

Obiettivi

Scoprire l'unicità nell'interpretare ed esprimere emozioni e sentimenti come componenti della mia mentalitàpositiva:

- Riconoscere i miei punti di forza personali positivi e la mia unicità
- Dare una definizione di unicità e punti di forza

6. Riflessione sul valore dell'eterogeneità7. Riflessione sull'unicità e sui punti di

Riconoscere il vantaggio dell'eterogeneità



Breve descrizione e istruzioni

forza per il futuro

- 1. L'insegnante spiega il concetto di unicità come insieme di caratteristiche generali dell'umanità che trovano in ogni persona una combinazione e un'espressione uniche. Alcune di queste unicità riguardano i nostri aspetti fisici (come capelli neri o biondi, occhi azzurri o castani, altezza, peso ecc.) altre riguardano i nostri interessi e preferenze (es. qualcuno ama la musica, qualcun altro il calcio; qualcuno suona la chitarra, qualcuno il pianoforte, eccetera.). L'insegnante sottolinea che questi rappresentano i nostri punti di forza. (5 min)
- 2. L'insegnante mostra un esempio del fiore delle unicità (5 min)
- 3. Chiede agli studenti e alle studentesse di costruire il proprio fiore (o un sole o una ruota) provvisto di 4/5 petali. Al centro è posto il nome dello studente, mentre ad ogni petalo corrisponde una domanda (Es. La mia caratteristica fisica? Il mio punto di forza? Il mio sport preferito? Il mio personaggio preferito dei cartoni? ecc.). I bambini e le bambine possono scegliere le domande che preferiscono. Una volta che hanno costruito i loro fiori, gli alunni scrivono le loro risposte sulla base delle categorie fornite. (20 min)
- 4. L'insegnante chiede agli studenti e alle studentesse di condividere il contenuto dei fiori con il gruppo scrivendo tutte le risposte, organizzate per categorie, sulla lavagna o su un foglio di carta spessa. (15 min)
- 5. Una volta terminata la condivisione, con l'aiuto degli alunni, l'insegnante può aprire una discussione sulla ricchezza dell'eterogeneità e sui suoi vantaggi. Gli insegnanti potrebbero fornire alcune definizioni, descrizioni ed esempi. (5 minuti) Esempi di domande potrebbero essere poste: Perché è importante che le persone abbiano un aspetto diverso? Pensino in maniera differente? Abbiano preferenze diverse? competenze diverse? Ecc.
- 6. L'insegnante chiede ad ogni studente di scrivere sotto il proprio fiore un pensiero sul vantaggio dell'eterogeneità (5 min)
- 7. L'insegnante chiede di scrivere individualmente sotto il loro fiore alcune caratteristiche o abilità che vorrebbero incrementare nel loro futuro (5 min)

Strumenti per l'attività/descrizione degli esercizi:

- Scheda di lavoro con il fiore (SSE.4.1f)
- Scheda di lavoro con le domande sul valore dell'eterogeneità e sulla forza e l'unicità da aumentare in futuro
- (SSE.4.2f)
- Scheda di lavoro con le domande riflessive per l'insegnante (SSE.4.3f)
- Scheda di lavoro con le domande riflessive per i bambini e le bambine (SSE.4.4f)

Manipolazioni UDL: significati di molteplici modi di rappresentazione, di espressione, ecc.

- Molteplici modi per rappresentare l'informazione: il materiale è fornito con doppia codifica Es. Il fiore può essere completato con disegni o immagini selezionate dai giornali.
- Molteplici modi di azione ed espressione: gli studenti e le studentesse possono utilizzare diversi modi per
- comunicare ed esprimere la loro forza ed unicità.
 - Es. Dopo aver chiesto agli studenti e alle studentesse, il confronto potrebbe essere fatto anche in piccoli gruppi
- Molteplici modi di coinvolgimento: fornire diversi compiti
 Es. L'attività può essere svolta chiedendo di risolvere compiti in cui tutti devono contribuire; oppure svolgendo un'attività in cui possano emergere le diverse preferenze come ad esempio l'immagine di una città dove tutti disegnano una casa.

Apprendimento

- Rinforzo positivo: quando i bambini e le bambine identificano punti di forza e unicità personali e quando forniscono esempi di vantaggio dell'eterogeneità
- Collegamenti
- Esempi concreti
- Ripetizione

Apprendimento descrittori di performance

- Spiegare il concetto di unicità
- Identificare gli aspetti di unicità
- Descrivere i vantaggi dell'eterogeneitàa

Valutazione dell'apprendimento_domande riflessive

Insegnanti

- Ogni studente è in grado di identificare almeno 4 aspetti della propria unicità?
- Ogni studente è in grado di descrivere almeno 1 vantaggio dell'eterogeneità?
- Ogni studente è in grado di descrivere almeno 1 vantaggio dell'eterogeneità?

Studenti

- Cos'hai imparato dall'attività di oggi?
- Prova a spiegare cos'è l'unicità per te
- Quante unicità hai scoperto su di te?
- Come può essere utile avere tanti punti di forza e unicità nel nostro gruppo?

Apprendimento_strumenti di valutazione_

L'insegnante può usare le risposte alle domande riflessive per:

- Valutare la capacità degli studenti e delle studentesse di trovare la propria forza e unicità
- Valutare la capacità degli studenti e delle studentesse di comprendere il valore dell'eterogeneità

Attività collegata a materia scolastica

L'attività può essere collegata a tutte le discipline, gli insegnanti possono descrivere i punti di forza e l'unicità di ogni personaggio introdotto (personaggio storico, artista, scienziato, ecc.).

Attività da condividere con genitori o membri della famiglia

I bambini e le bambine possono portare a casa il loro fiore e fare le stesse domande ad amici e parenti, confrontando le risposte e scoprendone le unicità.

Nome dell'attività L'albero delle Emozioni

Obiettivi

Scoprire che un atteggiamento positivo ha un ruolo nel mio prosperare

Mostra orientamento verso obiettivi futuri	Agli studenti e alle studentesse viene chiesto di immaginare come possono far sviluppare i loro punti di forza e aggiungerne altri.
Presta attenzione alle diversità (culturali, vulnerabilità e difficoltà di apprendimento)	I materiali per l'attività possono essere adattati a diversi studenti.
Promuove i punti di forza e l'unicità	Gli studenti sono incoraggiati a condividere preferenze diverse, abilità diverse, considerando i punti di forza e le unicità.
Si focalizza sul ruolo agentico (me, gli altri) piuttosto che sulle abilità.	Gli studenti sono incoraggiati a pensare al loro ruolo agentico nello sviluppo della loro unicità e dei loro punti di forza, pensando anche a come aumentarli in futuro.
Considera la diversità culturale nel codificare ed esprimere emozioni e comportamenti positivi	Attraverso il confronto gli studenti osservano le risposte e possono trovare somiglianze inaspettate ed essere in grado di costruire relazioni basate su queste.
Promuove una fase di 'decision- making'	L'attività consente di avere maggiore consapevolezza sulle proprie unicità e sul miglioramento di queste.
Binclude molteplici significati di coinvolgimento, di rappresentazione, di azione e di espressione (vedi l'uso di ICT)	 Molteplici modi per rappresentare le informazioni: il materiale può essere fornito con una doppia codifica Molteplici modi di azione ed espressione: gli studenti possono utilizzare diverse modi per comunicare ed esprimere la loro forza e unicità Molteplici modi di coinvolgimento: fornire diversi compiti
Esistono collegamenti con altre attività e domini?	Connesso al dominio Sorrido agli altri.
Sono possibili manipolazioni dell'attività per spostarsi con la stessa attività in un altro dominio?	L'attività può essere adattata esplorando le unicità degli altri come strategia per promuovere relazioni positive e comunità inclusive.
Che tipo di manipolazioni possono essere introdotte per rendere l'attività adatta agli studenti più grandi?	Gli insegnanti possono aggiungere più categorie o possono chiedere agli studenti e alle studentesse di fare un piano d'azione per aumentare l'unicità e i punti di forza.
Che tipo di manipolazioni è possibile introdurre per rendere l'attività adatta agli studenti più giovani?	Gli insegnanti possono utilizzare disegni, cartoni animati per creare il fiore delle unicità e/o possono rimuovere la riflessione scritta alla fine, preferendo una discussione orale.

Dominio: Sorrido a Me Stesso e a Me Stessa

Nome dell'attività Catena dei punti di forza

Obiettivi

Scoprire le proprie risorse personali positive e i propri punti di forza:

- Esplorare i miei punti di forza e le risorse su cui posso contare nelle situazioni della mia vita quotidiana
- Costruire un quadro dei miei punti di forza in diverse situazioni

Durata e Frequenza 60 min circa	Età 8-11 anni	Persone coinvolte Insegnanti Studenti Contesti Classe
Struttura dell'attività 1. Introduzione dei punti di forza e delle risorse 2. Lista dei punti di forza e delle risorse 3. Introduzione del gioco da tavolo 4. Attività di gioco 5. Costruzione della catena 6. Condivisione e riflessioni	Materiali usati 1. Schede di lavoro 2. Colla/schotch 3. Forbici	 Schede di lavoro Scheda con i punti di forza e le risorse (SSE.5.1.f) Scheda con il gioco da tavolo (SSE.5.2.f) Scheda con strisce da tagliare (SSE.5.3.f) Scheda con le domande riflessive Per l'insegnante (SSE.5.4.f) Per i bambini e per le bambine (SSE.5.5.f)

Breve descrizione e istruzioni

- 1. L'insegnante introduce l'attività dicendo ai bambini e alle bambine che l'obiettivo del gioco è la scoperta dei loro punti di forza e delle loro risorse su cui contare nelle situazioni di vita quotidiana. (5 min)
- 2. L'insegnante chiede ai bambini e alle bambine di scrivere una lista dei loro punti di forza e delle loro risorse. (10 min)
- 3. L'insegnante divide i bambini e le bambine in gruppi e presenta loro un gioco da tavolo. Il gioco da tavolo ha delle caselle con alcune domande (Es: *mi sento forte quando..., mi sono divertito quando..., sono orgoglioso di me stesso quando..., una buona abilità che sto sviluppando è...).* (5 min)
- 4. I bambini e le bambine giocano in gruppo a turno, lanciando i dadi e scrivendo su alcune strisce di carta, le risposte alle domande che incontrano. (20 min)
- 5. Terminato il gioco i bambini e le bambine possono unire le loro risposte e creare la propria "catena di punti di forza". (10 min)
- 6. L'insegnante chiede ai bambini e alle bambine di condividere con i compagni e le compagne la loro "catena dei punti di forza" e guida la riflessione su come le risposte date alle domande possano essere utili per esplorare i punti di forza e le risorse su cui possono contare. (10 min)

Strumenti per l'attività/descrizione degli esercizi:

- Scheda in cui i bambini e le bambine elencano i loro punti di forza e le risorse (SSE.5.1.f)
- Scheda con il gioco da tavolo (SSE.5.2.f)
- Scheda con le strisce da ritagliare (SSE.5.3.f)
- Scheda con le domande riflessive per l'insegnante (SSE.5.4.f)
- Scheda con le domande riflessive per i bambini e per le bambine (SSE.5.5.f)

Manipolazioni UDL: significati di rappresentazione, di espressione, ecc.

- Molteplici modi per rappresentare l'informazione: l'attività di gioco può essere modificata per costruire la catena presentandola in diverse modalità
 - Es. L'insegnante potrebbe decider di presentare un quiz invece che un gioco da tavolo
- Molteplici modi di azione ed espressione: gli studenti possono trovare informazioni in modi diversi Es. I bambini e le bambine possono chiedere aiuto o confrontare la loro risposta con i loro coetanei
- Molteplici modi di coinvolgimento: si possono presentare diversi modi per esplorare i punti di forza personali Es. Le domande nel gioco da tavolo possono essere adattate per esplorare diversi contesti.

Apprendimento strategie

- Rinforzo positivo: quando i bambini e le bambine esplorano e identificano le proprie risorse ed i propri di punti di forza
- Ripetizione
- Collegamenti

Apprendimento_descrittori di performance

- Esplorare punti di forza e risorse in diverse situazioni di vita quotidiana
- Costruire un quadro dei punti di forza personali

Valutazione dell'apprendimento_ domande riflessive Insegnanti

- Ogni studente è in grado di identificare almeno 2 punti di forza e risorse personali su cui può contare in diverse situazioni di vita quotidiana?
- Ogni studente è in grado di identificare almeno 1 nuovo punto di forza e risorsa dopo l'esplorazione?

Studenti

- Quali sono i tuoi punti di forza e le tue risorse su cui puoi contare nelle situazioni della tua vita quotidiana?
- Quali nuovi punti di forza e risorse hai scoperto dopo il gioco?
- Cos'hai imparato dall'attività di oggi?

Apprendimento_strumenti di valutazione

L'insegnante può usare le risposte alle domande riflessive per:

- Valutare la capacità degli studenti e le studentesse di identificare punti di forza e risorse su cui possono contare in diverse situazioni di vita quotidiana
- Valutare la capacità degli studenti e delle studentesse di costruire un quadro dei punti di forza personali

Attività collegata a materia scolastica

L'attività può essere collegata a tutte le discipline ogni volta che si introduce un argomento con aspetti collegati ai punti di forza e alle risorse. Ogni volta che i bambini iniziano o terminano una nuova attività l'insegnante può sottolineare come le competenze apprese sono risorse sulle quali i bambini e le bambine possono contare.

Attività da condividere con genitori o membri della famiglia

I bambini possono portare la loro catena a casa, chiedere ai loro familiari di aggiungere alcuni anelli riferiti a loro stessi o alla famiglia.

per rendere l'attività adatta agli studenti più

giovani?

Nome dell'attività L'albero delle Emozioni Obiettivi Scoprire le proprie risorse personali positive e i propri punti di forza L'attività di esplorazione guida i bambini a mettere in pratica strategie Mostra orientamento verso obiettivi futuri per esplorare i propri punti di forza e far fronte a possibili sfide future coltivandoli. Presta attenzione alle diversità (culturali, Le modalità di presentazione delle domande possono essere modificate adattandosi alle diverse situazioni. vulnerabilità e difficoltà di apprendimento) L'accento è posto sull'esplorazione dei punti di forza e delle risorse nelle Promuove i punti di forza e l'unicità situazioni della vita quotidiana. Si focalizza sul ruolo agentico (me, gli altri) L'attività mette il bambino al centro del processo di esplorazione. piuttosto che sulle abilità. Considera la diversità culturale nel codificare ed L'attività è progettata con l'obiettivo di focalizzarsi sulle situazioni di vita esprimere emozioni e comportamenti positivi quotidiana, considerando ogni contesto e cultura. I bambini sono liberi di decidere quali punti di forza e risorse esplorare e Promuove una fase di 'decision- making' mettere a fuoco. Molteplici modi per rappresentare l'informazione: tutti i materiali BInclude molteplici significati di coinvolgimento, possono essere presentati con doppia codifica di rappresentazione, di azione e di espressione Molteplici modi di azione ed espressione: gli studenti possono trovare informazioni in modi diversi (vedi l'uso di ICT) Molteplici modi di coinvolgimento: fornire diversi compiti e attività. Esistono collegamenti con altre attività e Connesso al dominio Sorrido al mio presente e al Mio Futuro. domini? Sono possibili manipolazioni dell'attività per L'attività può essere adattata per focalizzarsi sull'importanza di coltivare spostarsi con la stessa attività in un altro e mettere in pratica strategie per promuovere risorse positive. dominio? Che tipo di manipolazioni possono essere I compiti possono essere resi più complessi aumentando la complessità introdotte per rendere l'attività adatta agli delle domande o inserendo un'attività di confronto con coetanei o familiari. studenti più grandi? Che tipo di manipolazioni è possibile introdurre

esempi di risposte.

L'attività può essere adattata semplificando le domande o fornendo

Dominio: Sorrido a Me Stesso e a Me Stessa

Nome dell'attività Chi cerca trova

Obiettivi

Progredire nell'esplorazione dei miei possibili Sé futuri:

- Identificare le componenti di una mentalità positiva e come può svolgere un ruolo nella ricerca di nuove opportunità
- Esplorare i punti di forza che potrei coltivare per sviluppare me stesso in futuro

	Ourata e Frequenza 50 min	I	Età 8-11 anni	**	Persone coinvolte Insegnanti Studenti		Contesti Classe
Si 1. 2. 3. 4.	storie con l'esperienza		 Materiali usati Schede di lavoro Pennarelli (spessi); Cartellone, post- it 		 Schede di lavoro Scheda con la stor Scheda con le don Per l'insegnante (S Per i bambini (SSE 	nande ri SSE.6.2.f	flessive

Breve descrizione e istruzioni

- 1. L'insegnante legge la storia di Zelda ai bambini e alle bambine. (10 min)
- 2. L'insegnante può aiutare gli studenti e le studentesse a riflettere sulla storia con le seguenti domande:
 - Chi era triste in questa storia?
 - Chi ha avuto paura in questa storia?
 - Come si sono sentiti Zelda e Sherlock all'inizio della storia? Quali risorse ha mostrato Zelda? E Sherlock? Come si sentono dopo?
 - Cosa è successo a Zelda e Sherlock alla fine della storia? Cosa è cambiato? Come hanno cambiato il loro comportamento?
 - Cosa dovrebbero fare nel loro futuro?
 (20 min)
- 3. L'insegnante collega la storia alle esperienze degli studenti e delle studentesse chiedendo loro se hanno mai provato questi sentimenti. Utilizza come esempio le seguenti domande riflessive:
 - Cosa vi rende tristi, felici, impauriti e arrabbiati?
 - Cosa facciamo quando siamo tristi?
 - Cosa facciamo quando abbiamo paura?
 - Cosa accade quando esprimiamo i nostri sentimenti?
 (20 min)
- 4. OPZIONALE O DA PROPORRE IN UN MOMENTO DIVERSO: l'attività può essere approfondita invitando gli studenti e le studentesse a disegnare come si sentono ora ed attaccare i loro disegni dei sentimenti su un cartellone che può essere esposto in classe.

Strumenti per l'attività/descrizione degli esercizi:

- Scheda con la storia di Zelda (SSE.6.1.f)
- Scheda con le domande riflessive per l'insegnante (SSE.6.2f)
- Scheda con le domande riflessive per i bambini (SSE.6.3f)

Manipolazioni UDL: significati di rappresentazione, di espressione, ecc.

- Molteplici modi per rappresentare l'informazione: la storia può essere letta o illustrata con immagini
- Molteplici modi di azione ed espressione: in alternativa all'espressione orale delle proprie emozioni i bambini e le bambine possono rappresentare una situazione con disegni o usare delle fotografie.
- Molteplici modi di coinvolgimento: i bambini possono leggere la storia, rispondere alle domande e avere compiti e ruoli diversi

Apprendimento_strategie

- Rinforzo positivo: quando i bambini e le bambine identificano punti di forza e risorse da utilizzare per trovare nuove opportunità e riescono ad esprimere le relative emozioni e sentimenti
- Elaborazione
- Collegamenti

Apprendimento descrittori di performance

- Identificare le componenti di una mentalità positiva nella ricerca di nuove opportunità
- Riconoscere i punti di forza utili per sviluppare sé futuri

Valutazione dell'apprendimento_domande riflessive

Insegnanti

- Ogni studente è in grado di identificare almeno 2 punti di forza di Zelda e Sherlock?
- Ogni studente è in grado di riconoscere almeno 1 nuova opportunità nella storia?

Studenti

- Cos'hai imparato dall'attività di oggi?
- Scrivi qui i punti di forza e le risorse di Zelda e Sherlock
- Dai a Zelda e Sherlock alcuni consigli per il loro futuro

Apprendimento_ strumenti di valutazione

L'insegnante può usare le risposte alle domande riflessive per:

- Valutare la capacità degli studenti di identificare le componenti di una mentalità positiva nella ricerca di nuove opportunità
- Valutare la capacità degli studenti di riconoscere i punti di forza utili per sviluppare sé futuri

Attività collegata alle discipline scolastiche

Potrebbe essere collegato alle lezioni di italiano o di inglese (leggendo la storia tradotta), si può chiedere agli alunni di continuare la storia come esercizio di story telling.

Attività da condividere con genitori o membri della famiglia

I bambini e le bambine possono portare la storia a casa, leggerla con i genitori e raccontare le loro riflessioni. Seguendo l'esempio l'attività può essere riproposta con altre storie e video.

Nome dell'attività Chi cerca trova Obiettivi Progredire nell'esplorazione dei miei possibili Sé futuri L'attività può rivolgersi alle emozioni e agli eventi futuri dei personaggi: Mostra orientamento verso obiettivi futuri come gestiranno le loro emozioni in futuro, come saranno le loro giornate future, saranno diverse da prima e in che modo. Presta attenzione alle diversità (culturali, Può essere proposta una storia con altri personaggi che manifestano in vulnerabilità e difficoltà di apprendimento) altro modo una mentalità positiva e che fanno fronte a sfide diverse. Ogni studente è incoraggiato a riflettere, attraverso le domande Promuove i punti di forza e l'unicità riflessive, sul ruolo di una mentalità positiva e dei punti di forza nella ricerca delle nuove opportunità. Si focalizza sul ruolo agentico (me, gli altri) Ogni studente è incoraggiato a riflettere sul ruolo agentico nella ricerca piuttosto che sulle abilità. e nella gestione delle nuove opportunità. Considera la diversità culturale nel codificare ed Attraverso la storia, i personaggi sono un esempio di diversa espressione esprimere emozioni e comportamenti positivi delle emozioni. Attraverso le domande riflessive rivolte ad emozioni ed eventi futuri Promuove una fase di 'decision- making' dei personaggi ogni studente è incoraggiato ad individuare le decisioni future che i personaggi potranno prendere. Molteplici modi per rappresentare l'informazione: la storia può essere letta o illustrata con immagini Molteplici modi di azione ed espressione: i bambini e le bambine Binclude molteplici significati di coinvolgimento, di rappresentazione, di azione e di espressione possono rappresentare una situazione con disegni o usare delle (vedi l'uso di ICT) fotografie. Molteplici modi di coinvolgimento: i bambini possono leggere la storia, rispondere alle domande e avere compiti e ruoli diversi. Esistono collegamenti con altre attività e Connesso al dominio Sorrido agli Altri. domini? Sono possibili manipolazioni dell'attività per L'attività può essere adattata ponendo domande riflessive sulle emozioni spostarsi con la stessa attività in un altro e i sentimenti altrui. dominio? Che tipo di manipolazioni possono essere L'attività può essere adattata scegliendo una storia più complessa, con introdotte per rendere l'attività adatta agli più personaggi e ponendo domande più complesse per riflettere anche studenti più grandi? su altre emozioni. Che tipo di manipolazioni è possibile introdurre L'attività può essere adattata selezionando una storia più breve e per rendere l'attività adatta agli studenti più

semplificando le domande.

giovani?

Dominio: Sorrido a Me Stesso e a Me Stessa

Nome dell'attività Fotografo il mio ME futuro!

Obiettivi

Identificare le componenti di una mentalità positiva che caratterizzano il presente e il futuro:

- Identificare emozioni positive, sentimenti e risorse personali che caratterizzano il mio presente
- Esplorare i miei possibili sé futuri

Durata e Frequenza 60 min circa	Età 8-11 anni	Persone coinvolte Insegnanti Studenti Contesti Classe o cla di arte	asse
 Struttura dell'attività Disegnare se stessi in quel momento Disegnare se stessi in 2 momenti futuri Condivisione e riflessione 	Materiali usati 1. Materiali per disegnare	Schede informative 1. Modello con le domande riflessive Per l'insegnante (SSE.7.1f) Per bambini (SSE.7.2f)	

Breve descrizione e istruzioni

- 1. L'insegnante propone ai bambini e alle bambine di disegnare loro stessi. Il disegno dovrebbe concentrarsi su emozioni, sentimenti e risorse personali che caratterizzano il loro presente, una "fotografia" o uno "scatto" di se stessi in quel momento. (15 min)
- 2. Dopo la prima attività l'insegnante propone ai bambini e alle bambine di disegnarsi altre due volte, concentrandosi su emozioni, sentimenti e risorse personali che caratterizzano il loro futuro, una "fotografia" o uno "scatto" di possibili sé futuri. Il bambino può scegliere di concentrarsi su due momenti futuri (es: dopo un anno, la prossima estate e a 14 o 30 anni, ecc.). (30 min)
- 3. L'insegnante guida la riflessione fornendo un esempio di una scheda di riflessione compilato da unaltro ipotetico bambino o bambina (10 min). Lo scopo della scheda di riflessione è guidare i bambini e le bambine a riflettere sulla varietà di emozioni, sentimenti e risorse personali che caratterizzano il loro futuro.

Per esempio: "in futuro farò ma potrei anche fare"

"in futuro mi sentirò... ma potrei anche sentirmi...".

Strumenti per l'attività/descrizione dell'esercizio:

- Modello con le domande riflessive per l'insegnante (SSE.7.1f)
- Modello con le domande riflessive per i bambini (SSE.7.2f)

Manipolazioni UDL: significati di rappresentazione, di espressione, ecc.

- 1. Molteplici modi di rappresentare l'informazione: i bambini e le bambine possono disegnare con i materiali e gli strumenti che preferiscono (es. le matite, il computer, fare un collage, ecc.)
- 2. Molteplici modi di azione ed espressione: i bambini e le bambine possono esprimere i propri contenuti cambiando la modalità di rappresentazione di se stessi (es. scrivere, fotografarsi o realizzare un video per presentarsi)
- 3. Molteplici modi di coinvolgimento: i bambini e le bambine possono scegliere due o più momenti futuri su cui focalizzarsi

Apprendimento_strategie

- Rinforzo positivo: quando i bambini identificano emozioni, sentimenti e risorse personali che caratterizzano il loro presente e il loro futuro
- Ripetizionea

Apprendimento descrittori di performance

- Identificare emozioni positive, sentimenti e risorse personali che caratterizzano il loro presente
- Esplorare emozioni, sentimenti e risorse personali che caratterizzano i loro possibili sé futuri

Valutazione dell'apprendimento_ domande riflessive Insegnanti

- Ogni studente è in grado di identificare almeno 2 emozioni, sentimenti e risorse personali positive che caratterizzano il proprio presente?
- Ogni studente è in grado di identificare almeno 4 emozioni, sentimenti e risorse personali positive che caratterizzano il loro futuro?

Studenti

- Cos'hai imparato dall'attività di oggi?
- Scrivi qui emozioni positive, sentimenti e risorse personali mostrate nel tuo "scatto del momento"
- Scrivi qui emozioni positive, sentimenti e risorse personali mostrate nel tuo "scatto del futuro me"

Apprendimento_ strumenti di valutazione

L'insegnante può usare le risposte alle domande riflessive per:

- Valutare la capacità degli studenti di identificare emozioni, sentimenti e risorse personali positive che caratterizzano il loro presente
- Valutare la capacità degli studenti di esplorare emozioni, sentimenti e risorse personali che caratterizzano i loro possibili sé futuri

Attività collegate alle materia scolastica

L'attività può essere collegata all'educazione all'arte parlando dei ritratti degli artisti.

Attività da condividere con i genitori o i membri della famiglia

I bambini possono condividere i loro disegni con i membri della famiglia e chiedere loro di mostrare una foto di quando erano piccoli e di raccontare come erano, come sono e come si vedono in futuro.

per rendere l'attività adatta agli studenti più

giovani?

Nome dell'attività Fotografo il mio ME futuro! Obiettivi Identificare le componenti di una mentalità positiva che caratterizzano il presente e il futuro L'attività riguarda l'esplorazione e l'identificazione di componenti di Mostra orientamento verso obiettivi futuri possibili sé futuri. Presta attenzione alle diversità (culturali, I bambini e le bambine possono descriversi e rappresentarsi attraverso vulnerabilità e difficoltà di apprendimento) qualsiasi materiale, strumento e modalità. L'accento è posto sulle emozioni, i sentimenti e le risorse positive dei Promuove i punti di forza e l'unicità bambini. Si focalizza sul ruolo agentico (me, gli altri) L'attività consente ai bambini di esprimersi e di decidere cosa includere piuttosto che sulle abilità. nei loro disegni. Considera la diversità culturale nel codificare ed I bambini sono liberi di esprimere le proprie emozioni positive, esprimere emozioni e comportamenti positivi sentimenti e risorse personali. L'attività è progettata per lasciare liberi i bambini di decidere le Promuove una fase di 'decision- making' componenti che caratterizzano la rappresentazione di loro stessi nel presente e nel futuro. Molteplici modalità di rappresentare l'informazione: possibilità di BInclude molteplici significati di coinvolgimento, utilizzare diversi materiali e gli strumenti di rappresentazione, di azione e di espressione Molteplici modalità di azione ed espressione: i bambini sono liberi (vedi l'uso di ICT) di esprimersi in molti modi Molteplici modi di coinvolgimento: fornire diversi compiti Esistono collegamenti con altre attività e Connesso al dominio Sorrido al mio presente e al mio futuro. domini? Sono possibili manipolazioni dell'attività per L'attività può essere adattata per concentrarsi sui sé futuri, identificando spostarsi con la stessa attività in un altro le componenti che possono svolgere un ruolo nella ricerca di nuove dominio? opportunità. I compiti possono essere resi più complessi concentrandosi su una Che tipo di manipolazioni possono essere specifica situazione futura sfidante o aggiungendo una riflessione su introdotte per rendere l'attività adatta agli come i bambini e le bambine possono prendersi cura dei propri punti di studenti più grandi? forza. Che tipo di manipolazioni è possibile introdurre

L'attività può essere adattata chiedendo un solo disegno per il futuro e

mostrando un esempio che possa guidare i loro disegni.

Dominio: Sorrido a Me Stesso e Me Stessa

Nome dell'attività Sentirsi orgogliosi

Obiettivi

Scoprire che la mentalità positiva gioca un ruolo nel mio prosperare:

- Comprendere l'emozione di sentirsi orgogliosi, essere ottimisti, avere speranza, resilienza, riguardo alle proprie realizzazioni
- Riflettere su come le esperienze degli altri possono guidarmi ad esplorare nuovi aspetti o modi

Durata e Frequenza 30 min-1 h	Età 8-11 anni	Persone coinvolte Insegnanti Studenti Contesti Classe
Struttura dell'attività 1. Introduzione 2. Esempi 3. Intervista 4. Condivisione e riflessione	Materiali usati 1. Schede di lavoro 2. Carta 3. Materiali di cancelleria 4. Fotocamera/telefono per fare l'intervista e registrarla	 Schede di lavoro Scheda con le domande per l'intervista (SSE.8.1.f) Scheda con le domande riflessive Per l'insegnante (SSE.8.2.f) Per i bambini (SSE.8.3.f)

Breve descrizione e istruzioni

- 1. I bambini e le bambine possono essere "piccoli giornalisti" e intervistarsi, guidati da domande specifiche, su esperienze di orgoglio, ottimismo, speranza, resilienza, coraggio, ecc.
- 2. L'insegnante mostra un esempio in classe: racconta agli studenti ed alle studentesse come altri 2 bambini hanno esplorato nuove opportunità attraverso i racconti di esperienze altrui. (10 min)
- 3. L'insegnante chiede di fare un'intervista in classe con domande specifiche su un'esperienza di orgoglio, ottimismo, speranza, coraggio, con focus su due o più risorse. I bambini e le bambine scelgono un loro compagno o compagna da intervistare in classe, successivamente i bambini e le bambine si scambiano i ruoli. Le interviste possono essere registrate con una videocamera.
- 4. OPZIONALE O DA SVOLGERE IN UN MOMENTO DISTINTO: Dopo che i bambini e le bambine hanno condiviso le loro storie, gli studenti e le studentesse possono fare un disegno in cui è rappresentata la motivazione che ha spinto il loro coetaneo o coetanea a provare quella sensazione.

Strumenti per l'attività/descrizione dell'esercizio:

- Scheda con elenco di domande suggerite da utilizzare nell'intervista (SSE.8.1.f)
- Scheda con le domande riflessive per l'insegnante (SSE.8.2.f)
- Scheda con le domande riflessive per i bambini (SSE.8.3.f)

Manipolazioni UDL: significati di rappresentazione, di espressione, ecc.

- Molteplici modi di rappresentare l'informazione: si può chiedere agli studenti e alle studentesse di trascrivere le risposte dell'intervista o rappresentarle con un'altra forma a loro scelta.
- Molteplici modi di azione ed espressione: gli studenti possono anche utilizzare lo Storytelling o la rappresentazione teatrale.
- Molteplici modi di coinvolgimento: fornire diversi argomenti e storie.

Apprendimento_strategie

- Rinforzo positivo: quando i bambini esplorano l'aspetto dell'emozione di sentirsi orgogliosi, ottimisti, speranzosi, resilienti
- Ripetizione
- Esempi concreti

Apprendimento_ descrittori di performance

- Esplorare l'emozione di sentirsi orgogliosi, ottimisti, speranzosi, resilienti
- Riflettere su come le esperienze degli altri possono guidare ad esplorare nuove opportunità e nuovi aspetti.

Valutazione dell'apprendimento_domande riflessive

Insegnanti

- Ogni studente è in grado di identificare almeno 2 emozioni (orgoglio, ottimismo, speranza, resilienza) attraverso il racconto?
- Ogni studente è in grado di identificare, almeno 1, nuova opportunità da esplorare?

Studenti

- Cos'hai imparato dall'attività di oggi?
- Ascoltando le storie hai trovato nuove opportunità che vorresti esplorare?

Apprendimento_ strumenti di valutazione

L'insegnante può usare le risposte all'intervista e alle domande riflessive per:

- Valutare la capacità degli studenti di esplorare l'emozione di sentirsi orgogliosi, ottimisti, speranzosi, resilienti
- Valutare la capacità degli studenti di riflettere su come le esperienze degli altri possono guidare ad esplorare nuove opportunità.

Attività collegata alle discipline scolastiche

Può essere collegato sia alla letteratura (narrazione) che ai corsi d'arte. Può essere svolto in classe come esercizio dopo aver letto una storia, ad esempio.

Attività da condividere con genitori o membri della famiglia

Il bambino o la bambina può intervistare un familiare chiedendo loro di raccontare un'esperienza di coraggio, orgoglio, ottimismo, speranza e resilienza.

Nome dell'attività Sentirsi orgogliosi Obiettivi Scoprire che la mentalità positiva gioca un ruolo nel mio prosperare Agli studenti e alle studentesse può essere chiesto di immaginare per Mostra orientamento verso obiettivi futuri cosa vorrebbe sentirsi orgoglioso in futuro. L'accento è posto sulle diverse esperienze che possono rendere Presta attenzione alle diversità (culturali, orgogliosi: a volte quello che per qualcuno è un piccolo traguardo, può vulnerabilità e difficoltà di apprendimento) essere importante per qualcun altro. Il focus è posto sui punti di forza che emergono dalle risposte Promuove i punti di forza e l'unicità all'intervista dei bambini e delle bambine. Si focalizza sul ruolo agentico (me, gli altri) Gli studenti e le studentesse sono incoraggiati a riflettere sul ruolo piuttosto che sulle abilità. agentico nella ricerca di nuove opportunità. L'attività è progettata con l'obiettivo di identificare diversi aspetti e modi Considera la diversità culturale nel codificare ed esprimere emozioni e comportamenti positivi che permettono di provare emozioni positive. Ogni studente è incoraggiato ad individuare opportunità ed aspetti Promuove una fase di 'decision- making' nuovi che lo rendono orgoglioso in futuro. Molteplici modi di rappresentare l'informazione: tutti i materiali

di rappresentazione, di azione e di espressione (vedi l'uso di ICT)

BInclude molteplici significati di coinvolgimento,

 Molteplici modi di rappresentare l'informazione: tutti i material possono essere presentati con diverse modalità

 Molteplici modalità di azione ed espressione: i bambini sono liberi di esprimersi in diversi modi

Molteplici modi di coinvolgimento: fornire diversi compiti e ruoli

Esistono collegamenti con altre attività e domini?

Sono possibili manipolazioni dell'attività per spostarsi con la stessa attività in un altro dominio?

Che tipo di manipolazioni possono essere introdotte per rendere l'attività adatta agli studenti più grandi?

Che tipo di manipolazioni è possibile introdurre per rendere l'attività adatta agli studenti più giovani? Connesso al dominio Sorrido al Mio Presente e al Mio Futuro.

L'attività può essere adattata focalizzandosi su come gli studenti possono lavorare su se stessi per raggiungere i propri obiettivi.

I compiti possono essere resi più complessi dedicando più tempo alla discussione e aumentando la difficoltà delle domande riflessive con un approccio orientato agli obiettivi. Aumentare il numero di emozioni affrontate e fare riferimento a specifiche situazioni future.

L'attività può essere adattata riducendo il numero di emozioni affrontate e facendo riferimento a situazioni più vicine alla loro esperienza quotidiana.





SSE. 1.1.f

Quando è stato un momento recente di felicità?	
	Happy
Perché eri così felice?	
Che parole hai detto quando eri felice?	
Com'era la tua faccia quando eri felice?	





SSE. 1.1.f

Dove hai sentito la felicità nel tuo corpo?	
zote nai seriato la renetta nel tao corpo.	
Per quanto sei stato felice?	
	T
Prova a pensare a qualcosa che potrebbe renderti felice de prossima estate?	omani, la
	omani, la





SSE. 1.2.f

				33L. 1.Z.	
Valutazione dell'apprendimento DOMANDE DI RIFLESSIONE Insegnanti					
	NO	SOLO QUALCUNO	PIU' DI QUALCUNO	IN MOLTI	
Ogni studente è in grado di identificare almeno 2 espressioni verbali o non verbali delle emozioni?					
Ogni studente è in grado di identificare almeno 1 cambiamento fisiologico nell'espressione delle emozioni?					
Ogni studente è in grado di identificare, almeno 1 momento futuro in cui potrebbe ripresentarsi la stessa emozione?					
Note					





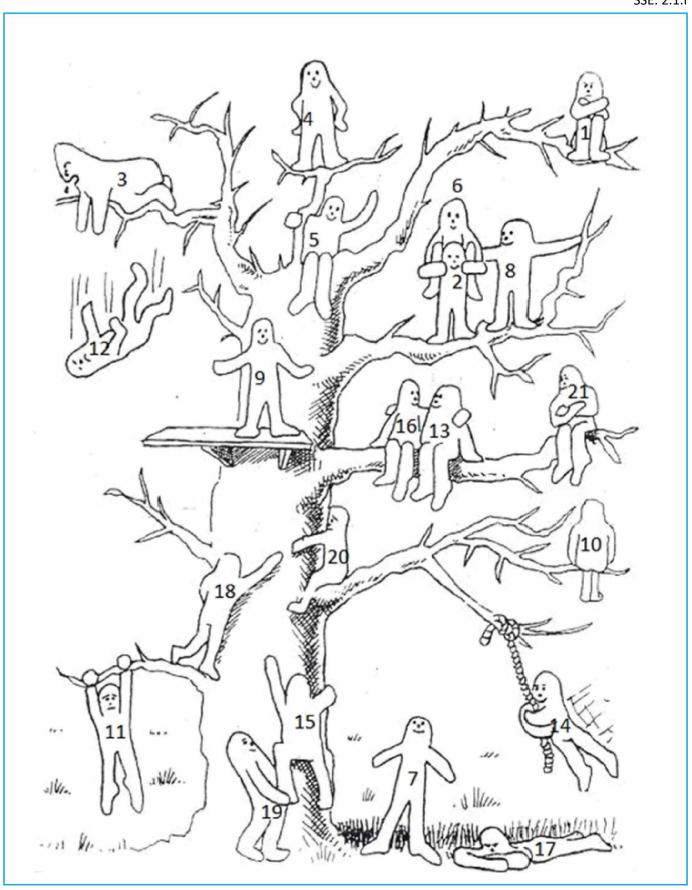
SSE. 1.3.f

	OOMANDA DI RIFLESSIONE	?
Cos'hai imparato dall'attivita	à di oggi?	





SSE. 2.1.f







SSE. 2.2.f

				JJL. 2.2.
Valutazione dell'apprer DOMANDE DI RIFLE Insegnanti				
	NO	SOLO QUALCUNO	PIU' DI QUALCUNO	IN MOLTI
Ogni studente è in grado di definire almeno uno di questi elementi: le emozioni in termini di cambiamenti fisici, sensazioni, pensieri, comportamenti?				
Note				





SSE. 2.3.f

DOMANDE RIFLESSIVE Cos'hai imparato dall'attività di oggi? Scegli un'emozione e associa Cambiamenti fisici Sensazioni Comportamento Pensieri





SSE. 3.1.f

SBATTI IL PIEDE CONTRO L'ANGOLO DEL DIVANO DI CASA SEGNI IL GOL VINCENTE

TUO FRATELLO NON SMETTERA' DI PIANGERE DURANTE IL TUO SAGGIO DI MUSICA

PUOI GIOCARE AL TUO GIOCO PREFERITO IN PALESTRA

TI PUOI SEDERE
ACCANTO AD UNO DEI
TUOI MIGLIORI O DELLE
TUE MIGLIORI AMICHE
AMICI SUL BUS

UN CANE TI RINGHIA

HAI DIMENTICATO IL TUO PROGETTO SCOLASTICO A CASA NON SAI COME RISOLVERE I TUOI COMPITI DI MATEMATICA





SSE. 3.1.f

HAI ROTTO IL GIOCATTOLO DI UN TUO AMICO O DI UNA TUA AMICA NON HAI NESSUNO CON CUI GIOCARE

HAI UNA VERIFICA MA NON TI SENTI PREPARATO O PREPARATA

SENTI UNO STRANO RUMORE DURANTE LA NOTTE

FAI LA RICERCA DI GRUPPO CON LA TUA MIGLIORE AMICA O IL TUO MIGLIORE AMICO

SEI IN UN POSTO NUOVO E PERDI DI VISTA IL TUO GRUPPO

FARAI UN BEL VIAGGIO LA PROSSIMA ESTATE TROVERAI TANTI AMICI E AMICHE NELLA NUOVA SCUOLA





SSE, 3,2,f

				33E. 3.Z.I
Valutazione dell'apprendimento DOMANDE DI RIFLESSIONE Insegnanti				
	NO	SOLO QUALCUNO	PIU' DI QUALCUNO	IN MOLTI
Ogni studente è in grado di collegare almeno 3 emozioni a situazioni contestuali?	\bigcirc		\bigcirc	
Ogni studente è in grado di identificare almeno 2 modi per esprimere le stesse emozioni?				
Note				
Note				





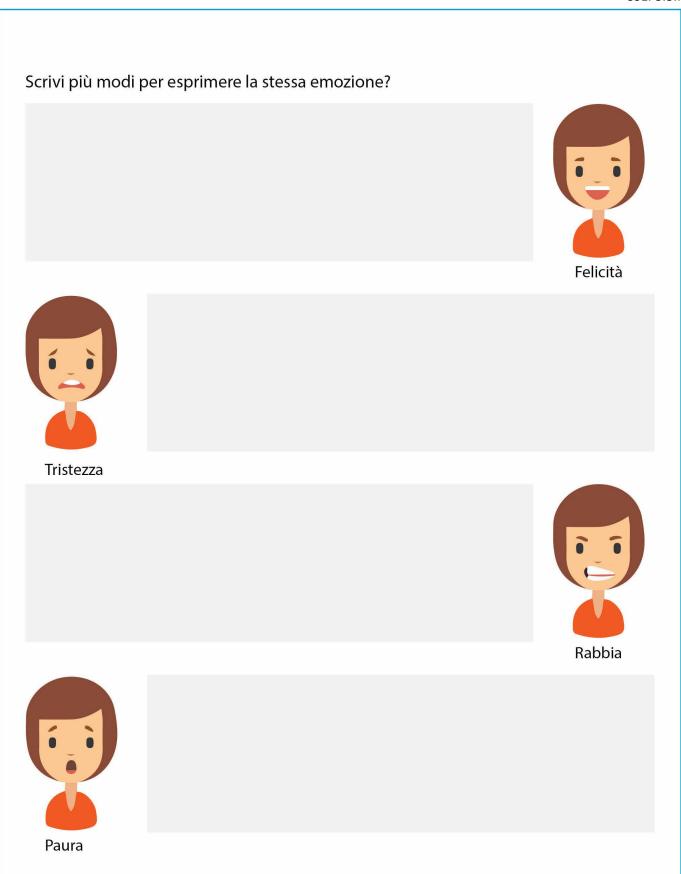
SSE. 3.3.f

DOMANDE D	I RIFLESSIONE	2-2
Cos'hai imparato dall'attività di oggi?		
Scrivi le emozioni associate HO PERSO IL MIO GIOCO PREFERITO		
HO VINTO UNA GARA		
MI PERDO AL PARCO		
DIMENTICO I MIEI COMPITI		
SARO'PROMOSSO/A		





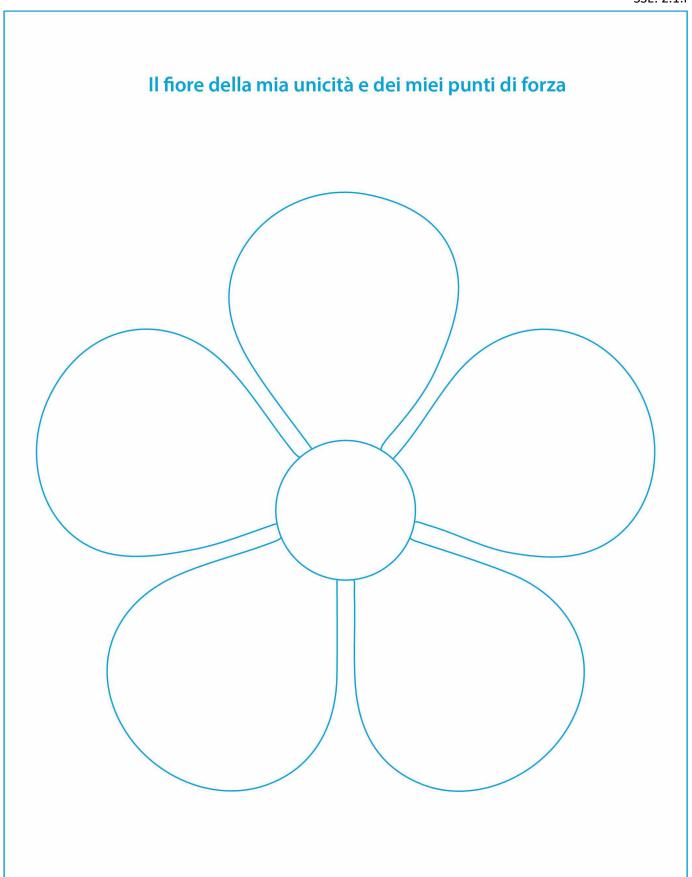
SSE. 3.3.f







SSE. 2.1.f







SSE. 2.2.f

Perché è importante che le persone abbiano un aspetto diverso? Preferenze diverse? Competenze diverse?	
Scrivi qui alcune unicità che vorresti aggiungere o migliorare nel tuo futuro	





SSE. 2.3.f

				33L. 2.3.
Valutazione dell'apprer DOMANDE DI RIFLE Insegnanti				
	NO	SOLO QUALCUNO	PIU' DI QUALCUNO	IN MOLTI
Ogni studente è in grado di identificare almeno 4 aspetti della propria unicità?	\bigcirc			\bigcirc
Ogni studente è in grado di descrivere almeno 1 vantaggio dell'eterogeneità?				
Ogni studente è in grado di fornire una definizione di unicità?	\bigcirc	\bigcirc	\bigcirc	\bigcirc
Note				





SSE. 2.4.f

DOMANDE RIFLESSIVE 2	
Cos'hai imparato dall'attività di oggi?	
Prova a spiegare cos'è l'unicità per te	
Quante unicità hai scoperto su di te?	
Come può essere utile avere così tanti e diversi punti di forza e unicità nel nostro gruppo?	





SSE. 5.1.f

SCRIVI QUI I TUOI PUNTI DI FORZA E LE TUE RISORSE:





SSE. 5.2.f







55E. 5.3.





SSE. 5.4.f

Valutazione dell'apprendimento DOMANDE DI RIFLESSIONE Insegnanti				
	NO	SOLO QUALCUNO	PIU' DI QUALCUNO	IN MOLTI
Ogni studente è in grado di identificare almeno 2 punti di forza e risorse personali su cui può contare in diverse situazioni di vita quotidiana?				
Ogni studente è in grado di identificare almeno 1 nuovo punto di forza e risorsa dopo l'esplorazione?				
Note				





SSE. 5.5.f

DOMANDE DI RIFLESSIONE Quali sono i tuoi punti di forza e le tue risorse su cui puoi contare nelle situazioni della tua vita quotidiana? Quali nuovi punti di forza e risorse hai scoperto dopo il gioco? Cos'hai imparato dall'attività di oggi?







UNA NUOVA AMICIZIA

Sherlock viveva in un tronco di una vecchia quercia. Non gli piaceva uscire di casa, nemmeno per vedere gli alberi e i fiori. Aveva paura che qualcosa gli cadesse in testa e potesse farsi male. Aveva anche paura di non riuscire a ritrovare la strada per tornare nella sua casetta e perdersi camminando in una foresta così grande.

Zelda viveva non molto lontano da Sherlock, tra le foglie cadute di un salice piangente. Passeggiava spesso vicino casa, ma non si allontanava mai troppo per paura di sentirsi sola e senza amici lontano da casa. Ogni tanto quando tornava casa si sentiva triste perché non aveva nessuno con cui giocare.

Un giorno, Zelda stava piangendo quando ha sentito un cinguettio allegro. Era un uccellino colorato che saltava giocosamente da un ramo all'altro. Quel giorno Zelda ha avuto un'idea: "Posso organizzare una festa e farmi più amici. Allora non mi sentirò più sola." Ha iniziato a raccogliere bacche e ad allestire una tavola piena di frutta, gustose nocciole, mele dolci e altri cibi deliziosi. Ha iniziato a chiamare gli animali della foresta: "Scoiattoli, uccelli, farfalle... venite".

Anche Sherlock ha sentito la sua chiamata. Ha messo la testa fuori dalla finestra e ha detto: "Cara Zelda, di solito non esco mai di casa perché ho tanta paura che mi possa succedere qualcosa. Ma oggi uscirò perché voglio davvero vederti." Zelda ha detto: "Ogni giorno vado a fare una passeggiata da queste parti, ma sono sempre sola e torno a casa triste. Per favore, scendi dal tuo albero così possiamo passare più tempo insieme e fare nuove amicizie." In poco tempo, farfalle, diversi uccelli e gli altri animali della foresta si unirono a Sherlock e Zelda.

Passarono tutto il pomeriggio insieme, festeggiando e gironzolando. Alla fine, Zelda ha ringraziato i suoi nuovi amici. Ha detto: "Grazie per essere venuti! Ero molto triste perché ero sola e non avevo nessuno con cui giocare. Piangevo tutto il tempo e andavo sempre a letto così infelice". Sherlock ha risposto: "Cara Zelda, anch'io ero infelice. Guardavo con paura questa grande foresta dalla mia finestra. Ora vedo che posso saltellare nella foresta e divertirmi." Da quel giorno, Zelda e Sherlock hanno iniziato a trascorrere più tempo insieme e con i loro nuovi amici.





SSE. 6.2.f

				33L. 0.Z.
Valutazione dell'apprendimento DOMANDE DI RIFLESSIONE Insegnanti				
	NO	SOLO QUALCUNO	PIU' DI QUALCUNO	IN MOLTI
Ogni studente è in grado di identificare almeno 2 punti di forza di Zelda e Sherlock?	\bigcirc	\bigcirc		\bigcirc
Ogni studente è in grado di riconoscere almeno 1, nuova opportunità nella storia?	\bigcirc		\bigcirc	
Note				





SSE. 6.3.f

DOMANDE DI RIFLESSIONE	
Cos'hai imparato dall'attività di oggi?	
Scrivi qui i punti di forza e le risorse di Zelda e Sherlock:	
Dai a Zelda e Sherlock alcuni consigli per il loro futuro!	





SSE. 7.1.f

				33L. 7.1.
Valutazione dell'appre DOMANDE DI RIFLI Insegnanti				
	NO	SOLO QUALCUNO	PIU' DI QUALCUNO	IN MOLTI
Ogni studente è in grado di identificare almeno 2 emozioni, sentimenti e risorse personali positive che caratterizzano il proprio presente?				0
Ogni studente è in grado di identificare almeno 4 emozioni, sentimenti e risorse personali positive che caratterizzano il suo futuro?				
Note				





SSE. 7.2.f

DOMANDE DI RIFLESSIONE
Cos'hai imparato dall'attività di oggi?
Scrivi qui emozioni positive, sentimenti e risorse personali mostrate nel tuo "scatto del momento"
Scrivi qui emozioni positive, sentimenti e risorse personali mostrate nel tuo "scatto del futuro me"





SSE. 8.1.f

Raccontami un episodio in cui ti sei sentito o ti sei sentita:			
		ORGOGLIOSO/A, OTTIMISTA, → SPERANZOSO/A, RESILIENTE, CORAGGIOSO/A	





SSE, 8,2,f

				33E. 0.Z.I
Valutazione dell'apprendimento DOMANDE DI RIFLESSIONE Insegnanti				
	NO	SOLO QUALCUNO	PIU' DI QUALCUNO	IN MOLTI
Ogni studente è in grado di identificare almeno 2 emozioni (orgoglio, ottimismo, speranza, resilienza) con il racconto?				
Ogni studente è in grado di identificare, almeno 1, nuova opportunità da esplorare?	\bigcirc			
Note				
Note				

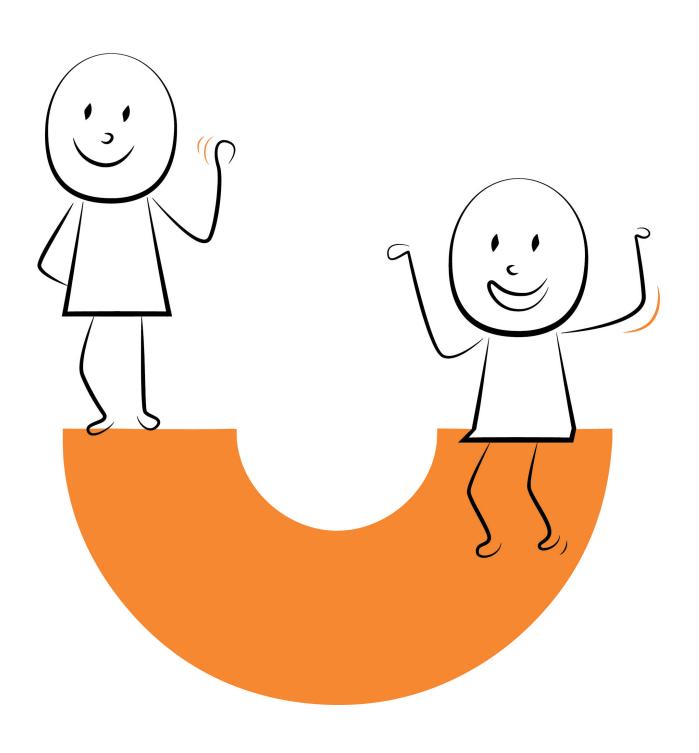




SSE. 8.3.f

DOMANDE DI RIFLESSIONE Cos'hai imparato dall'attività di oggi? Ascoltando le storie ti sono venute idee nuove che vorresti esplorare?

SORRIDO AL MIO PRESENTE E AL MIOFUTURO



Griglie per lo sviluppo delle attività e la verifica delle scelte di attività

Griglia 1A: il contenuto e lo sviluppo

Dominio: Sorrido al Mio Presente e al Mio Futuro

Nome dell'attività Il Taxi delle emozioni

Obiettivi

Identificare ed esplorare l'importanza di riconoscere le emozioni e i sentimenti nelle situazioni di vita quotidiana:

- Riconoscere le emozioni
- Comprendere la relazione tra emozioni e comportamenti
- Scoprire che la stessa emozione può essere espressa con comportamenti diversi e lo stesso comportamento può avere alla base emozioni diverse

Durata e Frequenza 60 minuti	Età 8-11 anni	Persone coinvolte Insegnante Studenti e studentesse Contesti Classe o spazio all'aperto
 Struttura dell'attività Introduzione e creazione del setting Instruzioni ed esempi Gioco del taxi ed osservazione. Riflessione e condivisione alla lavagna 	Materiali usati 1. Schede di lavoro 2. Post-it 3. Matite 4. Sedie	Schede di lavoro 1. Scheda con i post-it (SPF.1.1f) 2. Scheda per l'osservazione (SPF.1.2f) 3. Scheda per le domande di riflessione per l'insegnante (SPF.1.3f) per I bambini e bambine (SPF.1.4f)

Breve descrizione e istruzioni

- 1. L'insegnante prepara l'attività e spiega ai bambini e alle bambine l'importanza di osservare e comprendere la relazione fra emozioni e comportamenti. Scrive su 3 post-it 3 diverse emozioni (es. gioia, sorpresa, tristezza) e dispone 4 sedie in modo tale da ricreare l'abitacolo di un taxi: una sedia per il "taxista" ed altre 3 per i "passeggeri". Gli altri bambini e bambine potranno sedere formando un semicerchio intorno, in modo tale da poter osservare facilmente il gioco di ruolo.
- L'insegnante spiega che l'attività che stanno per svolgere è il "Taxi delle emozioni". Chiede a 4 studenti o studentesse di iniziare e spiega i ruoli e le regole del gioco:
- Ci saranno un tassista e 3 passeggeri. Ogni passeggero rappresenterà un'emozione e dovrà comportarsi in base a quella specifica emozione. L'autista non riceverà nessuna emozione. L'insegnante permette ai bambini e alle bambine di scegliere un post-it con l'emozione e poi spiega come si svolgerà l'attività attraverso un esempio: il tassista sta guidando per la città in una normale giornata di lavoro ed un cliente, gli fa un cenno con la mano per fermare il taxi e salire. L'autista si ferma ed il passeggero entra in cabina. Nel momento in cui il passeggero sale nel taxi di comporta coerentemente con l'emozione scritta nel suo post-it. Il tassista adotta l'emozione del passeggero: parla e si comporta come se entrambi provassero la stessa emozione.
- Ogni passeggero entra nel taxi uno alla volta ad intervalli di 2 minuti. Ognuno di loro può iniziare una conversazione e mantenere la conversazione per 2 minuti (assicurandosi di comportarsi in base alla specifica emozione). Subito dopo che sono entrati, l'autista cerca di imitare la loro emozione (senza sapere quale sia).
- Quando il secondo passeggero entra, il tassista e il passeggero precedente adottano l'emozione del passeggero e parlano e si comportano come se tutti provassero quella "nuova" emozione.
 - Il nuovo passeggero può scegliere di mostrare la sua emozione (che è scritta sul post it) al passeggero precedente, ma deve tenerla segreta all'autista. Questo continua fino a quando tutti i passeggeri non entrano nel taxi.
- Dopo che anche l'ultimo passeggero è salito e ha avuto a disposizione i suoi 2 minuti per esprimere l'emozione, i passeggeri precedenti possono annunciare che vogliono uscire dal taxi. Il tassista saluta i passeggeri uno per volta iniziando dal primo. Sia il tassista che l'altro devono salutare in un modo che corrisponda all'emozione specifica di quella persona. Il tassista deve anche cercare di indovinare l'emozione del passeggero. Es: Se l'emozione scritta sul post-it era "tristezza" potrebbe dire: "Sono triste di dirti addio".
 (10 minuti)

- 3. L'insegnante, dopo essersi assicurato che i volontari e le volontarie abbiano compreso ruoli e regole, dà loro 2 minuti per preparare i loro ruoli: cosa diranno in cabina, come agiranno, si muoveranno, ecc. Mentre il primo gruppo di volontari e volontarie svolge il ruolo, gli altri bambini e le altre bambine dovrebbero prestare attenzione ed indovinare le emozioni e scriverle sui loro quaderni. Potrebbero osservare e scrivere: i gesti che osservano, i dettagli che gli hanno fatto sentire / pensare a qualcosa. (15 minuti) Una volta che il gioco di ruolo è iniziato, l'insegnate controlla il tempo, se necessario l'insegnante potrebbe far salire il prossimo passeggero anche prima o dopo i due minuti. I bambini possono alternarsi finché tutti non hanno provato l'attività di gioco di ruolo.(20 min)
- 4. OPZIONALE O DA PROPORRE IN UN SECONDO MOMENTO: l'insegnante chiede ai bambini e alle bambine cosa avrebbero fatto o detto se fossero stati il passeggero, considerando un'emozione/passeggero alla volta. L'insegnante scrive i pensieri dei bambini e delle bambine sulla lavagna. Durante la discussione è importante guidare gli studenti e le studentesse ad individuare modalità appropriate ed efficaci per esprimere le proprie emozioni. (15 minuti)

Manipolazioni UDL: significati di rappresentazione, di espressione, ecc.

- Molteplici modi di rappresentare l'informazione: le emozioni e i comportamenti osservati possono essere rappresentati da immagini
- Molteplici modi di azione e di espressione: gli studenti e le studentesse sono invitati ad usare il linguaggio verbale e non-verbale
- Molteplici modi di coinvolgimento: fornire diversi compiti e ruoli per l'attività

Strumenti per l'attività/descrizione dell'esercizio:

- Scheda con i post-it delle emozioni (SPF.1.1f)
- Scheda per l'osservazione dell'emozione da dare al gruppo più grande durante il gioco di ruolo (SPF.1.2f)
- Scheda con le domande di riflessione per l'insegnante (SPF.1.3f)
- Scheda con le domande di riflessione per i bambini e le bambine (SPF.1.4f)

Apprendimento_strategie

- Rinforzo positivo: quando i bambini e le bambine individuano il collegamento tra emozioni e comportamento e quando riconoscono che la stessa emozione può essere espressa con comportamenti diversi
- Elaborazione
- Ripetizione
- Esempi concreti

Apprendimento_ descrittori di performance

- Riconoscere l'emozione in base al comportamento
- Descrivere il collegamento tra emozione e comportamento
- Identificare che diversi comportamenti possono essere dovuti dalla stessa emozione e viceversa

Valutazione di apprendimento_ domande di riflessione

Per insegnanti

- Ogni studente e studentessa è in grado di identificare almeno 3 emozioni dei passeggeri?
- Ogni studente è in grado di identificare almeno 2 segnali comportamentali per ogni passeggero?
- Ogni studente e studentessa è in grado di descrivere almeno 2 comportamenti per esprimere ogni emozione presentata?

Per studenti e studentesse

Cos'hai imparato dall'attività

Apprendimento strumenti di valutazione

L'insegnante può usare le risposte delle schede per:

- Valutare la capacità degli studenti e delle studentesse di riconoscere l'emozione a seconda del comportamento;
- Valutare l'abilità di descrivere la connessione tra emozione e comportamento;
- Valutare l'abilità degli studenti e delle studentesse di identificare che diversi comportamenti possono essere dovuti dalla stessa emozione

Attività collegata alle discipline scolastiche

L'attività può essere collegata a tutte le discipline, l'insegnante può collegare l'attività richiamando l'attenzione a tutte le situazioni in cui noi usiamo una singola parola per riferirci a una serie di operazioni o eventi (espressioni matematiche, eventi scientifici, epoche storice, ecc.).

Attività da condividere con i familiari

I bambini e le bambine possono fare il gioco del "taxi" con famiglia e amici.

Il Taxi delle emozioni Nome dell'attività

Obiettivi

Identificare ed esplorare l'importanza di riconoscere le emozioni e i sentimenti nelle situazioni di vita quotidiana		
Mostra un orientamento verso gli obiettivi futuri	L'attività favorisce la comprensione delle emozioni e dei diversi comportamenti che le persone adottano per esprimerle. Tale comprensione favorisce le relazioni attuali e lo sviluppo di quelle future.	
Presta attenzione alle diversità (culturali, vulnerabilità e difficoltà di apprendimento)	Ogni studente e studentessa può esprimere le proprie emozioni scegliendo il linguaggio che preferisce, usando sia un linguaggio verbale che non.	
Promuove i punti di forza e l'unicità	L'accento è posto sui punti di forza che ogni bambino e bambina trova i se stesso: comunicazione, coraggio, creatività, giocosità.	
Si focalizza sul ruolo agentico (me, gli altri) piuttosto che sulle abilità	L'autoconsapevolezza degli studenti e delle studentesse è incoraggiata nel riconoscere i loro sentimenti e l'espressione nel loro comportamento.	
Considera la diversità culturale nel codificare ed esprimere emozioni e comportamenti positivi	Le attività sono progettate in modo da lasciare liberi i bambini e le bambine di esprimere emozioni e comportamenti positivi in diversi modi.	
Promuove una fase di 'decision- making'	L'attività richiede i bambini e le bambine decidano cosa dire e cosa fare quando provano emozioni specifiche.	
Include molteplici significati di coinvolgimento, di rappresentazione, di azione e di espressione (vedi l'uso di ICT)	 Molteplici modi di rappresentare l'informazione: le emozioni e i comportamenti osservati possono essere rappresentati da un'immagine Molteplici modi di azione e di espressione: agli studenti e alle studentesse è permesso di usare il linguaggio verbale e non verbale Molteplici modi di coinvolgimento: fornire diversi compiti e ruoli per l'attività 	
Ci sono connessioni con altre attività e domini?	Connesso al dominio Sorrido a Me stesso.	
Sono possibili manipolazioni dell'attività per spostarsi con la stessa attività in un altro dominio?	L'attività può essere adattata per concentrarsi sulla consapevolezza di s focalizzandosi sulla relazione tra emozioni e comportamento.	
Che tipo di manipolazioni possono essere introdotte per rendere l'attività adatta agli studenti più grandi?	I compiti possono essere resi più complessi aumentando il numero di passeggeri/emozioni presentate.	
Che tipo di manipolazioni possono essere introdotte per rendere l'attività adatta agli studenti più giovani?	I compiti possono essere adattati dichiarando le emozioni, ad esempio l'insegnante può introdurre un'emozione alla volta e modellare le prime conversazioni tra guidatore e passeggero.	

Dominio: Sorrido al Mio Presente e al Mio Futuro

Nome dell'attività Tucker la tartaruga

Objettivi

Scoprire, riflettere ed esercitare strategie per reagire positivamente alle emozioni sfidanti nelle situazioni di vita quotidiana:

- Riconoscere che possiamo decidere come comportarci
- Imparare una strategia da poter utilizzare quando le emozioni prevalgono
- Identificare modi positivi di agire difronte a situazioni difficili

Durata e Frequenza 60 minuti	X	Età 8-11 anni	**	Persone coinvolte Insegnanti e Studenti e studentesse Contesti Classe
Struttura dell'attivit 1. Introduzione dell'argomento preparazione all 2. Lettura della sto tartaruga 3. Esercizio della si della tartaruga	e 'attività ria della	Materiali utilizzati 1. Schede di lavoro 2. Penne e matite 3. Supporti visivi (opzionale)		 Schede di lavoro Scheda con la storia della tartaruga (SMF.2.1.f) Scheda con la strategia della tartaruga per i bambini (SMF.2.2.f) Scheda con le domande di riflessione per l'insegnante (SMF.2.3.f) per bambini e le bambine (SMF.2.4.f) Supporti visivo per identificare possibili soluzioni) (SMF.2.5.f)

Breve descrizione ed istruzioni

- L'insegnante introduce l'emozione della rabbia dicendo: "Tutti a volte si arrabbiano, l'insegnante a volte si arrabbia quando i bambini e le bambine si fanno male a vicenda, i genitori a volte si arrabbiano quando non li ascoltiamo, ecc. Alcuni di noi possono arrabbiarsi quando non ottengono quello che vogliono, o quando ci prendono in giro, o semplicemente quando inciampiamo! Non possiamo sempre evitare di arrabbiarci ma possiamo decidere cosa fare quando ci arrabbiamo!" L'insegnante chiede ai bambini e alle bambine di pensare ad una situazione recente in cui si sono sentiti arrabbiati. (10 min)
- 2. L'insegnante dice ai bambini e alle bambine che impareranno una strategia da poter utilizzare quando sono molto arrabbiati con l'aiuto della storia di una tartaruga di nome Tucker.

 L'insegnante legge la storia e può chiedere ai bambini e alle bambine di immaginarsi all'interno del guscio e provare a respirare come una tartaruga. (10 min)
- 3. L'insegnante consegna ai bambini e alle bambine la scheda di lavoro in cui viene presentata una situazione spiacevole e ripercorre con il gruppo i passi della strategia, con l'obiettivo di allenare i bambini e le bambine ad "agire come Tucker":
 - L'insegnante legge la situazione problematica descritta
 - Identificano insieme la strategia seguendola passo per passo, ogni fase verrà individuata e riportata nella scheda di lavoro.
 - Terminati i passi l'insegnante guida i bambini e le bambine a trovare una soluzione, fornendo come esempi alcuni modelli verbali o visivi. Ogni bambino e bambina può scegliere una o più soluzioni che preferisce e completare la sua scheda.

Manipolazioni UDL: significati di rappresentazione, di espressione, ecc.

- Molteplici modi di rappresentare l'informazione: le fasi della strategia della tartaruga e le possibili soluzioni sono presentati con una doppia codifica
- Molteplici modi di azione ed espressione: i bambini e le bambine sono incoraggiati a individuare diversi possibili modi di agire
- Molteplici modi di coinvolgimento: l'attività prevede numerosi compiti diversi (ascoltare una storia, esercizi di respirazione, discussione orale e rielaborazione scritta)

Strumenti per l'attività/descrizione degli esercizi:

- Scheda di lavoro con la storia della tartaruga (SMF.2.1.f)
- Scheda con la strategia della tartaruga da ripercorrere per i bambini (SMF.2.2.f)
- Scheda con le domande di riflessione per l'insegnante(SMF.2.3.f)
- Scheda con le domande di riflessione per i bambini e le bambine (SMF.2.4.f)
- Supporti visivi con possibili soluzioni da proporre (SMF.2.5.f)

Apprendimento strategie

- Rinforzo positivo: quando i bambini e le bambine identificano correttamente i passi della strategia, quando identificano soluzioni positive
- Elaborazione
- Ripetizione
- Esempi concreti

Apprendimento_ descrittori di performance

- Riconoscere una strategia per gestire emozioni difficili
- ndividuare possibili modi positivi di agire di fronte a situazioni difficili

Valutazione apprendimento_ domande di riflessione

Per insegnanti

- Ogni studente e studentessa è in grado di identificare almeno 2 passi della strategia della tartaruga?
- Ogni studente e studentessa è in grado di identificare almeno 1 possibile modo positivo di agire di fronte ad una situazione difficile?

Per studenti e studentesse

- Cos'hai imparato dall'attività di oggi?
- Attività: mettere in ordine i passi della tartaruga
- Attività: trova un modo positivo di agire

Apprendimento_strumenti di valutazione

L'insegnante può usare le risposte alle schede di lavoro per:

- Valutare la capacità degli studenti e delle studentesse di riconoscere che possono decidere come comportarsi;
- Valutare l'abilità degli studenti e delle studentesse di ricordare una strategia per controllare le emozioni;
- Valutare l'abilità degli studenti e delle studentesse di identificare modi positivi di agire in situazioni difficili;

Attività collegata alle discipline scolastiche

L'attività può essere collegata a tutte le discipline, gli insegnanti possono far riferimento a tutte le situazioni in cui si utilizza una strategia per risolvere un problema (es. procedura per risolvere un'operazione matematica, i passi per un esperimento scientifico, una ricetta per cucinare).

Attività da condividere con i familiari

I bambini e le bambine possono condividere la storia della tartaruga con i loro genitori o amici e provare ad applicare la strategia della tartaruga nelle situazioni quotidiane.

Nome dell'attività Il Taxi delle emozioni

Obiettivi

Scoprire, riflettere ed esercitare strategie per reagire positivamente alle emozioni sfidanti nelle situazioni di vita quotidiana

Mostra un orientamento verso gli obiettivi futuri	L'attività fornisce una strategia per affrontare possibili situazioni future			
	incrementando il set di abilità.			
Presta attenzione alle diversità (culturali, vulnerabilità e difficoltà di apprendimento)	La strategia può essere guidata attraverso una presentazione orale, scritta, utilizzando immagini e suoni.			
Promuove i punti di forza e l'unicità	L'accento è posto sulla capacità di trovare modi di agire positivi e creativi che il bambino sceglie in base ai propri punti di forza e le proprie unicità.			
Si focalizza sul ruolo agentico (me, gli altri) piuttosto che sulle abilità	Le attività sono progettate per mettere il bambino e la bambina nella situazione di riconoscere che è l'unico che può decidere cosa fare.			
Considera la diversità culturale nel codificare ed esprimere emozioni e comportamenti positivi	Le attività sono progettate in modo da lasciare i bambini e le bambine liberi di esprimersi attraverso molteplici comportamenti positivi.			
Promuove una fase di 'decision- making'	L'attività prevede che il bambino e la bambina possa decidere cosa dire e cosa fare quando prova emozioni difficili.			
Include molteplici significati di coinvolgimento, di rappresentazione, di azione e di espressione (vedi l'uso di ICT)	 Molteplici modi di rappresentare l'informazione: i passi della tartaruga e le soluzioni possibili possono essere presentati con molteplici codifiche Molteplici modi di azione ed espressione: gli studenti sono incoraggiati a trovare diversi modi di agire Molteplici modalità di coinvolgimento: vengono forniti diversi compiti per svolgere l'attività 			
Ci sono connessioni con altre attività e domini?	Connesso al dominio Sorrido agli Altri.			
Sono possibili manipolazioni dell'attività per spostarsi con la stessa attività in un altro dominio?	L'attività può essere adattata in modo da focalizzarsi sulla consapevolezza dell'altro concentrandosi sulle possibili reazioni degli altri di fronte ai diversi comportamenti.			
Che tipo di manipolazioni possono essere introdotte per rendere l'attività adatta agli studenti più grandi?	Le attività possono essere rese più complesse aggiungendo una riflessione sulle conseguenze dei propri comportamenti.			
Che tipo di manipolazioni possono essere introdotte per rendere l'attività adatta agli studenti più giovani?	I compiti possono essere adattati semplificando le situazioni oppure fornendo esempi di possibili azioni. Il controllo del respiro può essere facilitato per esempio chiedendo ai bambini e alle bambine di contare fino a dieci.			

Dominio: Sorrido al Mio Presente e al Mio Futuro

Nome dell'attività I mostri del pensiero

Obiettivi

Riflettere e mettere in pratica strategie per prendersi cura dei propri punti di forza e affrontare possibili sfide:

- Identificare pensieri e comportamenti negativi
- · Imparare come trasformare un pensiero negativo in un pensiero e comportamento positivo

Durata e Frequenza 50 minuti	Età 8-11 anni	Persone coinvolte Insegnante Studenti e studentesse Contesti Classe
 Struttura dell'attività Introduzione dei mostri del pensiero Spiegazione della strategia Esercizi con esempi e riflessione sulle emozioni correlate 	Materiali utilizzati 1. Schede di lavoro 2. Matite	 Schede di lavoro Schede con esempi (SMF.3.1.f) Schede con domande di riflessione per l'insegnante (SMF.3.2.f) per bambini e bambine (SMF.3.3.f)

Breve descrizione e istruzioni

- 1. L'insegnante spiega ai bambini e alle bambine che i problemi non durano per sempre, molti problemi si risolvono da soli e altri possono essere affrontati cercando la soluzione che meglio funziona per noi tra quelle possibili. Dopo questa breve spiegazione l'insegnante introduce i 4 mostri del pensiero: le parole mai, sempre, tutti, nessuno. (5 min)
- 2. L'insegnante mostra una strategia per trasformare i pensieri negativi in pensieri positivi: sostituire le parole dei mostri (mai, sempre, tutti, nessuno) con alternative (spesso, a volte, raramente, poche volte, poche persone). L'insegnante mostra alcuni esempi: "Questa matematica è così difficile! Non capirò mai la moltiplicazione!", dovremmo sostituire la parola "mai" con una parola alternativa come "a volte", modificando la frase in questo modo: "Questa matematica a volte è difficile, ma posso chiedere aiuto!" (15 min)
- 3. L'insegnante mostra altre frasi e lascia che i bambini e le bambine completino gli altri esempi.
 - Per ogni esempio l'insegnante chiederà ai bambini e alle bambine di esprimere come si sentirebbero se si trovassero in quella situazione. Dopo aver cambiato la frase, l'insegnante dovrebbe fare la stessa domanda e riflettere con i bambini e con le bambine sulle differenze.

L'esempio potrebbe essere: "Nessuno vuole giocare con me"

- Domande riflessive: "Come ti sentiresti se oggi nessuno volesse giocare con te?"
- Parola alternativa "Qualcuno non vuole giocare con me"
- Domande riflessive: come ti sentiresti se oggi qualcuno non volesse giocare con te?

Gli esempi dovrebbero presentare, in ordine progressivo, situazioni concrete, situazioni che coinvolgono emozioni, sfide future. (30 min)

Manipolazioni UDL: significati di rappresentazione, di espressione, ecc.

- Molteplici modi di rappresentare l'informazione: I materiali sono presentati con doppia codifica e i bambini e le bambine possono svolgere l'attività anche oralmente.
- Molteplici modi di azione e di espressione: gli studenti e le studentesse sono incoraggiati ad esprimere i loro pensieri
 oralmente, in forma scritta e attraverso le immagini.
- Molteplici modi di coinvolgimento: gli esempi proposti possono essere modificati adattandoli alle caratteristiche specifiche dei bambini e delle bambine e al contesto.

Strumenti per l'attività/descrizione esercizi:

- Scheda con gli esempi dei mostri del pensiero, da completare con l'insegnante durante l'attività (SMF.3.1.f)
- Scheda con le domande di riflessione per l'insegnante (SMF.3.2.f)
- Scheda con le domande di riflessione per i bambini e le bambine (SMF.3.3.f)

Apprendimento_strategie

- Rinforzo positivo: quando i bambini e le bambine identificano i mostri del pensiero, li sostituiscono con parole alternative e riconoscono le emozioni associate a entrambe le situazioni
- Elaborazione
- Ripetizione
- Esempi concreti

Apprendimento_descrittori di performance

- Per identificare modelli di pensiero e comportamenti negativi
- Per passare dal pensiero negativo al pensiero positivo e ai modelli di comportamento

Valutazione dell'apprendimento_domande di riflessione

Per insegnanti

- Ogni studente e studentessa è in grado di identificare almeno 3 frasi in cui è presente uno dei mostri del pensiero?
- Ogni studente e studentessa è in grado di identificare almeno 2 emozioni associate ai mostri del pensiero?
- Ogni studente e studentessa è in grado di usare parole alternative in almeno 2 frasi?
- Ogni studente e studentessa è in grado di identificare almeno 2 emozioni associate all'uso di parole alternative?

Per studenti e studentesse

- Cos'hai imparato dall'attività di oggi?
- Compito "scaccia i mostri"

Apprendimento strumenti di valutazione

Gli insegnanti possono usare le risposte alle domande di riflessione per:

- Valutare la capacità degli studenti e delle studnetesse di identificare modelli di pensiero e comportamenti negativi
- Valutare la capacità degli studenti e delle studentesse di passare dal pensiero negativo al pensiero e al comportamento positivi

Attività collegate alle discipline scolastiche

L'attività può essere collegata a tutte le discipline in ogni situazione in cui controlliamo e correggiamo i nostri errori, riformuliamo il pensiero o la strategia per ottenere un risultato migliore (quando riformuliamo frasi in compiti di italiano, controlliamo un'operazione matematica cercando un errore)

Attività da condividere con i familiari

I bambini e le bambine possono presentare i mostri ai loro genitori e giocare a scacciarli via nelle situazioni quotidiane.

Nome dell'attività I mostri del pensieroi

Obiettivi

Riflettere e mettere in pratica strategie per prendersi cura dei propri punti di forza e affrontare possibili sfide

Riflettere e mettere in pratica strategie per prendersi cura dei propri punti di forza e affrontare possibili sfide		
Mostra un orientamento verso gli obiettivi futuri	Gli esempi forniti guidano i bambini e le bambine a riflettere sulle possibili sfide future.	
Presta attenzione alle diversità (culturali, vulnerabilità e difficoltà di apprendimento)	Insegnanti, bambini e bambine sono liberi di adattare i contenuti degli esempi in base alla situazione e al contesto specifici.	
Promuove i punti di forza e l'unicità	L'accento è posto sulla capacità di trovare un modo positivo e creativo per passare da pensieri e comportamenti negativi a quelli positivi.	
Si focalizza sul ruolo agentico (me, gli altri) piuttosto che sulle abilità	Le attività sono progettate in modo da guidare i bambini e le bambine a riconoscere i pensieri negativi e trasformali in pensieri e comportamenti positivi.	
Considera la diversità culturale nel codificare ed esprimere emozioni e comportamenti positivi	Le attività sono proposte in modo tale che gli studenti e le studentesse si sentano liberi di esprimere il pensiero alternativo e il comportamento che più gli si addice.	
Promuove una fase di 'decision- making'	L'attività fornisce ai bambini e alle bambine gli strumenti per riconoscere e decidere cosa vogliono cambiare.	
Include molteplici significati di coinvolgimento, di rappresentazione, di azione e di espressione (vedi l'uso di ICT)	 Molteplici modi di rappresentare le informazioni: Il materiale può essere fornito con una doppia codifica Molteplici modi di azione e di espressione: gli studenti e le studentesse sono incoraggiati ad esprimere i loro pensieri oralmente, per iscritto e attraverso le immagini Molteplici modi di coinvolgimento: gli esempi proposti possono essere modificati adattandoli alle caratteristiche specifiche dei bambini e delle bambine e al contesto. 	
Ci sono connessioni con altre attività e domini?	Connesso al dominio Sorrido a Me Stesso.	
Sono possibili manipolazioni dell'attività per spostarsi con la stessa attività in un altro dominio?	L'attività può essere modificata concentrandosi sulle riflessioni sulle emozioni associate a pensieri e comportamenti positivi e negativi.	
Che tipo di manipolazioni possono essere introdotte per rendere l'attività adatta agli studenti più grandi?	L'attività può diventare più complessa chiedendo agli studenti e alle studentesse di riconoscere i propri pensieri e comportamenti negativi nella loro vita quotidiana. È anche possibile chiedere agli studenti e alle studentesse di immaginare quali pensieri e comportamenti negativi potrebbero sperimentare in situazioni future.	
Che tipo di manipolazioni possono essere introdotte per rendere l'attività adatta agli studenti più giovani?	L'attività può essere semplificata concentrandosi su pensieri e comportamenti quotidiani e fornendo una guida aggiuntiva nell'identificazione delle emozioni associate.	

Dominio: Sorrido al Mio Presente e al Mio Futuro

Nome dell'attività Lo scrigno del tesoro!

Obiettivi

Esplorare e mettere in pratica modi per promuovere le proprie risorse positive in situazioni difficili:

- Identificare e mettere in pratica strategie utili per promuovere le mie risorse positive
- · Scoprire modi per poter affrontare meglio situazioni difficili che possono capitare

Durata e Frequenza Persone coinvolte Contesti 40 minuti 8-11 anni Insegnante Classe Studenti e studentesse Struttura dell'attività Materiali utilizzati Schede di lavoro 1. Introduzione dello 1. Scatola/scrigno Scheda con i pensieri positivi (SMF.4.1.f) Scheda con le situazioni di sfida (SMF.4.2.f) scrigno del tesoro Schede di lavoro 3. Scheda con la mappa del tesoro (SMF.4.3.f) 2. Gioco di ruolo con Penna o matite 4. Scheda con le domande di riflessione situazioni problematiche per insegnante (SMF.4.4.f) 3. Completamento della per bambini e le bambine (SMF.4.5.f) mappa del tesoro

Breve descrizione e istruzioni

- 1. L'insegnante porta in classe una scatola (lo scrigno) con alcuni esempi di pensieri positivi scritti in dei bigliettini. Esempi di pensieri possono essere: "Cresco imparando cose nuove"; "Continuerò a provare finché non lo ottengo"; "Tutto ha bisogno di sforzo"; "Non sono ancora bravo. Con l'allenamento diventerò bravo"
 - I bambini e le bambine possono mettere nello scrigno i loro pensieri positivi preferiti in qualsiasi momento (lo scrigno del tesoro diventerà una risorsa presente in classe a cui i bambini e le bambine possono avere accesso quando si trovano in una situazione difficile). (10 min)
- 2. L'insegnante presenta al gruppo situazioni di sfida generiche. A turno, ogni bambino e ogni bambina è chiamato a rappresentare la situazione, attraverso un gioco di ruolo.
 - Ad esempio: Andy non può passare al livello successivo del suo gioco sulla playstation. Pensa "Questo è troppo difficile!" Il bambino o la bambina legge la situazione, prende un bigliettino dallo scrigno del tesoro e rappresenta ciò che direbbe o farebbe secondo il bigliettino. Durante il gioco di ruolo sperimenteranno il pensiero positivo e le strategie di azione. Alla fine del gioco di ruolo, l'insegnante guida la riflessione ponendo alcune domande:
 - Che cosa hai fatto? Come ti sei sentito dopo aver vissuto questa situazione? o Come ti sei sentito dopo aver vissuto questa situazione con il pensiero positivo che hai raccolto?
- 3. L'insegnante distribuisce ai bambini e alle bambine una mappa del tesoro. Mentre si alternano nell'attività di gioco di ruolo, gli altri completano le tappe della mappa riportando i pensieri positivi che vengono raccolti pescando i bigliettini. (30 min)

Manipolazioni UDL: significati di rappresentazione, di espressione, ecc.

- Molteplici modi di rappresentare l'informazione: le informazioni sono presentate in forma scritta e rappresentate dal gioco di ruolo
- Molteplici modi di azione e di espressione: agli studenti e le studentesse possono usare il linguaggio verbale e non verbale
- Molteplici modi di coinvolgimento: fornire diversi compiti e ruoli

Strumenti attività/descrizione esercizi:

- Scheda con esempi di pensieri positivi da mettere dentro lo scrigno del tesoro (SMF.4.1.f)
- Scheda con esempi di situazioni difficili per l'attività di gioco di ruolo (SMF.4.2.f)
- Scheda con una mappa del tesoro che i bambini e le bambine possono completare (SMF.4.3.f)
- Scheda con le domande di riflessione per l'insegnante (SMF.4.4.f)
- Scheda con le domande di riflessione per i bambini e le bambine (SMF.4.5.f)

Apprendimento_strategie

- Rinforzo positivo: quando i bambini e le bambine identificano e mettono in pratica il pensiero positivo e le strategie di azione
- Esempi concreti
- Ripetizione distanziata

Apprendimento descrittori di performance

- Identificare strategie per affrontare una situazione difficile
- Riconoscere le emozioni positive che derivano dall'uso di pensieri positivi

Valutazione apprendimento_ domande di riflessione

Per insegnanti

- Ogni studente e studentessa è in grado di identificare almeno 2 pensieri positivi per affrontare situazioni ipotetiche?
- Ogni studente e studentessa è in grado di riconoscere almeno 2 emozioni positive che derivano dall'uso di pensieri positivi?

Per studenti e studentesse

- Cos'hai imparato dall'attività di oggi?
- Compito: scrivi un pensiero positivo con cui potresti affrontare la situazione presentata
- Quali emozioni positive proviamo quando usiamo lo scrigno del tesoro?

Apprendimento_strumenti di valutazione

L'insegnante può utilizzare le risposte alle domande riflessive per:

- Valutare la capacità degli studenti e delle studentesse di mettere in pratica strategie per affrontare meglio una situazione difficile
- Valutare la capacità degli studenti e delle studentesse di identificare le emozioni positive che derivano dall'uso di pensieri positivi

Attività collegata alle discipline scolastiche

L'attività può essere collegata a tutte le materie in cui utilizziamo una strategia per risolvere un problema, ad esempio una formula o una regola grammaticale.

Attività da condividere con i familiari

I bambini e le bambine possono condividere la loro mappa a casa, possono anche costruire il proprio scrigno del tesoro con i genitori o i familiari.

Nome dell'attività Lo scrigno del tesoro

Obiettivi

Esplorare e mettere in pratica modi per promuovere le proprie risorse positive in situazioni difficil

Esplorare e mettere in pratica modi per promuovere le proprie risorse positive in situazioni difficili		
Mostra un orientamento verso gli obiettivi futuri	L'attività favorisce una riflessione sulle possibili sfide future e su come poterle affrontare.	
Presta attenzione alle diversità (culturali, vulnerabilità e difficoltà di apprendimento)	Pensieri positivi e situazioni di sfida possono essere adattate in base alla situazione specifica e ai bambini e alle bambine.	
Promuove i punti di forza e l'unicità	L'accento è posto sulla capacità di promuovere risorse positive.	
Si focalizza sul ruolo agentico (me, gli altri) piuttosto che sulle abilità	L'attività fornisce ai bambini e alle bambine degli strumenti per affrontare meglio le situazioni difficili.	
Considera la diversità culturale nel codificare ed esprimere emozioni e comportamenti positivi	Le attività sono progettate in modo da favorire lo sviluppo di strategie risolutive e di metterle in atto nei modi in cui il bambino o la bambina preferisce.	
Promuove una fase di 'decision- making'	L'attività richiede che il bambino o la bambina decida cosa dire e fare quando si trova in situazioni problematiche.	
Include molteplici significati di coinvolgimento, di rappresentazione, di azione e di espressione (vedi l'uso di ICT)	 Molteplici modi di rappresentare l'informazione: le informazioni possono essere sono fornite con una doppia codifica. Molteplici modi di azione ed espressione: agli studenti e alle studentesse è consentito l'uso di linguaggi verbali e non verbali. Molteplici modi di coinvolgimento: fornire compiti e ruoli diversi. 	
Ci sono connessioni con altre attività e domini?	Connesso al dominio Sorrido a Me Stesso.	
Sono possibili manipolazioni dell'attività per spostarsi con la stessa attività in un altro dominio?	L'attività può essere modificata concentrandosi sulle emozioni associate al comportamento e viceversa.	
Che tipo di manipolazioni possono essere introdotte per rendere l'attività adatta agli studenti più grandi?	L'attività può essere adattata modificando la complessità delle situazioni presentate e concentrandosi sulle strategie di coping.	
Che tipo di manipolazioni possono essere introdotte per rendere l'attività adatta agli studenti più giovani?	L'attività può essere adattata semplificando situazioni e i messaggi positivi. Si potrebbero anche utilizzare dei video come modelli in alternativa ai pensieri positivi.	

Dominio: Sorrido al Mio Presente e al Mio Futuro

Nome dell'attività Lumaca, Serpente o Squalo?

Obiettivi

Esplorare i concetti di cambiamento e di crescita, scoprire il loro impatto sul raggiungimento dei miei obiettivi e sulla costruzione di possibili sé futuri:

- Esplorare diverse situazioni difficili che possono capitare (cambiamenti, preoccupazioni, stress, ecc)
- coprire che modi diversi di agire mi portano a risultati differenti

Durata e Frequenza 60 minuti	Età 8-11 anni	Persone coinvolte Insegnanti Studenti e st dentesse Contesti Classe
1. Introduzione e istruzioni 2. Descrizioni dei comportamenti 3. Altri esempi 4. Riflessione e condivisione	Materiali usati 1. Schede di lavoro 2. Penna o matite	 Schede di lavoro Scheda per la descrizione del comportamento (SPF.5.1.f) Scheda con domande di riflessione Per insegnante (SPF.5.2.f) Per bambini e bambine(SPF.5.3.f)

Breve descrizione e istruzioni

- 1. L'insegnante presenta una situazione problematica e chiede ai bambini e alle bambine di descrivere come si comporterebbero in quella situazione. Le situazioni dovrebbero riguardare possibili situazioni future come cambiamenti, preoccupazioni, stress, eccitazione (ad es. il primo giorno in una nuova scuola).
 - L'insegnante chiede di descrivere il proprio ipotetico comportamento, di fronte alla situazione presentata, immaginando di essere una lumaca (lento e riflessivo)
- 2. Dopo aver finto di essere una lumaca, l'insegnante chiede ai bambini e alle bambine di descrivere il loro comportamento immaginando di essere un animale a loro scelta utilizzando i tratti stereotipici degli animali (es. un leone: forte e potente, una scimmia: rumorosa e sfacciata, ecc.).

L'insegnante conduce l'attività con le seguenti domande:

- Descrivi un comportamento (immaginando di essere lumaca/altro animale)
- Come si sente lumaca/altro animale?
- Prova ad immaginare situazioni future in cui potresti usare la strategia dell'uno e dell'altro animale
- 3. L'insegnante presenta almeno tre situazioni cambiando l'animale e descrivendolo con tratti stereotipati e lasciando il bambino o la bambina libero o libera di scegliere la seconda, in base a come si comporterebbe.
- 4. L'attività può concludersi con la condivisione e il confronto delle strategie scelte.

Strumenti attività/descrizione esercizi

- Modello per la descrizione del comportamento animale e domande di riferimento (SPF.5.1.f)
- Modello con domande di riflessione per l'insegnante (SPF.5.2.f)

Manipolazioni UDL: significati di rappresentazione, di espressione, ecc.

- Molteplici modi di rappresentare l'informazione: l'attività può essere svolta con una discussione orale con il giorno di ruolo.
- Molteplici modi di azione e di espressione: gli studenti e le studentesse possono esprimersi sia con il linguaggio verbale che non
- Molteplici modi di coinvolgimento: gli studenti e le studentesse possono scegliere ruoli e animali diversi per l'attività

Apprendimento_Strategie

- Rinforzo positive: quando I bambini identificano un modello comportamentale da utilizzare come strategia per affrontare alcune situazioni presenti o future.
- Intercalare
- Elaborazione

Apprendimento_descrittori di performance

- Esplorare diverse situazioni future impegnative e strategie per affrontarle
- Scoprire a che risultati portano modi diversi di agire

Valutazione dell'apprendimento_domande di riflessione

Per gli insegnanti

- Ogni studente è in grado di descrivere almeno due comportamenti diversi per affrontare la stessa situazione?
- Ogni studente è in grado di identificare diverse emozioni legate al comportamento animale, almeno in 2 diverse situazioni?
- Ogni studente è in grado di immaginare situazioni future in cui potrebbe utilizzare la strategia, almeno riferendosi a un animale?

Per gli studenti

• Cosa hai imparato dall'attività di oggi?

Apprendimento_strumenti di valutazione

L'insegnante può utilizzare le risposte ai modelli di attività per:

- Valutare la capacità degli studenti di esplorare diverse situazioni future impegnative e la strategia per affrontarle
- Valutare la capacità degli studenti di riconoscere che modi diversi di agire portano a risultati diversi

Attività collegate alle discipline scolastiche

L'attività può essere collegata a tutte le discipline in cui l'utilizzo di una strategia piuttosto che di un'altra porta a risultati diversi (es. matematica o scienze).

Attività da condividere con i familiari

I bambini possono chiedere ai loro familiari di raccontare loro un episodio in cui si sono sentiti come una lumaca, un leone, ecc.

Nome dell'attività Lumaca, Serpente o Squalo?

Obiettivi

agli studenti più giovani?

Esplorare i concetti di cambiamento e di crescita, scoprire il loro impatto sul raggiungimento dei miei obiettivi e sulla costruzione di possibili sé futuri

costruzione di possibili sé futuri		
Mostra un orientamento verso gli obiettivi futuri	L'attività presenta situazioni di sfida legate a possibili cambiamenti futuri.	
Presta attenzione alle diversità (culturali, vulnerabilità e difficoltà di apprendimento)	Ogni individuo dovrebbe essere incoraggiato ad esprimere la propria strategia, utilizzando un linguaggio verbale e non verbale.	
Promuove i punti di forza e l'unicità	Ogni bambino e bambina agisce adottando strategie proprie che favoriscono l'espressione delle proprie unicità.	
Si focalizza sul ruolo agentico (me, gli altri) piuttosto che sulle abilità	I bambini e le bambine possono scegliere un modello di comportamento ed associarlo ad un animale ipotetico.	
Considera la diversità culturale nel codificare ed esprimere emozioni e comportamenti positivi	L'attività è progettata per favorire la scelta libera delle modalità di espressione di emozione e comportamenti.	
Promuove una fase di 'decision- making'	Ogni bambino e bambina è incoraggiato a scegliere cosa dire e fare nelle situazioni di sfida.	
Include molteplici significati di coinvolgimento, di rappresentazione, di azione e di espressione (vedi l'uso di ICT)	 Molteplici modi di rappresentare l'informazione: doppia codifica Molteplici modi di azione e di espressione: uso del linguaggio verbale e non verbale Molteplici modi di coinvolgimento: fornire diversi ruoli 	
Ci sono connessioni con altre attività e domini?	Connesso al dominio Sorrido a Me Stesso.	
Sono possibili manipolazioni dell'attività per spostarsi con la stessa attività in un altro dominio?	L'attività può essere adattata per affrontare la Consapevolezza di Sé concentrandosi su punti di forza e risorse utili quando si affronta una situazione di sfida (diversi punti di forza in diverse situazioni, cosa dovremmo usare e non usare).	
Che tipo di manipolazioni possono essere introdotte per rendere l'attività adatta agli studenti più grandi?	I compiti possono essere resi più complessi aggiungendo un confronto tra diverse strategie e una valutazione di efficacia rispetto al risultato desiderato.	
Che tipo di manipolazioni possono essere introdotte per rendere l'attività adatta	L'attività può essere adattata fornendo ai bambini e alle bambine i tratti stereotipati degli animali, sui quali descrivere il loro ipotetico	

comportamento.

Dominio: Sorrido al Mio Presente e al Mio Futuro

Nome dell'attività Super soluzioni!

Obiettivi

Affrontare possibili sfide e costruire strategie per reagire positivamente ai difficili "lo futuri":

- Imparare ad analizzare le cause, ipotizzare perché la situazione diventa problematica per me e come potreimanipolarla per far emergere emozioni positive
- Scoprire i passaggi che potrei seguire per risolvere un problema
- Identificare risorse e supporti su cui posso contare per raggiungere i miei obiettivi futuri

Durata e Frequenza 50 minuti	X	Età 8-11 anni	**	Persone coinvolte Insegnante Studenti e studentesse	Contesti Classe
Struttura dell'attività 1. Presentazione di brevi storie 2. Riflessione di gruppo 3. Descrizione individuale 4. Riflessioni individuali seguendo le fasi del percorso	10	Materiali usati 1. Schede di lavoro 2. Penne o matite	1	 Schede di lavoro Scheda con il percorso Scheda con le domand per insegnante (SPF.6.2 per bambini e bambine 	e di riflessione 2.f)

Breve descrizione e istruzioni

1. L'insegnante legge/racconta/mostra alcuni video con brevi storie in cui i personaggi si sono trovati di fronte a situazioni di sfida.

Esempi di video:

https://www.youtube.com/watch?v=5hnLSNujoHI&list=PLvxIRhie7aCxnXxzMuXXeHCLiIOz-SFUK (min 0-4)

https://www.youtube.com/watch?v=t1 xMhAwJiM

https://www.youtube.com/watch?v=-D8NzpS2N5E

https://www.youtube.com/watch?v=uurMd5NQE2M

Le situazioni dovrebbero riguardare aspetti scolastici ma anche hobby, come lo sport o la musica e considerare anche possibili cambiamenti futuri. (5 min, ogni storia)

2. Dopo aver letto i racconti l'insegnante conduce l'attività guidando i bambini a e le bambine a chiedersi perché la situazione è diventata problematica per il personaggio e come potrebbe manipolarla per produrre emozioni positive. Questa riflessione può essere aiutata con le seguenti domande:

Perché è un problema per il personaggio?

Come potrebbe sentirsi lui/lei?

Cosa può fare?

Chi può aiutarlo/la a trovare una soluzione?

Come cambia l'emozione dopo aver fatto qualcosa?

(10 minuti, ogni storia)

L'insegnante dovrebbe leggere almeno 2 storie.

3. I bambini e le bambine descrivono una situazione problematica che hanno affrontato in prima persona o che conoscono. L'insegnante guida i bambini e le bambine ad utilizzare lo schema delle domande come un modo per analizzare il problema. Può specificare che possono utilizzarlo per tutti i problemi, anche futuri. (20 min)

Manipolazioni UDL: significati di rappresentazione, di espressione, ecc.

- Molteplici modi di rappresentare l'informazione: Il materiale potrebbe essere presentato con doppia codifica.
 - Es. L'insegnante potrebbe usare video o presentazioni power point per le storie
- Molteplici modi di azione ed espressione: gli studenti e le studentesse possono utilizzare diverse risorsedi comunicazione per esprimere la loro situazione.
 - Es. Possono scrivere, disegnare, trovare un'immagine o spiegare oralmente i loro passi
- Molteplici modalità di coinvolgimento: fornire compiti diversi e situazioni diverse per l'attività

Strumenti per l'attività/descrizione esercizi:

- Scheda con una tabella per ripercorrere i passaggi ed analizzare il problema (SPF.6.1.f)
- Scheda con le domande di riflessione dell'insegnante (SPF.6.2.f)
- Scheda con le domande di riflessione dei bambini e delle bambine(SPF.6.3.f)

Apprendimento strategie

- Rinforzo positivo: quando i bambini e le bambine identificano e seguono i passi per analizzare un problema
- Esempi concreti
- Collegamenti

Apprendimento_descrittori performance

- Identificare e seguire i passaggi che possono essere fatti quando si risolve un problema
- Identificare le risorse e i sostegni per rafforzare le capacità di far fronte alle sfide e gli obiettivi futuri

Valutazione apprendimento_ domande di riflessione

Per insegnanti

- Ogni studente è in grado di seguire almeno 3 passi sullo schema delle domande?
- Ogni studente è in grado di individuare almeno 3 domande utili per analizzare la situazione?

Per studenti e studentesse

- Cos'hai imparato dall'attività di oggi?
- Scrivi di seguito le domande utili per analizzare un problema

Apprendimento_ strumenti di valutazione

L'insegnante può usare le risposte alle schede di lavoro e alle domande riflessive per:

- Valutare la capacità degli studenti e delle studentesse di identificare e seguire i passi che possono essere fatti per risolvere un problema
- Valutare la capacità degli studenti e delle studentesse di identificare le risorse e i sostegni per far fronte alle sfide e agli obiettivi futuri.

Attività collegata alle discipline scolastiche

L'attività può essere collegata a tutte le discipline in cui vengono analizzate alcune situazioni e nelle quali si seguono alcuni passaggi per risolvere il problema.

Attività da condividere con i familiari

I bambini e le bambine possono condividere la tabella con il percorso con i familiari e cercare di ripercorrere con loro i passi da seguire quando si verifica una situazione problematica.

Nome dell'attività Super soluzioni!

Obiettivi Affrontari

Affrontare possibili sfide e costruire strategie per reagire positivamente ai difficili "lo futuri"		
Mostra un orientamento verso gli obiettivi futuri	L'attività è progettata per favorire riflessioni su possibili sfide future.	
Presta attenzione alle diversità (culturali, vulnerabilità e difficoltà di apprendimento)	Ogni bambino e bambina può esprimere la propria situazione sfidante e i passi da fare per risolverla utilizzando le strategie comunicative che più ritiene opportune.	
Promuove i punti di forza e l'unicità	L'attività è progettata in modo tale da promuovere la ricerca di strategie risolutive utilizzando creatività, le proprie unicità e punti di forza.	
Si focalizza sul ruolo agentico (me, gli altri) piuttosto che sulle abilità	L'attività favorisce il ruolo attivo nella ricerca di risposte e soluzioni.	
Considera la diversità culturale nel codificare ed esprimere emozioni e comportamenti positivi	Gli studenti e le studentesse sono incoraggiati ad esprimere le emozioni e i comportamenti positivi nel modo e con le risorse che più preferiscono.	
Promuove una fase di 'decision- making'	L'attività è progettata per favorire la riflessione e la scelta di strategie.	
Include molteplici significati di coinvolgimento, di rappresentazione, di azione e di espressione (vedi l'uso di ICT)	 Molteplici modi di rappresentare l'informazione: usare doppia codifica Molteplici modi di azione e di espressione: usare diverse fonti di comunicazione Molteplici modi di coinvolgimento: fornire diversi compiti 	
Ci sono connessioni con altre attività e domini?	Connesso al dominio Sorrido agli Altri.	
Sono possibili manipolazioni dell'attività per spostarsi con la stessa attività in un altro dominio?	L'attività può essere adattata per indirizzare la consapevolezza dell'altro focalizzando le domande su due personaggi, analizzando anche la prospettiva di un'altra persona.	
Che tipo di manipolazioni possono essere introdotte per rendere l'attività adatta agli studenti più grandi?	I compiti possono essere resi più complessi aumentando la complessità delle storie e includendo più di un personaggio.	
Che tipo di manipolazioni possono essere introdotte per rendere l'attività adatta agli studenti più giovani?	L'attività può essere adattata concentrandosi sulle situazioni presentate nelle storie e seguendo i passaggi con l'aiuto dell'insegnante.	

Dominio: Sorrido al Mio Presente e al Mio Futuro

Nome dell'attività Go-Goals

Obiettivi

Progredire nella costruzione di possibili Sé futuri

- Identificare i miei interessi ed obiettivi vicini e lontani
- Identificare i passi, le risorse e i supporti su cui posso contare per raggiungere i miei obiettivi futuri

Durata e Frequenza 60 minuti	Età 6-11 anni	Persone coinvolte Insegnante Studenti e studentesse Contesti Classe
 Struttura dell'attività Introduzione all'attività Attività per identificare interessi Scelta di un interesse e definizione dei passi e delle risorse per incrementarlo 	Materiali utilizzati 1. Modelli 2. Penne e matite	 Schede di lavoro Scheda di lavoro per descrivere gli interessi (SPF.7.1.f) Scheda di lavoro per sviluppare il mio piano d'azione (SPF.7.2.f) Scheda di lavoro con le domande di riflessione per l'insegnante (SPF.7.3.f) per i bambini e le bambine (SPF. 7.4f)

Breve descrizione e istruzioni

- 1. L'insegnante introduce il tema della giornata definendo il termine autodeterminazione: "Essere autodeterminati significa agire per realizzare ciò che vogliamo e ciò per cui abbiamo lavorato. Significa lavorare sodo per raggiungere i nostri obiettivi" (5 min)
- 2. L'insegnante chiede ai bambini e alle bambine di scrivere 4-6 cose che gli piace fare nel loro tempo libero. Gli interessi possono riguardare (la scuola, es. apprendimento di una lingua straniera; oppure extracurriculare, es. sport; post-scuola, es. ottenere informazioni sui programmi del ciclo scolastico successivo). (15 min)
- 3. Dopo aver completato il primo compito, l'insegnante chiede ai bambini e alle bambine di scegliere una delle attività che gli piace e che vorrebbe migliorare. (5 min)
- 4. Una volta scelta l'attività o l'interesse, l'insegnante può chiedere di rispondere ad alcune domande. Attraverso le domande i bambini e le bambine sono guidati a sviluppare un piano d'azione (25 min)

Il mio obiettivo è:
Per realizzare il mio obiettivo farò:
Chi può aiutarmi:
L'obiettivo ora è importante per me perchè:
L'obiettivo è importante per me domani (nel mio futuro) perchè:
Saprò di aver raggiunto il mio obiettivo quando:

5. L'insegnante chiede ai bambini e alle bambine se vogliono condividere i loro piani d'azione con gli altri compagni, anche i compagni possono aiutare i bambini e le bambini aggiungendo dettagli o idee al piano d'azione. (10 min)

Manipolazioni UDL: significati di rappresentazione, di espressione, ecc.

- Molteplici modi di rappresentare l'informazione: il materiale è presentato con doppia codifica.
 Es. I bambini e le bambine possono usare parole scritte, immagini o descrivere verbalmente ogni fase dell'attività
- Molteplici modi di azione e di espressione: gli studenti e le studentesse possono utilizzare diverse risorse di comunicazione per esprimere il loro piano d'azione
- Molteplici modi di coinvolgimento: ogni bambino e bambina sceglie l'attività in base ai propri interessi Es. Gli interessi riguardano i bambini e le bambine e possono coinvolgere contesti diversi

Strumenti attività/descrizione esercizi:

- Scheda di lavoro per descrivere i miei interessi (SPF.7.1.f)
- Scheda di lavoro per sviluppare il mio piano d'azione (SPF.7.2.f)
- Scheda con le domande di riflessione per l'insegnante (SPF.7.3.f)
- Scheda con le domande di riflessione per i bambini e le bambine (SPF.7.4.f)

Apprendimento_strategie

- Rinforzo positivo: quando il bambino o la bambina identifica interessi e obiettivi, quando identifica i passi per il suo progetto
- Collegamenti
- Pratica ripetuta

Apprendimento_ descrittori di performance

- Individuare obiettivi futuri
- Identificare le fasi, le risorse e i sostegni per incrementare gli obiettivi

Valutazione apprendimento_ domande di riflessione

Per insegnanti

- Ogni studente e studentessa è in grado di identificare, almeno 1 azione, per migliorare il proprio piano?
- Ogni studente e studentessa è in grado di identificare, almeno 1 persona, che può sostenerlo/la?
- Ogni studente e studentessa è in grado di riconoscere, almeno 1 aspetto, che segnali il raggiungimento dell'obiettivo?

Per studenti e studentesse

Cos'hai imparato dall'attività di oggi?

Apprendimento strumenti di valutazione

L'insegnante può utilizzare le risposte alle schede di lavoro per:

- Valutare la capacità degli studenti e delle studentesse di identificare obiettivi futuri
- Valutare la capacità degli studenti e delle studentesse di identificare passaggi, risorse e supporti per incrementare gli obiettivi

Collegamento con le discipline scolastiche

L'attività può essere collegata a tutte le discipline, gli insegnanti possono fare riferimento a tutte le situazioni in cui viene descritto come un personaggio (storico, letterario o teatrale) ha analizzato la situazione e sviluppato un piano d'azione per portare a termine il proprio lavoro.

Attività da condividere con i familairi

I bambini e le bambine possono condividere il loro piano d'azione con la famiglia e chiedere loro di aggiungere passi o dettagli nel loro piano d'azione. Il bambino può anche scegliere un'altra attività con i membri della famiglia e sviluppare un piano d'azione utilizzando lo stesso schema.

Nome dell'attività Go-Goals	
Obiettivi Progredire nella costruzione di possibili Sé futuri	
Mostra un orientamento verso gli obiettivi futuri	L'attività guarda agli obiettivi futuri e chiede anche ai bambini e alle bambine di immaginare come possono cambiare le loro emozioni di conseguenza.
Presta attenzione alle diversità (culturali, vulnerabilità e difficoltà di apprendimento)	Gli studenti e le studentesse possono utilizzare diverse risorse di comunicazione per esprimere il loro piano d'azione.
Promuove i punti di forza e l'unicità	L'accento è posto sulla capacità di migliorare l'interesse e le risorse positive.
Si focalizza sul ruolo agentico (me, gli altri) piuttosto che sulle abilità	L'attività riguarda l'autodeterminazione, in termini di definire cosa può fare la persona per raggiungere i propri obiettivi.
Considera la diversità culturale nel codificare ed esprimere emozioni e comportamenti positivi	Le attività sono progettate per lasciare i bambini e le bambine liberi di esprimere ciò che è importante per il loro ora e ciò che sarà importante per il loro futuro.
Promuove una fase di 'decision- making'	I bambini e le bambine sono liberi di decidere cosa vogliono migliorare e dove vogliono focalizzare la loro riflessione.
Include molteplici significati di coinvolgimento, di rappresentazione, di azione e di espressione (vedi l'uso di ICT)	 Molteplici modi di coinvolgimento: il materiale è presentato con doppia codifica. Molteplici modi di azione e di espressione: gli studenti e le studentesse possono utilizzare diverse risorse di comunicazione per esprimere il loro piano d'azione Molteplici modi di coinvolgimento: fornire compiti diversi e situazioni diverse per l'attività
Ci sono connessioni con altre attività e domini?	Connesso al dominio Sorrido a Me Stesso.
Sono possibili manipolazioni dell'attività per spostarsi con la stessa attività in un altro dominio?	L'attività può essere adattata per passare alla consapevolezza di sé concentrandosi sulla scoperta di emozioni, sentimenti e risorse personali positive che caratterizzano il mio interesse.
Che tipo di manipolazioni possono essere introdotte per rendere l'attività adatta agli studenti più grandi?	I compiti possono essere resi più complessi chiedendo agli studenti di sviluppare un articolato piano d'azione, monitorare e valutare il raggiungimento dei propri obiettivi e valutare le possibilità di modificare il piano d'azione.
Che tipo di manipolazioni possono essere introdotte per rendere l'attività adatta agli studenti più giovani?	I compiti possono essere adattati riducendo il numero di interessi e guidando i bambini a riflettere sul loro piano d'azione (piccoli gruppi o domande di semplificazione).

Dominio: Sorrido al Mio Presente e al Mio Futuro

Nome dell'attività I premi delle Super Star

Ohiettiv

Imparare e fare pratica su come monitorare i progressi nel raggiungimento degli obiettivi personali e coltivare i miei punti di forza:

- Riconoscere e mettere in pratica le mie strategie
- Monitorare le mie strategie di coping
- Identificare un obiettivo per migliorare il mio possibile sé futuro

The state of the s			
Durata e Frequenza Giorno 1: 30 min Giorno 2-3-4: 5 min Giorno 5: 30 min	Età 8-11 anni	Persone coinvolte Insegnante Studenti e studentesse Contesti Classe	
Struttura dell'attività 1. Introduzione del compito 2. Esempio di Joy 3. Valutare se stessi per la giornata 4. Valutare se stessi per la settimana 5. Riflessione guidata sulla tabella d'esempio 6. Riflessione guidata sulla loro tabella 7. Condivisione	Materiale utilizzato 1. Schede di lavoro 2. Penna o matite	 Schede di lavoro Scheda di lavoro con un esempio di foglio completato (tabella dei premi di Joy) (SPF.8.1.f) Scheda di lavoro con un esempio dei premi vuoto (uno per la settimana e un altro da portare a casa) (SPF.8.2.f) Scheda di lavoro con le domandedi riflessione per l'insegnante (SPF.8.3.f) per bambini e bambine (SPF.8.4.f) 	

Breve descrizione e istruzioni

- 1. L'insegnante consegna ai bambini e alle bambine una scheda di valutazione con un elenco di risorse positive (l'elenco si basa sulle abilità apprese nelle attività precedenti).
 - L'insegnante dice ai bambini e alle bambine: "in questa griglia troverete un elenco con molte abilità che abbiamo appreso con le attività svolte finora". Ogni giorno metteremo un segno sulla faccina in base a come pensiamo di aver lavorato e cosa pensiamo di aver imparato". (5 min)
- L'insegnante mostra ai bambini e alle bambine un esempio di tabella completato (tabella delle ricompense di Joy), presentandolo come un riassunto delle di un bambino di un'altra classe. L'insegnante spiegherà in dettaglio la tabella di Joy e commenterà tutte le sezioni. (15 min)
- 3. Poi chiederà ai bambini e alle bambine di valutare se stessi per quel giorno. (10 min)
- 4. L'insegnante lascia 5 minuti ai bambini e alle bambine alla fine di ogni giornata per completare il foglio di lavoro, per un'intera settimana.
- 5. Alla fine della settimana l'insegnante chiede a tutti di guardare la tabella di Joy e riflettere con le seguenti domande: In cosa è stato bravo Joy? Cosa può migliorare Joy? Cosa avresti fatto se tu fossi Joy? (10 min)
- 6. L'insegnante chiede loro di fare lo stesso sul loro foglio. (10 min)
- 7. A termine dell'attività l'insegnante può chiedere se qualcuno vuole condividere la sua tabella. Condividendo l'insegnante può presentare più modelli e guidarli a riflettere su ciò che possono migliorare. (10 min)

Manipolazioni UDL: significati di rappresentazione, di espressione, ecc.

- Molteplici modi di rappresentare l'informazione: la griglia di valutazione può essere presentata con doppia codifica.
 Es. L'insegnante può modificare la tabella delle ricompense utilizzando un'altra forma grafica o altri materiali, come adesivi o timbri
- Molteplici modi di azione e di espressione: gli studenti e le studentesse possono utilizzare diverse modalità di comunicazione per esprimere la propria autovalutazione e la relativa riflessione
 - Es. I bambini e le bambine possono condividere il loro grafico e discutere i loro punti di forza, chiedendosi anche consigli a vicenda
- Molteplici modi di coinvolgimento: il contenuto del grafico è adattabile in base ai punti di forza dei bambini

Strumenti per l'attività/descrizione degli esercizi:

- Scheda di lavoro con un esempio di scheda completata (La tabella delle ricompense di Joy) (SPF.8.1.f)
- Scheda di lavoro con una tabella vuota (una per la settimana e un'altra da portare a casa) (SPF.8.2.f)
- Scheda di lavoro con domande riflessive per la fine della settimana (SPF.8.3.f)
- Scheda di lavoro con domande di riflessione per l'insegnante (SPF.8.4.f)
- Scheda di lavoro con domande di riflessione per bambini e bambine (SPF.8.5f)

Apprendimento_strategie

- Rinforzo positive: quando i bambini e le bambine identificano i loro punti di forza e le loro abilità da migliorare
- Ripetizione distanziata
- Elaborazione

Apprendimento_descrittori di performance

- Monitorare le strategie di coping
- Identificare un obiettivo a breve termine per migliorare i possibili sé

Оценка на обучението_ рефлексивни въпроси

Per insegnanti

- Ogni studente e studentessa è in grado di monitorare le proprie strategie durante la settimana?
- Ogni studente e studentessa è in grado di identificare almeno 1 aspetto in cui è soddisfatto?
- Ogni studente e studentessa è in grado di identificare almeno 1 aspetto che vorrebbe migliorare?
- Ogni studente e studentessa è in grado di identificare almeno 1 azione che può intraprendere per migliorare?

Per studenti e studentesse

Cos'hai imparato dall'attività di oggi?

Apprendimento strumenti di valutazione

L'insegnante può usare le risposte alle schede di lavoro dell'attività per:

- Valutare la capacità degli studenti e delle studentesse di monitorare le strategie di coping
- Valutare la capacità degli studenti e delle studentesse di identificare un obiettivo a breve termine

Attività collegata alle discipline scolastiche

L'attività può essere collegata a qualsiasi forma di valutazione, esplicitando i criteri per i bambini e le bambine e coinvolgendoli nel processo di identificazione dei loro punti di forza e cosa migliorare.

Attività da condividere con i familiari

I bambini e le bambine possono portare a casa una tabella vuota da completare a casa, scegliendo con i genitori o la famiglia un elenco di attività da monitorare e migliorare (collaborare con le faccende di casa, aiutare i fratelli, ecc.).

Nome dell'attività Tabella delle ricompense super star

Obiettivi

Imparare e fare pratica su come monitorare i progressi nel raggiungimento degli obiettivi personali e coltivare i miei punti di forza

di forza		
Mostra un orientamento verso gli obiettivi futuri	L'accento è posto sulla capacità di progredire nel raggiungimento degli obiettivi personali.	
Presta attenzione alle diversità (culturali, vulnerabilità e difficoltà di apprendimento)	Tutto il materiale è progettato per essere modificabile, al fine di adattarsi al meglio alle caratteristiche di ogni studente e studentessa.	
Promuove i punti di forza e l'unicità	L'attività rafforza le caratteristiche e le risorse dei bambini e delle bambine.	
Si focalizza sul ruolo agentico (me, gli altri) piuttosto che sulle abilità	La tabella delle ricompense chiede al bambino o alla bambina di autovalutarsi al termine del monitoraggio.	
Considera la diversità culturale nel codificare ed esprimere emozioni e comportamenti positivi	Le attività sono progettate in modo da lasciare i bambini e le bambine liberi di valutare se stessi, sulla base delle loro convinzioni e di ciò che è importante per loro.	
Promuove una fase di 'decision- making'	I bambini e le bambine sono liberi di decidere cosa vogliono migliorare, su cosa vogliono concentrarsi.	
Include molteplici significati di coinvolgimento, di rappresentazione, di azione e di espressione (vedi l'uso di ICT)	 Molteplici modi di rappresentare l'informazione: la tabella delle ricompense può avere una doppia codifica Molteplici modi di azione e di espressione: gli studenti e le studentesse possono utilizzare diverse risorse di comunicazione per esprimere la propria autovalutazione e la relativa riflessione Molteplici modi di coinvolgimento: il contenuto della tabella è adattabile in base ai punti di forza dei bambini e delle bambine 	
Ci sono connessioni con altre attività e domini?	Connesso al dominio Sorrido a Me Stesso.	
Sono possibili manipolazioni dell'attività per spostarsi con la stessa attività in un altro dominio?	L'attività può essere adattata concentrandosi su pensieri e comportamenti che hanno un impatto su emozioni e sentimenti, monitorarli per una migliore consapevolezza della loro influenza.	
Che tipo di manipolazioni possono essere introdotte per rendere l'attività adatta agli studenti più grandi?	I compiti possono essere resi più complessi chiedendo ai bambini e alle bambine di identificare gli aspetti su cui monitorarsi, o anche chiedendo di confrontare la propria autovalutazione con la valutazione che qualcuno ha dato loro.	
Che tipo di manipolazioni possono essere introdotte per rendere l'attività adatta agli studenti più giovani?	I compiti possono essere adattati diminuendo o semplificando gli aspetti su cui devono prestare attenzione e valutarsi da soli.	





SPF. 1.1.f







SPF. 1.2.f



Scrivi i tuoi appunti vicino al passeggero e indovina l'emozione!

Presta attenzione a: gesti, tono di voce ed espressione facciale

PASSEGGERO n1
Emozione: ——
PASSEGGERO n2
Emozione:





SPF. 1.2.f

PASSEGGERO n3	
Emozione: ——	
PASSEGGERO n4	
Emozione: ——	





SPF. 1.3.f

Valutazione dell'apprend DOMANDE DI RIFLES Insegnanti				
	NO	SOLO QUALCUNO	PIU' DI QUALCUNO	IN MOLTI
Ogni studente e studentessa è in grado di identificare almeno 3 emozioni dei passeggeri?		\bigcirc		
Ogni studente e studentessa è in grado di identificare almeno 2 segnali comportamentali per ognuno dei passeggeri?	\bigcirc			
Ogni studente e studentessa è in grado di descrivere almeno 2 comportamenti per esprimere ogni emozione presentata				
Note				





SPF. 1.4.f

DOMANDE DI RIFLESSIONE	2
Cos'hai imparato dall'attività di oggi?	







TUCKER LA TARTARUGA

Tucker è una tartaruga. A lui piace giocare con i suoi amici alla scuola del lago A volte però succedono cose che fanno arrabbiare molto Tucker.

Quando Tucker si arrabbia, di solito picchia, da calci o urla contro i suoi amici. I suoi amici si arrabbiano e sono tristi quando lui li picchia, dà calci o urla contro.



PASSO 1

Tucker adesso ha imparato un nuovo modo di agire quando si arrabbia, ora «pensa come una tartaruga»



PASSO 2

Dice **STOP** a se stesso, tiene giù le mani, blocca le gambe e resta fermo!

Poi si chiede "come mi sento?" e se si sente arrabbiato dice a se stesso "mi sento arrabbiato"



PASSO 3

Si infila nel suo guscio e fa 3 respiri profondi per calmarsi.



PASSO 4

Tucker ora prova a pensare ad una soluzione o ad un modo per migliorare la situazione.

Gli amici di Tucker sono felici quando lui utilizza questa strategia. Ai suoi amici piace anche quando Tucker usa parole gentili.





SPF. 2.2.f

AIUTA ANNA A FARE COME TUCKER



Un giorno Anna era a scuola e aveva molta voglia di giocare a Memory...

6 bambini stavano già giocando e non c'era più spazio per lei.

Anna inizia ad essere tanto tanto arrabbiata!

Cosa dovrebbe fare Anna?

PASSO 1

PASSO 2

PASSO 3

PASSO 4





SPF. 2.3.f

Valutazione dell'apprend DOMANDE DI RIFLES Insegnanti				
	NO	SOLO QUALCUNO	PIU' DI QUALCUNO	IN MOLTI
Ogni studente è in grado di identificare, almeno 2, passi?		\bigcirc		
Ogni studente è in grado di identificare, almeno 1, modo positivo di agire di fronte ad una situazione difficile?				
Note				





SPF. 2.4.f

	DOMANDE	DI RIFLESSIONE	L	?
Cos'hai imparato d	dall'attività di oggi?			
	a 1 a 4, i passi che abl o due passi "intrusi" in			
Attenzione, ci son				
Attenzione, ci son	o due passi "intrusi" in			
Scappo Penso a	o due passi "intrusi" in via dalla stanza ad una soluzione			
Scappo Penso a	o due passi "intrusi" in via dalla stanza			
Scappo Penso a Gioco co	o due passi "intrusi" in via dalla stanza ad una soluzione			
Attenzione, ci son Scappo Penso a Gioco co Faccio 3	o due passi "intrusi" in via dalla stanza ad una soluzione on un palloncino			





SPF. 2.4.f

	51 1. 2.4.1
	2
Pensa a questa situazione e rispondi: Quando vuoi fare qualcosa e non puoi e ti senti arrabbiato, cosa potresti dire o fare?	

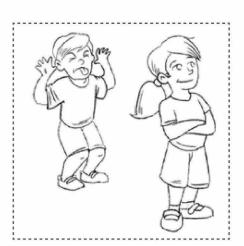




SPF. 2.5.f



Chiedere aiuto



Ignorare le provocazioni



Dire gentilmente «Vorrei ti fermassi»



Chiedi gentilmente



Giocare con qualcuno

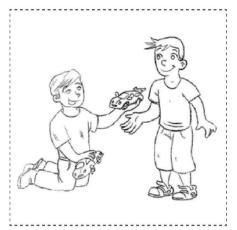


Chiedere: "Per favore posso ...?"





SPF. 2.6.f



Condividere qualcosa



Scambiare qualcosa

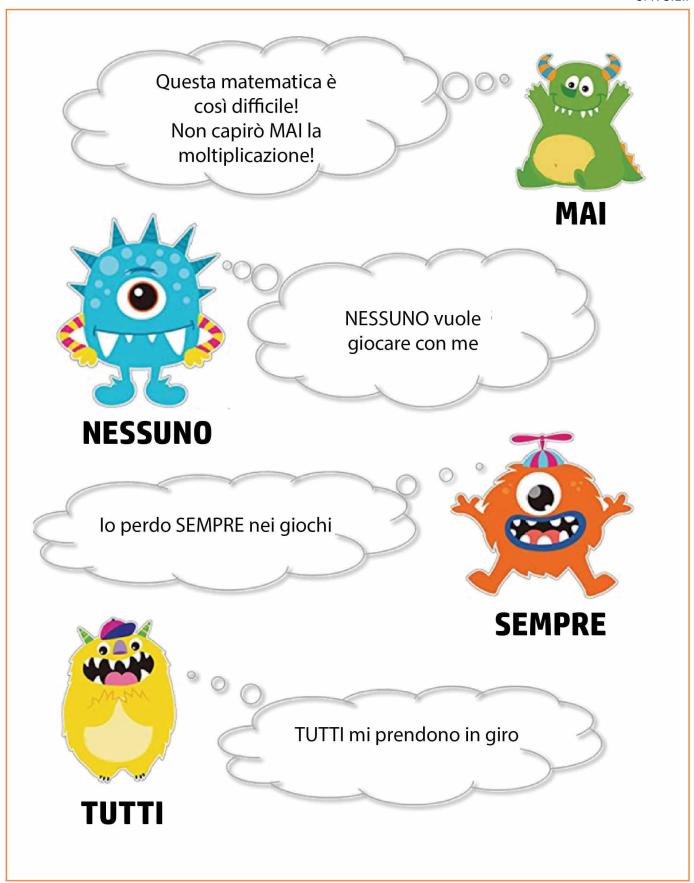


Aspettare il proprio turno





SPF. 3.1.f







SPF. 3.1.f

Esempi per bambini

I mostri del pensiero: NESSUNO VUOLE GIOCARE CON ME Come ti sentiresti se nessuno volesse giocare con te oggi? Parola alternativa: QUALCUNO NON VUOLE GIOCARE CON ME Come ti sentiresti se qualcuno non volesse giocare con te oggi?

Altri esempi:

- 1. Perdo sempre ai giochi
- 2. Non imparerò mai le moltiplicazioni!
- 3. Tutti mi prendono in giro
- 4. Non disegnerò mai bene
- 5. Nessuno mi ha mai detto che sono creativo
- 6. Non mi piacerè nessuna attività al di fuori di quelle scolastiche
- 7. Non imparerò niente di nuovo il prossimo anno
- 8. Non troverò nessuno che giocherà con me nella nuova scuola
- 9. Non mi unirò mai alla squadra di pallavolo
- 10. Non studierò mai più niente





SPF. 3.2.f

Valutazione dell'apprend DOMANDE DI RIFLES Insegnanti				
	NO	SOLO QUALCUNO	PIU' DI QUALCUNO	IN MOLTI
Ogni studente e studentessa è in grado di identificare almeno 3 frasi in cui è presente uno dei mostri del pensiero?				
Ogni studente e studentessa è in grado di identificare almeno 2 emozioni associate ai mostri del pensiero?				
Ogni studente e studentessa è in grado di usare parole alternative in almeno 2 frasi?	\bigcirc	\bigcirc		
Ogni studente e studentessa è in grado di identificare almeno 2 emozioni associate all'uso di parole alternative?				
Note				





SPF. 3.3.f

DC	OMANDE DI F	RIFLESSIONE	· ?
Cos'hai imparato dall'attività d	di oggi?		
	SCACCIA I N	MOSTRI!	
Colora solo le frasi con i	SCACCIA I N		rasi con i mostri con
Colora solo le frasi con i mostri del pensiero	SCACCIA I N		
		Sostituisci le fr	
mostri del pensiero	oggi	Sostituisci le fr	
Mostri del pensiero Qualcuno mi ha preso in giro	oggi alla	Sostituisci le fr	
Mostri del pensiero Qualcuno mi ha preso in giro Nessuno mi ha lanciato la pa	oggi alla in fila	Sostituisci le fr	
Qualcuno mi ha preso in giro Nessuno mi ha lanciato la pa Ogni giorno, tutti mi spingono i	oggi alla in fila lato	Sostituisci le fr	





SPF. 3.3.f







SPF. 4.1.f

CONTINUERÒ A **CRESCO IMPARANDO** PROVARCI FINCHÉ **COSE NUOVE** NON LO OTTERRO' NON SONO ANCORA **OGNI ATTIVITA'** BRAVO, CON LA PRATICA RICHIEDE IMPEGNO LO DIVENTERÒ L'ERRORE MI AIUTA HO MOLTE RISORSE A CRESCERE PROVERÒ LA SI PUÒ CHIEDERE STRATEGIA CHE HO **AIUTO IMPARATO** SO COME FARE **POSSO CAMBIARE MOLTE COSE** STRATEGIA





SPF. 4.2.f

SITUAZIONE:

Andy non può passare al livello successivo del suo gioco sulla playstation. Pensa: "Questo è troppo difficile!

Daniele ha suonato male la sua canzone al pianoforte, pensa "Non diventerò mai bravo"

Anna ha iniziato il corso di nuoto. È un po' spaventata e pensa: "Non imparerò mai a nuotare, dovrò usare i braccioli per sempre!"

Sara vuole giocare a pallavolo, è entrata in una squadra ma non conosce le regole. Pensa "Come farò?"

Il maestro ha dato a Giovanni un compito molto difficile, pensa: "Come posso farlo?"

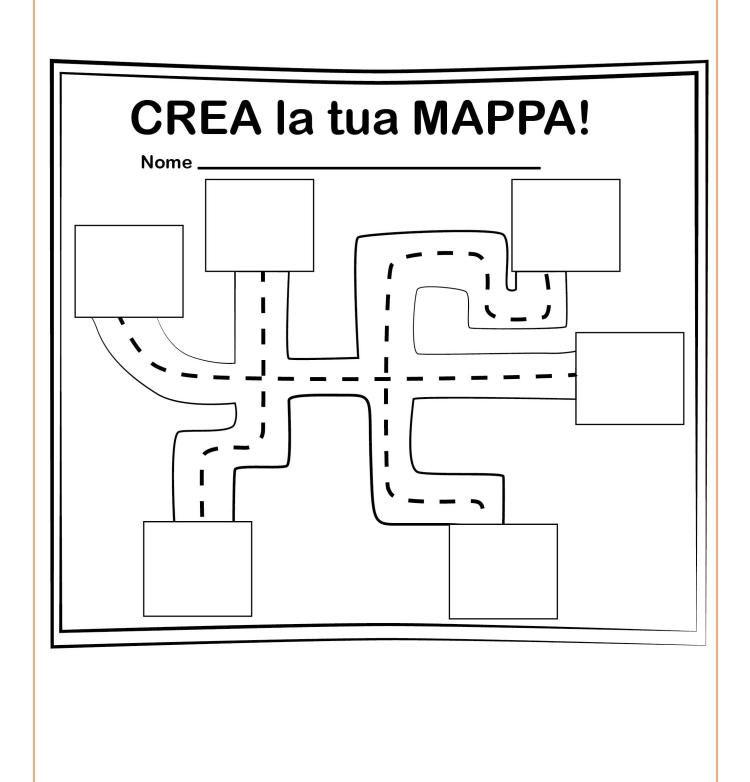
Joele ha un nuovo cane che non gioca con lei e pensa «lui non mi ama»

Alice deve cambiare scuola e non conosce nessuno. Pensa: "Non troverò nuovi amici"

		 /











SPF. 4.4.f

Valutazione dell'apprend DOMANDE DI RIFLES Insegnanti				
	NO	SOLO QUALCUNO	PIU' DI QUALCUNO	IN MOLTI
Ogni studente e studentessa è in grado di identificare almeno 2 pensieri positivi per affrontare situazioni ipotetiche?			\bigcirc	
Ogni studente e studentessa è in grado di riconoscere almeno 2 emozioni positive che derivano dall'uso di pensieri positivi?				
Note				





SPF. 4.5.f



DOMANDE DI RIFLESSIONE
Cos'hai imparato dall'attività di oggi?
Andy non può passare al livello successivo del suo gioco sulla playstation. Pensa: "Questo è troppo difficile!
Scrivi un pensiero positivo per Andy:
Quali emozioni positive proviamo quando usiamo lo scrigno del tesoro?





SPF. 5.1.f

SITUAZIONE 1:	
•••	Descrivi il comportamento immaginando di essere una lumaca (lenta e riflessiva)
	Situazione futura in cui ci si può comportare come una lumaca:
	Descrivi il comportamento immaginando di essere un altro animale (scelto da te)
	Situazione futura in cui ci si può comportare come una lumaca:
`	





SPF. 5.1.f

Descrivi il comportamento immaginando di essere una lumaca (lenta e riflessiva)
Situazione futura in cui ci si può comportare come una lumaca:
Descrivi il comportamento immaginando di essere un altro animale (scelto da te)
Situazione futura in cui ci si può comportare come una lumaca:





SPF 5 1 f

SITUAZIONE 3:	
	Descrivi il comportamento immaginando di essere una lumaca (lenta e riflessiva)
	Situazione futura in cui ci si può comportare come una lumaca:
	Descrivi il comportamento immaginando di essere un altro animale (scelto da te)
	Situazione futura in cui ci si può comportare come una
	lumaca:





SPF. 5.2.f

Valutazione dell'appren DOMANDE DI RIFLE Insegnanti				
	NO	SOLO QUALCUNO	PIU' DI QUALCUNO	IN MOLTI
Ogni studente e studentessa è in grado di descrivere almeno due comportamenti diversi per affrontare la stessa situazione?				
Ogni studente e studentessa è in grado di identificare diverse emozioni legate al comportamento animale, almeno in 2 diverse situazioni?				
Ogni studente e studentessa è in grado di immaginare situazioni future in cui potrebbe utilizzare la strategia, almeno riferendosi a un animale?				
Note				





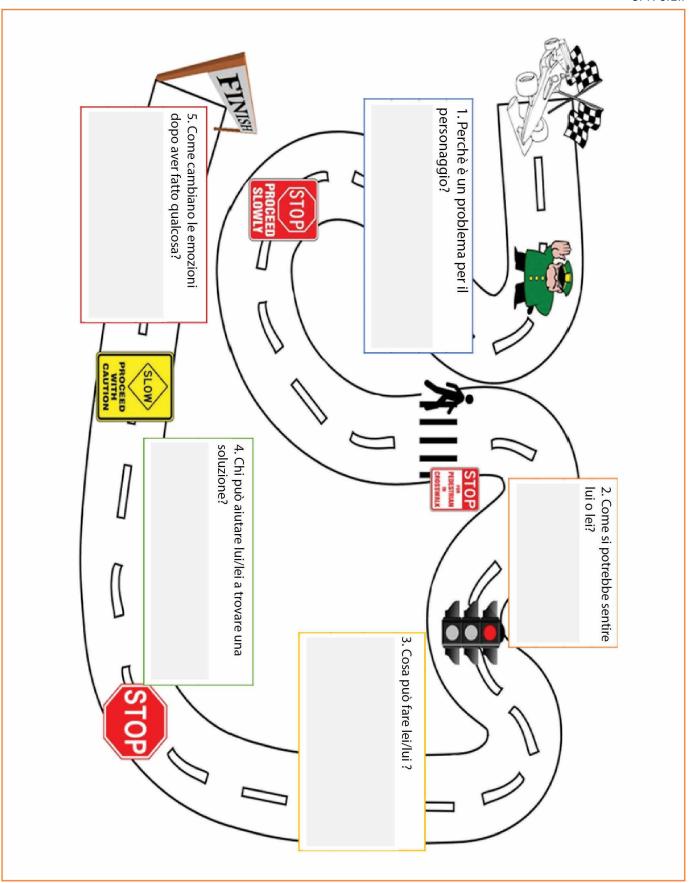
SPF. 5.3.f

DOMANDE	DI RIFLESSIONE	?
Cos'hai imparato dall'attività di oggi?		





SPF. 6.1.f







SPF. 6.2.f

Valutazione dell'apprer DOMANDE DI RIFLE Insegnanti				
	NO	SOLO QUALCUNO	PIU' DI QUALCUNO	IN MOLTI
Ogni studente e studentessa è in grado di seguire almeno 3 passi sullo schema delle domande?				
Ogni studente e studentessa è in grado di identificare almeno 3 domande utili per analizzare la situazione?				
Note				





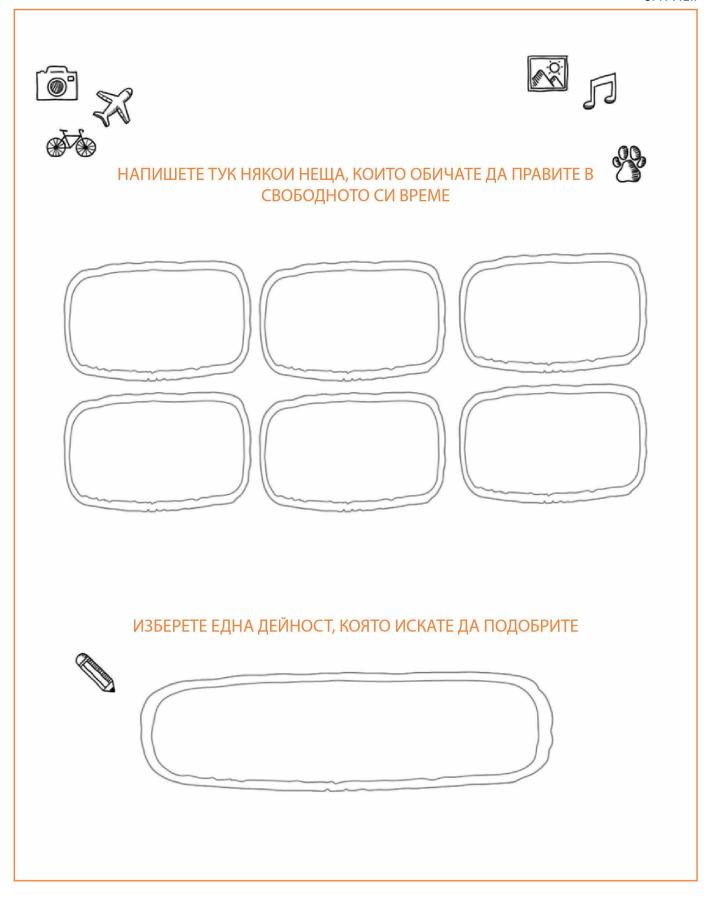
SPF. 6.3.f

	ВЪПРОСИ ЗА РАЗ	МИСЪЛ	?
Какво научихте от днец	лната дейност?		
Напишете тук полезни	въпроси за анализ на п	ооблема	





SPF. 7.1.f







SPF. 7.2.f







SPF. 7.3.f

				51 1. 7.5.
ценка на наученото Рефлексивни въпр Учители				
	HE	САМО НЯКОИ	ПОВЕЧЕТО	ВСИЧКИ
Може ли всеки ученик да посочи поне 1 Действие за подобряване на своя план?	\bigcirc	\bigcirc		\bigcirc
Може ли всеки ученик да посочи поне 1 човек, който може да го подкрепи?				
Може ли всеки ученик да разпознае поне 1 аспект, който сигнализира за постигането на целта?				
Бележки				





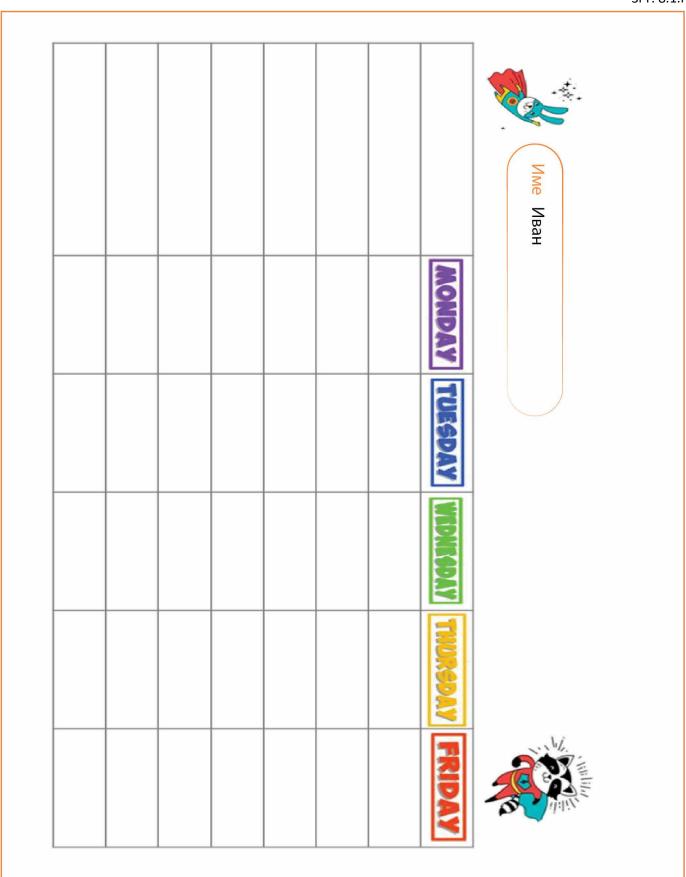
SPF. 7.4.f

	ВЪПРОСИ ЗА РАЗМИСЪЛ	2 2
Какво научи от дейностт	та днес?	





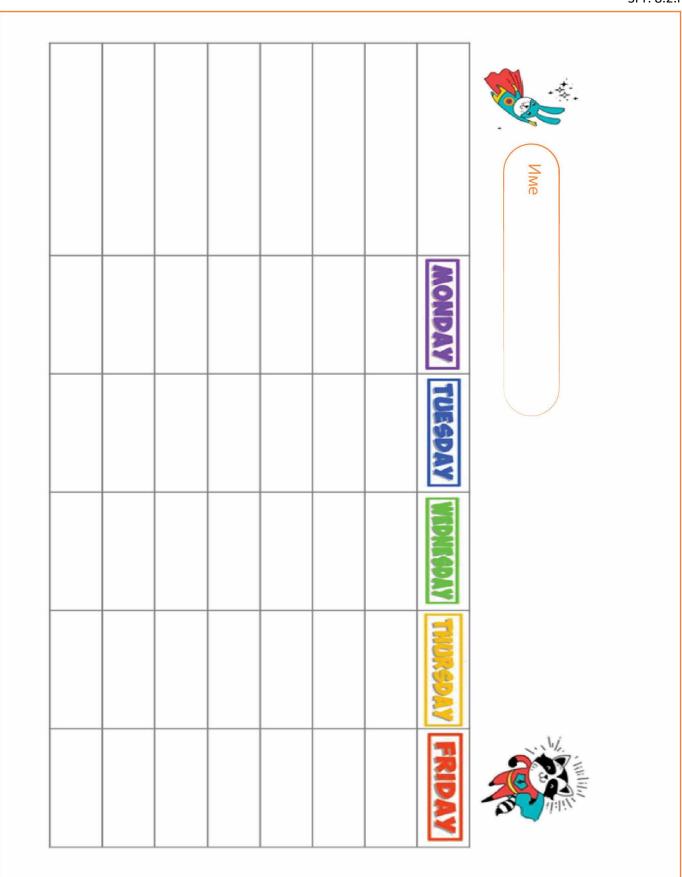
SPF. 8.1.f



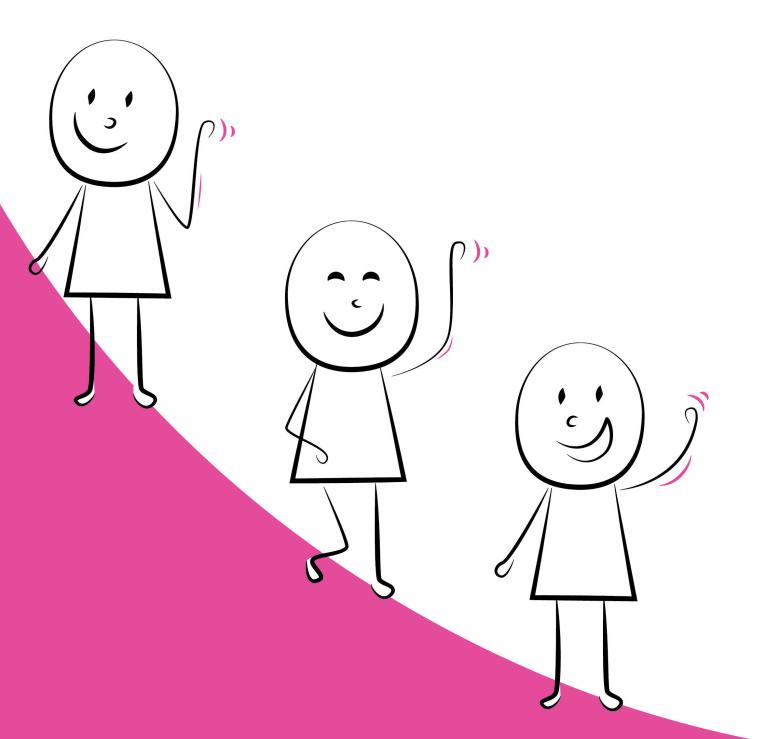




SPF. 8.2.f



SORRIDO ALLA SOCIETA' 40.4



Griglie per lo sviluppo delle attività e la verifica delle scelte di attività

Griglia 1A: il contenuto e lo sviluppo

Dominio: Sorrido alla società 4.0

Nome dell'attività Come sorridono gli altri

Objettivi

Esplora emozioni, atteggiamenti e sentimenti che le persone che conosco potrebbero provare nei nostri contesti di vita.

- Comprendere come le emozioni sono influenzate dal comportamento personale e dal comportamento degli altri
- Riconoscere come si sentono gli altri in determinati contesti sociali e comprendere che ognuno di noi sente e risponde in modi diversi

Durata e Frequenza 60 min	X	Età 8-11 anni	Persone coinvolte Insegnante Studenti e studentesse Contes Classe	
 Struttura dell'attività Introduzione e spiegazione degli obiettivi Gioco di ruolo Gioco di ruolo invertito Condivisione e riflessione 	1	Materiali utilizzati 1. Schede 2. Penne o matite	 Schede di lavoro Scheda con le situazioni (SSO.1.1.f) Domande riflessive Per gli insegnanti (SSO.1.2.f) Per i bambini e bambine(SSO.1.3.f) 	

Breve descrizione e istruzioni

- 1. L'insegnante spiega l'importanza di riconoscere le emozioni degli altri nei vari contesti sociali e che ognuno di noi può provare un'emozione diversa anche nello stesso contesto. L'insegnante introduce la narrazione di un'ipotetica situazione. (5 min)
- 2. L'insegnante chiede a due volontari di interpretare un ruolo in una situazione ipotetica in cui si sarebbero potuti trovare. Ai bambini e alle bambine può essere chiesto di presentare una situazione descritta dall'insegnante o una situazione che hanno vissuto e di interpretare il ruolo del protagonista o di un'altra persona (ad esempio i loro genitori, fratelli, amici) (5 min ogni situazione)
- 3. Dopo il primo tentativo, l'insegnante chiede di invertire i ruoli, in modo da far esplorare ai bambini e alle bambine come si sentono gli altri e perché si comportano in modo diverso nella stessa situazione. (5 min ogni situazione)
- 4. Durante il gioco di ruolo l'insegnante può focalizzare l'attenzione dei bambini e delle bambine su: diversi comportamenti che possono derivare da una specifica emozione e lo stesso comportamento che può derivare da diverse emozioni. (10 min)

Manipolazioni UDL: significati di rappresentazione, di espressione, ecc.

- Molteplici modi di rappresentare l'informazione: la situazione ipotetica può essere presentata verbalmente oppure anche attraverso disegni o vignette.
- Molteplici modi di azione ed espressione: gli studenti e le studentesse possono utilizzare diverse modalità di comunicazione per esprimere le proprie prospettive e partecipare all'attività.
- Molteplici modi di coinvolgimento: fornire compiti, ruoli e materiali diversi in base all'età dei bambini e delle bambine.

Strumenti per l'attività/descrizione esercizio:

- Scheda con le situazioni ipotetiche per il gioco di ruolo (SSO.1.1.f)
- Scheda con le domande riflessive per l'insegnante (SSO.1.2.f)
- Scheda con le domande di riflessione per i bambini e le bambine (SSO.1.3.f)

Strategie di apprendimento

- Rinforzo positivo: quando i bambini e le bambine descrivono come si sentono gli altri in una determinata situazione, immaginando modi diversi di sentirsi e comportarsi
- Elaborazione
- Esempi concreti

Apprendimento_indicatori di performance

- Descrivere come le emozioni sono influenzate dal comportamento personale e da quello degli altri
- Riconoscere che ognuno di noi sente e risponde in diversi modi

Valutazione dell'apprendimento_ domande di riflessione

Per insegnanti

- Ogni studente e studentessa è in grado di descrivere, almeno 2, comportamenti diversi di fronte alla stessa emozione?
- Ogni studente e studentessa è in grado di riconoscere, almeno 2, emozioni diverse di fronte alla stessa situazione?

Per studenti e studentesse

- Cos'hai scoperto dall'attività di oggi?
- Compito: completa descrivendo due possibili comportamenti nei riquadri
- Compito: completa descrivendo due possibili emozioni nei riquadri

Apprendimento strumenti di valutazione

Gli insegnanti possono usare le risposte alle domande riflessive per:

- Valutare la capacità degli studenti e delle studentesse di descrivere come le emozioni sono influenzate dal comportamento personale e dal comportamento degli altri
- Valutare la capacità degli studenti e delle studentesse di riconoscere che ognuno di noi sente e risponde in modi diversi

Possibili collegamenti con altre discipline scolastiche

L'attività può essere collegata a tutte le discipline in cui si presentano processi causali o si analizzano due prospettive.

Attività da condividere con i genitori o membri della famiglia

I bambini e le bambine possono condividere il gioco di ruolo a casa, chiedendo ai membri della famiglia di interpretare i ruoli invertiti e spiegare come si sentono e cosa farebbero in quella situazione.

Nome dell'attività Come gli altri sorridono

Obiettivi

Esplora emozioni, atteggiamenti e sentimenti che	le persone che conosco potrebbero provare nei nostri contesti di vita
Mostra un orientamento verso obiettivi futuri	L'attività presenta agli studenti e alle studentesse situazioni ipotetiche legate al futuro.
Presta attenzione alle diversità (culturali, vulnerabilità e difficoltà di apprendimento)	L'attività coinvolge diversi modi di agire e lascia che i bambini e le bambine siano liberi di usare modi diversi per esprimere comportamenti e sentimenti.
Promuove i punti di forza e l'unicità	L'attività favorisce l'uso delle proprie risorse positive per trasformare una sfida in un'opportunità.
Si focalizza sul ruolo agentico (me, gli altri) piuttosto che sulle abilità	L'accento è posto sulla capacità di assumere la prospettiva dell'altro ed entrare in empatia con gli altri.
Considera la diversità culturale nel codificare ed esprimere emozioni e comportamenti positivi	Gli studenti e le studentesse sperimentano che le emozioni, gli atteggiamenti e i sentimenti degli altri possono essere diversi.
Promuove una fase di 'decision-making'	I bambini e le bambine sono liberi di scegliere tra diversi modi di agire.
Include molteplici significati di coinvolgimento, di rappresentazione, di azione e di espressione (vedi l'uso di ICT).	 Molteplici modi di rappresentare l'informazione: il materiale può essere fornito con una doppia codifica Molteplici modi di azione ed espressione: gli studenti possono utilizzare diverse forme di comunicazione Molteplici modi di coinvolgimento: fornendo compiti e ruoli diversi
Esistono collegamenti con altre attività e domini?	Connesso al dominio Sorrido agli Altri.
Sono possibili manipolazioni dell'attività per spostarsi con la stessa attività in un altro dominio?	L'attività può essere adattata concentrandosi sulla spiegazione di cosa penserebbero, come si sentirebbero e cosa farebbero, nel caso in cui queste emozioni/situazioni fossero vissute dai loro coetanei/genitori/fratelli.
Che tipo di manipolazioni possono essere introdotte per rendere l'attività adatta agli studenti più grandi?	Per rendere l'attività adatta agli studenti e alle studentesse più grandi, l'insegnante può aumentare il numero di emozioni e il numero di possibili reazioni e comportamenti diversi.
Che tipo di manipolazioni è possibile introdurre per rendere l'attività adatta agli studenti più giovani?	L'attività può essere adattata semplificando situazioni ipotetiche l'insegnante può anche assumere il ruolo del secondo giocatore e modellare emozioni e comportamenti diversi.

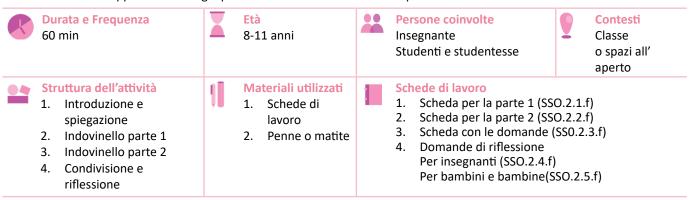
Dominio: Sorrido alla società 4.0

Nome dell'attività Il teatro degli animali

Obiettivi

Esplora le diversità culturali nell'esprimere emozioni, sentimenti e mentalità positiva in contesti sociali:

- Scoprire atteggiamenti ed emozioni che le persone che conosciamo potrebbero provare nei nostri contesti di vita
- Riconoscere e apprezzare che ogni persona ha identità e unicità multiple



Breve descrizione e istruzioni

- 1. L'insegnante spiega ai bambini e alle bambine che i diversi contesti culturali possono influire nell'espressione delle emozioni e che seguirà un gioco con degli indovinelli diviso in due parti: nella prima parte si dovranno indovinare gli animali, nella seconda parte dove vivono questi animali. (5 min)
- 2. Prima parte: l'insegnante introduce il gioco e chiede ai bambini e alle bambine che uno o una di loro si offra volontario. L'insegnante chiede al volontario o alla volontaria di girarsi, appoggia l'immagine di un animale sulla schiena del volontario o della volontaria e chiede agli altri bambini e alle altre bambine di osservare l'immagine. Il bambino o la bambina deve indovinare l'animale sulla con indizi forniti dagli studenti e dalle studentesse o dall'insegnante. (20 min)
 L'insegnante invita i bambini e le bambine a seguire le seguenti regole:
 - il nome dell'animale non può essere suggerito
 - l'insegnante pone le domande e i bambini e le bambine rispondono
 - le risposte degli studenti e delle studentesse sono gli indizi, l'attività continua fino a quando il bambino o la bambina non indovina il nome dell'animale.

Il gioco continua fino a quando i bambini e le bambine non hanno indovinato almeno 3/4 animali e hanno familiarizzato con le regole del gioco

L'insegnante può chiedere:

Dove vive? Quante gambe ha? Di che colore è? Che verso fa?

Как се движи? С какво се храни? С кого живее? И т.н.

3. Seconda parte dell'indovinello: l'insegnante spiega ai bambini e alle bambine che nella seconda parte dell'indovinello i volontari sono due. Chiede ai bambini e alle bambine di proporsi. Appoggia nella schiena dei volontari due immagini con lo stesso animale in due contesti diversi. Spiega ai bambini e alle bambine che le regole sono le stesse del primo indovinello. L'insegnante pone le domande, gli studenti e le studentesse rispondono fornendo gli indizi ai volontari per far indovinare loro dove vive l'animale. (20 min)

L'insegnante può porre le seguenti domande:

Cosa fa l'animale quando si trova in questo contesto? E in quest'altro? Chi incontra l'animale? Quali emozioni prova l'animale in quel contesto specifico? Quali pensieri? Quali suoni sente l'animale? Che odori sente? Come si muove in quel contesto?

4. L'insegnante, con le domande proposte, guida i bambini e le bambine a riconoscere le differenze tra i vari contesti e come gli animali si comportano, pensano, provano emozioni diverse in base ai contesti in cui si trovano. (15 min)

Manipolazioni UDL: significati di rappresentazione, di espressione, ecc.

- Molteplici modi di rappresentare l'informazione: le informazioni possono essere esposte verbalmente e mostrate visivamente
- Molteplici modi di azione ed espressione: gli studenti e le studentesse possono utilizzare diverse risorse di comunicazione
- Molteplici modi di coinvolgimento: fornire diversi compiti e ruoli

Strumenti per l'attività/descrizione degli esercizi:

- Scheda con immagini di animali per la parte 1 dell'indovinello (SSO.2.1.f)
- Scheda con immagini di animali per la parte 2 dell'indovinello (SSO.2.2.f)
- Scheda con domande dell'insegnante per la parte 1 e 2 dell'indovinello (SSO.2.3.f)
- Scheda con le domande riflessive per l'insegnante (SSO.2.4.f)
- Scheda con le domande riflessive per i bambini e le bambine (SSO.2.5.f)

Strategie di apprendimento

- Rinforzo positivo: quando i bambini e le bambine identificano comportamenti, pensieri ed emozioni che caratterizzano contesti diversi
- Ripetizione
- Collegamenti

Apprendimento_indicatori di performance

- Esplorare gli atteggiamenti e le emozioni che gli animali potrebbero provare in diversi contesti di vita
- · Riconoscere le diversità nell'esprimere comportamenti, emozioni, sentimenti in diversi contesti

Valutazione dell'apprendimento_ domande di riflessione

Per insegnanti

 Ogni studente e studentessa è in grado di identificare ciò che rende unico l'animale in almeno due contesti diversi?

Per studenti e studentesse

- Cos'hai imparato dall'attività di oggi?
- Descrivi un animale in due contesti diversi, scrivi le cose che lo rendono unico

Apprendimento_strumenti di valutazione

Gli insegnanti possono utilizzare la risposta alle domande riflessive per:

- Valutare la capacità degli studenti e delle studentesse di identificare atteggiamenti ed emozioni che gli animali potrebbero provare in diversi contesti di vita
- Valutare la capacità degli studenti e delle studentesse di riconoscere le diversità nell'esprimere comportamenti, emozioni, sentimenti in contesti diversi

Possibili collegamenti con altre discipline scolastiche

L'attività può essere collegata alle scienze (es. cambiamenti climatici, come influiscono sulle modifiche dell'ambiente e dei comportamenti) e alla geografia (es. come i diversi contesti influiscono sulle diversità culturali). L'insegnante potrebbe anche collegare il tema delle migrazioni, sia degli animali che delle persone.

Attività da condividere con genitori o membri della famiglia

I bambini e le bambine possono riproporre il gioco ai genitori o la famiglia, possono aggiungere altri animali o cercare insieme informazioni sugli animali di cui vorrebbero saperne di più.

Nome dell'attività Teatro degli animali

Obiettivi

Esplora le diversità culturali nell'esprimere emozioni, sentimenti e mentalità positiva in contesti sociali			
L'attività pone il focus sulle abitudini, sui pensieri e sulle emozioni, come possono variare in vista di un cambiamento attuale o futuro.			
L'attività promuove l'uso di strategie e strumenti che i bambini e le bambine ritengono più adatti a loro.			
L'attività è pensata per sottolineare gli aspetti che rendono gli animali unici in ogni contesto.			
L'accento è posto sull'esplorazione attiva delle diversità che caratterizzano ogni contesto e chi lo abita.			
L'attività favorisce la libera espressione dei bambini e delle bambine delle proprie risorse e conoscenze.			
L'attività è pensata per guidare i bambini e le bambine a riconoscere le caratteristiche di ogni contesto ponendo domande che ne esaltino l'unicità.			
 Molteplici modi di rappresentare l'informazione: i materiali possono essere forniti con una doppia codifica Molteplici modi di azione ed espressione: gli studenti possono utilizzare diverse risorse di comunicazione Molteplici modi di coinvolgimento: fornire diversi compiti e ruoli 			
Connesso al dominio Sorrido agli Altri.			
L'attività può essere adattata concentrandosi sull'esplorazione di emozioni, sentimenti, pensieri ed esperienze che aiutano a comprendere quelle degli altri e a creare un clima positivo nei contesti di vita quotidiana.			
L'attività può essere resa più complessa estendendo la riflessione su come le persone possono affrontare diverse situaziono, emozioni e sentimenti nei diversi contesti.			
L'attività può essere adattata semplificando le domande e aiutando i bambini a identificare l'unicità di ogni contesto.			

Dominio: Sorrido alla società 4.0

Nome dell'attività La ruota dei miei contesti di vita

Obiettivi

Esplorare il mio contesto di vita e i miei atteggiamenti e sentimenti che li caratterizzano

Descrivere i contesti di vita in cui trascorriamo il nostro tempo

dei diversi contesti di vita in cui ci troviamo. (5 min)

• Comprendere come ogni contesto di vita influisce in modo diverso sulla nostra vita

Durata e Frequenza 50 minuti	X	Età 8-11 anni	**	Persone coinvolte Insegnante Studenti	Contesti Classe (studenti seduti in cerchio)
 Struttura dell'attività Introduzione e spiegazione: un esempio di ruota Completamento della ruota e delle domande Condivisione e riflessione 	1	Materiali utilizzati 1. Schede di lavoro 2. Penne o matite		 Scheda con la r Domande di rifi Per insegnanti S 	lessione

Breve descrizione e istruzioni

- 1. L'insegnante spiega come i contesti in cui viviamo influenzano le nostre emozioni, pensieri e comportamenti: ogni contesto è caratterizzato da persone diverse e dalle attività che svolgiamo in quello specifico ambiente. Anche le persone che si incontrano nei diversi ambienti si comportano e ci pongono richieste che possono avere un impatto sul nostro benessere in quel contesto specifico. L'insegnante mostra l'esempio di una ruota in cui possono essere riportati i diversi contesti di vita. Per descrivere il nostro contesto di vita, possiamo rispondere ad alcune domande:

 Quali sono i tuoi contesti di vita? Chi incontri in ogni contesto? Cosa fai in ogni contesto? Con quale strumento? Cosa ti chiedono di fare? Quanto sei felice in ogni contesto? (l'elenco dovrebbe includere giocare, imparare cose nuove e altri suggerimenti dei partecipanti). Inoltre, in ogni momento della nostra vita, possiamo pensare a quanto siamo soddisfatti
- 2. L'insegnante mostra un esempio di ruota e chiede agli studenti e alle studentesse come, la persona che ha riempito la sua ruota, potrebbe aumentare la soddisfazione nei suoi contesti di vita. (10 min)
- 3. L'insegnante chiede agli studenti e alle studentesse di completare la loro ruota ed esprimere il grado di soddisfazione nei contesti della loro vita (scuola, amici, famiglia, hobby, divertimento, compiti, tempo libero). Il lavoro può essere suddiviso in 3 parti:
 - Parte 1: riflettere e lavorare sui contesti della ruota della vita con la scheda fornita. Accanto ad ogni sezione i bambini e le bambine possono scrivere i nomi dei contesti rilevanti della loro vita.
 - Parte 2: inserire in ogni sezione il nome delle persone incontrate in ogni contesto, le attività svolte e gli strumenti utilizzati. Parte 3: valutare la soddisfazione in ogni contesto della ruota, utilizzando punteggi da 1 a 10 (1 basso, 10 alto). Per decidere quanto si è soddisfatti di ogni contesto. Confrontare la situazione attuale con quella ideale. Ad esempio, se passare il tempo alla scuola calcio è una situazione ideale per te e significherebbe un punteggio di 10, se pensi che a scuola le cose vanno bene ma potrebbero andare meglio potresti valutare la scuola 6 o 7.
 - Parte 4: Per avere una rappresentazione visiva della valutazione gli studenti e le studentesse possono tracciare una linea che collega le diverse aree come mostrato nell'esempio. (15 min)
- 4. L'insegnante chiede agli studenti e alle studentesse di scrivere i loro pensieri su:

 Quali sezioni della ruota sono state valutate con punteggi più alti e quali più bassi? Cosa rende alcuni punteggi più alti?

 Cosa farai per aumentare il tuo punteggio in un certo contesto? Cosa possiamo fare per aumentare la nostra soddisfazione nei diversi contesti di vita? (10 min)
- 5. L'insegnante chiede ai bambini e alle bambine di condividere le loro ruote, può iniziare una riflessione con alcune domande:
 - In che modo le mie priorità sono diverse dalle altre? Quali sono le aree che desidero cambiare e quali hanno scelto di cambiare i miei compagni e le mie compagne? (10 min)

Manipolazioni UDL: significati di rappresentazione, di espressione, ecc.

- Molteplici modi di rappresentare l'informazione: l'informazione può essere fornita con doppia codifica
- Molteplici modi di azione ed espressione: gli studenti e le studentesse possono utilizzare diverse risorse di comunicazione e rappresentazione per descrivere i loro contesti
- Molteplici modi di coinvolgimento: fornire compiti diversi e materiali familiari rispetto all'età

Strumenti per l'attività/descrizione degli esercizi:

- Scheda con un esempio di ruota completata (SSO.3.1f)
- Scheda con la ruota e le domande da completare (SSO.3.2f)
- Scheda per le domande di riflessione dell'insegnante (SSO.3.3f)
- Scheda per le domande di riflessione dei bambini e delle bambine (SSO.3.4f)

Strategie di apprendimento

- Rinforzo positivo: quando i bambini e le bambine identificano i contesti e sviluppano idee su come migliorare la loro soddisfazione
- Elaborazione
- Esempi concreti

Apprendimento indicatori di performance

- Definire una situazione attuale
- Stabilire priorità e obiettivi

 Sviluppare idee o azioni per migliorare la loro soddisfazione

Valutazione dell'apprendimento_domande di riflessione

Per insegnanti

- Ogni studente e studentessa è in grado di identificare una situazione attuale almeno in 3 contesti?
- Ogni studente e studentessa è in grado di sviluppare almeno 2 idee o azioni per migliorare la sua soddisfazione?
- Ogni studente e studentessa è in grado di stabilire almeno 2 priorità?

Per studenti e studentesse

- Cos'hai imparato dalla ruota di oggi?
- Quali aspetti della tua vita hai scoperto?
- Quali sono le priorità/obiettivi che hai scoperto con l'attività di oggi?

Apprendimento_strumenti di valutazione

Gli insegnanti possono utilizzare la risposta alle domande della ruota per:

- Valutare la capacità degli studenti e delle studentesse di identificare una situazione attuale;
- Valutare la capacità degli studenti e delle studentesse di identificare idee e azioni per migliorare la propria soddisfazione;
- Valutare la capacità degli studenti e delle studentesse di stabilire priorità e obiettivi;

Possibili collegamenti con altre discipline scolastiche

L'attività può essere collegata alle discipline scolastiche in cui viene analizzato un processo con più componenti: operazioni matematiche, analisi grammaticale, analisi di ambienti geografici, ecc.

Attività da condividere con genitori o membri della famiglia

I bambini e le bambine possono ripetere l'attività con i familiari, possono condividere idee e azioni e migliorare la soddisfazione nei contesti di vita.

Nome dell'attività La Ruota dei miei contesti di vita

Obiettivi

Esplorare il mio contesto di vita e i miei atteggiamenti e sentimenti che li caratterizzano

Espiorare il fillo contesto di vita e i fillei atteggianienti e sentimenti che il caratterizzano		
Mostra un orientamento verso obiettivi futuri	L'attività favorisce una riflessione circa le possibili strategie da mettere in atto per migliorare la propria soddisfazione.	
Presta attenzione alle diversità (culturali, vulnerabilità e difficoltà di apprendimento)	Ogni bambino e bambina esprime le proprie idee, sfide, obiettivi e priorità.	
Promuove i punti di forza e l'unicità	L'attività è progettata in modo tale da far esprimere ai bambini e alle bambine le proprie idee e promuovere le proprie strategie.	
Si focalizza sul ruolo agentico (me, gli altri) piuttosto che sulle abilità	Ogni studente e studentessa è incoraggiato a individuare azioni e strategie da mettere in atto per aumentare la soddisfazione nei contesti di vita.	
Considera la diversità culturale nel codificare ed esprimere emozioni e comportamenti positivi	Il confronto fra i bambini e le bambine favorisce una comprensione delle diverse priorità e diversi obiettivi.	
Promuove una fase di 'decision-making'	Gli studenti e le studentesse sono incoraggiati a scegliere delle strategie per migliorare la loro soddisfazione nei contesti di vita.	
Include molteplici significati di coinvolgimento, di rappresentazione, di azione e di espressione (vedi l'uso di ICT).	 Molteplici modi di rappresentare l'informazione: il materiale ha una doppia codifica. Molteplici modi di azione ed espressione: gli studenti possono utilizzare diverse risorse di comunicazione per esprimere le proprie priorità e partecipare all'attività. Molteplici modi di coinvolgimento: fornire compiti diversi e materiali familiari per i bambini e le bambine di quell'età 	
Esistono collegamenti con altre attività e domini?	Connesso al dominio Sorrido a Me Stesso.	
Sono possibili manipolazioni dell'attività per spostarsi con la stessa attività in un altro dominio?	L'attività può essere adattata esplorando diverse aree di sé (interessi, persone diverse, passioni, obiettivi, caratteristiche, ecc.).	
Che tipo di manipolazioni possono essere introdotte per rendere l'attività adatta agli studenti più grandi?	La difficoltà dell'attività può essere aumentata chiedendo agli studenti e alle studentesse di riflettere, dopo qualche mese, sui cambiamenti avvenuti nei contesti di vita.	
Che tipo di manipolazioni è possibile introdurre per rendere l'attività adatta agli studenti più giovani?	L'insegnante può chiedere di identificare il contesto e scegliere il più soddisfacente e il meno soddisfacente. Possono anche fare un brainstorming insieme su come fissare un obiettivo, con il suggerimento dei compagni di classe.	

Dominio: Sorrido alla società 4.0

Nome dell'attività **Dove e con chi nel mondo...?**

Obiettivi

Identificare gli aspetti sociali ed emotivi in tutti i miei contesti di vita:

- · Esplorare i contesti in cui viviamo, in termini di persone con cui trascorriamo il nostro tempo
- Riconoscere e apprezzare che ogni persona ha identità e unicità multiple



Durata e Frequenza 90 min



8-11 anni



Persone coinvolte

InsegnanteStudenti e studentesse



Contesti

Classe (studenti e studentesse seduti in cerchio)



Struttura dell'attività

- 1. Introduzione dell'attività
- 2. Completamento dei 7 cerchi
- 3. Completamento della seconda parte della scheda
- 4. Condivisione e riflessione



Materiali utilizzati

- 1. Schede di lavoro
- 2. Cartoncini
- 3. Matite o penna
- 4. gancio



Schede di lavoro

Domande di riflessione
 Per insegnanti (SSO.4.1.f)
 Per i bambini e bambine(SSO.4.2.f)

Breve descrizione e istruzioni

- 1. L'insegnante spiega ai bambini e alle bambine che in ogni contesto in cui viviamo creiamo relazioni con diverse persone, ognuna delle quali assume uno specifico ruolo all'interno del contesto ed è caratterizzata dalle sue unicità. L'insegnante consegna ai bambini e alle bambine 7 cerchi di carta, da collegare con un gancio, che rappresentano: me, la mia scuola, il mio quartiere, la mia città, il mio stato, il mio paese, il mio mondo. L'attività verrà presentata all'inizio della settimana e i bambini e le bambine avranno a disposizione alcuni giorni per completarla. (5 min)
- 2. Gli studenti e le studentesse sono invitati a completare i 7 cerchi che rappresentano la loro immagine attuale: concentrandosi sulle persone che sono con loro in quei contesti e su cosa fanno insieme. I bambini e le bambine possono completare i cerchi con parole, immagini, fotografie, collage, ecc. (40 min)
- 3. Una volta completato i 7 cerchi, gli studenti e le studentesse possono rispondere nel retro del cerchio alle domande: cosa aggiungeresti nel tuo futuro? Chi aggiungerai nel tuo futuro? (30 min)
- Quando tutti lo avranno completato, l'insegnante darà loro qualche minuto per condividerlo e
 rifletteranno insieme alla ricerca di una definizione di appartenenza.
 L'insegnante guiderà la discussione verso il riconoscimento dell'unicità (anche se i bambini e le bambine hanno in comune
 numerosi contesti come la stessa scuola). (20 min)

Manipolazioni UDL: significati di rappresentazione, di espressione, ecc.

- Molteplici modi di rappresentare l'informazione: i bambini e le bambine possono completare i cerchi con i materiali che preferiscono (es. disegnare, attaccare un'immagine, scattare ed attaccare una foto, ecc.)
- Molteplici modi di azione ed espressione: i bambini e le bambine possono scegliere i contenuti da inserire nei loro cerchi
- Molteplici modi di coinvolgimento: l'attività è pensata per essere completata durante la settimana, i bambini possono coinvolgere diverse risorse e persone.

Strumenti per l'attività/descrizione degli esercizi:

- Scheda per l'insegnante con le domande di riflessione (SSO.4.1f)
- Scheda per i bambini e le bambine con le domande di riflessione (SSO.4.2f)

Strategie di apprendimento

- Rinforzo positivo: quando i bambini e le bambine identificano e rappresentano i diversi contesti nei cerchi
- Collegamento
- Ripetizione distanziata

Apprendimento_indicatori di performance

- Esplorare i contesti in termini di persone con cui trascorriamo il nostro tempo, per arrivare a una definizione di appartenenza
- Riconoscere che ogni persona ha molteplici identità e unicità

Valutazione apprendimento_ domande riflessive

Per insegnanti

- Ogni studente e studentessa è in grado di identificare, almeno 2 contesti di appartenenza?
- Ogni studente e studentessa è in grado di identificare, almeno 1 nuovo aspetto, che ha scoperto?

Per studenti e studenesse

- Cos'hai imparato dall'attività di oggi?
- Quali sono i contesti di appartenenza in cui sei inserito?
- Descrivi qualcosa di nuovo che hai scoperto su un compagno di classe, qualcosa che non sapevi e che ti ha sorpreso

Apprendimento_strumenti di valutazione

Gli insegnanti possono usare le risposte alle domande riflessive per:

- Valutare la capacità degli studenti e delle studentesse di esplorare i contesti in termini di persone con cui trascorrono il loro tempo e definire il concetto di appartenenza
- Valutare la capacità degli studenti e delle studentesse di riconoscere che ogni persona ha identità e unicità multiple

Possibili collegamenti con altre discipline scolastiche

L'attività può essere collegata a tutte le discipline in cui si descrivono le persone e le loro relazioni con i loro contesti (es. un artista ei suoi legami con altri artisti e il contesto storico). Anche quando ci occupiamo di questioni che riguardano contesti diversi (es. i bambini e le bambine hanno un sistema di riciclaggio separato in classe, così il loro paese, la loro città, ecc.)

Attività da condividere con genitori o membri della famiglia

I bambini e le bambine possono condividere l'attività con la loro famiglia e chiedere loro di aiutarli ad aggiungere elementi, scattare foto insieme, cercare immagini su Internet.

Nome dell'attività Dove e con Chi nel mondo....?

Obiettivi

Identificare gli aspetti sociali ed emotivi in tutti i miei contesti di vita

Identificare gli aspetti sociali ed emotivi in tutti i miei contesti di vita		
Mostra un orientamento verso obiettivi futuri	L'attività riguarda l'esplorazione di componenti di un possibile contesto futuro.	
Presta attenzione alle diversità (culturali, vulnerabilità e difficoltà di apprendimento)	I bambini e le bambine possono riempire i cerchi con qualsiasi materiale, strumento e forma.	
Promuove i punti di forza e l'unicità	L'attività è progettata in modo da enfatizzare l'unicità all'interno dei contesti a cui appartengono e delle persone che incontrano nei vari contesti.	
Si focalizza sul ruolo agentico (me, gli altri) piuttosto che sulle abilità	L'attività consente ai bambini e alle bambine di esplorare in prima persona i contesti in cui vivono mettendoli al centro del processo di esplorazione.	
Considera la diversità culturale nel codificare ed esprimere emozioni e comportamenti positivi	Il focus è posto sui vari contesti a cui i bambini e le bambine appartengono, potrebbero essere caratterizzati da diverse forme culturali.	
Promuove una fase di 'decision-making'	L'attività consente ai bambini e alle bambine di decidere cosa vogliono includere nei loro cerchi.	
Include molteplici significati di coinvolgimento, di rappresentazione, di azione e di espressione (vedi l'uso di ICT).	 Molteplici modi di rappresentare l'informazione: le informazioni possono essere presentate con qualsiasi materiale Molteplici modi di azione ed espressione: i bambini e le bambine possono scegliere il contenuto Molteplici modi di coinvolgimento: i bambini e le bambine possono coinvolgere risorse e persone diverse 	
Esistono collegamenti con altre attività e domini?	Connesso al dominio Sorrido agli Altri.	
Sono possibili manipolazioni dell'attività per spostarsi con la stessa attività in un altro dominio?	L'attività può essere adattata esplorando risorse e supporti su cui poter contare per raggiungere i propri obiettivi nei propri contesti.	
Che tipo di manipolazioni possono essere introdotte per rendere l'attività adatta agli studenti più grandi?	L'attività può essere resa più complessa aggiungendo una riflessione sulle caratteristiche di ogni contesto o chiedendo ai bambini e alle bambine di condividere i propri cerchi e individuare aspetti di unicità altrui.	
Che tipo di manipolazioni è possibile introdurre per rendere l'attività adatta agli studenti più giovani?	L'attività può essere adattata diminuendo il numero di cerchi o completando solo un lato del cerchio (quello che appartiene al presente).	

Dominio: Sorrido alla società 4.0

Nome dell'attività Aiuto me e aiuto te

Objettivi

Scopri i cambiamenti e le sfide che si verificano nelle comunità piccole e grandi e comprendi l'impatto di una mentalità positiva.

- Identificare le emozioni e i sentimenti che possono attivare nelle persone che sperimentano diversità
- Per esplorare che possiamo scoprire abilità inaspettate e potenziali opportunità nascoste in questi cambiamenti
- Capire che il mio comportamento può cambiare la mentalità delle persone e contribuire al benessere delle persone che vivono nella mia comunità

Durata e Frequenza	Età	Persone coinvolte Insegnante Studenti	Contesti
60 min	8-11 anni		Classe
Struttura dell'attività 1. Introduzione dell'attività 2. Presentazione del video 3. Discussione e riflessione 4. Completamento della griglia	Materiali utilizzati 1. Schede di lavoro 2. Penna o matita	Domande di rifle per Insegnanti (

Breve descrizione e istruzioni

- 1. L'insegnante spiega ai bambini e alle bambine che una mentalità positiva può favorire la scoperta di abilità inaspettate che potrebbero contribuire ad un cambiamento e all'incremento del benessere nella comunità in cui viviamo. L'insegnante espone ai bambini e alle bambine un'osservazione simile alla seguente: "A volte ci siamo sentiti soli e annoiati, oppure abbiamo avuto freddo, fame o paura. A volte ci siamo sentiti male o volevamo imparare qualcosa che non sapevamo. In tutti questi momenti, abbiamo sentito il bisogno di qualcuno che ci aiutasse, o meglio, che ci facesse compagnia, si prendesse cura di noi...Fare così quando qualcuno ne ha bisogno significa offrire aiuto."
- 2. L'insegnante mostra un video per facilitare la discussione
 - es. https://www.youtube.com/watch?v=IXJccpcIAB4

https://www.youtube.com/watch?v=gw2XXqDyHN8

L'insegnante avvia un confronto guidato dalle seguenti domande:

- Quando vorresti ricevere aiuto? In quali situazioni hai ricevuto aiuto?
- Da chi avevi bisogno di aiuto?
- In quali casi non ti hanno aiutato quando ne avevi bisogno?
- Pensa a situazioni nelle quali hai aiutato o hai avuto l'opportunità di farlo.

L'insegnante dovrebbe concentrarsi sull'importanza di capire quando abbiamo bisogno di aiuto e di essere in grado di riconoscere quando anche gli altri ne hanno bisogno. Sono molte le situazioni che incontreranno in cui si troveranno ad aver bisogno di aiuto e devono imparare a distinguere quelle situazioni e non temere di chiedere aiuto nei loro contesti (es. genitori, insegnanti, amici ...).

L'insegnante potrebbe offrire spunti di riflessione sulle seguenti tematiche:

- aiutare non è sempre offrire cose materiali, significa anche dare affetto, compagnia, conforto, ecc.
- ricorda che l'aiuto è "tale", quando il tuo aiuto corrisponde a ciò che l'altro vuole o ha bisogno e non a ciò che sembra a te.
- 3. Dopo che i bambini e le bambine si sono confrontati e hanno riflettuto assieme, l'insegnante consegna una griglia che contiene alcune azioni prosociali che ogni studente e studentessa potrebbe compiere per contribuire al benessere della comunità a cui appartengono. Le situazioni proposte si riferiscono a contesti e persone diverse con le quali i bambini possono avere relazioni diverse e anche a situazioni future.

Manipolazioni UDL: significati di rappresentazione, di espressione, ecc.

- Molteplici modalità di rappresentare l'informazione: le informazioni possono essere fornite con una doppia codifica. Es. L'insegnante può utilizzare video, libri o un cartone animato
- Molteplici modalità di azione ed espressione: gli studenti e le studentesse possono utilizzare diverse risorse di comunicazione per esprimere le proprie prospettive e partecipare all'attività.
- Molteplici modalità di coinvolgimento: fornire compiti diversi e lasciare liberi i bambini e le bambine di scegliere differenti azioni prosociali

Strumenti per l'attività/descrizione degli esercizi:

- Scheda con la griglia delle azioni prosociali (SSO.5.1f)
- Scheda per le domande di riflessione per l'insegnante (SSO.5.2f)
- Scheda per le domande di riflessione per i bambini e bambine (SSO.5.3f)

Strategie di apprendimento

- Rinforzo positivo: quando i bambini e le bambine descrivono situazioni in cui hanno aiutato qualcuno e sono stati aiutati, in termini di comportamento e sentimenti; nel proporre azioni prosociali
- Flaborazione
- Ripetizione distanziata

Apprendimento_indicatori di performance

- Identificare le emozioni e i sentimenti che si attivano nelle persone che sperimentano azioni di aiuto
- Comprendere che il loro comportamento può contribuire al benessere delle persone che vivono nella loro comunità

Valutazione dell'apprendimento_ domande riflessive

Per insegnanti

- Ogni studente e studentessa è in grado di identificare almeno 1 azione prosociale per ogni contesto?
- Ogni studente e studentessa è in grado di identificare, almeno 2, emozioni e sentimenti che si attivano nelle persone che sperimentano azioni di aiuto?

Per studenti e studentesse

- Cos'hai imparato dall'attività di oggi?
- Scrivi di seguito emozioni e sentimenti che possono attivarsi in altre persone quando le aiuti

Apprendimento_ strumenti di valutazione

Gli insegnanti possono usare le risposte al modello e al modello delle domande riflessive:

- Valutare la capacità degli studenti e delle studentesse di identificare emozioni e sentimenti che si attivano nelle persone che sperimentano azioni di aiuto
- Valutare la capacità degli studenti e delle studentesse di comprendere che il loro comportamento può contribuire al benessere delle persone che vivono nella loro comunità

Possibili collegamenti con altre discipline scolastiche

L'attività può essere collegata a educazione civica e ad altre discipline in cui si analizzano delle situazioni, ad esempio nelle ore di italiano dedicate alla lettura di racconti o storie.

Attività da condividere con genitori o membri della famiglia

Agli studenti e alle studentesse potrebbe essere chiesto di completare il foglio a casa con una storia di aiuto che ascolteranno dai loro genitori.

Nome dell'attività Aiutando me, aiutando te!

Obiettivi

Scopri i cambiamenti e le sfide che si verificano nelle comunità piccole e grandi e comprendi l'impatto di una mentalità positiva		
Mostra un orientamento verso obiettivi futuri	L'attività è progettata per favorire comportamenti prosociali che i bambini e le bambine potrebbero mettere in atto nel presente e nel futuro.	
Presta attenzione alle diversità (culturali, vulnerabilità e difficoltà di apprendimento)	Gli studenti e le studentesse sono liberi di contribuire con le proprie risorse e conoscenze.	
Promuove i punti di forza e l'unicità	L'attività favorisce l'espressione delle abilità e unicità di ogni bambino e bambina nelle azioni di aiuto.	
Si focalizza sul ruolo agentico (me, gli altri) piuttosto che sulle abilità	Il focus è sulla ricerca di azioni per contribuire al benessere delle persone che vivono nella mia comunità.	
Considera la diversità culturale nel codificare ed esprimere emozioni e comportamenti positivi	Le attività sono progettate per enfatizzare emozioni e sentimenti che possono attivarsi nelle persone che sperimentano diversità.	
Promuove una fase di 'decision-making'	L'attività consente ai bambini e alle bambine di decidere chi e come vogliono aiuto.	
Include molteplici significati di coinvolgimento, di rappresentazione, di azione e di espressione (vedi l'uso di ICT).	 Molteplici modalità per rappresentare l'informazione: i materiali potrebbero essere forniti con una doppia codifica Molteplici modalità di azione ed espressione: gli studenti e le studentesse possono utilizzare diverse risorse di comunicazione per esprimere le proprie prospettive Molteplici modi di coinvolgimento: fornire compiti diversi e materiali familiari per i bambini e le bambine di quell'età 	
Esistono collegamenti con altre attività e domini?	Connesso al dominio Sorrido a Me Stesso.	
Sono possibili manipolazioni dell'attività per spostarsi con la stessa attività in un altro dominio?	L'attività potrebbe essere adattata focalizzando l'attenzione dei bambini e delle bambine su una componente della mentalità positiva che potrebbe favorire lo sviluppo del proprio Sé futuro.	
Che tipo di manipolazioni possono essere introdotte per rendere l'attività adatta agli studenti più grandi?	L'attività può essere resa più complessa aggiungendo più contesti in cui proporre azioni prosociali e contribuire al benessere delle persone che vivono nella loro comunità.	
Che tipo di manipolazioni è possibile introdurre per rendere l'attività adatta agli studenti più giovani?	L'attività può essere adattata semplificando le domande e fornendo ai bambini e alle bambine definizioni e alcuni esempi concreti di azioni prosociali.	

Dominio: Sorrido alla società 4.0

Nome dell'attività I nostri progetti

Obiettivi

Scoprire cambiamenti e sfide che avvengono in comunità piccole e grandi e capire l'impatto di un atteggiamento positivo:

- Sviluppare idee e azioni che possano essere al servizio degli altri, scoprire che l'aiuto può manifestarsi in molte forme diverse e a discapito delle differenze
- Mettersi nei panni di qualcun altro e immaginare come qualcuno potrebbe sentirsi o di cosa potrebbe aver bisogno
- Riflettere su come aiutare gli altri possa contribuire al bene comune.

Durata e Frequenza 40 minuti Una volta al mese	X	Età 8-11 anni	**	Persone coinvolte Insegnante Studenti e studentesse	Contesti Classe
 Struttura dell'attività Introduzione e spiegazione degli obiettivi Proposte di alcuni progetti per la comunità Scelta collettiva dei progetti Riflessione e completamento della scheda in piccoli gruppi Condivisione e riflessione di gruppi 		Materiali utilizzati Non sono necessari materiali specifici		 Schede di lavoro Griglia con proget Domande di rifles per Insegnanti SSG per Bambini e bar 	D.6.2f

Breve descrizione e istruzioni

- 1. L'insegnante spiega l'obiettivo dell'attività e la situazione di partenza: "darsi da fare per la comunità è un modo divertente e significativo per entrare in contatto con il mondo che ci circonda. Quando ci impegniamo ad aiutare gli altri possiamo sviluppare anche le nostre risorse e le nostre abilità e si diventa sempre più bravi a stare con gli altri". (5 min)
- 2. L'insegnante mostra un progetto realizzato in altre classi che gli studenti e le studentesse potrebbero replicare per rendere la loro comunità un posto migliore. L'insegnante chiede agli studenti e alle studentesse se hanno altre idee e scrive le idee sulla lavagna (ad es. Donazioni di vecchi giocattoli, riciclo, ecc.). (5 min)
- 3. Il docente e consegna un foglio con le domande guida per riflettere sul progetto presentato.

Per ogni progetto scelto si chiede ai bambini e alle bambine di indicare:

- Chi trae vantaggio dalle azioni del progetto?
- Come potrebbero sentirsi dopo aver completato quel progetto? Ecc.
- 4. Gli studenti e le studentesse, completano individualmente la griglia ipotizzando altri progetti da sviluppare nei loro contesti. (15 min)
- 5. Dopo aver finito la riflessione individuale, gli studenti e le studentesse condivideranno con il gruppo i propri progetti (10 min)

Manipolazioni UDL: significati di rappresentazione, di espressione, ecc.

- Molteplici modi di rappresentare le informazioni: le informazioni possono essere presentate con doppia codifica
- Molteplici modi di azione ed espressione: gli studenti e le studentesse possono utilizzare diverse risorse di comunicazione per descrivere i loro progetti e partecipare all'attività
- Molteplici modi di coinvolgimento: fornire diversi compiti e materiali familiari per i bambini di quell'età

Strumenti per l'attività/descrizione dell'esercizio:

- Scheda con i progetti e le domande di riflessione (SSO.6.1f)
- Scheda per gli insegnanti con le domande di riflessione (SSO.6.2f)
- Scheda per i bambini e le bambine con le domande di riflessione (SSO.6.3f)

Strategie di apprendimento

- Rinforzo positivo: quando i bambini e le bambine esprimono idee e propongono azioni sul come svilupparle
- Elaborazione
- Ripetizione distanziata
- Esempi concreti

Apprendimento indicatori di performance

- Sviluppare idee su come essere d'aiuto nella nostra comunità
- Descrivere possibili azioni con cui possiamo contribuire alla comunità
- Identificare i contesti che beneficiano dellenostre azioni

Valutazione dell'apprendimento_ domande di riflessione

Per insegnanti

- Ogni studente e studentessa è in grado di sviluppare almeno 2 azioni che possono contribuire alla comunità?
- Ogni studente e studentessa è in grado di identificare
 almeno 1 contesto che può beneficiare dalle nostre azioni?
- Ogni studente e studentessa è in grado di descrivere come la comunità può trarre beneficio dalle sue azioni?

Per studenti e studentesse

- Cos'hai imparato dall'attività di oggi?
- Come possiamo essere d'aiuto per la nostra comunità?
- Chi può trarre vantaggio dal nostro aiuto?
- Che tipo di emozioni ti aspetti che vengano suscitate dal nostro aiuto?
- Come dovrebbero beneficiare le nostre comunità dalle nostre azioni?

Apprendimento_ strumenti di valutazione

Gli insegnanti possono usare le risposte alle domande riflessive per:

- Valutare la capacità degli studenti e delle studentesse di identificare idee e azioni che possono essere utili agli altri;
- Valutare la capacità degli studenti e delle studentesse di identificare i contesti che possono trarre beneficio dalle loro azioni:
- Valutare la capacità degli studenti e delle studentesse di descrivere come le comunità beneficiano dalle nostre azioni;

Possibili collegamenti con altre materie scolastiche

Educazione civica: il significato delle regole, il rispetto degli altri, ecc.

Attività da condividere con i genitori o i membri della famiglia

La tabella con i progetti può essere utilizzato anche a casa per lavorare con i familiari. Agli studenti e alle studentesse potrebbe essere chiesto di completare la scheda a casa dopo aver svolto un'attività d'aiuto con i loro genitori.

Nome dell'attività I nostri progetti

Obiettivi

Scoprire cambiamenti e sfide che avvengono in comunità piccole e grandi e capire l'impatto di un atteggiamento positivo

Scoprire cambiamenti e sfide che avvengono in comunità piccole e grandi e capire l'impatto di un atteggiamento positivo		
Mostra un orientamento verso obiettivi futuri	I bambini e le bambine sono invitati ad immaginare un possibile scenario del futuro in cui pensano che il loro aiuto possa essere prezioso.	
Presta attenzione alle diversità (culturali, vulnerabilità e difficoltà di apprendimento)	L'attività riguarda sottolinea che altre persone possono avere sentimenti e bisogni diversi dai propri.	
Promuove i punti di forza e l'unicità	I bambini e le bambine portano con sé il proprio insieme di aspettative, abilità, talenti, abilità e valori basati sulla cultura nella formulazione di un piano d'azione.	
Si focalizza sul ruolo agentico (me, gli altri) piuttosto che sulle abilità	I bambini e le bambine sono incoraggiati a partecipare e contribuire alla società e a suggerire strategie per essere utili al bene comune.	
Considera la diversità culturale nel codificare ed esprimere emozioni e comportamenti positivi	L'attività presta attenzione alla diversità nell'esprimere le emozioni che possono avere seguito dalle azioni di aiuto.	
Promuove una fase di 'decision-making'	I bambini e le bambine dovrebbero essere incoraggiati a scegliere quali progetti sviluppare e a scegliere le azioni per realizzare i propri piani.	
Include molteplici significati di coinvolgimento, di rappresentazione, di azione e di espressione (vedi l'uso di ICT).	 Molteplici modi di rappresentare l'informazione: i modelli sono forniti con doppia codifica Molteplici modalità di azione ed espressione: possono usare diverse fonti di comunicazione per esprimere le loro prospettive e partecipare all'attività. Molteplici modi di coinvolgimento: fornire diversi compiti e materiali familiari per bambini di quell'età 	
Esistono collegamenti con altre attività e domini?	Connesso al dominio Sorridi agli Altri.	
Sono possibili manipolazioni dell'attività per spostarsi con la stessa attività in un altro dominio?	L'attività può essere adattata per affrontare la gestione degli altri esplorando strategie per essere più empatici e utili agli altri.	
Che tipo di manipolazioni possono essere introdotte per rendere l'attività adatta agli studenti più grandi?	Guidando la riflessione degli studenti e delle studentesse verso situazioni complesse che coinvolgano la comunità più grande.	
Che tipo di manipolazioni è possibile introdurre per rendere l'attività adatta agli studenti più giovani?	Guidando la riflessione degli studenti e delle studentesse verso situazioni a loro vicine e concrete.	

Dominio: Sorrido alla società 4.0

Nome dell'attività Escape room

Obiettivi

Esplorare le nostre risorse positive nel nostro contesto di vita:

- Esplorare e comprendere le risorse personali come mentalità positiva nel nostro contesto
- Identificare risorse positive e rilevanti (curiosità, flessibilità, creatività)
- Riconoscere come le risorse positive personali influiscano sul nostro pensiero e sui nostri comportamenti

Durata e Frequenza 45 min	Età 8-11 anni	Persone coinvolte Insegnante Studenti e studentesse Contesti Classe
Struttura dell'attività 1. Gioco dell'Escape room 2. Riflessione di gruppo e discussione	Materiali utilizzati 1. Schede di lavoro 2. Matite	 Schede di lavoro 1. Scheda con la sfida della escape room (SSO.7.1f) 2. Domande di riflessione per Insegnanti (SSO.7.2f) per bambini e bambine (SSO.7.3f)

Breve descrizione e istruzioni

- 1. L'insegnante organizza una piccola escape room con enigmi da risolvere in gruppo. I bambini e le bambine risolveranno alcune sfide che includono: anagrammi, codici da decifrare, ecc. (30 min)
- 2. Al termine del gioco ai bambini e alle bambine viene chiesto di riflettere in gruppo partendo da alcune domande: Cosa hai imparato da queste nuove attività?

Parlami di altre attività che hai svolto e di cosa hai imparato di nuovo...

Quali nuove cose ti aspetti di imparare il prossimo anno?...quando andrai alle medie?....quando inizierai a lavorare? L'insegnante guida i bambini e le bambine nell'identificare le risorse che hanno messo in gioco per esplorare attività nuove e come queste risorse positive possono influenzare il ragionamento e i loro comportamenti, ora e nel loro futuro. (15 min)

Manipolazioni UDL: significati di rappresentazione, di espressione, ecc.

- Molteplici modi di rappresentare l'informazione: le sfide della escape room sono presentate con una doppia codifica
- Molteplici modi di azione ed espressione: agli studenti e alle studentesse è concesso di risolvere le sfide in modi diversi
- Molteplici modi di coinvolgimento: fornire diversi compiti e ruoli

Strumento per l'attività/descrizione esercizio:

- Scheda con la sfida della escape room (SSO.3.1f)
- Scheda con le domande di riflessione per l'insegnante (SSO.3.2f)
- Scheda con le domande di riflessione per i bambini e le bambine (SSO.3.3f)

Strategie di apprendimento

- Rinforzo positivo: quando i bambini e le bambine identificano le risorse che hanno messo in atto per scoprire cose nuove e come queste risorse positive possono influenzare il ragionamento e i comportamenti
- Elaborazione
- Esempi concreti

Apprendimento_indicatori di performance

- Esplorare e identificare risorse positive
- Riconoscere come le risorse positive personali influiscono sul ragionamento e sui comportamenti

Valutazione dell'apprendimento_ domande di riflessione

Per insegnanti

- Ogni studente e studentessa è in grado di identificare almeno 1 nuova risorsa scoperta attraverso l'attività?
- Ogni studente e studentessa è in grado di identificare almeno 1 conseguenza che deriva dall'utilizzare risorse positive personali?

Per studenti e studentesse

- Cos'hai imparato da questa nuova attività?
- Quali risorse avete messo in campo oggi?
- Quali risultati hai ottenuto utilizzando queste risorse?

Apprendimento_strumenti di valutazione

Gli insegnanti possono utilizzare le risposte alle domande riflessive per:

- Valutare la capacità degli studenti e delle studentesse di esplorare e identificare risorse positive
- Valutare la capacità degli studenti e delle studentesse di riconoscere in che modo le risorse positive personali influiscono sul ragionamento e sui comportamenti.

Possibili collegamenti con altre discipline scolastiche

L'attività può essere collegata a tutte le discipline ogni volta che introduciamo un compito che richiede risorse positive come curiosità, flessibilità o creatività.

Attività da condividere con genitori o membri della famiglia

I bambini e le bambine possono condividere l'esperienza a casa, chiedendo loro di raccontare cose nuove che hanno imparato e cosa si aspettano di imparare nel loro futuro.

Nome dell'attività Escape room

Obiettivi

Mostra un orientamento verso obiettivi futuri un impatto sul ragionamento e sui comportamenti, ora e nel processo costruzione di sé futuri. Presta attenzione alle diversità (culturali, vulnerabilità e difficoltà di apprendimento) Ci studenti e le studentesse possono risolvere le sfide in modi diversi, con le loro abilità e conoscenze. L'accento è posto verso la scoperta di risorse positive come la curiosità la flessibilità o la creatività. Si focalizza sul ruolo agentico (me, gli altri) piuttosto che sulle abilità Considera la diversità culturale nel codificare ed esprimere emozioni e comportamenti positivi L'attività è pensata per mettere il bambino e la bambina al centro nella ricerca delle sue soluzioni alle sfide proposte. Le risorse positive possono essere declinate in diversi modi e forme. Promuove una fase di 'decision-making' Ogni individuo dovrebbe essere incoraggiato a cercare attivamente risposte e soluzioni. • Molteplici modi di rappresentare l'informazione: le sfide sono presentate con doppia codifica • Molteplici modi di coinvolgimento: fornire diversi compiti e ruoli Esistono collegamenti con altre attività e domini? Connesso al dominio Sorrido a me stesso e al mio futuro. L'attività può essere adattata affrontando la gestione delle risorse personali, concentrandosi su strategie pratiche per promuovere risorse positive in situazioni difficili. L'attività può essere resa più complessa aumentando il numero di risorse e abilità che i bambini e le bambini e le bambine devono utilizzare o anche risorse e abilità che i bambini e le bambine devono utilizzare o anche	Obiettivi Esplorare risorse positive e una mentalità sociale positiva nel nostro contesto di vita		
con le loro abilità e conoscenze. L'accento è posto verso la scoperta di risorse positive come la curiosità la flessibilità o la creatività. Si focalizza sul ruolo agentico (me, gli altri) piuttosto che sulle abilità Considera la diversità culturale nel codificare ed esprimere emozioni e comportamenti positivi Promuove una fase di 'decision-making' Ogni individuo dovrebbe essere incoraggiato a cercare attivamente risposte e soluzioni. • Molteplici modi di rappresentare l'informazione: le sfide sono presentazione, di azione e di espressione (vedi l'uso di ICT). • Molteplici modi di azione e de espressione (vedi l'uso di ICT). • Molteplici modi di ozionvolgimento: fornire diversi compiti e ruoli Esistono collegamenti con altre attività e domini? Connesso al dominio Sorrido a me stesso e al mio futuro. L'attività può essere adattata affrontando la gestione delle risorse positive in situazioni difficili. L'attività può essere resa più complessa aumentando il numero di risorse e abilità che i bambini e le bambine e le tambine e dentificare risorse positive, ad esempio fornendo una definizione di dientificare risorse positive, ad esempio fornendo una definizione di dientificare risorse positive, ad esempio fornendo una definizione di	Mostra un orientamento verso obiettivi futuri	L'attività riguarda la riflessione sulle risorse positive che possono avere un impatto sul ragionamento e sui comportamenti, ora e nel processo di costruzione di sé futuri.	
la flessibilità o la creatività. L'attività è pensata per mettere il bambino e la bambina al centro nella ricerca delle sue soluzioni alle sfide proposte. Considera la diversità culturale nel codificare ed esprimere emozioni e comportamenti positivi Promuove una fase di 'decision-making' Ogni individuo dovrebbe essere incoraggiato a cercare attivamente risposte e soluzioni. Include molteplici significati di coinvolgimento, di rappresentazione, di azione e di espressione (vedi l'uso di ICT). Molteplici modi di rappresentare l'informazione: le sfide sono presentazione, di azione e di espressione (vedi l'uso di ICT). Molteplici modi di coinvolgimento: fornire diversi compiti e ruoli Esistono collegamenti con altre attività e domini? Connesso al dominio Sorrido a me stesso e al mio futuro. L'attività può essere adattata affrontando la gestione delle risorse personali, concentrandosi su strategie pratiche per promuovere risorse positive in situazioni difficili. L'attività può essere resa più complessa aumentando il numero di risorse e abilità che i bambini e le bambine devono utilizzare o anche aggiungendo una riflessione su come possono prendersi cura di queste risorse. L'attività può essere adattata guidando i bambini e le bambine a identificare risorse positive, ad esempio fornendo una definizione di			
Considera la diversità culturale nel codificare ed esprimere emozioni e comportamenti positivi Promuove una fase di 'decision-making' Ogni individuo dovrebbe essere incoraggiato a cercare attivamente risposte e soluzioni. • Molteplici modi di rappresentare l'informazione: le sfide sono presentazione, di azione e di espressione (vedi l'uso di ICT). • Molteplici modi di azione ed espressione: Molteplici modi di coinvolgimento: fornire diversi compiti e ruoli Esistono collegamenti con altre attività e domini? Connesso al dominio Sorrido a me stesso e al mio futuro. Sono possibili manipolazioni dell'attività per spostarsi con la stessa attività in un altro dominio? Che tipo di manipolazioni possono essere introdotte per rendere l'attività adatta agli studenti più grandi? Che tipo di manipolazioni è possibile introdurre per rendere l'attività adatta agli studenti più andita agli admita agli admita agli admita agli admita a	Promuove i punti di forza e l'unicità	L'accento è posto verso la scoperta di risorse positive come la curiosità, la flessibilità o la creatività.	
Erisorse positive possono essere declinate in diversi modi e forme. De l'attività può essere adattata gili studenti più grandi? Le risorse positive possono essere declinate in diversi modi e forme. De l'attività può essere adattata gili dentificare risorse. De l'attività può essere adattata gilidentini di diversi modi e forme. L'attività può essere adattata gilidentini e le bambine a identificare risorse positive, ad esempio fornendo una definizione di cientificare risorse positive possono essere adattata gilidentini di diversi modi di rappresentare l'informazione: le sfide sono presentate con doppia codifica Molteplici modi di azione ed espressione: proponendo sfide e soluzioni diverse Molteplici modi di coinvolgimento: fornire diversi compiti e ruoli Connesso al dominio Sorrido a me stesso e al mio futuro. L'attività può essere adattata affrontando la gestione delle risorse personali, concentrandosi su strategie pratiche per promuovere risorse positive in situazioni difficili. L'attività può essere resa più complessa aumentando il numero di risorse e abilità che i bambini e le bambine devono utilizzare o anche aggiungendo una riflessione su come possono prendersi cura di queste risorse. L'attività può essere adattata guidando i bambini e le bambine a identificare risorse positive, ad esempio fornendo una definizione di		L'attività è pensata per mettere il bambino e la bambina al centro nella ricerca delle sue soluzioni alle sfide proposte.	
Include molteplici significati di coinvolgimento, di rappresentazione, di azione e di espressione (vedi l'uso di ICT). • Molteplici modi di rappresentare l'informazione: le sfide sono presentate con doppia codifica • Molteplici modi di azione ed espressione: proponendo sfide e soluzioni diverse • Molteplici modi di coinvolgimento: fornire diversi compiti e ruoli Esistono collegamenti con altre attività e domini? Connesso al dominio Sorrido a me stesso e al mio futuro. Sono possibili manipolazioni dell'attività per spostarsi con la stessa attività in un altro dominio? Che tipo di manipolazioni possono essere introdotte per rendere l'attività adatta agli studenti più grandi? L'attività può essere adattata affrontando la gestione delle risorse personali, concentrandosi su strategie pratiche per promuovere risorse positive in situazioni difficili. L'attività può essere resa più complessa aumentando il numero di risorse e abilità che i bambini e le bambine devono utilizzare o anche aggiungendo una riflessione su come possono prendersi cura di queste risorse. Che tipo di manipolazioni è possibile introdurre per rendere l'attività adatta agli studenti più L'attività può essere adattata guidando i bambini e le bambine a identificare risorse positive, ad esempio fornendo una definizione di		Le risorse positive possono essere declinate in diversi modi e forme.	
presentate con doppia codifica • Molteplici modi di azione e de spressione: proponendo sfide e soluzioni diverse • Molteplici modi di coinvolgimento: fornire diversi compiti e ruoli Esistono collegamenti con altre attività e domini? Connesso al dominio Sorrido a me stesso e al mio futuro. Sono possibili manipolazioni dell'attività per spostarsi con la stessa attività in un altro dominio? Che tipo di manipolazioni possono essere introdotte per rendere l'attività adatta agli studenti più grandi? L'attività può essere adattata affrontando la gestione delle risorse personali, concentrandosi su strategie pratiche per promuovere risorse positive in situazioni difficili. L'attività può essere resa più complessa aumentando il numero di risorse e abilità che i bambini e le bambine devono utilizzare o anche aggiungendo una riflessione su come possono prendersi cura di queste risorse. Che tipo di manipolazioni è possibile introdurre per rendere l'attività adatta agli studenti più dentificare risorse positive, ad esempio fornendo una definizione di	Promuove una fase di 'decision-making'	_ =	
Sono possibili manipolazioni dell'attività per spostarsi con la stessa attività in un altro dominio? L'attività può essere adattata affrontando la gestione delle risorse personali, concentrandosi su strategie pratiche per promuovere risorse positive in situazioni difficili. Che tipo di manipolazioni possono essere introdotte per rendere l'attività adatta agli studenti più grandi? L'attività può essere resa più complessa aumentando il numero di risorse e abilità che i bambini e le bambine devono utilizzare o anche aggiungendo una riflessione su come possono prendersi cura di queste risorse. Che tipo di manipolazioni è possibile introdurre per rendere l'attività adatta agli studenti più dentificare risorse positive, ad esempio fornendo una definizione di	rappresentazione, di azione e di espressione	 presentate con doppia codifica Molteplici modi di azione ed espressione: proponendo sfide e soluzioni diverse 	
personali, concentrandosi su strategie pratiche per promuovere risorse positive in situazioni difficili. Che tipo di manipolazioni possono essere introdotte per rendere l'attività adatta agli studenti più grandi? L'attività può essere resa più complessa aumentando il numero di risorse e abilità che i bambini e le bambine devono utilizzare o anche aggiungendo una riflessione su come possono prendersi cura di queste risorse. Che tipo di manipolazioni è possibile introdurre per rendere l'attività adatta agli studenti più L'attività può essere adattata guidando i bambini e le bambine a identificare risorse positive, ad esempio fornendo una definizione di	Esistono collegamenti con altre attività e domini?	Connesso al dominio Sorrido a me stesso e al mio futuro.	
risorse e abilità che i bambini e le bambine devono utilizzare o anche aggiungendo una riflessione su come possono prendersi cura di queste risorse. Che tipo di manipolazioni è possibile introdurre per rendere l'attività adatta agli studenti più identificare risorse positive, ad esempio fornendo una definizione di	spostarsi con la stessa attività in un altro	personali, concentrandosi su strategie pratiche per promuovere risorse	
per rendere l'attività adatta agli studenti più identificare risorse positive, ad esempio fornendo una definizione di	introdotte per rendere l'attività adatta agli	risorse e abilità che i bambini e le bambine devono utilizzare o anche aggiungendo una riflessione su come possono prendersi cura di queste	
	per rendere l'attività adatta agli studenti più	identificare risorse positive, ad esempio fornendo una definizione di	

Dominio: Sorrido alla società 4.0

Nome dell'attività Obiettivi di tutti!

Objettivi

Esplorare una mentalità sociale positiva nel nostro contesto di vita e comunità future positive:

- Esplorare obiettivi diversi e possibili sfide future nella nostra comunità
- Usare la nostra mentalità positiva e trasformare le sfide in opportunità
- Riconoscere come le nostre risorse positive influiscono sui nostri contesti di vita

Durata e Frequenza 60 min	X	Età 8-11 anni	**	Persone coinvolte Insegnante Studenti e studentesse Conte	
Struttura dell'attività 1. Introduzione al gioco da tavolo 2. Gioco di gruppo 3. Riflessione e costruzione di un piano d'azione	1	Materiali utilizzati 1. Schede di lavoro 2. Matite	Schede di lavoro 1. Schede con il gioco da tavolo (SSC 2. Domande di riflessione per Insegnanti (SSO.8.2.f) per Bambini e bambine (SSO.8.3.f)		.1.f

Breve descrizione e istruzioni

- L'insegnante mostra ai bambini e alle bambine il gioco da tavolo e spiega le regole.
 Il gioco da tavolo ha 17 riquadri che rappresentano i 17 obiettivi sostenibili dell'agenda 2030. Per ogni riquadro, in base al colore, i bambini e le bambine troveranno alcune domande a cui rispondere per passare alla casella successiva. (10 min) https://go-goals.org/downloadable-material/
- 2. I bambini e le bambine giocano divisi in piccoli gruppi (30 min)
- 3. Dopo aver giocato, i bambini e le bambine possono scegliere un argomento a cui tengono trai i 17 obiettivi e sviluppare, individualmente o in gruppo, due a tre idee rispetto a:
 - cosa potrebbero fare per facilitare il raggiungimento di tali obiettivi.
 - identificare possibili risorse e supporti.
 - cosa potrebbero fare adesso e cosa in futuro.

(20 min)

Manipolazioni UDL: significati di rappresentazione, di espressione, ecc.

- Molteplici modi di rappresentare l'informazione: tutti i materiali possono essere presentati con doppia codifica e approfonditi attraverso ulteriori materiali (video, cartoni animati, presentazioni, ecc.)
- Molteplici modi di azione ed espressione: i bambini e le bambine possono cercare le risposte al gioco utilizzando gli strumenti e le risorse che preferiscono
- Molteplici modi di coinvolgimento: le schede e le domande possono essere adattate per la fascia di età 8-10 anni e, se i bambini e le bambine non hanno familiarità con tutti gli argomenti trattati, è possibile modificare il gioco affrontando solo alcuni obiettivi.

Strumenti per l'attività/descrizione esercizio:

- Scheda con il gioco da tavola e le domande (SSO.8.1f)
- Scheda con le domande riflessive per l'insegnante (SSO.8.2f)
- Scheda con le domande riflessive per i bambini e le bambine(SSO.8.3f)

Strategie di apprendimento

- Rinforzo positivo: quando i bambini e le bambine identificano azioni, risorse e supporti per raggiungere gli obiettivi
- Elaborazione
- Collegamenti

Apprendimento_indicatori di performance

- Utilizzare la loro risorsa positiva per trasformare una sfida in un'opportunità
- Riconoscere l'impatto delle risorse positive personali sui nostri contesti sociali

Valutazione dell'apprendimento_ domande di riflessione

Per insegnanti

- Ogni studente e studentessa è in grado di identificare almeno 2 risorse positive per facilitare il raggiungimento dell'obiettivo?
- Ogni studente e studentessa è in grado di identificare almeno 1 beneficio per il nostro contesto sociale?

Per studenti e le studentesse

- Cos'hai imparato dall'attività di oggi?
- Quali risorse positive hai pensato di utilizzare per raggiungere l'obiettivo che hai scelto?
- Quali sono i vantaggi per il nostro contesto sociale?

Apprendimento_strumenti di valutazione

Gli insegnanti possono usare le risposte alle domande del modello per:

- Valutare la capacità degli studenti e delle studentesse di usare le loro risorse positive per trasformare le sfida in opportunità
- Valutare la capacità degli studenti e delle studentesse di riconoscere l'impatto delle risorse positive personali sui nostri contesti sociali

Possibili collegamenti con altre discipline scolastiche

L'attività può essere collegata a tutte le discipline, i temi trattati dall'agenda 2030 riguardano la geografia, la storia e l'educazione civica.

Attività da condividere con genitori o membri della famiglia

I bambini e le bambine possono condividere l'attività con la famiglia e chiedere loro di aggiungere idee o svolgere azioni in supporto dell'obiettivo scelto.

Nome dell'attività Obiettivi per tutti noi!

Obiettivi

Esplorare una mentalità sociale positiva nel nostro contesto di vita e comunità future positive		
Mostra un orientamento verso obiettivi futuri	L'attività presenta ai bambini e alle bambine obiettivi futuri comuni su cui riflettere e contribuirei.	
Presta attenzione alle diversità (culturali, vulnerabilità e difficoltà di apprendimento)	L'attività coinvolge diversi modi di agire e lascia i bambini e le bambine liberi di utilizzare strategie e strumenti diversi.	
Promuove i punti di forza e l'unicità	L'attività è progettata per esplorare risorse positive che ci aiutano a trasformare le sfide in opportunità.	
Si focalizza sul ruolo agentico (me, gli altri) piuttosto che sulle abilità	L'accento è posto sulla ricerca di azioni per contribuire agli obiettivi comuni.	
Considera la diversità culturale nel codificare ed esprimere emozioni e comportamenti positivi	Ogni bambino e bambina può contribuire con le proprie risorse e conoscenze.	
Promuove una fase di 'decision-making'	I bambini e le bambine sono liberi di scegliere gli obiettivi a cui tengono maggiormente.	
Include molteplici significati di coinvolgimento, di rappresentazione, di azione e di espressione (vedi l'uso di ICT).	 Molteplici modi di rappresentare l'informazione: usando doppia codifica Molteplici modi di azione ed espressione: possono essere utilizzati materiali e strumenti diversi Molteplici modi di coinvolgimento: i bambini e le bambine possono scegliere l'obiettivo che preferisconoi 	
Esistono collegamenti con altre attività e domini?	Connesso al dominio Sorrido agli Altri.	
Sono possibili manipolazioni dell'attività per spostarsi con la stessa attività in un altro dominio?	L'attività può essere adattata focalizzando l'attenzione su come gli obiettivi comuni influiscono sul loro futuro dei bambini e delle bambine come membri della comunità.	
Che tipo di manipolazioni possono essere introdotte per rendere l'attività adatta agli studenti più grandi?	L'attività può essere resa più complessa estendendo la riflessione alle azioni che possono essere intraprese per contribuire agli obiettivi, come individui e come contesti.	
Che tipo di manipolazioni è possibile introdurre per rendere l'attività adatta agli studenti più giovani?	L'attività può essere adattata semplificando le domande e fornendo ai bambini e alle bambine definizioni e alcune informazioni di base sull'argomento presentato.	





SSO. 1.1.f

Α

Durante il gioco non ha segnato un goal В

Sei il suo amico che lo ha preso in giro

C'è una rana nella tua camera da letto

Sei il fratello che dorme nella stessa stanza

Mangi sempre caramelle e gomme da masticare rumorosamente Sei il suo compagno di classe, pensi che sia davvero rumoroso. Vorresti che lui o lei smetta

Stai giocando con i tuoi videogiochi preferiti

Tu sei sua mamma, vuoi che lui o lei apparecchi la tavola

Dormi troppo e arrive tardi a scuola

Tu sei il suo insegnante

Cambierai squadra di pallavolo nei prossimi anni Sei il suo futuro compagno di squadra





SS0 12 f

			330. 1.2
NO	SOLO QUALCUNO	PIU' DI QUALCUNO	IN MOLTI
	IONE		NO SOLO PIU' DI





SSO. 1.3.f

DOMANDE DI RIFLESSIONE Cos'hai imparato dall'attività di oggi? Completa descrivendo due possibili comportamenti nei riquadri I tuoi amici ti hanno offerto qualcosa da mangiare che non ti piace per niente Completa descrivendo due possibili emozioni nei riquadri Hai perso II tuo zaino





















SSO. 2.2.f



LION IN SAVANNAH



LION IN THE ZOO



TORTOISE IN THE SEA



TORTOISE ON THE SANDY BEACH



PENGUIN AT THE SOUTH POLE, DURING WINTER



PENGUIN AT THE BEACH, DURING SUMMER







PESCE NEL MARE



PESCE NELL'ACQUARIO



ORSO NELLA FORESTA





RONDINE IN PRIMAVERA



RONDINI DURANTE LA MIGRAZIONE, IN AUTUNNO







ESEMPI DI DOMANDE PER FORNIRE INDIZI

PARTE 1

- Dove vive?
- Quante gambe ha?
- Che colore è?
- Che verso fa?
- Come si muove?
- Cosa mangia?
- Con chi vive?

PARTE 2

- Cosa fa l'animale quando si trova in questo contesto? e in quest'altro?
- Chi incontra l'animale?
- Quali emozioni prova l'animale in quel contesto specifico?
- Cosa pensa l'animale in quel specifico contesto?
- Quali suoni sente l'animale?
- Cosa odora?
- Che odori sente?





SS0. 2.4.f

Valutazione dell'apprendimento DOMANDE DI RIFLESSIONE Insegnanti				
NO	SOLO QUALCUNO	PIU' DI QUALCUNO	IN MOLTI	
\bigcirc				
	SSION	NO SOLO	NO SOLO PIU' DI	





SSO. 2.5.f

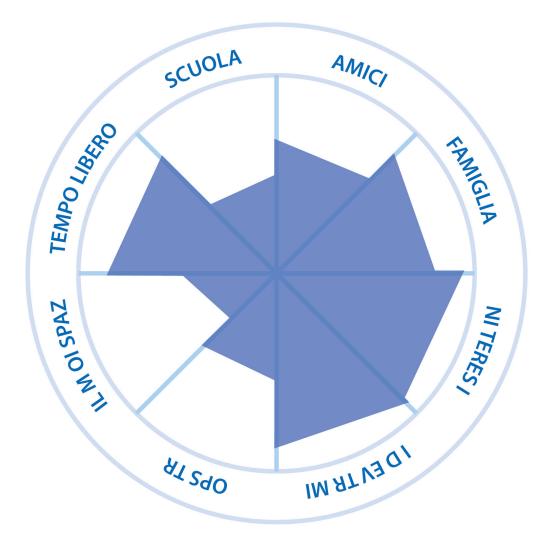
DOMANDE DI RIFLESSIONE Cos'hai imparato dall'attività di oggi? Descrivi un animale in due contesti diversi, scrivi le cose che lo rendono unico **ANIMALE: CONTESTO 1:** CONTESTO 2:





SS0. 3.1.f





Chiara ha completato la sua ruota inserendo 8 diversi contesti che la caratterizzano. Ha colorato ogni spicchio della ruota in base a quanto di sente soddisfatta. Chiara ha tanti interessi e hobby, suona la chitarra, le piacciono gli animali marini e passa molto tempo libero guardando dei documentari.

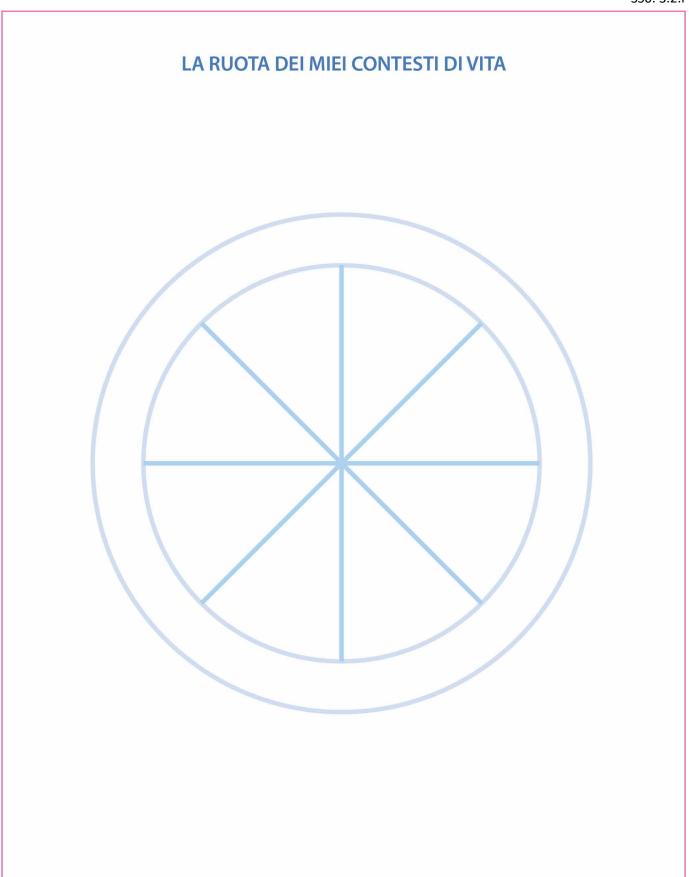
A scuola si annoia un po' e non è molto soddisfatta, vorrebbe imparare altre cose. Anche la sua stanza non le piace molto, la deve condividere con la sua sorellina piccola che è molto disordinata.

La domenica ama andare a trovare i nonni con tutta la sua famiglia, il nonno le fa mangiare sempre qualcuna delle sue caramelle che lei adora.





SS0. 3.2.f







SSO. 3.3.f

Valutazione dell'apprendimento **DOMANDE DI RIFLESSIONE** Insegnanti NO SOLO PIU' DI IN QUALCUNO QUALCUNO MOLTI Ogni studente è in grado di identificare una situazione attuale almeno in 3 contesti? Ogni studente è in grado di sviluppare almeno 2 idee o azioni per migliorare la sua soddisfazione? Ogni studente è in grado di stabilire almeno 2 priorità? Note





SS0. 3.4.f

DOMANDE DI RIFLESSIONE Cos'hai imparato dalla ruota di oggi? Quali aspetti della tua vita hai scoperto? Quali sono le priorità/obiettivi che hai scoperto con l'attività di oggi?





SSO. 4.1.f

Valutazione dell'apprendimento **DOMANDE DI RIFLESSIONE** Insegnanti NO SOLO PIU' DI IN QUALCUNO QUALCUNO MOLTI Ogni studente e studentessa è in grado di identificare almeno 2 contesti di appartenenza? Ogni studente e studentessa è in grado di identificare almeno 1 nuovo aspetto che ha scoperto? Note





SS0. 4.2.f

DOMANDE DI RIFLESSIONE Cos'hai imparato dall'attività di oggi? Quali sono i contesti di appartenenza in cui sei inserito? Descrivi qualcosa di nuovo che hai scoperto su un compagno di classe, qualcosa che non sapevi e che ti ha sorpreso





SSO. 5.1.f

Помагам на себе си, помагам на теб

Помислете за ситуации, които сте помагали на другите или сте имали възможност да го направите, и попълнете полето. След това помислете за действията, които сте направили или бихте могли да направите, за да помогнете на вашето семейство, приятели и съученици.

	Семейство	Приятели	Съученици
Ситуация:		та си е загубил раница и, за да му помогнеш?	та. Какво
Действие:			
Ситуация:			
Действие:			
Ситуация:			
Действие:			
Ситуация:			
Действие:			
Ситуация:			
Действие:			





SS0. 5.1.f

Ecco alcune situazioni in cui il tuo aiuto potrebbe essere utile. Scrivi qui sotto cosa diresti e cosa faresti (almeno 2 azioni)

Un tuo compagno di classe ha perso lo zaino



La mamma ha una gomma a terra



La settimana prossima un nuovo compagno di classe arriva nella tua scuola







SSO. 5.1.f

Scrivi qui sotto cosa diresti e cosa faresti (almeno 2 azioni)

Tuo fratello deve completare un progetto scientifico molto importante prima del prossimo mese



Tuo zio deve preparare la sua valigia



Tua sorella è preoccupata perchè cambierà scuola di musica







SS0. 5.2.f

Valutazione dell'apprendimento DOMANDE DI RIFLESSIONE Insegnanti					
		NO	SOLO QUALCUNO	PIU' DI QUALCUNO	IN MOLTI
Ogni studente è in grado di io almen 2, azioni prosociali per					\bigcirc
Ciascuno è in grado di identit emozioni e sentimenti che si persone che sperimentano a:	attivano nelle	\bigcirc	\bigcirc	\bigcirc	
Note					





SSO. 5.3.f

DOMANDE DI RIFLESSIONE



Cos'hai imparato dall'attività di oggi?



Scrivi qui emozioni e sentimenti che possono attivarsi in altre persone quando le aiuti











SSO. 6.2.f

Valutazione dell'apprendimento **DOMANDE DI RIFLESSIONE** Insegnanti NO SOLO PIU' DI QUALCUNO QUALCUNO MOLTI Ciascuno è in grado di sviluppare almeno 2 azioni che possono contribuire alla comunità? Ogni studente è in grado di identificare almeno 1 contesto che può beneficiare delle azioni? Ogni studente è in grado di descrivere come la comunità può trarre beneficio dalle sue azioni? Note





SS0. 6.3.f

DOMANDE DI RIFLESSIONE Cos'hai imparato dalla ruota di oggi? Come possiamo essere d'aiuto per la nostra comunità? Chi può trarre vantaggio dal nostro aiuto?





SSO. 6.3.f



DOMANDE DI RIFLESSIONE	?
Che tipo di emozioni ti aspetti che vengano suscitate dal nostro aiuto?	
Come dovrebbero beneficiare le nostre comunità dalle nostre azioni?	





SS0. 7.1.f

1) Il gioco inizia con questo messaggio. L'indizio è nascosto nella lista della spesa: leggendo solo le prime lettere si ottiene la parola TAVOLO. Il prossimo indizio sarà sotto un tavolo.

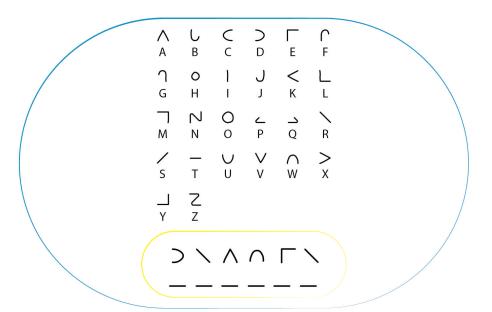
Ciao bambini e banbine, mentre cercate il codice segreto vado e preparare uno sputino...

Questa è la lista della spesa:

- Tagliatelle
- Arancia
- Vitello
- Orata
- Limoni
- Olio

Prova a leggere il menu, potrebbe darti un indizio per trovare il prossimo messaggio!

2) Il messaggio in codice indica il prossimo indizio. Per indovinare la parola, i bambini e le bambine devono utilizzare la legenda che indica quale simbolo corrisponde a ciascuna lettera dell'alfabeto. La parola segreta è CASSETTO. Il prossimo indizio sarà in un cassetto.

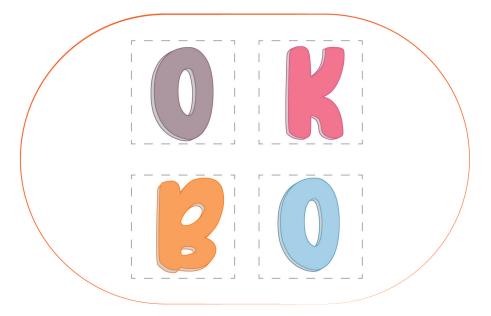




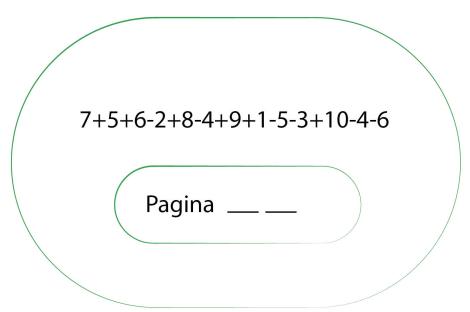


SSO. 7.1.f

3) Nel cassetto troveranno delle carte con le lettere da riordinare. La parola sarà BOOK. Se hai molti libri, scegline uno che abbia più di 30 pagine, potresti metterci un nastro o posizionare il libro in uno spazio insolito come una finestra.



4) Posiziona questo indizio all'inizio del libro, subito dopo la copertina in modo che possa essere visto. I bambini dovranno fare tutto il calcolo per trovare la pagina in cui è scritto l'indizio successivo. La soluzione è pagina 22.







5) La soluzione è pagina 22, su quella pagina cerchia le lettere necessarie per comporre una nuova parola. La parola indicherà dove hai nascosto la sorpresa finale. Potrebbe essere cestino dei rifiuti, lavagna nera, ecc.

The dishonest bear

Once, the wolf said some insulting words to the lion king during a conversation and ran away. In anger the lion king started chasing the wolf to kill him.

As the wolf ran around the forest he saw a bear. He said, "Please save me. The king is chasing me. He will surely kill me. Can you hide me somewhere?"

"Yes, why not?" said the bear. "Come to my cave. You can hide there as long as you want

The wolf went and hid in his cave. A few moments later, the lion came and asked the bear, "Have you seen the wolf?"

The bear replied, "No, I haven't, Your Majesty." But he signal led the lion to look in the cave. The lion did not understand the signal and went away. Soon the wolf came out of the cave and started to walk away.

"Won't you thank me?" the bear asked.

"What for?" the wolf said, "For lying to thelion or signalling him about me. You are not an honest friend at all."

6) Sono arrivati all'ultimo indizio. Quest'ultima carta può essere confezionata in modo che sia divertente poterla trovare, ad esempio può essere nascosta in un palloncino gonfiato, in una scatola piena di costruzioni, all'interno di una bottiglia, ecc.

Lavoro fantastico! Avete sbloccato tutti I misteri e ora siete liberi!





SSO. 7.2.f

Valutazione dell'apprendimento DOMANDE DI RIFLESSIONE Insegnanti				
	NO	SOLO QUALCUNO	PIU' DI QUALCUNO	IN MOLTI
Ogni studente è in grado di identificare almeno 1 nuova abilità/risorsa scoperta attraverso l'attività?				
Ogni studente è in grado di identificare almeno 1 conseguenza che deriva dall'utilizzare risorse positive personali?				
Note				





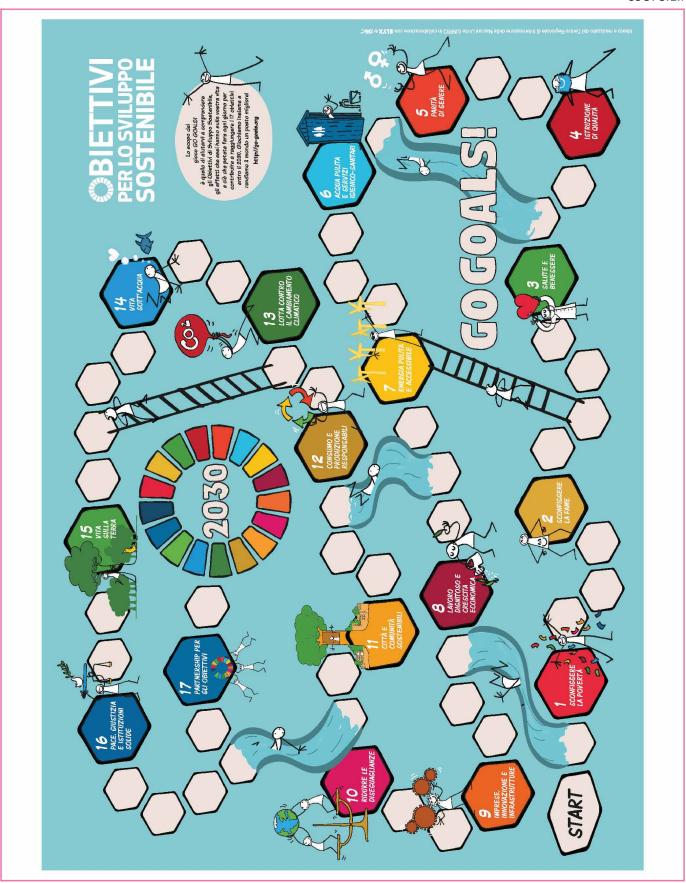
SS0. 7.3.f

DOMANDE DI RIFLESSIONE 2
Cos'hai imparato dall'attività di oggi?
Quali delle tue risorse positive hai usato per raggiungere l'obiettivo e vincere le sfide:
Quali risultati hai ottenuto utilizzando queste risorse?





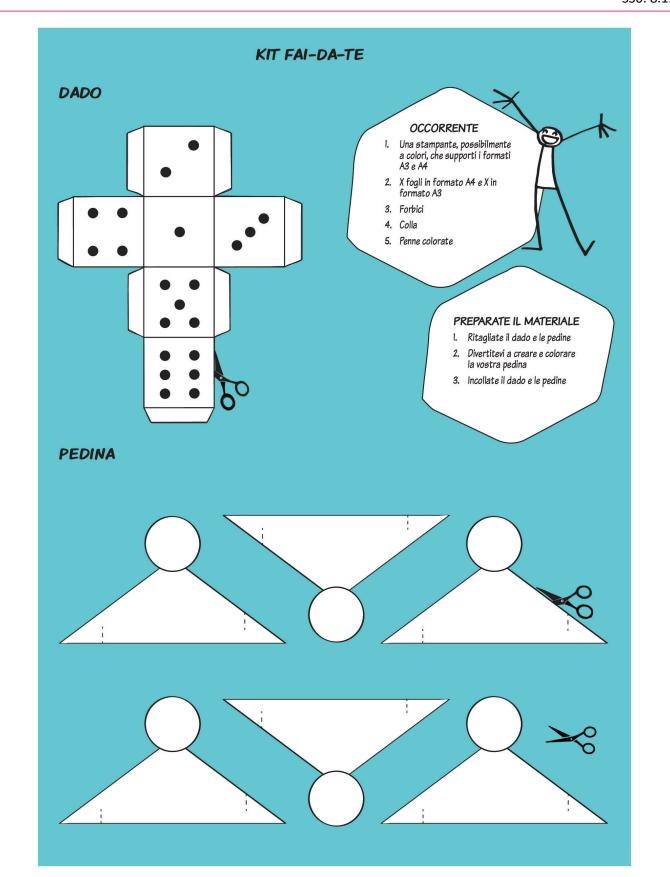
SSO. 8.1.f







SS0. 8.1.f







SSO. 8.1.f





Erasmus+

Enriching lives, opening minds.











SSO. 8.1.f





Erasmus+

Enriching lives, opening minds.





- a) Biciclette
- b) Autobus elettrici

b) Falso

a) Vero

c) Macchine volanti



a) Nessuno, tutto il cibo viene mangiato b) Un terzo di tutto il abo prodotto c) Molto poco, le persone hanno notevolmente ridotto lo spreco di cibo o congelato





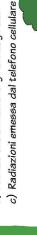


4 VITA SOTTACQUA

VITA SULLA TERRA

L'estinzione di specie animali è dovuta a...

- b) Animali che si nutrono gli uni degli altri





















3

b) Il riscaldamento globale non esiste perché nel mondo ci sono ancora le calotte di ghiaccio

a maggiori inondazioni e violente perturbazioni atmosferiche c) Il riscaldamento globale porterà



PARTNERSHIP PER GLI OBIETTIVI

a) Offre a produttori e lavoratori migliori condizioni di commercio

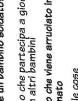
- b) Aumenta i profitti delle aziende
- Incoraggia i produttori ad assumere bambini C

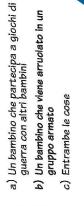












Quale delle seguenti dichiarazioni è corretta?

LOTTA CONTRO IL CAMBIAMENTO CLIMATICO

perché lo scorso inverno faceva molto freddo

a) Il riscaldamento globale non esiste

182





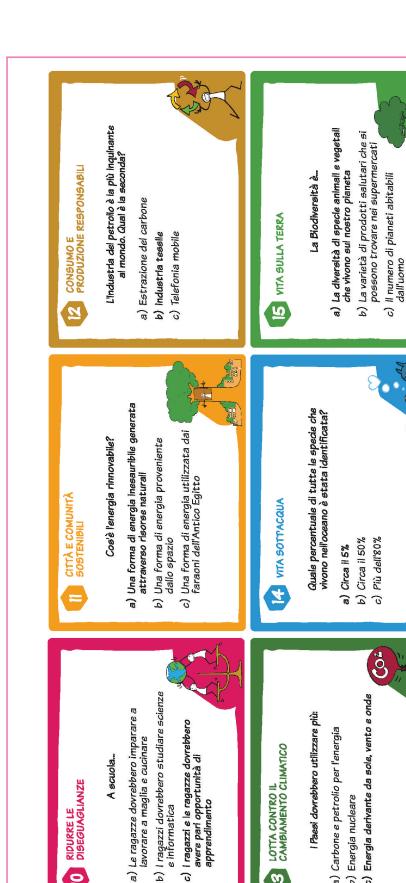
SSO. 8.1.f











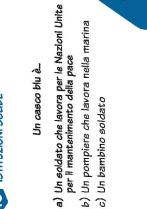












RIDURRE LE DISEGUAGLIANZE

- A scuola...
- b) I ragazzi dovrebbero studiare scienze e informatica
- c) i ragazzi e le ragazze dovrebbero avere pari opportunità di apprendimento



LOTTA CONTRO IL CAMBIAMENTO CLIMATICO <u>80</u>

l Paesi dovrebbero utilizzare più:

- a) Carbone e petrolio per l'energia

 - b) Energia nucleare
- c) Energia derivante da sole, vento e onde











SSO. 8.1.f





Erasmus+

Enriching lives, opening minds.



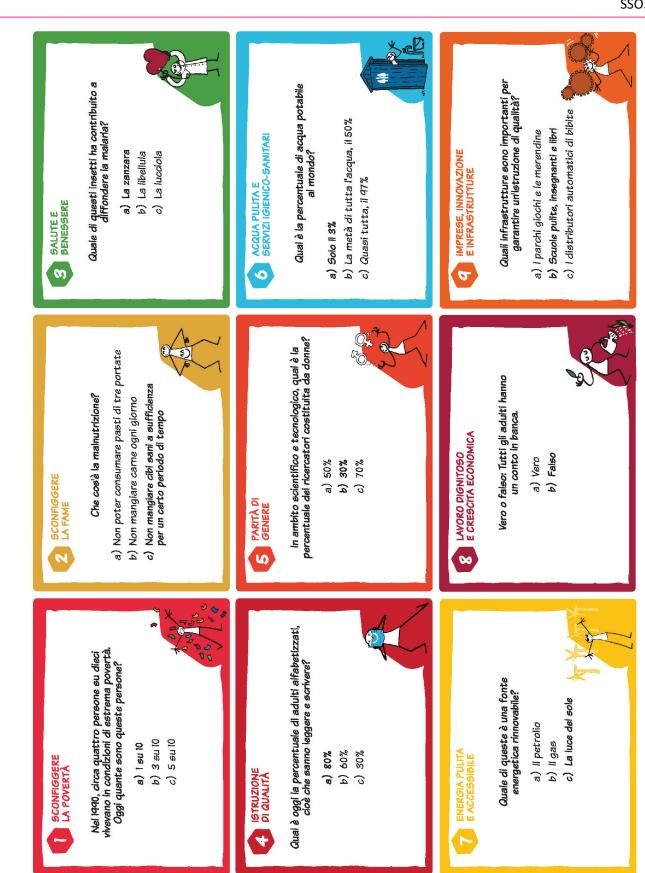








SSO. 8.1.f





Erasmus+

Enriching lives, opening minds.











SSO. 8.2.f

Valutazione dell'apprendimento **DOMANDE DI RIFLESSIONE** Insegnanti NO SOLO PIU' DI IN QUALCUNO QUALCUNO MOLTI Ogni studente è in grado di identificare almeno 2 risorse positive per facilitare il raggiungimento dell'obiettivo? Ogni studente è in grado di identificare almeno 1 beneficio per il nostro contesto sociale? Note





SSO. 8.3.f

DOMANDE DI RIFLESSIONE Cos'hai imparato dall'attività di oggi? Quali risorse positive hai pensato di utilizzare per raggiungere l'obiettivo che hai scelto? Quali sono i vantaggi per il nostro contesto sociale?

SORRIDO AGLI ALTRI



Griglie per lo sviluppo delle attività e la verifica delle scelte di attività

Griglia 1A: il contenuto e lo sviluppo

Dominio: Sorridi agli altri

Nome dell'attività Parlare camminando

Objettivi

Identificare ed esplorare modi per reagire in situazioni interpersonali impegnative:

- Esplorare e comprendere che persone differenti possono avere opinioni, emozioni e sentimenti differenti
- Imparare un modo per esprimere meglio le nostre opinioni attraverso una migliore comprensione degli altri
- Esplorare modi per reagire positivamente in situazioni interpersonali sfidanti, in classe, a casa e in altri ambienti di vita.

Durata e Frequenza 40 minuti	Età 8-11 anni	Persone coinvolte Insegnanti Studenti e Studentesse Contesti Ginnastica o spazio aperto
Struttura dell'attività 1. Introduzione e istruzioni con dimostrazione del compito; 2. Implementazione del compito; 3. Condivisione e riflessione di gruppo.	Materiali utilizzati 1. Schede di lavoro 2. Computer e dati;	 Schede di lavoro Scheda con scene visive (SO.1.1.f) Scheda con supporti visivi per la comunicazione (SO.1.2.f) Scheda con domande di riflessione Per insegnanti (SO.1.3.f) Per bambini e bambine (SO.1.4.f)

Breve descrizione e istruzioni

- L'insegnante invita gli studenti e le studentesse a camminare liberamente in classe o in uno spazio designato, senza toccarsi l'un l'altro. I bambini e le bambine dovrebbero andare in giro mentre ascoltano una musica e fermarsi non appena la musica si interrompe.
 (5 min)
- 2. L'insegnante presenta un'ipotetica situazione, descrivendola a voce alta e/o mostrando l'immagine associata, mentre gli studenti e le studentesse continuano a camminare nella stanza. Quando la musica si ferma gli studenti e le studentesse esprimeranno i loro pensieri ed emozioni rispetto alla situazione proposta, possono esprimerli a voce oppure utilizzando i supporti visivi (es portachiavi delle emozioni o i segnali del pensiero).

Dopo la prima esperienza con l'attività, l'insegnante può rivedere le istruzioni e dare qualche chiarimento. (20 min)

Quando gli studenti e le studentesse sono capaci di partecipare all'attività senza difficoltà, l'insegnante può chiedere ai bambini e alle bambine di:

- raggrupparsi in base ai loro pensieri ed emozioni condivisi;
- di spiegare le emozioni e i pensieri espressi;
- di fare una domanda circa il pensiero o l'emozione espressa da un compagno o da una compagna;
- di comparare i propri pensieri ed emozioni su una specifica situazione con quelli di un compagno o di una compagna;
- di riflettere su quanto sfidante è, in un gruppo, avere persone che sentono e pensato in modo diverso su uno stesso tema o una stessa situazione;
- di riflettere circa la risorsa, in un gruppo, di avere persone che sentono e pensano differentemente circa lo stesso tema o la stessa situazione.
- 3. L'insegnante, per facilitare la una riflessione di gruppo, può porre le seguenti domande:
 - Perchè le persone hanno diversi pensieri e sentimenti su uno stesso tema o situazione?
 - Quanto impegnativo è, in un gruppo, avere persone che sentono e pensano in maniera diversa sullo lo stesso tema o situazione?
 - Quanto positivo è, in un gruppo, avere persone che sentono e pensano in maniera diversa circa lo stesso tema o situazione?

(15min.)

Strumenti per l'attività/descrizione degli esercizi:

- Scheda con scene visive (SO.1.1.f)
- Scheda con supporti visivi per la comunicazione, il portachiavi delle emozioni e i segnali di pensiero (SO.1.2.f)
- Scheda con domande di riflessione per insegnanti (SO.1.3.f)
- Scheda con domande di riflessione per bambini e bambine (SO.1.4.f)
- Musica di sottofondo (Esempio: https://www.youtube.com/watch?v=pd4j9osCNT4)

UDL manipolazioni: significati di molteplici modi di rappresentazione, di espressione, etc.

- Molteplici modi di rappresentare l'informazione: i materiali possono essere forniti con una doppia codifica.
- Molteplici modi di azione ed espressione: gli studenti e le studentesse possono esprimere i loro pensieri e sentimenti con diverse. modalità.
- Molteplici modi di coinvolgimento: l'attività incorpora movimenti così come conversazioni come un modo per coinvolgere diversi studenti.

Strategie di apprendimento

- Rinforzo positive: quando i bambini e le bambine esprimono i loro sentimenti e pensieri riguardanti la situazione, quando i bambini e le bambine esplorano le situazioni interpersonali
- Doppia codifica
- Ripetizione

Apprendimento_indicatori della performance

- Esprimere i propri pensieri e sentimenti riguardo le diverse situazioni;
- Riconoscere che persone diverse hanno opinioni, emozioni e sentimenti diversi
- Riflettere sui vantaggi e gli svantaggi di avere persone con prospettive divergenti dentro al gruppo.

Valutazione dell'apprendimento_domande di riflessione

Insegnanti

- Ogni studente e studentessa è in grado di descrivere, almeno 2, situazioni che portano a due diversi pensieri/ emozioni
- Ogni studente e studentessa è in grado di identificare, almeno 2, vantaggi dell'avere persone con opinioni, emozioni e sentimenti diversi

Studenti e studentesse

- Descrivi una situazione e 2 diverse opinioni, emozioni e sentimenti;
- Scrivi qua alcuni vantaggi dell'avere persone con diverse opinioni, emozioni e sentimenti nella nostra classe?

Apprendimento strumenti di valutazione

L'insegnante può usare le risposte alle domande riflessive per:

- Valutare le abilità degli studenti e studentesse per comprendere che diverse persone hanno diverse opinioni, emozioni e sentimenti
- Valutare le abilità degli studenti e studentesse per reagire positivamente in situazioni interpersonali sfidanti

Possibili collegamenti con altre materie scolastiche

L'attività può essere collegata a tutte le discipline in cui sono presenti personaggi che hanno diverse opinioni (storia, educazione civica)

Attività da condividere con genitori o membri della famiglia

Gli studenti e le studentesse possono portare a casa i segnali di pensiero e i portachiavi delle emozioni, in modo da ripetere l'attività e le riflessioni con i membri della famiglia.

Nome dell'attività Parlare camminando

Obiettivi

Obiettivi Identifica ed esplora modi per reagire in situazioni interpersonali impegnative con l'altro				
L'attività favorisce la comprensione di prospettive diverse dalla propria che potrebbe consentire lo sviluppo di nuovi punti di vista in futuro.				
I materiali per l'attività sono progettati per consentire a tutti gli studenti e le studentesse di partecipare.				
Il focus è posto sui diversi punti di vista di tutti i bambini e le bambine.				
L'attività favorisce l'espressione di sentimenti e pensieri in molteplici modi.				
L'attività è stata pensata per consentire a tutti gli studenti e a tutte le studentesse di partecipare.				
L'attività favorisce la scelta del gruppo di compagni e compagne che hanno pensieri e sentimenti simili ai propri.				
 Molteplici modi di rappresentare l'informazione: i materiali possono essere presentati con una doppia codifica Molteplici modi di azione e espressione: agli studenti e alle studentesse è permesso di usare diverse fonti di comunicazione. Molteplici modi di coinvolgimento: fornire diversi materiali e ruoli. 				
Connesso al dominio Sorrido a Me Stesso.				
L'attività può essere adattata per spostare il focus sull'essere consapevole circa i propri sentimenti e pensieri, così come sentimenti e pensieri degli altri.				
L'attività può essere resa più complessa chiedendo agli studenti e alle studentesse di scrivere i sentimenti e i pensieri che hanno provato nelle diverse situazioni.				
L'attività può essere resa più semplice chiedendo ai bambini e alle bambine di utilizzare delle illustrazioni che rappresentano i loro pensieri e sentimenti nelle diverse situazioni.				

Domain: Sorrido agli altri

Nome dell'attività Nelle mie/tue scarpe

Obiettivi

Identificare ed esplorare comportamenti che promuovono un clima positivo ed empatico nelle attività di gruppo:

- Esplorare e identificare emozioni, sentimenti, pensieri ed esperienze che ci aiutano a comprendere quelle degli altri e a creare un clima positivo nei nostri contesti di vita quotidiana
- Condividere le stesse situazioni e discutere i nostri pensieri, emozioni e sentimenti associati
- Scoprire come la condivisione di sentimenti, pensieri ed esperienze possa facilitare lo sviluppo di un clima positivo nel nostro gruppo







Persone coinvolte Insegnanti Studenti e studetesse



Contesti Palestra o giardino (spazio all'aperto)



Struttura dell'attività

- 1. Introduzione e istruzioni con dimostrazione del compito
- 2. attività "con le proprie scarpe"
- 3. Riflessione individuale e discussione in gruppo
- 4. attività "con le scarpe degli altri"
- 5. Riflessione individuale
- 6. Condivisione e riflessione di gruppo



Materiali utilizzati

- Schede di lavoro
- 2. lettore musicale/video *

*opzionale



Schede di lavoro

- Scheda per il confronto (SO.2.1f)
- Scheda per le riflessioni ind viduali (SO.2.2f)
- Schede visive delle attività motorie (SO.2.3f; SO.2.4f; SO.2.5f)
- Domande di riflessione Per insegnanti (SO.2.6f) Per bambini e bambine (SO.2.7f)

Breve descrizione e istruzioni

- 1. L'insegnante introduce l'attività spiegando ai bambini e alle bambine che svolgeranno una serie di attività motorie: camminare, correre, saltare, salire le scale, calciare la palla, ballare, ecc. (5 minuti).
- 2. L'insegnante presenta le attività motorie una alla volta e chiede ai bambini e alle bambine di provare a svolgerla indossano "le proprie scarpe". Possono svolgere l'attività anche con la musica di sottofondo: https://www.youtube.com/watch?v=pd4j9osCNT4 (10 min)
- 3. L'insegnante consegna la scheda di confronto e chiede loro una breve riflessione rispetto alle attività svolte. Completata la scheda di confronto, i bambini e le bambine si siedono in cerchio e l'insegnante guida la riflessione in gruppo. Per facilitare la discussione l'insegnante può porre domande come: Cosa c'era di diverso tra le attività motorie? Cosa è stato più difficile? Cosa più facile? Cosa è stato più divertente? C'è stato qualcosa di buffo? (10 minuti)
- 4. Dopo la discussione di gruppo l'insegnante chiede ai bambini e alle bambine di ripetere la stessa serie di attività motorie ma introducendo una o più varianti come una benda, uno zaino sulle spalle, una fascia per tenere unite le mani, ecc. (10 minuti)
- 5. I bambini e le bambine si siedono in cerchio e condividono le proprie riflessioni confrontando come si sono sentiti e cosa è sembrato diverso nelle varie esperienze fatte. (5 minuti)
- 6. L'insegnante crea alcune conclusioni con il gruppo sul significato dell'espressione idiomatica: mettersi nei panni degli altri. Per facilitare la discussione l'insegnante può porre le seguenti domande: Cosa c'era di diverso tra le due esperienze? Cosa è stato più difficile? Cosa è stato facile? Cosa c'era di divertente? C'è stato qualcosa di strano nell'esperienza? Come ti sei sentito la prima volta? E la seconda? In quali situazioni ti è capitato di sentirti come nella prima attività o come nella seconda? Pensiamo e proviamo sensazioni sempre allo stesso modo delle altre persone? Come possiamo cercare di essere "nei panni dell'altro"? Quali sentimenti, pensieri ed esperienze possono contribuire a creare un clima positivo in un gruppo? (10 minuti)
- 7. L'insegnante chiede ai bambini e alle bambine di costruire un collage con le immagini che rappresentano l'essere empatici e che rappresentano i contributi alla creazione di un clima positivo nel gruppo.

Strumenti per l'attività/descrizione degli esercizi:

- Scheda per il confronto delle attività motorie "nelle proprie scarpe" e "nelle scarpe degli altri" (SO.2.1f)
- Scheda per le riflessioni individuali (SO.2.2f)
- Modelli visivi per presentare le attività motorie (SO.2.3.f; SO.2.4.f; SO.2.5.f)
- Domande di riflessione per l'insegnante (SO.2.6.f)
- Domande di riflessione per I bambini e le bambine (SO.2.7.f)

Manipolazioni UDL: significati di molteplici modi di rappresentazione, di espressione, etc.

- Molteplici modi di rappresentare l'informazione: i materiali sono forniti con doppia codifica.
 - Es. L'insegnante può spiegare a voce i compiti, utilizzare le immagini oppure dimostrando in vivo ogni attività motoria.
- Molteplici modi di azione ed espressione: gli studenti e le studentesse possono esprimere le proprie prospettive con diverse modalità
 - Es. L'insegnante può proporre ai bambini e alle bambine di immaginare di svolgere il compito come un atleta, un nonno, un neonato, ecc.
- Molteplici modi di coinvolgimento: fornire diverse attività e materiali per l'attività
 - Es. Permettere ai bambini e alle bambine di scegliere il possibili variazioni.
 - Es. L'insegnante potrebbe usare un breve video alla fine dell'attività per illustrare l'attitudine di essere consapevole ed empatico verso i sentimenti, pensieri, bisogni e aspettative degli altri.
 - Video: Missione? Empatia e Gratitudine: https://www.youtube.com/watch?v=aSVBakv_2jY

Strategie di apprendimento

- Rinforzo positivo: quando i bambini e le bambine identificano emozioni, sentimenti, pensieri ed esperienze che contribuiscono a comprendere quelle degli altri e a creare un clima positivo nei contesti di vita quotidiana
- Pratica ripetuta
- Esempi concreti
- Collegamenti

Apprendimento_indicatori di performance

- Spiegare come avere sentimenti, pensieri ed esperienze diverse può mettere alla prova il clima positivo nel gruppo;
- Spiegare come la condivisione di sentimenti, pensieri ed esperienze potrebbe facilitare la creazione di un clima positivo nel gruppo;
- Descrivere alcune strategie per comprendere e condividere i sentimenti, pensieri e le esperienze degli altri;
- Descrivere alcune strategie per facilitare la creazione di un clima positivo nel gruppo.

Valutazione dell'apprendimento_ domande di riflessione

Insegnanti

- Ogni studente e studentessa è in grado di individuare almeno un modo per condividerei sentimenti, pensieri ed esperienze?
- Ogni studente e studentessa è in grado di riconoscere che condividere gli stessi sentimenti, pensieri ed esperienze può facilitare un clima positivo nel gruppo?
- Ogni studente e studentessa è in grado di nominare almeno una strategia per comprendere i sentimenti, i pensieri e le esperienze degli altri?
- Ogni studente e studnetessa è in grado di nominare almeno una strategia per mantenere un clima positivo nel gruppo?

Studenti e studentesse

- Cosa hai imparato dall'attività di oggi?
- Come possiamo condividere i nostri sentimenti, pensieri ed esperienze?
- Come possiamo provare a metterci "nei panni di un'altra persona"?
- Come hai condiviso i tuoi sentimenti, i pensieri e le esperienze quando avevi le "scarpe" degli altri?
- Come hai mantenuto un clima positivo nel gruppo?

Apprendimento_strumenti di valutazione

L'insegnante può usare le risposte alle domande riflessive per:

- Valutare l'abilità degli studenti e delle studentesse di condividere i propri sentimenti, pensieri ed esperienze;
- Valutare l'abilità degli studenti e delle studentesse di comprendere i sentimenti, pensieri ed esperienze degli altri;
- Valutare l'abilità degli studenti e delle studentesse di trovare strategie per creare una mentalità positiva e un clima di gruppo positivo.

Possibili collegamenti con altre materie scolastiche

Lingue straniere, arte, educazione Fisica

Attività da condividere con genitori o membri della famiglia

Gli studenti e le studentesse possono portare a casa il collage con le immagini che rappresentano l'essere empatici e che contribuiscono a un clima positivo nel gruppo da condividere con amici e parenti.

Nome dell'attività Nelle mie scarpe e nelle scarpe degli altri

Obiettivi

Identifica ed esplora modi per reagire in situazion	i interpersonali impegnative con l'altro				
Mostra un Orientamento attraverso gli obiettivi futuri	L'attività favorisce la comprensione delle prospettive e dei punti di vista degli altri che potrebbe consentire lo sviluppo di nuove prospettive in futuro.				
Presta attenzione alle diversità (culturali, vulnerabilità e difficoltà di apprendimento)	I materiali per l'attività sono progettati per consentire a tutti gli studenti e le studentesse di partecipare.				
Accoglie i punti di forza e l'unicità	L'attività pone il focus sulle diverse prospettive dei bambini e delle bambine.				
Si focalizza sul ruolo agentico (me, gli altri) piuttosto che sulle abilità	L'attività favorisce l'espressione di pensieri, sentimenti circa specifiche situazioni in molteplici modi.				
Considera la diversità culturale nella codifica e l'espressione delle emozioni e dei comportamenti positivi	L'attività è progettata per consentire la partecipazione aa tutti gli studenti e a tutte le studentesse.				
promuove una fase di 'presa di decisioni'	L'attività favorisce la scelta dei comportamenti empatici che favoriscono la creazione di un clima positivo.				
Includi Molteplici Significati di Coinvolgimento, di Rappresentazione, di Azione ed Espressione (vedi l'uso di ICT)	 Molteplici modi di rappresentare l'informazione: materiali presentati con doppia codifica. Molteplici modi di azione e espressione: agli studenti è permesso di usare diverse fonti di comunicazione. Molteplici modi di coinvolgimento: fornire diversi materiali e ruoli. 				
Ci sono connessioni con altre attività e domini?	Connesso al Dominio Sorrido a Me Stesso.				
Ci sono possibili manipolazioni dell'attività per muoversi con la stessa attività in un altro dominio?	L'attività può essere adattata per spostare il focus sull'essere consapevole circa i propri sentimenti e pensieri, così come sentimenti e pensieri degli altri.				
Che tipo di manipolazioni possono essere introdotte per rendere l'attività adatta a studenti più grandi?	L'attività può essere resa più complessa chiedendo agli studenti e alle studentesse di scrivere i sentimenti e i pensieri che hanno provato nelle diverse situazioni.				
Che tipo di manipolazioni possono essere introdotte per rendere l'attività adatta a studenti più giovani?	L'attività può essere resa più semplice chiedendo ai bambini e alle bambine di utilizzare delle illustrazioni che rappresentano i loro pensieri e sentimenti nelle diverse situazioni.				

Dominio: Sorrido agli Altri

Nome dell'attività Puzzle delle relazioni positive

Obiettivi

Esplorare e coltivare i propri punti di forza allo scopo di costruire future relazioni sociali positive:

- Identificare le componenti positive nelle nostre relazioni
- Riconoscere che le persone possono essere risorse e supporti nella nostra vita quotidiana
- Esplorare forme di comportamento pro-sociale per promuovere e coltivare le nostre relazioni

Durata e Frequenza 45 minuti	X	Età 8-11 anni	**	Persone coinvolte Insegnanti Studenti e Studentesse	Contesti Classe
Struttura dell'attività 1. Introduzione 2. Video e puzzle di gruppo 3. Lista individuale 4. Opzionale: regalo	1	 Materiali utilizzati Schede di lavoro Musica e lettore video Materiali per scrivere la lettera alla persona preferita Carta, penna, matite, forbici e colla 		 Schede di lavoro Scheda con il Puzzle (SO.3. Lista delle parole chiave (SO.3. Scheda con elenco di perso Scheda per le domande oper insegnanti (SO.3.4f) per bambini e bambine (SO.5. Supporti visivi (SO.3.6f) 	iO.3.2f) one (SO.3.3f) di riflessione

Breve descrizione e istruzioni

- 1. L'insegnante spiega ai bambini e alle bambine che le relazioni sociali giocano un ruolo rilevante per il benessere di ognuno di noi e che i comportamenti prosociali rappresentano una risorsa per mantenere e costruire le relazioni positive.
- 2. L'insegnante spiega ai bambini e alle bambine che le relazioni sociali giocano un ruolo rilevante per il benessere di ognuno di noi e che i comportamenti prosociali rappresentano una risorsa per mantenere e costruire le relazioni positive.
 - L'insegnante, in base all'età degli studenti e delle studentesse, sceglie uno dei due video suggeriti e ne propone la visione ai gruppi. Dopo aver guardato il video, i gruppi sono invitati a scegliere alcune parole chiave fra quelle proposte e attaccarne una per ogni pezzo di puzzle.
 - L'insegnante può aiutare nel compito, fornendo esempi (oralmente e con i supporti visivi forniti) e promuovendo la riflessione entro la fine del compito, presentando le parole e le espressioni più comuni utilizzate per descrivere le relazioni positive. (15 min)
- 3. L'insegnante distribuisce la scheda dell'attività e chiede ai bambini e alle bambine di creare individualmente elenco di persone con cui hanno relazioni positive (15 min)
- 4. OPZIONALE O DA PROPORRE IN UN SECONDO MOMENTO: L'insegnante chiede ai bambini e alle bambine di creare un regalo per una persona con cui hanno una relazione positiva e di consegnarglielo. Il regalo dovrebbe rappresentare l'importanza che questa persona ha per loro. L'insegnante fornisce degli esempi di regalo che ogni bambino e bambina potrebbe creare: una lettera, un disegno, una canzone, una poesia. (15 min)

Strumenti per l'attività/descrizione degli esercizi:

- Scheda del puzzle SO.3.1f
- Lista delle parole chiave da incollare sul puzzle SO.3.2f
- Scheda per fare un elenco di persone con cui hanno relazioni positive SO.3.3f
- Scheda per le domande di riflessione per gli insegnanti (SO.3.4f)
- Scheda per le domande di riflessione per i bambini e le bambine (SO.3.5f)
- Video suggeriti: https://www.youtube.com/watch?v=Ubi6rfaSzi
 - https://www.youtube.com/watch?v=ixhNYyrTo5k&list=PLPfz0spku5bOceXRXgZcBlG3nb4aHdi49

Manipolazioni UDL: significati di molteplici modi di rappresentazione, di espressione, ecc.

- Molteplici modi di rappresentare l'informazione: i materiali possono essere forniti con doppia codifica. Es. parole e immagini per il puzzle
- Molteplici modi di azione ed espressione: gli studenti e le studentesse possono utilizzare diverse risorse di comunicazione per esprimere i propri punti di vista e partecipare all'attività
- Molteplici modalità di coinvolgimento: fornire diversi compiti e materiali per l'attività. Es. Fai un disegno, scegli una musica, scrivi una poesia

Strategie di apprendimento

- Rinforzo positivo: quando i bambini e le bambine identificano le parole chiave relative a relazioni positive, quando mostrano una qualsiasi forma di impegno nel creare il regalo per la loro persona preferita.
- Esempi concreti
- Collegamenti

Apprendimento_indicatori performance

- Identificare le caratteristiche delle relazioni positive;
- Elencare le persone con le quali hanno relazioni positive;
- Identificare gli aspetti positivi delle proprie relazioni;
- Attuare un'azione pro-attiva nei confronti della persona preferita;

Valutazione dell'apprendimento_ domande di riflessione

Insegnanti

- Ogni studente e studnetessa è in grado di identificare almeno 3 parole chiave relative alle relazioni positive?
- Ogni studente e studentessa è in grado di riconoscere almeno 2 parole chiave positive riferite alla "persona preferita" che ha scelto?

Studenti

- Cosa hai imparato dall'attività di oggi?
- Scrivi di seguito alcune parole chiave delle relazioni positive
- Quali sono le caratteristiche delle tue relazioni positive con le persone che hai scelto?

Apprendimento_strumenti di valutazione

L'insegnante può usare le risposte alle domande riflessive per:

- Valutare la capacità degli studenti e delle studentesse di identificare parole chiave legate alle relazioni positive
- Valutare la capacità degli studenti e delle studentesse di identificare gli aspetti positivi delle loro relazioni

Possibili collegamenti con altre materie scolastiche

L'attività può essere collegata a tutte le discipline, gli insegnanti possono descrivere relazioni positive che legano ad esempio due o più scienziati per una scoperta, personaggi storici per una conquista, un gruppo di bambini e bambine per la squadra di calcio.

Attività da condividere con genitori o altri membri della famiglia

Gli studenti e le studentesse possono portare a casa il puzzle delle relazioni positive, la lista delle persone preferite e il regalo che hanno realizzato e che devono consegnare a una delle persone con cui hanno una relazione positiva, e condividere il contenuto dell'attività con i familiari.

Nome dell'attività Puzzle delle relazioni positive

Obiettivi

Esplorare e comprendere come prendersi cura dei propri punti di forza sociali e progredire nella costruzione di future

Mostra un Orientamento attraverso gli obiettivi futuri	L'attività pone il focus sul ruolo delle relazioni positive e sulle azioni e comportamenti che possono facilitare la costruzione di relazioni positive.	
Presta attenzione alle diversità (culturali, vulnerabilità e difficoltà di apprendimento)	L'attività è progettata per far esprimere i bambini e le bambine le caratteristiche delle loro relazioni positive con le risorse che preferiscono.	
Accoglie i punti di forza e l'unicità	Le attività sono strutturate in modo da enfatizzare l'unicità di ogni persona e in questo modo identificare le relazioni positive che aggiungono valore alle loro vite.	
Si focalizza sul ruolo agentico (me, gli altri) piuttosto che sulle abilità	L'attività promuove la ricerca attiva delle caratteristiche che rendono uniche le relazioni positive.	
Considera la diversità culturale nella codifica e l'espressione delle emozioni e dei comportamenti positivi	L'attività è organizzata in modo da permettere ai bambini e alle bambine di essere liberi di scegliere le parole chiave e di mettere in atto comportamenti pro-sociali.	
promuove una fase di 'presa di decisioni'	Ogni individuo è incoraggiato a riflettere sulla propria vita e a prendere decisioni su come essere positivo nei confronti di qualcuno che apprezza.	
Includi Molteplici Significati di Coinvolgimento, di Rappresentazione, di Azione ed Espressione (vedi l'uso di ICT)	 Molteplici modi di rappresentare l'informazione: materiali forniti con una doppia codifica. Molteplici modi di azione ed espressione: agli studenti e alle studentesse è permesso di usare diverse fonti di comunicazione per esprimere il loro punto di vista e per partecipare all'attività. Molteplici modi di coinvolgimento: fornire diversi compiti e materiali per l'attività. 	
Ci sono connessioni con altre attività e domini?	Connesso con il dominio Sorrido alla Società.	
Ci sono possibili manipolazioni dell'attività per muoversi con la stessa attività in un altro dominio?	L'attività può essere adattata per esplorare diversi contesti e strategie e per essere più empatici.	
Che tipo di manipolazioni possono essere introdotte per rendere l'attività adatta a studenti più grandi?	I compiti possono essere più complessi differenziando relazioni posit e negative, trovando le parole chiave per le due categorie.	
Che tipo di manipolazioni possono essere introdotte per rendere l'attività adatta a studenti più giovani?	L'attività può essere adattata semplificando le situazioni e fornendo diversi esempi di relazioni positive.	

Dominio: Sorrido agli Altri

Nome dell'attività Dare è Ricevere

Obiettivi

Imparare un modo per prenderci cura dei nostri punti di forza nelle situazioni sociali e scoprire comportamenti pro-sociali nella nostra vita quotidiana:

- Proporre azioni pro-sociali per creare un clima positivo nel nostro ambiente;
- Scoprire come costruire relazioni positive con gli altri a partire da desideri che possiamo esaudire;
- Fare esperienza di comportamenti pro-sociali nella nostra vita quotidiana;

Durata e Frequenza 60 minuti		Età 8-11 anni	**		ntesti Isse
 Struttura dell'attività Introduzione; Compito di creazione; Discussione di gruppo; Gioco di gruppo; Opzionale: Condivisione e riflessione di gruppo. 	11	Materiali utilizzati 1. Schede di lavoro 2. Penna o matite 3. Carta		 Schede di lavoro Scheda per creare il gioco Inferno iso (SO.4.1.f) Scheda per creare un Progetto sulla Gentilezza (SO.4.2.f) Scheda per creare un Diario della (SO.4.3.f) Scheda con domande di riflesione per insegnanti (SO.4.4.f) per bambini e le bambine(SO.4.5.f) 	Felicità e

Breve descrizione e istruzioni

- 1. L'insegnante spiega ai bambini e alle bambine che essere gentili e generosi con le persone con cui interagiamo può essere gratificante. L'insegnante suggerisce agli studenti e alle studentesse di creare il gioco Inferno e Paradiso scrivendo buone idee e azioni gentili. (5 min)
- 2. L'insegnante spiega ai bambini e alle bambine come costruire il loro Inferno e Paradiso. La consegna può essere spiegata sia con una spiegazione orale che con un video. (10 min)
- 3. L'insegnante avvia un confronto di gruppo in cui ogni studente e studentessa esprime le possibili idee di azioni buone e gentili da scrivere. L'insegnante può anche fornire dei suggerimenti di azioni per dare avvio al confronto. Se necessario, gli studenti possono disegnare o raccogliere immagini di buone azioni e azioni gentili dai supporti visivi preparati per l'attività (15 min)
- 4. L'insegnante invita i bambini e le bambine a giocare con i loro Inferno e Paradiso. (10 min)
- 5. OPZIONALE O DA PROPORRE IN UN SECONDO MOMENTO: Gli studenti e le studentesse sono incoraggiati a creare un Progetto di gentilezza e un Diario della Felicità da usare in ambiente familiare. (15 min)
 L'implementazione dell'attività può essere ripetuta in diversi momenti nel tempo:
 - sperimentare l'attività e avere una chiara comprensione delle buone azioni e delle azioni gentili;
 - condividere i risultati del Progetto sulla Gentilezza, sul Diario della Felicità o di altre azioni gentili implementate in altri contesti.
- 6. L'insegnante, per facilitare una riflessione, può porre alcune delle seguenti domande:
 - Cos'è una buona azione? Cos'è un'azione gentile?
 - Riesci a pensare ad azioni buone e gentili che puoi fare nella tua vita quotidiana?
 - E ricordi situazioni in cui le persone sono state gentili con te?
 - Quali sono i vantaggi di essere gentili nei confronti delle altre persone?
- 7. L'insegnante, per facilitare una riflessione, può porre alcune delle seguenti domande:
 - Cos'è una buona azione? Cos'è un'azione gentile?
 - Riesci a pensare ad azioni buone e gentili che puoi fare nella tua vita quotidiana?
 - E ricordi situazioni in cui le persone sono state gentili con te?
 - Quali sono i vantaggi di essere gentili nei confronti delle altre persone?

Strumenti per l'attività/descrizione esercizio:

- Scheda per creare il gioco Inferno e Paradiso (SO.4.1.f)
- Scheda per creare un Progetto sulla Gentilezza (SO.4.2.f)
- Scheda per creare un Diario della Felicità (SO.4.3.f)
- Scheda per le domande di riflessione dell'insegnante (SO.4.4.f)
- Scheda per le domande di riflessione dei bambini e delle bambine (SO.4.5.f)

Manipolazioni UDL: significati di molteplici modi di rappresentazione, di espressione, ecc.

- Molteplici modi di rappresentare l'informazione: i materiali sono forniti con doppia codifica.
- Molteplici modi di azione e di espressione: gli studenti e le studentesse possono utilizzare diverse risorse di espressione per illustrare azioni buone e gentili.
- Molteplici modi di coinvolgimento: fornire materiali diversi per l'attività, consentire ai bambini e alle bambine di creare il loro gioco Inferno e Paradiso personalizzato, preparare un'attività da utilizzare in altri contesti.

Strategie di apprendimento

- Rinforzo positivo: quando i bambini e le bambine propongono azioni buone e gentili
- Collegamenti
- Ripetizione

Apprendimento_indicatori performance

- Proporre azioni pro-sociali ed esplorare relazioni positive
- Praticare comportamenti pro-sociali nella propria vita quotidiana

Valutazione di apprendimento_ domande di riflessione

Insegnanti

- Ogni studente e studentessa è in grado di identificare almeno due azioni buone e gentili?
- Ogni studente e studentessa è in grado di proporre almeno un'azione pro-sociale che può mettere in atto?

Studenti e studentesse

- Cosa hai imparato dall'attività di oggi?
- Scrivi di seguito alcune azioni buone e gentili
- Scrivi di seguito alcune azioni che tu puoi fare nella tua vita quotidiana

Apprendimento strumenti di valutazione

L'insegnante può usare le risposte alle domande di riflessione per:

- Valutare l'abilità dello studente e delle studentesse di proporre azioni pro-sociali
- Valutare la capacità degli studenti e delle studentesse di mettere in pratica comportamenti pro-sociali nella propria vita quotidiana

Possibili collegamenti con altre materie scolastiche

L'attività può essere connessa ad Arte.

Attività da condividere con genitori e membri della famiglia

Gli studenti e le studentesse sono incoraggiati a continuare un lavoro in ambiente familiare:

- Progetto sulla Gentilezza: selezione di azioni buone e gentili da usare con amici e familiari;
- Diario della Felicità: prendere nota di momenti di felicità condivisa promossi dallo studente o dalla studentessa.

Nome dell'attività Dare è Ricevere

Obiettivi

Imparare un modo per prenderci cura dei nostri punti di forza nelle situazioni sociali e scoprire comportamenti pro-sociali nella nostra vita quotidiana				
Mostra un Orientamento attraverso gli obiettivi futuri	L'attività favorisce la progettazione di azioni buone e gentili che gli studenti e le studentesse possono mettere in atto nella loro vita quotidiana, nel presente e nel futuro.			
Presta attenzione alle diversità (culturali, vulnerabilità e difficoltà di apprendimento)	L'attività è progettata per consentire a tutti gli studenti e le studentesse di partecipare.			
Accoglie i punti di forza e l'unicità	L'attività incoraggia i bambini e le bambine a creare il loro Inferno e Paradiso personalizzato.			
Si focalizza sul ruolo agentico (me, gli altri) piuttosto che sulle abilità	Ogni bambino è incoraggiato a creare il gioco Inferno e Paradiso personalizzato con le buone azioni e le azioni gentili.			
Considera la diversità culturale nella codifica e l'espressione delle emozioni e dei comportamenti positivi	I materiali per l'attività sono progettati per consentire a tutti gli studenti e le studentesse di partecipare.			
promuove una fase di 'presa di decisioni'	Ogni bambino e bambina decide le azioni buone e gentili da scrivere.			
Includi Molteplici Significati di Coinvolgimento, di Rappresentazione, di Azione ed Espressione (vedi l'uso di ICT)	 Molteplici modi di rappresentare l'informazione: materiali con doppia codifica. Molteplici modi di azione ed espressione: gli studenti e le studentesse possono utilizzare diverse modalità per illustrare azioni buone e gentili. Molteplici modalità di coinvolgimento: fornire materiali diversi. 			
Ci sono connessioni con altre attività e domini?	Collegato al dominio Sorrido a Me Stesso.			
Ci sono possibili manipolazioni dell'attività per muoversi con la stessa attività in un altro dominio?	L'attività può essere utilizzata per concentrarsi sulle relazioni positive che gli studenti e le studentesse hanno nella loro vita.			
Che tipo di manipolazioni possono essere introdotte per rendere l'attività adatta a studenti più grandi?	L'attività può essere resa più complicata chiedendo agli studenti e alle studentesse di immaginare e descrivere delle situazioni future in cui potrebbero mettere le azioni buone e gentili.			
Che tipo di manipolazioni possono essere introdotte per rendere l'attività adatta a studenti più giovani?	L'attività può essere resa più semplice chiedendo ai bambini e alle bambine di disegnare azioni buone e gentili che vorrebbero mettere in atto.			

Dominio: Sorrido agli Altri

Nome dell'attività Caccia al tesoro bendati

Obiettivi

Esplorare e mettere in pratica comportamenti che promuovono un clima cooperativo nelle attività di gruppo:

- Esplorare modi di collaborare in situazioni di problem solving
- · Identificare strategie che promuovono un clima empatico, amichevole e cooperativo nelle attività di gruppo
- Scoprire come migliorare la nostra collaborazione e contribuire ad obiettivi comuni



Durata e Frequenza

40 minuti



Età 8-11 anni



Persone coinvolte Insegnanti Studenti e studentesse



Contesti Spazio aperto



Struttura dell'attività

- 1. Introduzione
- 2. Organizzazione dei gruppi
- 3. Spiegazione delle regole
- 4. Gioco di gruppo
- 5. Riflessione individuale e discussione di gruppo
- 6. Opzionale: Video e riflessione di gruppo



Materiali utilizzati

- 1. Schede di lavoro
- 2. Bende per gli occhi
- 3. Oggetti da nascondere



Schede di lavoro

- Scheda per la raccolta di oggetti (SO.5.1. f)
- 2. Scheda di riflessione in gruppo (SO.5.2.f)
- Scheda con domande di riflessione per insegnanti (SO.5.3.f) per i bambini e le bambine (SO.5.4.f)

Breve descrizione e istruzioni

- L'insegnante accompagna il gruppo in uno spazio aperto e chiede ai bambini di dividersi in gruppi formati da 5 bambini e bambine.
- 2. A ogni gruppo viene chiesto di scegliere insieme un capogruppo. L'insegnante consegna le bende ai bambini e alle bambine in modo che tutti i membri del gruppo, tranne che il capogruppo, siano bendati. Se un bambino o una bambina non si sente a suo agio ad essere bendato o bendata, l'insegnante può utilizzare degli occhiali colorati oppure materiali analoghi.
- 3. L'insegnante spiega che ci sono diversi oggetti collocati nell'ambiente all'aperto in cui si svolge l'attività, consentendo solo ai leader del gruppo di vedere dove vengono posizionati gli oggetti. Se possibile gli oggetti dovrebbero essere posizionati a diverse altezze. L'insegnante consegna la scheda per la raccolta degli oggetti in cui ogni capogruppo appunta la persona che ha trovato e dove è stato trovato l'oggetto.
 - L'insegnante spiega che il capogruppo dovrebbe guidare ciascuno dei 4 membri del gruppo, in modo che i 4 oggetti vengano trovati. Ogni bambino può trovare solo 1 oggetto. Una volta trovato un oggetto, il bambino o la bambina può rimuovere la benda, portare l'oggetto nella scatola del gruppo (tenuta dal leader) e supportare il leader e gli altri membri del gruppo nella ricerca degli oggetti rimanenti. (10 min)
- 4. I bambini e le bambine iniziano a giocare ed il capogruppo dirige i membri del gruppo e per ogni oggetto trovato appunta nella scheda apposita il luogo e la persona che ha trovato l'oggetto. (15 min)
- 5. Al termine dell'attività i gruppi sono incoraggiati a riflettere sul loro lavoro di squadra, sulle strategie e i risultati ottenuti, utilizzando la scheda di riflessione.

L'insegnante può porre domande per aiutare la riflessione:

- Cos'era più facile? Cosa è stato più difficile?
- Come ha aiutato il leader? Come hanno aiutato i membri?
- Come potresti sostenere il leader? Come potresti sostenere i membri?
- Come posso migliorare la mia collaborazione affinchè il gruppo abbia più successo?
- 6. OPZIONALE: L'insegnante può mostrare un breve video sugli obiettivi condivisi e sul lavoro di squadra per aiutare la condivisione e la discussione sull'esperienza

Es https://www.youtube.com/watch?v=ZnjJpa1LBOY&t=91s https://www.youtube.com/watch?v=ZnjJpa1LBOY&t=91s

Strumenti per l'attività/descrizione dell'esercizio:

- Scheda per raccogliere le informazioni durante la raccolta di oggetti (SO.5.1. f)
- Scheda per guidare la riflessione in gruppo (SO.5.2.f)
- Scheda con domande di riflessione per insegnanti (SO.5.3.f)
- Scheda con domande di riflessione per bambini e le bambine (SO.5.4.f)

Manipolazioni UDL: significati di molteplici modi di rappresentazione, di espressione, ecc.

- Molteplici modi di rappresentare l'informazione: i materiali possono essere forniti con doppia codifica.
- Molteplici modi di azione ed espressione: gli studenti possono utilizzare diverse modalità (discorso, scrittura, disegno e immagini) per condividere idee e partecipare all'attività.
- Molteplici modalità di coinvolgimento: fornire materiali e ruoli diversi per l'attività.

Strategie di apprendimento

- Rinforzo Positivo: quando i bambini e le bambine descrivono le strategie e i risultati sul lavoro di squadra
- Esempi concreti
- Ripetizione
- Collegamenti

Apprendimento indicatori di performance

- Riconoscere strategie per collaborare in una situazione di problem solving
- Identificare come migliorare la propria collaborazione e contribuire a obiettivi comuni

Valutazione di apprendimento_ domande di riflessione

Insegnanti

- Ogni studente e studentessa è in grado di identificare almeno due strategie per cooperare?
- Ogni studente e studentessa è in grado di identificare almeno un suggerimento per migliorare la propria cooperazione?

Studenti e studentesse

- Cos'hai imparato dall'attività di oggi?
- Scrivi di seguito alcune strategie che il tuo gruppo ha usato per collaborare
- Quali consigli daresti a te stesso per migliorare la cooperazione

Apprendimento_strumenti di valutazione

L'insegnante può usare le risposte alle domande di riflessione per:

- Valutare la capacità degli studenti e delle studentesse di identificare strategie che promuovano un clima empatico, amichevole e cooperativo nelle attività di gruppo
- · Valutare la capacità degli studenti e delle studentesse di migliorare la loro cooperazione e contribuire ad obiettivi comuni

Possibili collegamenti con altre materie scolastiche

L'attività può essere collegata a tutte le discipline in cui si descrivono collaborazioni fra persone (scienziati, artisti, ecc.) per il raggiungimento di un obiettivo comune.

Attività da condividere con genitori e membri della famiglia

Gli studenti e le studentesse possono descrivere le strategie di collaborazione e chiedere ai familiari di raccontare quali strategie utilizzano per cooperare tra loro in famiglia o nel loro ambiente di lavoro.

Nome dell'attività Caccia al tesoro bendati					
Obiettivi Esplorare e mettere in pratica comportamenti che promuovono un clima cooperativo nelle attività di gruppo					
Mostra un Orientamento attraverso gli obiettivi futuri	L'attività promuove la riflessione sui miglioramenti da mettere in atto.				
Presta attenzione alle diversità (culturali, vulnerabilità e difficoltà di apprendimento)	L'attività è progettata per consentire a tutti gli studenti e a tutte le studentesse di poter partecipare.				
Accoglie i punti di forza e l'unicità	L'attività è progettata per favorire l'espressione di diverse strategie risolutive e contribuire al gruppo di risolvere una situazione problematica.				
Si focalizza sul ruolo agentico (me, gli altri) piuttosto che sulle abilità	L'attività consente ai bambini e alle bambine di partecipare in modo attivo.				
Considera la diversità culturale nella codifica e l'espressione delle emozioni e dei comportamenti positivi	I materiali per l'attività sono progettati per essere adattati a tutti gli studenti e a tutte le studentesse.				
promuove una fase di 'presa di decisioni'	L'attività è progettata per favorire la scelta del leader, dei membri del gruppo e delle strategie per risolvere la situazione problematica.				
Includi Molteplici Significati di Coinvolgimento, di Rappresentazione, di Azione ed Espressione (vedi l'uso di ICT)	 Molteplici modi di rappresentare le informazioni: i materiali sono forniti con una doppia codifica. Molteplici modalità di azione ed espressione: gli studenti e le studentesse possono utilizzare diverse modalità (discorso, scrittura, disegno e immagini) per condividere idee e partecipare all'attività. Molteplici modalità di coinvolgimento: fornire materiali e ruoli diversi. 				
Ci sono connessioni con altre attività e domini?	Connesso al dominio Sorrido a Me Stesso.				
Ci sono possibili manipolazioni dell'attività per muoversi con la stessa attività in un altro dominio?	L'attività può essere utilizzata per concentrarsi sull'essere gentili in modo proattivo e sul supporto delle altre persone.				
Che tipo di manipolazioni possono essere introdotte per rendere l'attività adatta a studenti più grandi?	La difficoltà delle attività può essere aumentata chiedendo agli studenti e alle studentesse di descrivere anche una situazione passata in cui hanno collaborato in gruppo per risolvere un problema.				
Che tipo di manipolazioni possono essere introdotte per rendere l'attività adatta a studenti più giovani?	L'attività può essere resa più semplice chiedendo ai bambini e alle bambine di descrivere le strategie scelte per risolvere la situazione problematica facendo un disegno.				

Dominio: Sorrido agli Altri

Nome dell'attività Sfida di Memoria

Obiettivi

Scoprire ed esplorare strategie positive da adottare in situazioni complesse:

- Identificare i vantaggi che otteniamo quando lavoriamo insieme
- Individuare obiettivi e strategie comuni nel lavoro di squadra
- Imparare a contribuire a obiettivi comuni

Durata e Frequenza 35 minuti	X	Età 8-11 anni	**	Persone coinvolte Insegnanti, Studenti e Studentesse	Contesti Classe
Struttura dell'attività 1. Introduzione e istruzioni 2. Lavoro individuale 3. Lavoro in piccoli gruppi 4. Riflessione e discussione	11	Materiali utilizzati 1. Schede di lavoro 2. Presentazione powerpoint dell'attività 3. Lettore video	1	2. Scheda per il lavoro	de riflessive 5.5.f)

Breve descrizione e istruzioni

- 1. L'insegnante spiega ai bambini e alle bambine che parteciperanno a una sfida di memoria in due parti, nella prima individualmente e poi in piccoli gruppi (3-4 studenti). L'insegnante mostra il compito di memoria utilizzando una delle sequenze suggerite: 7 o 12 colori, numeri, immagini o parole. L'attività consiste nel memorizzare una serie di 7 o 12 elementi in sequenza con la possibilità di utilizzare parole, immagini, numeri o colori. I bambini e le bambine o l'insegnante possono scegliere il tipo di stimoli che preferiscono utilizzare in base alle loro capacità, all'età dei bambini e delle bambine e alle loro preferenze. L'insegnante può presentare gli stimoli con una presentazione power-point, oralmente o utilizzando immagini stampate.
- 2. Agli studenti e alle studentesse viene chiesto di memorizzare la sequenza individualmente e riportare ciò che ricordano utilizzando una griglia.
- 3. Dopo aver completato il compito individualmente, lo stesso compito di memoria viene riproposto in gruppi di 3-4 studenti e studentesse. L'insegnante potrebbe suggerire agli studenti e alle studentesse come lavorare meglio in squadra (ad es. condividere le responsabilità, dividere gli elementi della sequenza da memorizzare).
- 4. L'insegnante guida la riflessione partendo dal confronto del lavoro individuale con quello fatto in gruppo aiutandosi con questi come:

Quanto è impegnativo il compito di memoria? Come ti sei sentito quando la richiesta era eccessiva? Come puoi aiutare un compagno o una compagna che non sta riuscendo a gestire la richiesta del compito? Quali erano gli obiettivi comuni del gruppo? Cosa è stato più semplice/più difficile nel lavoro di gruppo? Come puoi migliorare il lavoro del tuo gruppo? Quali potrebbero essere i vantaggi di lavorare in squadra? Quali potrebbero essere i vantaggi di lavorare da soli?

L'insegnante può porre domande, raccogliere i commenti dagli studenti e dalle studentesse e trarre la conclusione finale: in generale lavorare in squadra può creare difficoltà di collaborazione ma tende a portare risultati migliori.

Possono essere affrontate preferenze e situazioni specifiche, a seconda dell'input dei bambini e delle bambine. Inoltre può essere visualizzato un breve video sul lavoro di squadra, rafforzando la conclusione principale dell'attività (https://www.youtube.com/watch?v=Dh5vfCRaUnU)

Strumenti per l'attività/descrizione dell'esercizio:

- Scheda per il lavoro individuale (SO.6.1.f)
- Scheda per il lavoro di gruppo (SO.6.2.f)
- Supporti visivi per il compito di memoria (SO.6.3.f)
- Scheda per la riflessione (SO.6.4.f)
- Scheda per le conclusioni o le domande riflessive dell'insegnante (SO.6.5.f)
- Scheda per le domande di riflessione per i bambini e le bambine (SO.6.6.f)

Manipolazioni UDL: significati di molteplici modi di rappresentazione, di espressione, ecc.

- Molteplici modi di rappresentare le informazioni: fornire gli stimoli in diverse modalità; dare istruzioni oralmente e visivamente; mostrare il compito.
- Molteplici modalità di azione ed espressione: possibilità di partecipare all'attività con una discussione orale o utilizzando gli stimoli visivi forniti.
- Molteplici modi di coinvolgimento: fornire diversi materiali e ruoli.

Strategie di apprendimento

- Rinforzo positivo: quando i bambini e le bambine identificano pensieri, emozioni e riportano esperienze rispetto al lavorare in squadra
- Esempi concreti
- Ripetizione

Apprendimento_indicatori di performance

- Esplorare i benefici di lavorare insieme
- Identificare obiettivi e strategie comuni nel lavoro di squadra

Valutazione apprendimento_ domande di riflessione

Insegnanti

- Ogni studente e studentessa è in grado di identificare almeno due benefici del lavorare insieme?
- Ogni studente e studentessa è in grado di riconoscere almeno 4 obiettivi e strategie comuni?

Studenti

- Cos'hai imparato dall'attività di oggi?
- Quali sono i benefici del lavorare in gruppo?
- Scrivi di seguito due obiettivi comuni e due strategie nel lavoro di squadra

Apprendimento_strumenti di valutazione

L'insegnante può usare le risposte alle domande riflessive per:

- Valutare l'abilità dei bambini delle bambine di identificare i benefici del lavoro in gruppo
- · Valutare l'abilità dei bambini delle bambine di identificare obiettivi e strategie che guidano il lavoro di squadra

Possibili collegamenti con altre materie scolastiche

L'attività può essere collegata a tutte le discipline scolastiche in cui viene richiesto di lavorare in gruppo prendendo come esempio anche come alcuni personaggi o scienziati che hanno lavorato in squadra per le loro grandi scoperte.

Attività da condividere con genitori o i membri familiari

Gli studenti e le studentesse possono scegliere una sequenza di elementi da portare a casa per riproporre il gioco con i familiari.

Nome dell'attività Sfida di Memoria

Obiettivi

Scoprire ed esplorare strategie positive da adottare in situazioni complesse				
Ogni volta che l'attività viene ripetuta, gli studenti e le studentesse possono definire obiettivi per migliorare il lavoro di squadra.				
I materiali per l'attività sono progettati per essere adattati alle esigenze di tutti gli studenti e le studentesse.				
Ogni bambino e bambina può esprimere la propria strategia risolutiva per contribuire al gruppo e concludere l'attività.				
L'attività è progettata per favorire la collaborazione fra tutti i membri del gruppo.				
I materiali per l'attività sono progettati per essere adattati a tutti gli studenti e le studentesse.				
Ogni bambino e bambina dovrebbe essere incoraggiato a partecipare attivamente al compito di gruppo, dando suggerimenti per obiettivi e strategie comuni per cooperare nel compito di gruppo.				
 Molteplici modi di rappresentare le informazioni: i materiali possono essere forniti con una doppia codifica. Molteplici modalità di coinvolgimento: fornire diversi materiali e ruoli 				
Connesso al dominio Sorrido a Me Stesso.				
L'attività può essere utilizzata per concentrarsi su risorse e supporti che gli studenti e le studentesse possono utilizzare in situazioni difficili.				
L'attività di memoria può essere resa più complessa utilizzando le sequenze con più elementi. Potrebbero essere utilizzate le sequenze con parole o numeri per aumentare ulteriormente la difficoltà dell'attività.				
L'attività di memoria può essere resa più semplice scegliendo di utilizzare meno elementi. Si potrebbero utilizzare le sequenze con i colori o immagini per rendere più facile il compito.				

Dominio: Sorridi agli Altri

Nome dell'attività 4 piccoli angoli

Obiettivi

Identificare e contribuire ad obiettivi comuni, scoprire il loro valore e il ruolo che hanno nell'influenzare il nostro futuro nella comunità:

- Esplorare strategie positive che possiamo adottare in situazioni sfidanti;
- Collaborare con gli altri e trovare una soluzione di fronte ad un problema;
- Individuare soluzioni insieme, provale e monitorarne il risultato;



Durata e Frequenza 60 minuti



Età 8-11 anni



Persone coinvolte
Insegnanti

Studenti e studentesse



Contesti Classe



Struttura dell'attività

- 1. Introduzione e istruzioni
- 2. Lettura condivisa della storia
- 3. Riflessione in gruppo su soluzioni alternative
- 4. Condivisione delle soluzioni alternative e riflessione
- 5. Riflessione con il gruppo più ampio e discussione



Materiali utilizzati

- 1. Schede di lavoro;
- 2. Presentazione powerpoint o video e lettore video
- 3. Carta, matita, pastelli, forbici, ecc.



Schede di lavoro

- 1. Scheda con la storia (SO.7.1f)
- 2. Scheda per la risoluzione di un problema (SO.7.2.f)
- Scheda con domande riflessive per insegnanti (SO.7.3.f) per bambini e bambine (SO.7.4.f)

Breve descrizione e istruzioni

- 1. L'insegnante spiega alla classe che nella vita di tutti i giorni possono presentarsi situazioni problematiche che con il supporto delle altre persone possono essere risolte più facilmente. Successivamente, l'insegnante spiega che gli studenti e le studentesse faranno parte di un'esperienza di lettura condivisa. A tutti i bambini e le bambine verranno assegnate parti di una storia da leggere ad alta voce. (5 min)
- 2. L'insegnante consegna la scheda con la storia e la scheda con la risoluzione del problema e insieme ai bambini e alle bambine assegnano i ruoli della lettura animata. Gli studenti e le studentesse possono leggere la storia o raccontarla. (20 min)
- 3. Il primo compito si svolge mentre la storia viene letta. L'insegnante invita i bambini e le bambine a riflettere su quanto accaduto finora nella storia e a cercare delle strategie per risolvere la situazione problematica. (10 min)
- 4. L'insegnante, durante la lettura della storia, incoraggia gli studenti e le studentesse a condividere le loro opinioni e riflessioni. (15 min)
- 5. L'insegnante avvia un confronto di gruppo ponendo delle domande riflessive. Per facilitare la condivisione e la riflessione, l'insegnante può presentare le seguenti domande:
 - Qual è il problema nella storia?
 - Chi appartiene a una minoranza? Quale sarebbe una soluzione inclusiva per il problema?
 - Riesci a identificare un problema simile nella tua comunità?
 - Riesci a pensare a possibili soluzioni? (10 min)

Strumenti per l'attività/descrizione degli esercizi:

- Scheda con la storia (SO.7.1f)
- Scheda per la risoluzione del problema (SO.7.2.f)
- Scheda per le domande di riflessione per l'insegnante (SO.7.3.f)
- Scheda per le domande di riflessione per i bambini e le bambine (SO.7.4.f)

UDL manipolazioni: significati di molteplici modi di rappresentazione, di espressione, ecc.

- Molteplici modi di rappresentare le informazioni: la storia è presentata in testo, presentazione powerpoint e con illustrazioni.
- Molteplici modi di azione ed espressione: gli studenti e le studentesse possono leggere dal libro e partecipare alla lettura condivisa e possono co-creare la soluzione al problema utilizzando materiali diversi.
- Molteplici modalità di coinvolgimento: possibilità di lavorare in coppia o in gruppo, utilizzo di una storia illustrata, utilizzo di domande riflessive legate al contesto di vita degli studenti e delle studentesse.

Strategie di apprendimento

- Rinforzo positivo: quando il bambino o la bambina propone strategie e collabora con gli altri per trovare una soluzione
- Esempi concreti
- Doppia codifica

Apprendimento_indicatori di performance

- Esplorare e identificare strategie positive, provarle e monitorarne il risultato
- Contribuire a collaborare con gli altri per obiettivi comuni

Valutazione di apprendimento_ domande riflessive

Insegnanti

- Ogni studente e studentessa è in grado di identificare almeno 2 strategie positive per trovare una soluzione?
- Ogni studente e studentessa è in grado di identificare almeno 1 strategia per collaborare con il proprio gruppo?

Studenti e studentesse

- Cos'hai imparato dall'attività di oggi?
- Quali strategie hai provato per includere il piccolo Quadrato?
- Scrivi di seguito alcune strategie che hai utilizzato per collaborare con il tuo gruppo

Apprendimento_ strumenti di valutazione

L'insegnante può usare le risposte alle domande riflessive per:

- Valutare la capacità degli studenti e delle studentesse di identificare le strategie, provarle e monitorarne il risultato
- Valutare la capacità degli studenti e delle studentesse di collaborare con gli altri e di trovare una soluzione al problema

Possibili collegamenti con altre materie scolastiche

L'attività può essere collegata alla matematica e all'arte;

Attività da condividere con genitori o membri della famiglia

A ogni studente e studentessa viene data una copia della storia, così come la scheda di risoluzione del problema in modo che l'attività possa essere ripetuta anche in ambiente familiare.

Nome dell'attività 4 piccoli angoli

Obiettivi

Identificare e contribuire ad obiettivi comuni, scoprire il loro valore e il ruolo che hanno nell'influenzare il nostro futuro

Mostra un Orientamento attraverso gli obiettivi futuri	L'attività si concentra prima sulla storia e poi sulla comunità degli studenti e delle studentesse, incoraggiando la riflessione sulle possibili azioni future per poter apportarne dei miglioramenti.	
Presta attenzione alle diversità (culturali, vulnerabilità e difficoltà di apprendimento)	L'attività pone il focus sulle possibili strategie che favoriscono l'inclusione.	
Accoglie i punti di forza e l'unicità	Ogni bambino e bambina può lavorare individualmente, in coppia, in piccoli gruppi e con tutta la classe. Ogni bambino e bambina è incoraggiato ad esprimere le strategie risolutive che più preferisce.	
Si focalizza sul ruolo agentico (me, gli altri) piuttosto che sulle abilità	Ogni bambino e bambina è incoraggiato a portare soluzioni al problema della narrazione, promuovendo processi decisionali individuali e condivisi.	
Considera la diversità culturale nella codifica e l'espressione delle emozioni e dei comportamenti positivi	I materiali sono preparati considerando molteplici modi di rappresentazione delle informazioni e molteplici modi di azione ed espressione.	
promuove una fase di 'presa di decisioni'	Ogni bambino e bambina è incoraggiato a portare soluzioni al problema della narrazione, promuovendo processi decisionali individuali e condivisi.	
Includi Molteplici Significati di Coinvolgimento, di Rappresentazione, di Azione ed Espressione (vedi l'uso di ICT)	 Molteplici modi di rappresentare le informazioni: i materiali possono essere presentati con una doppia codifica. Molteplici modi di azione ed espressione: gli studenti e le studentesse possono utilizzare diverse risorse di comunicazione per esprimere le proprie prospettive e partecipare all'attività. Molteplici modalità di coinvolgimento: si possono fornire compiti, ruoli e materiali diversi.i 	
Ci sono connessioni con altre attività e domini?	Connesso al dominio Sorridere alla Società.	
Ci sono possibili manipolazioni dell'attività per muoversi con la stessa attività in un altro dominio?	L'attività potrebbe essere utilizzata per esplorare come migliorare la comunità in cui vivono gli studenti e le studentesse.	
Che tipo di manipolazioni possono essere introdotte per rendere l'attività adatta a studenti più grandi?	Gli studenti e le studentesse più grandi possono leggere una storia più complessa ma con finalità simili, inoltre possono esplorare notizie relative a problemi inclusivi nella comunità.	
Che tipo di manipolazioni possono essere introdotte per rendere l'attività adatta a studenti più giovani?	L'attività include un libro per bambini che può essere semplificato utilizzando diversi materiali per la narrazione.	

Dominio: Sorridi agli Altri

Nome dell'attività **Buoni** amici

Obiettivi

Individuare strategie utili per coltivare le nostre abilità sociali ed esplorare i vantaggi nel nostro presente e nel nostro futuro:

- Esplorare le nostre relazioni positive
- Identificare i punti di forza nelle nostre amicizie e prenderci cura di loro
- Riconoscere gli aspetti che vorremmo migliorare per diventare un "buon amico"



Durata e Frequenza

50 minuti



Età 8-11 anni



Persone coinvolte

Insegnanti Studenti e studentesse



Contesti Classe



Struttura dell'attività

- Introduzione e istruzioni;
- Compito di disegno
- Descrivere le caratteristiche o i tratti di un buon amico
- 4. Definire gli obiettivi per diventare un amico migliore: quali caratteristiche o tratti da sviluppare
- Riflessione di gruppo



Materiali utilizzati

- Computer e presentazione dati;
- 2. Presentazione powerpoint;
- Schede di lavoro; 3.
- Supporti visivi per concetti temporali;
- Diversi materiali per arti e 5. mestieri;
- Video: Toy Story- Tu hai un 6. amico in me:

https://www.youtube.com/ watch?v=qKfbmR 3ae1E



Schede di lavoro

- Scheda per disegnare un buon amico (SO.8.1.f)
- Scheda per descrivere un buon amico (SO.8.2.f)
- Scheda per definire gli obiettivi per diventare un amico migliore (SO.8.3.f)
- Supporti visivi per I concetti di tempo (SO.8.4.f)
- Scheda con domande riflessive Per insegnante (SO.8.5.f) Per bambini e bambine (SO.8.6.f)

Breve descrizione e istruzioni

- L'insegnante introduce il tema dell'importanza delle relazioni positive nella vita di tutti i giorni. Invita gli studenti e le studentesse a riflettere su chi sono i loro buoni amici e distribuisce ai bambini e alle bambine le schede per disegnare i loro buoni amici. (5 min)
- 2. L'insegnante invita gli studenti e le studentesse a riflettere sui tratti e le caratteristiche che rendono le persone dei buoni amici. I bambini e le bambine possono riferirsi alla persona che hanno appena disegnato o ad un'altra persona. Dovrebbero pensare ai tratti di un buon amico in termini di: buone azioni, parole gentili, perdono, aiutare gli altri e partecipazione sociale. (10 min)
- L'insegnante chiede ai bambini e alle bambine di riflettere sui diversi tratti o caratteristiche che desiderano sviluppare nel futuro prossimo e/o lontano. Gli studenti, le studentesse e l'insegnante possono utilizzare le schede, i supporti visivi per rappresentare i concetti temporali. (10 min)
- Dopo aver completato il compito individualmente, gli studenti e le studentesse sono incoraggiati a condividere i loro pensieri e le loro riflessioni con il gruppo. (10 minuti)
- L'insegnante potrebbe fare facilitare la riflessione con domande:
 - Puoi nominare uno dei tuoi buoni amici? Quali sono le caratteristiche di un buon amico?
 - Quali sono le caratteristiche di amicizia che vorresti migliorare? Come puoi migliorare queste abilità?

L'insegnante potrebbe proporre l'ascolto di una canzone sull'amicizia

(https://www.youtube.com/watch?v=gKfbmR3ae1E)

(15 min)

Strumenti per l'attività/descrizione degli esercizi:

- Scheda per disegnare un buon amico (SO.8.1.f)
- Scheda per descrivere un buon amico (SO.8.2.f)
- Scheda per definire gli obiettivi per diventare un amicomigliore (SO.8.3.f)
- Supporti visivi per i concetti di tempo (SO.8.4.f)
- Scheda con domande riflessive per l'insegnante (SO.8.5.f)
- Scheda con domande riflessive per i bambini e bambine (SO.8.6.f)

UDL manipolazioni:significati di molteplici modi di rappresentazione, di espressione, ecc.

- Molteplici modi di rappresentare l'informazione: i materiali possono essere forniti con una doppia codifica.
- Molteplici modi di azione edespressione: gli studenti e le studentesse possono utilizzare diversi materiali artistici e artigianali perillustrare un buonamico, i suoitratti e le sue caratteristiche.
- Molteplici modi di coinvolgimento: fornire materiali, compiti e ruoli diversi per l'attività.

Strategie di apprendimento

- Rinforzo positivo: quando i bambini e le bambine identificano i punti di forza nelle loroamicizie e riconoscono cosa vorrebberomigliorare per diventare un buon amico
- Ripetizione
- Doppia codifica

Apprendimento_indicatori di performance

- Descrivere le caratteristiche di un buonamico
- Definire gli obiettivi permigliorare le abilità di amicizia

Valutazione di apprendimento_ domande di riflessione

Insegnanti

- Ogni studente e studentessa è in grado di identificare almeno 3 punti di forza nelle loro amicizie?
- Ogni studente e studentessa è in grado di identificare almeno 1 caratteristica che vorrebbe migliorare per diventare un buon amico?

Studenti e studentesse

- Cos'hai imparato dall'attività di oggi?
- Scrivi di seguito alcune caratteristiche che rendono un amico un buon amico
- Quali sono le caratteristiche che vorresti migliorare per diventare un buon amico?

Apprendimento_strumenti di valutazione

L'insegnante può usare le risposte alle domande riflessive per:

- Valutare la capacità degli studenti e delle studentesse di descrivere le caratteristiche di un buon amico;
- Valutare le capacità degli studenti e delle studentesse di definire obiettivi di cui prendersi cura o migliorare le abilità di amicizia;

Possibili collegamenti con altrematerie scolastiche

L'attività può essere collegata a tutte le discipline, l'insegnante puòdescrivere i punti di forza di ogni personaggio introdotto e mostrare ai bambini e alle bambine come hanno migliorato i loro punti diforza (personaggio storico, artista, scienziato,ecc.).

Attività da condividere con genitori o membri della famiglia

Gli studenti e le studentesse possono portare a casa il video musicale sull'essere un amico, così come il loro piano per diventare un amico migliore. I familiari sono incoraggiati a esplorare gli obiettivi con gli studenti e le studentesse.

Nome dell'attività Buoni amici

Obiettivi

Individuare strategie utili per coltivare le nostre abilità sociali edesplorare i vantaggi nel nostro presente e nel nostro futuro;				
Mostra un Orientamento attraverso gli obiettivi futuri	L'attività pone il focussui punti damigliorare per migliorare le competenze relazionali.			
Presta attenzione alle diversità (culturali, vulnerabilità e difficoltà di apprendimento)	I materiali per l'attività sono organizzati per essere adatti per tutti gli studenti e le studentesse.			
Accoglie i punti di forza e l'unicità	Il focus è incentrato sulle caratteristiche che rendono ogni bambino e bambina un buon amico o una buona amica e sulle unicità delle relazioni.			
Si focalizza sul ruolo agentico (me, gli altri) piuttosto che sulle abilità	Ogni bambino e bambina è incoraggiato/a a pensare ai propri punti da migliorare.			
Considera la diversità culturale nella codifica e l'espressione delle emozioni e dei comportamenti positivi	I materiali per l'attività sono progettati per essere adatti per tutti gli studenti e le studentesse.			
promuove una fase di 'presa di decisioni'	Tutti i bambini e le bambine possono scegliere gli aspetti da migliorare per essere dei buoni amici.			
Includi Molteplici Significati di Coinvolgimento, di Rappresentazione, di Azione ed Espressione (vedi l'uso di ICT)	 Molteplici modi di rappresentare l'informazione: i materiali possono essere forniti con una doppia codifica. Molteplici modi di azione e di espressione: gli studenti e le studentesse possono utilizzare diversi materiali. Molteplici modi di coinvolgimento: fornire i materiali, i compiti e i ruoli. 			
Ci sono connessioni con altre attività e domini?	Connesso al dominio Sorrido a Me Stesso.			
Ci sono possibili manipolazioni dell'attività per muoversi con la stessa attività in un altro dominio?	L'attività può essere utilizzata per concentrarsi sulle relazioni positive che gli studenti e le studentesse hanno nella vita quotidiana ed evidenziare risorse e supporti che glistudenti possono utilizzare per migliorare le capacità di amicizia.			
Che tipo di manipolazioni possono essere introdotte per rendere l'attività adatta a studenti più grandi?	La difficoltà delle attività può essere aumentata proponendo agli studenti e alle studentesse di produrre un testo scritto in cui descrivono il lorobuon amico, in alternativa al disegno.			
Che tipo di manipolazioni possono essere introdotte per rendere l'attività adatta a studenti più giovani?	L'attività può essere resa più semplice chiedendo ai bambini e alle bambine di disegnare i punti che vorrebbero migliorare, in alternativa alla scrittura.			





SO.1.1.f



"Se tu stessi guidando e un'altra macchina venisse addosso alla tua"



"Se tu stessi camminando e il tuo gelato cade sul pavimento"



"Se qualcuno ti desse soldi"





















SO.1.1.f

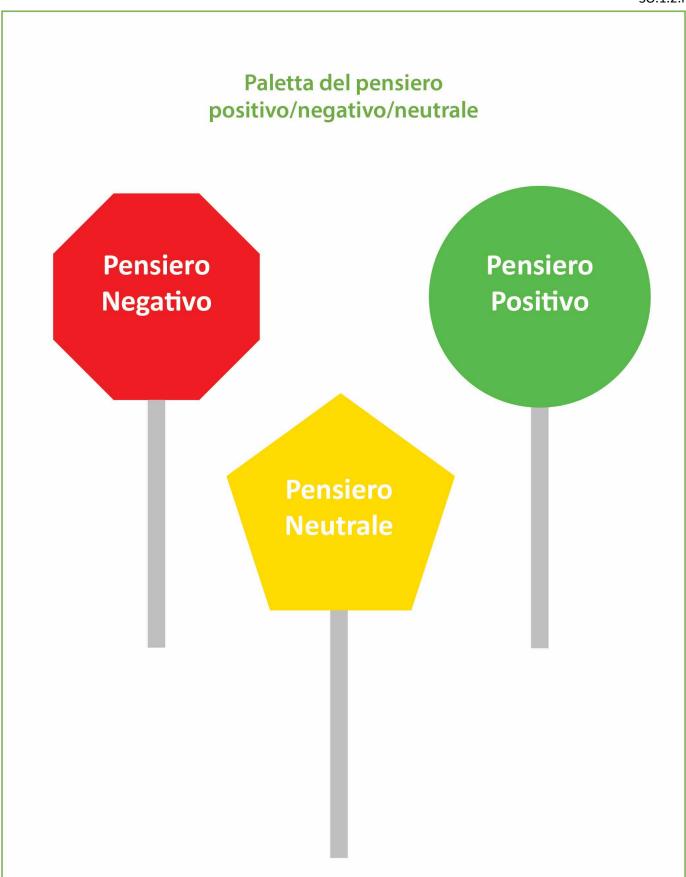








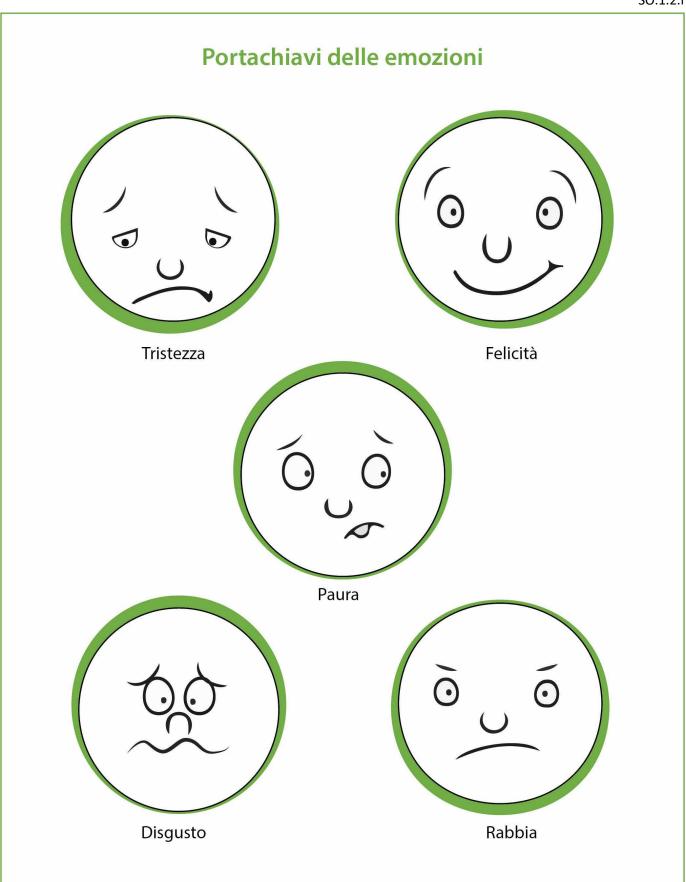
SO.1.2.f







SO.1.2.f







SO.1.3.f

Valutazione dell'apprendimento DOMANDE DI RIFLESSIONE Insegnanti					
	NO	SOLO QUALCUNO	PIU' DI QUALCUNO	IN MOLTI	
Ogni studente e studentessa è in grado di descrivere, almeno 2, situazioni che portano a due diversi pensieri ed emozioni					
Ogni studente e studentessa è in grado di identificare, almeno 2, vantaggi di avere persone con opinioni, emozioni e sentimenti diversi					
Note					





SO.1.3.f



DO	MANDE	RIFLESSIVE 2
Descrivi una situazione e 2 divers	se opinion	i, emozioni e sentimenti
		opinioni, emozioni e sentimenti
SITUAZIONE:		
		opinioni, emozioni e sentimenti
Scrivi qua alcuni vantaggi di avero in classe?	e persone :	con opinioni, emozioni e sentimenti diversi





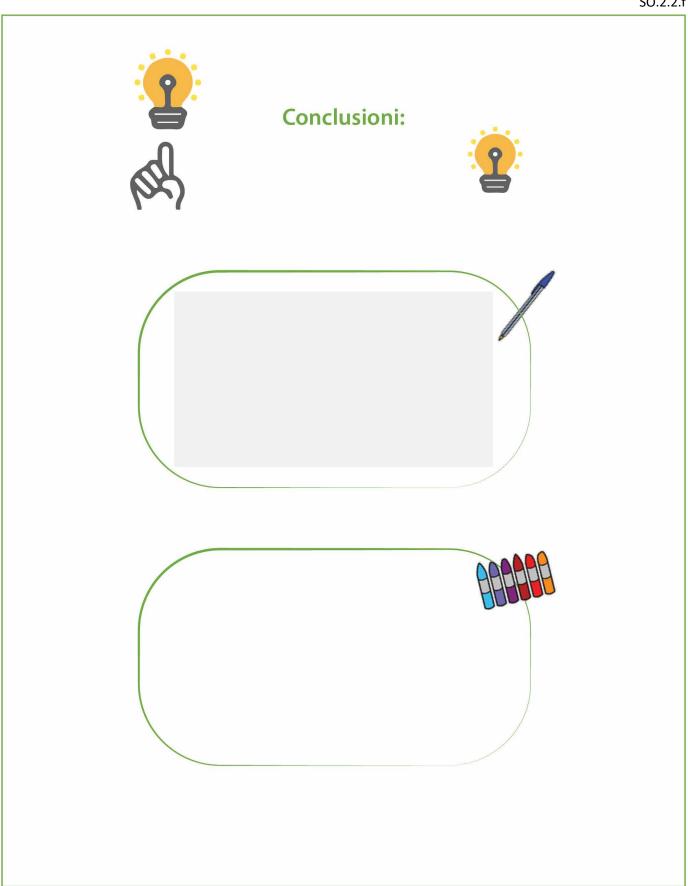
SO.2.1.f

Attività	Mie s	scarpe	Altr e "scarpe"	
Camminare ••••••••••••••••••••••••••••••••••••	√	×	√	×
Correre		*	√	×
Saltare		×	√	×
Salire le scale	√	×	√	×
Calciare la palla		×		×
Ballare		×	√	×





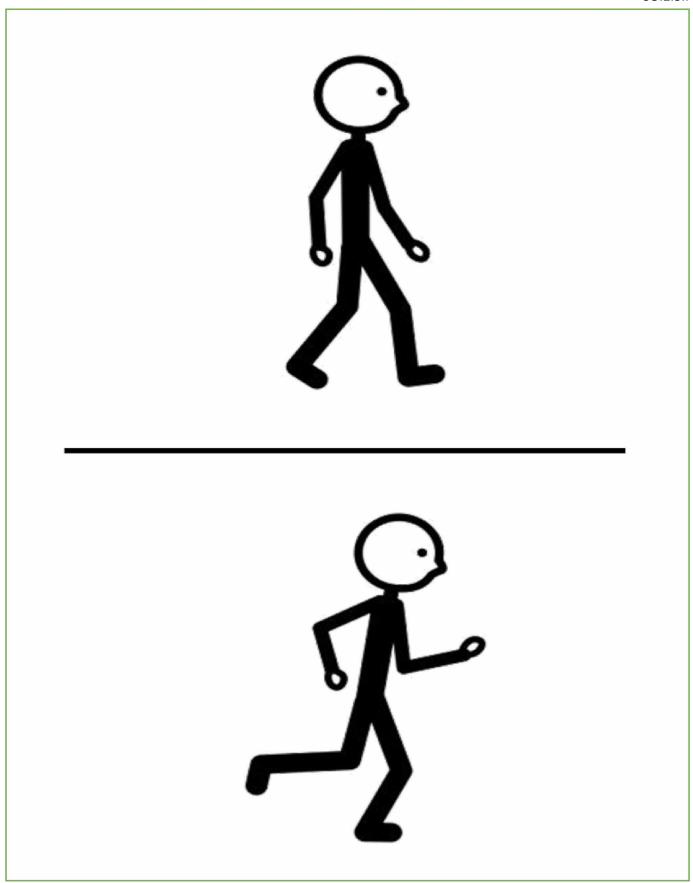
SO.2.2.f







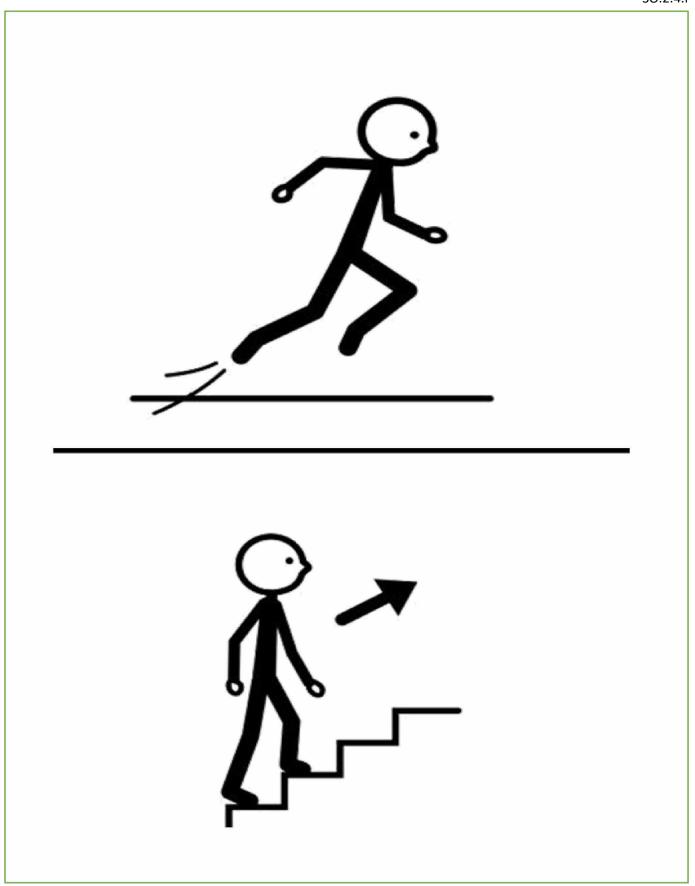
SO.2.3.f







SO.2.4.f







SO.2.5.f







SO.2.6.f

Valutazione dell'apprendimento DOMANDE DI RIFLESSIONE Insegnanti					
	NO	SOLO QUALCUNO	PIU' DI QUALCUNO	IN MOLTI	
Ogni studente e studentessa è in grado di individuare almeno un modo per condividerei sentimenti, pensieri ed esperienze?					
Ogni studente e studentessa è in grado di riconoscere che condividere gli stessi sentimenti, pensieri ed esperienze può facilitare un clima positivo nel gruppo?					
Ogni studente e studentessa è in grado di nominare almeno una strategia per comprendere i sentimenti, pensieri e le esperienze degli altri?				\bigcirc	
Ogni studente e studntessa è in grado di nominare almeno una strategia per mantenere un clima positivo nel gruppo?				\bigcirc	
Note					





SO.2.7.f



DOMANDE DI RIFLESSIONE Parte 1
Cos'hai imparato dall'attività di oggi?
Come possiamo condividere i nostri sentimenti, pensieri ed esperienze?
Come possiamo provare a metterci "nei panni di un'altra persona"?





SO.2.7.f

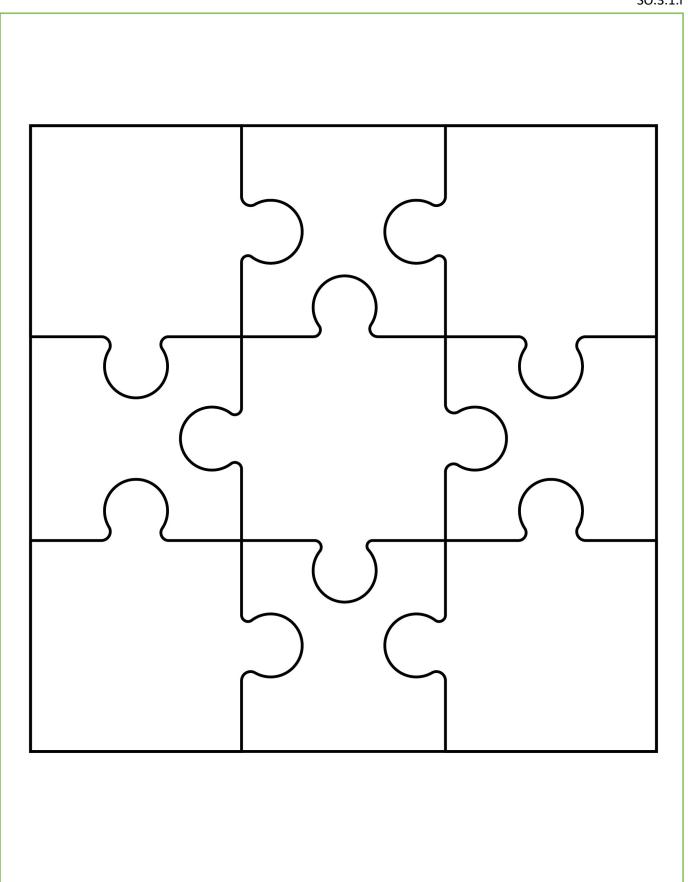


Parte 2
Come hai condiviso i tuoi sentimenti, i pensieri e le esperienze quando avevi le "scarpe" degli altri?
Come hai mantenuto un clima positivo nel gruppo?





SO.3.1.f









SO.3.2.f List a di Parole ed Espressioni – Relazioni positive Abbraccia gli altri Aiuta gli altri Incoraggia gli altri Salutare **Perdonare** Giocare con gli altri **Parlare** Comprendere gli altri Sorridere per gli altri Rispettare gli altri Essere amico





SO.3.3.f



Lista de Pessoas







SO.3.4.f

				30.5.4.
Valutazione dell'ap DOMANDE DI RI Insegna	FLESSIONE			
	NO QL	SOLO JALCUNO	PIU' DI QUALCUNO	IN MOLTI
Ogni studente e studentessa è in grado di identificare almeno 3 parole chiave relative a relazioni positive?				
Ogni studente e studentessa è in grado di riconoscere almeno 2 parole chiave positive riferite alla "persona preferita" che ha scelto?				
Note				





SO.3.5.f



DOMANDE DI RIFLESSIONE
Cosa hai imparato dall'attività di oggi?
Scrivi qui alcune parole chiave di una relazione positiva?
Quali sono le caratteristiche della tua relazione positiva con le persone che hai scelto?
Qualitation to caracteristicine della tala relazione positiva con le persone ene nai secito.





SO.3.6.f

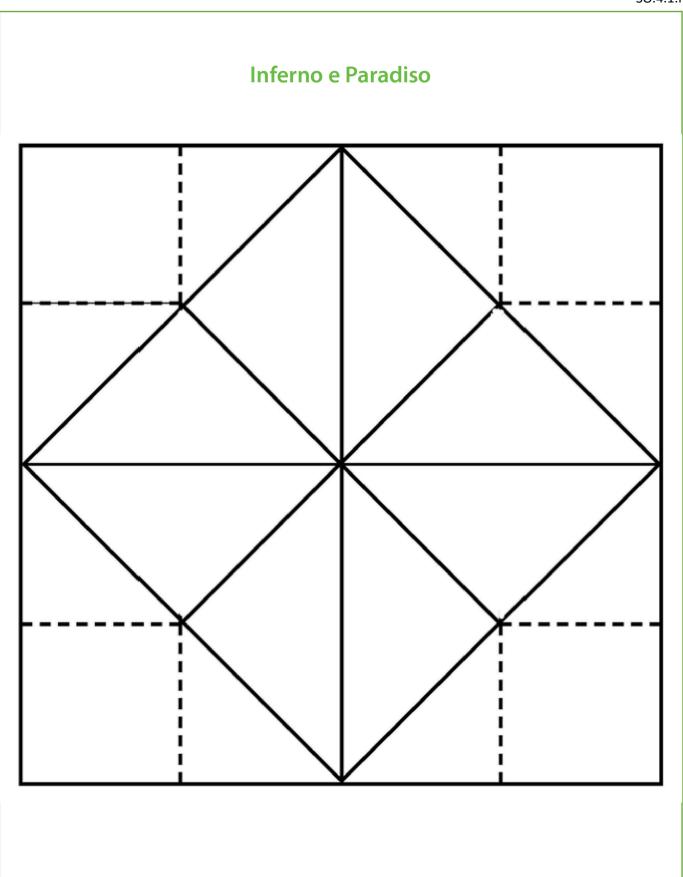
Supporti visivi: Lista di Parole e Espressioni – Relazioni Posit ive







SO.4.1.f





SO.4.2.f





Azioni di Gentilezza

Dai il "cinque" a un compagno

Partecipa a un compito

Saluta qualcuno

Scrivi a qualcuno una lettera

Elogia un compagno

Lascia che qualcuno passi avanti

Condividi qualcosa di tuo

Aiutare un compagno

Vai da un compagno che è da solo Fai un disegno per qualcuno

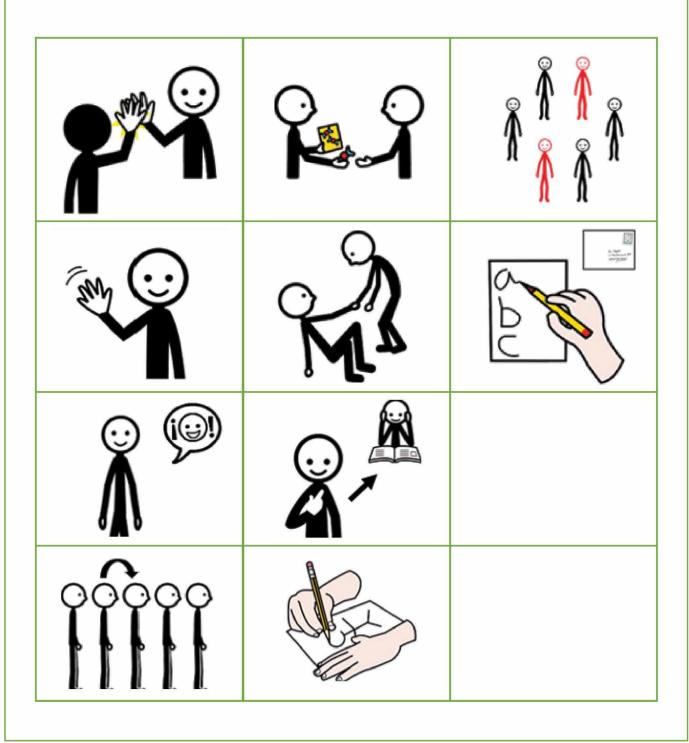




SO.4.2.f



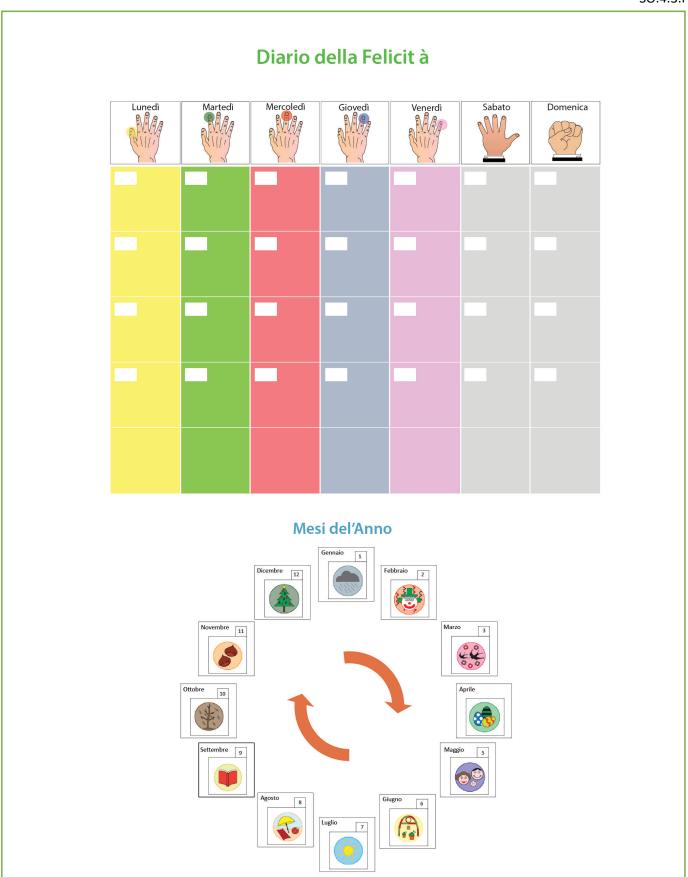








SO.4.3.f

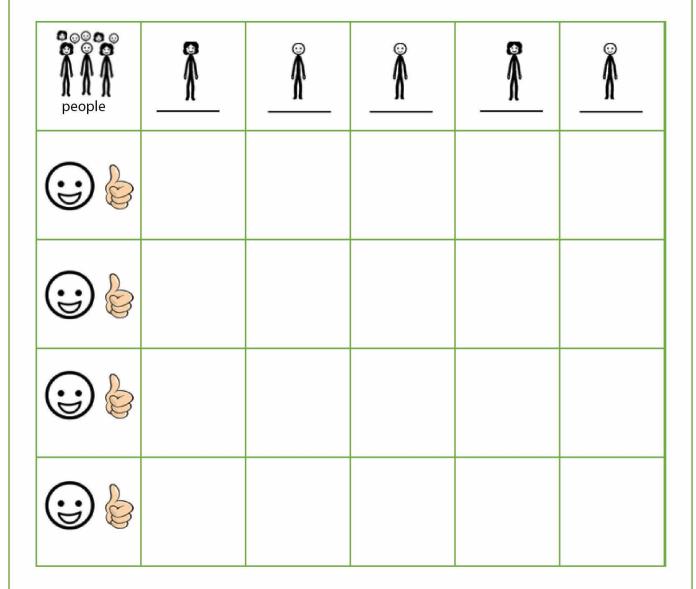






SO.4.3.f

Azioni quotidiane di gentilezza







SO.4.4.f

Azioni quotidiane di gentilezza



people	∳	<u> </u>	 <u> </u>
⊕ €			





SO.4.5.f

Valutazione dell'apprendimento DOMANDE DI RIFLESSIONE Insegnanti					
	NO	SOLO QUALCUNO	PIU' DI QUALCUNO	IN MOLTI	
Ogni studente e studentessa è in grado di identificare almeno due azioni buone e gentili					
Ogni studente e studentessa è in grado di proporre almeno un'azione prosociale che può svolgere?	\bigcirc		\bigcirc	\bigcirc	
Note					





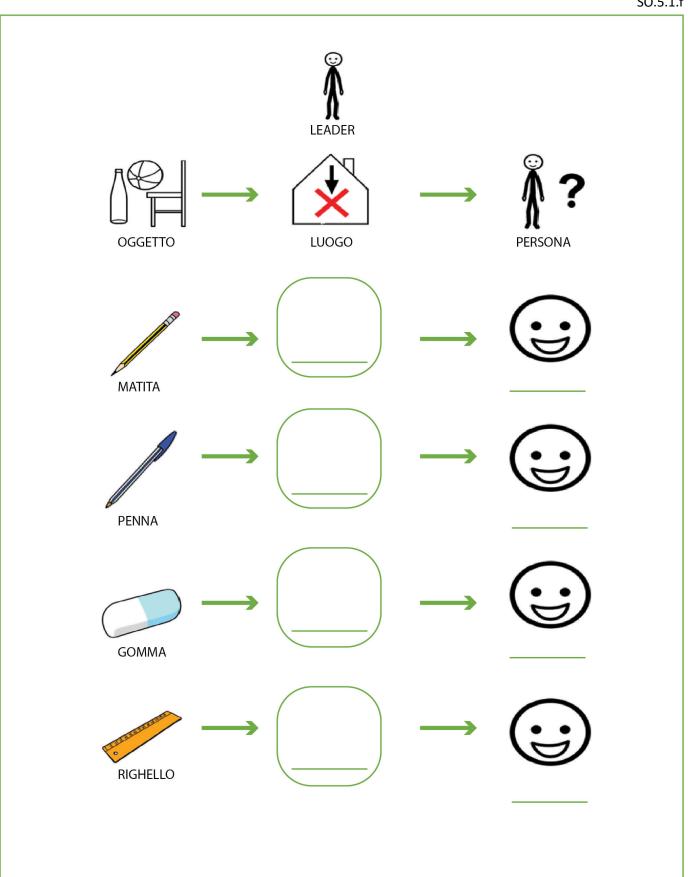
SO.4.5.f

DOMANDE DI RIFLESSIONE	?
Cosa hai imparato dall'attività di oggi?	
Scrivi di seguito qualche azione buona e gentile	
Scrivi di seguito alcune azioni che puoi fare nella tua vita quotidiana	





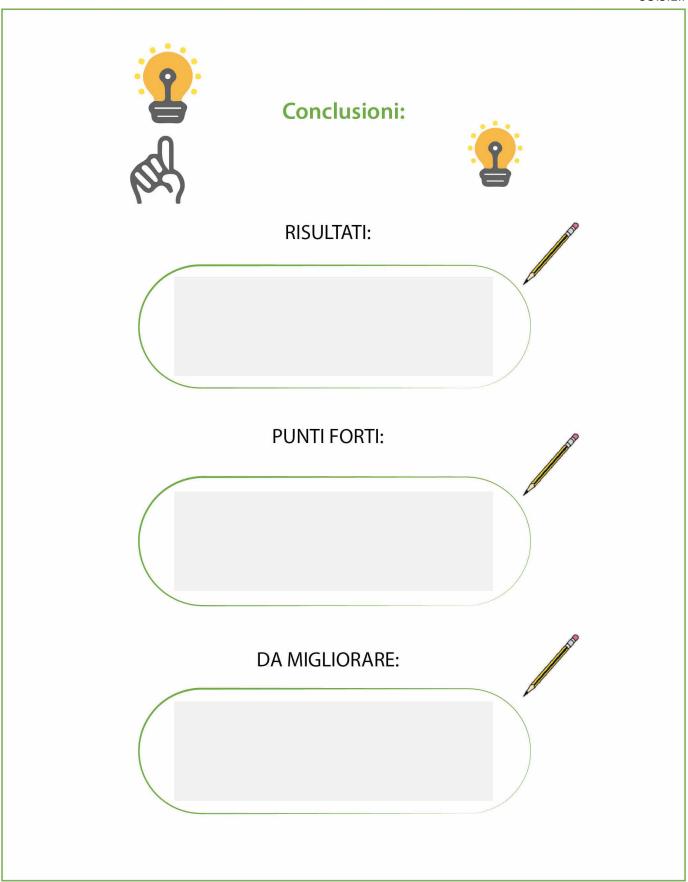
SO.5.1.f







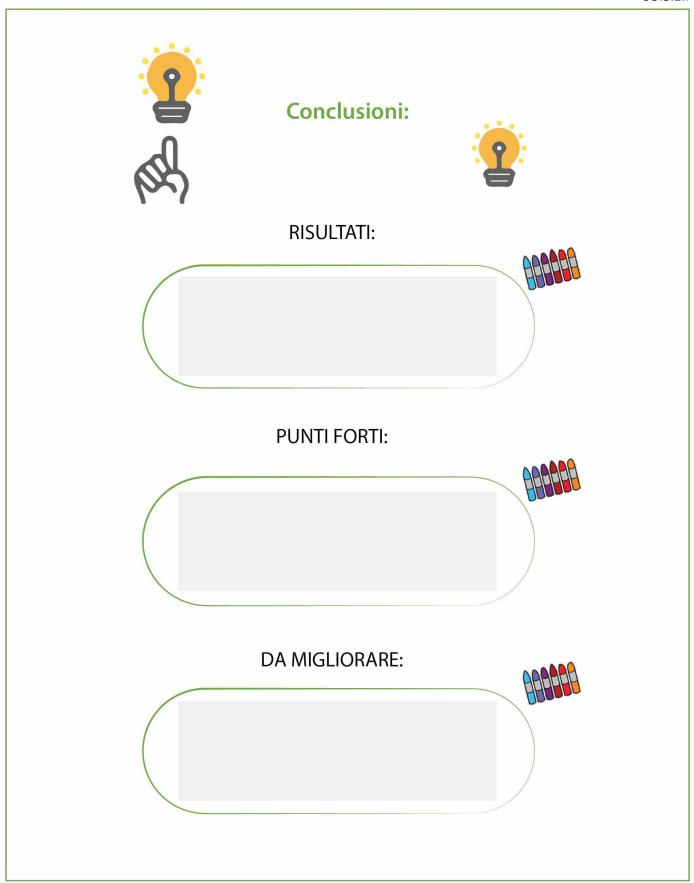
SO.5.2.f







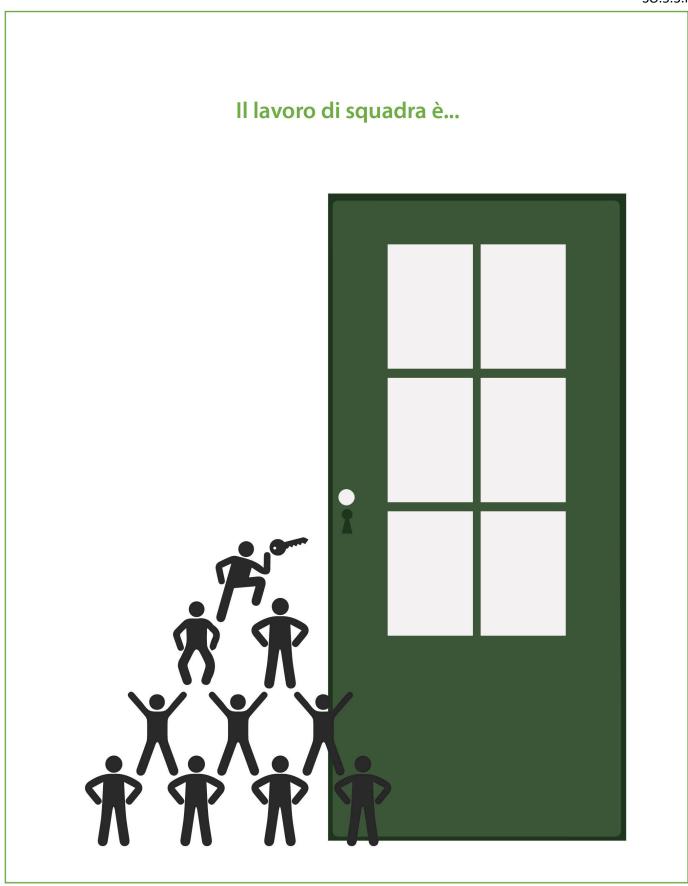
SO.5.2.f







SO.5.3.f







SO.5.4.f

Valutazione dell'apprendimento **DOMANDE DI RIFLESSIONE** Insegnanti NO SOLO PIU' DI IN QUALCUNO QUALCUNO MOLTI Ogni studente e studentessa è in grado di identificare almeno 2 strategie per cooperare? Ogni studente e studentessa è in grado di identificare almeno un suggerimento per migliorare la sua coloperazione? Note





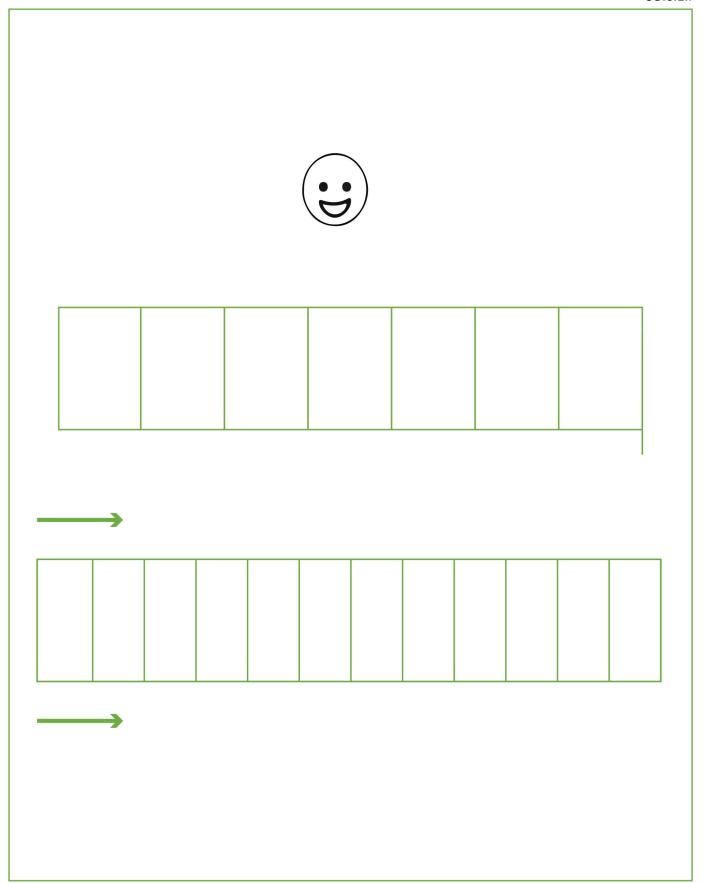
SO.5.5.f

DOMANDE DI RIFLESSIONE
Cosa hai imparato dall'attività di oggi?
Scrivi di seguito alcune strategie che il tuo gruppo ha usato per cooperare
Che consigli ti daresti per migliorare la cooperazione?





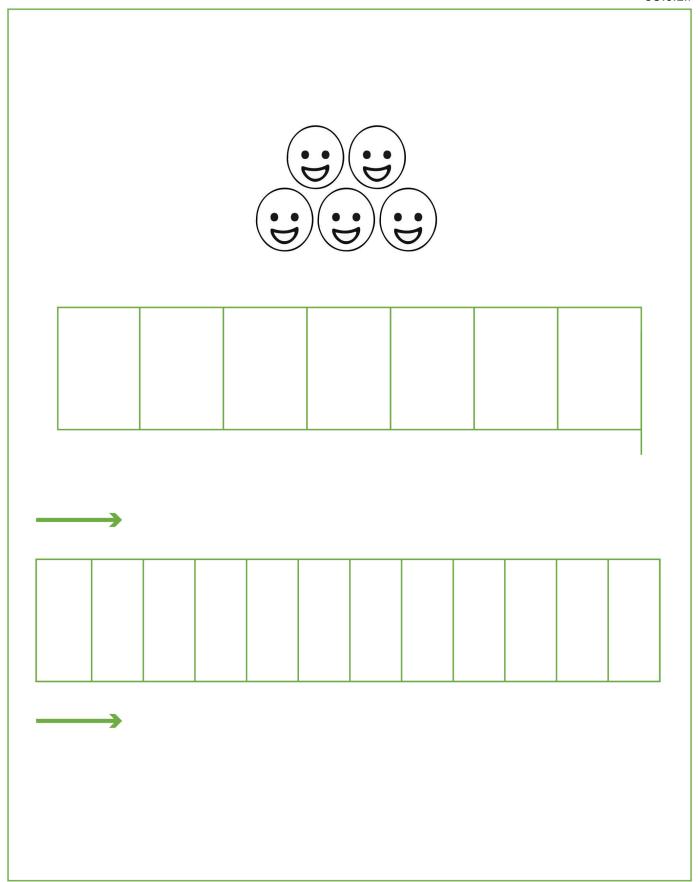
SO.6.1.f





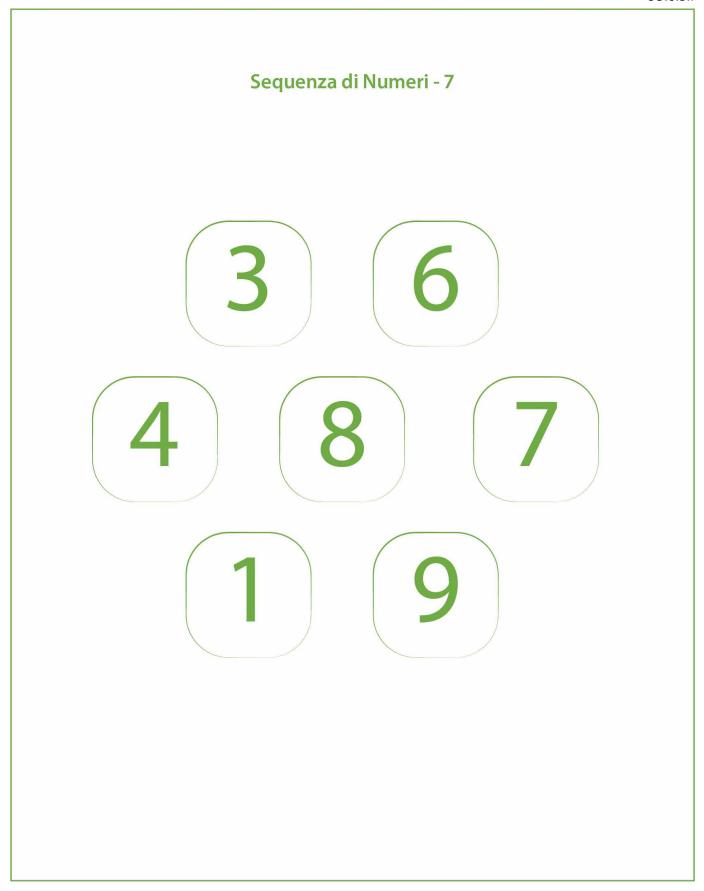


SO.6.2.f



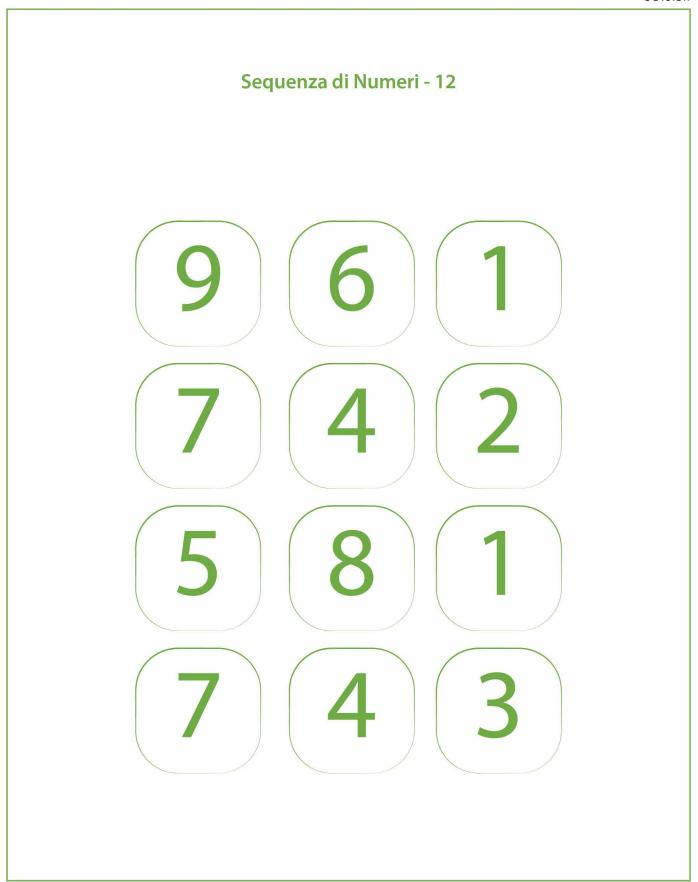






















Sequenza di Immagini - 7



















Sequenza di Parole - 12

BISCOTTO ANATRA ARANCIA

TAVOLO MATITA SPUGNA

DADO SCATOLA SCARPA

ACQUA CELLULARE MAGLIA















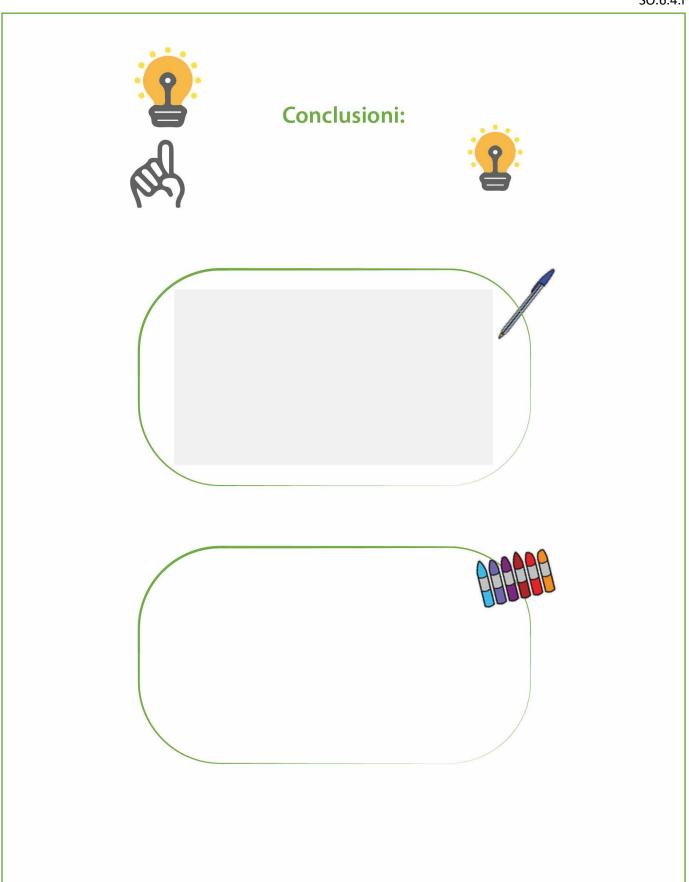








SO.6.4.f







SO.6.5.f

				30.0.3
Valutazione dell'appren DOMANDE DI RIFLE Insegnanti				
	NO	SOLO QUALCUNO	PIU' DI QUALCUNO	IN MOLTI
Ogni studente e studentessa è in grado di identificare almeno 2 benefici del lavorare insieme?				
Ogni studente e sudentessa è in grado di riconoscere almeno 4 obiettivi e strategie comuni?				
Note				





SO.6.6.f

DOMANDE DI RIFLESSIONE Cosa hai imparato dall'attività di oggi? Quali sono I benefici del lavorare in gruppo? Scrivi di seguito 2 obiettivi comuni e 2 strategie nel lavoro di squadra





SO.7.1.f















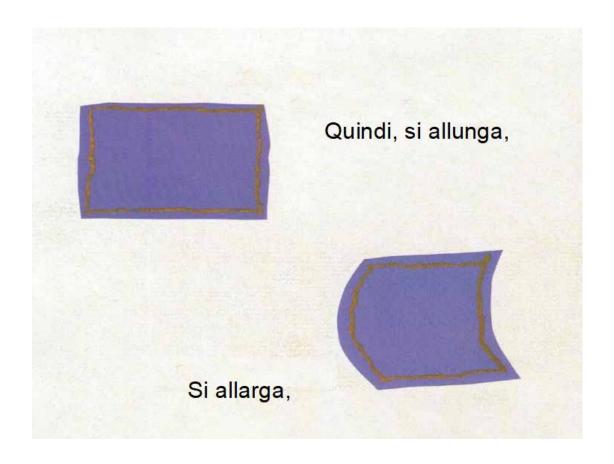


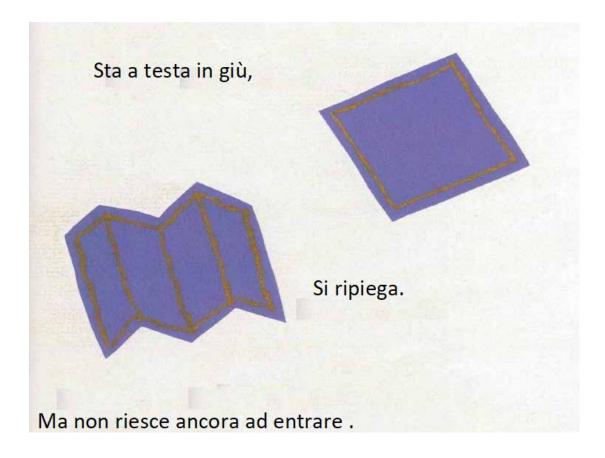








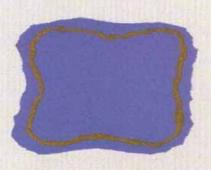






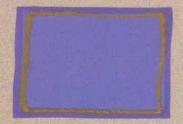


- "Diventa rotondo!" – gli dicono i piccoli cerchi



Il piccolo Quadrato ci prova con tutte le sue forze.

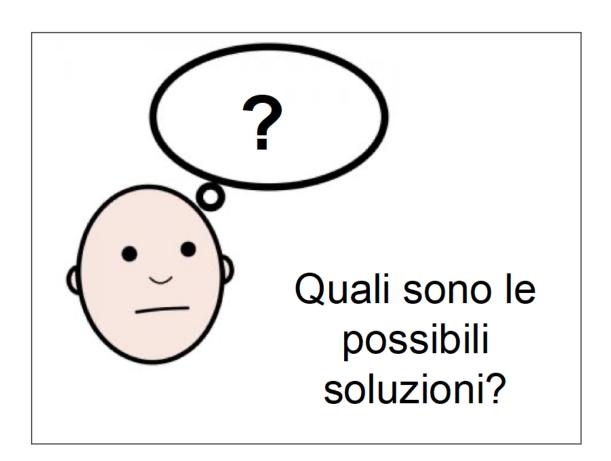
- "Bisogna davvero volerlo!" dicono i piccoli cerchi.
 - "Sono rotondo, sono rotondo ..."
 ripete il piccolo quadrato.



Ma non c'è niente da fare!











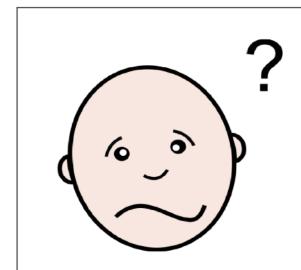










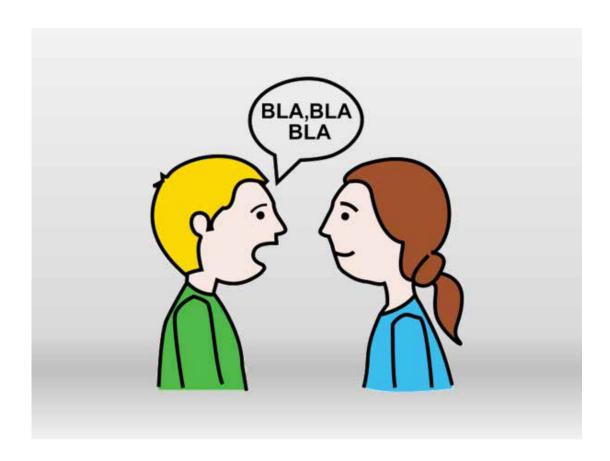


Quali sono le vostre opinioni?







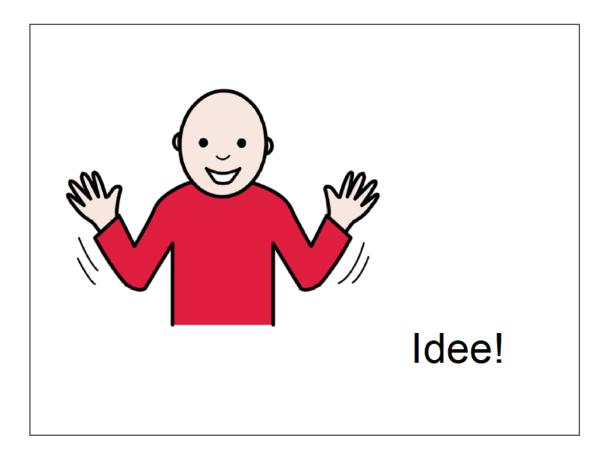
















Èla porta!





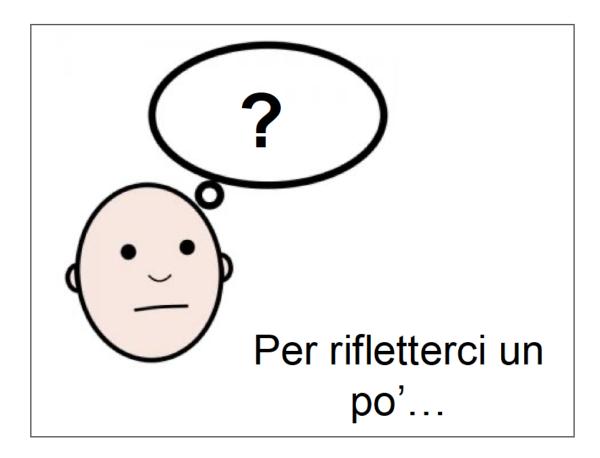




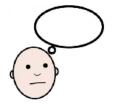






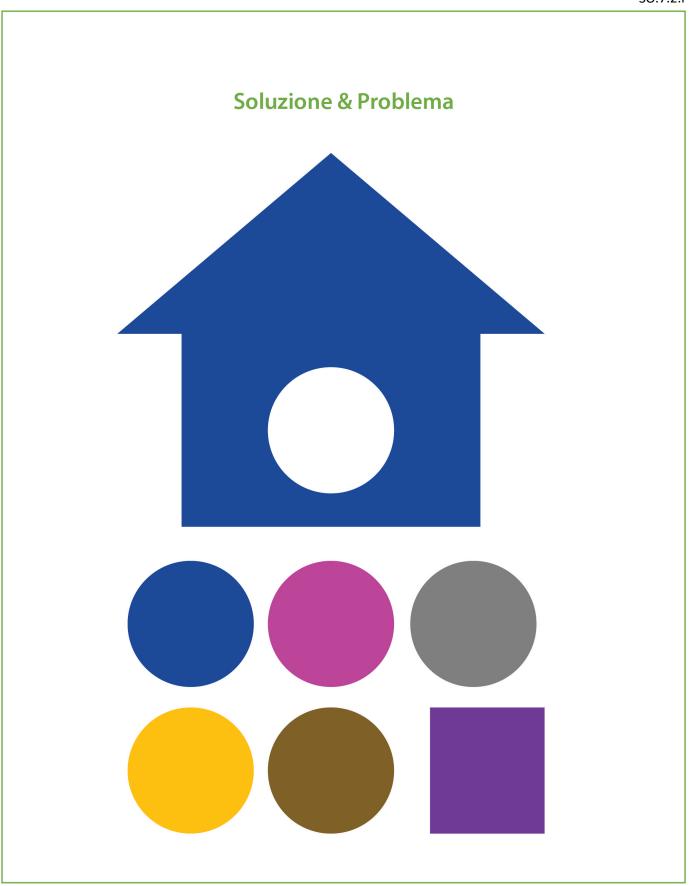


- 1. Perche il piccolo Quadrato non dovrebbe cambiare?
- 2. Quali sono i vantaggi di cambiare la porta?
- 3. Conosci o hai mai visto una situazione simile?
- 4. Quali sono le soluzioni a questa situazione(i)?
- 5. Quali sono gli strumenti e le strategie?



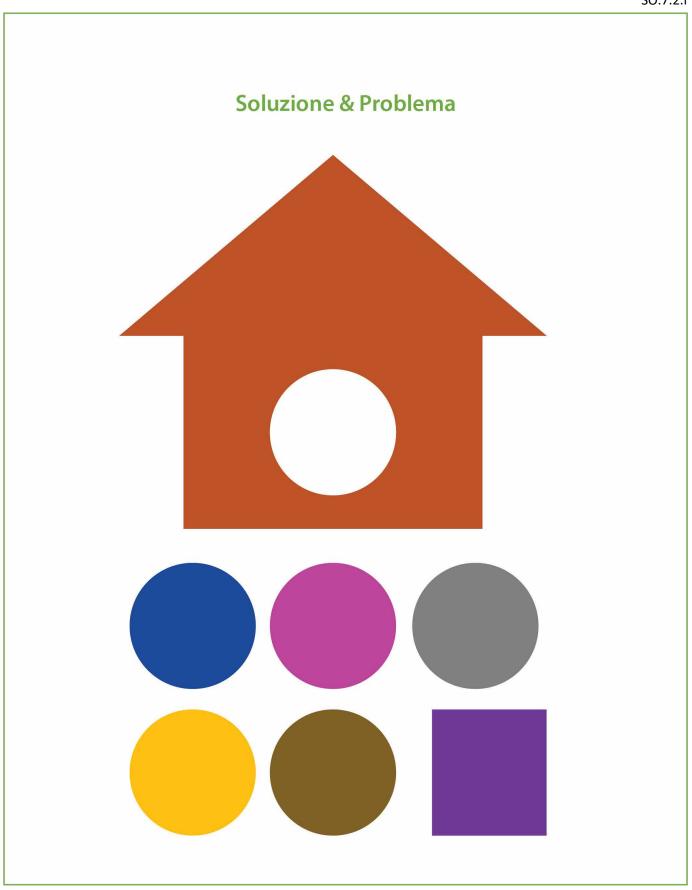






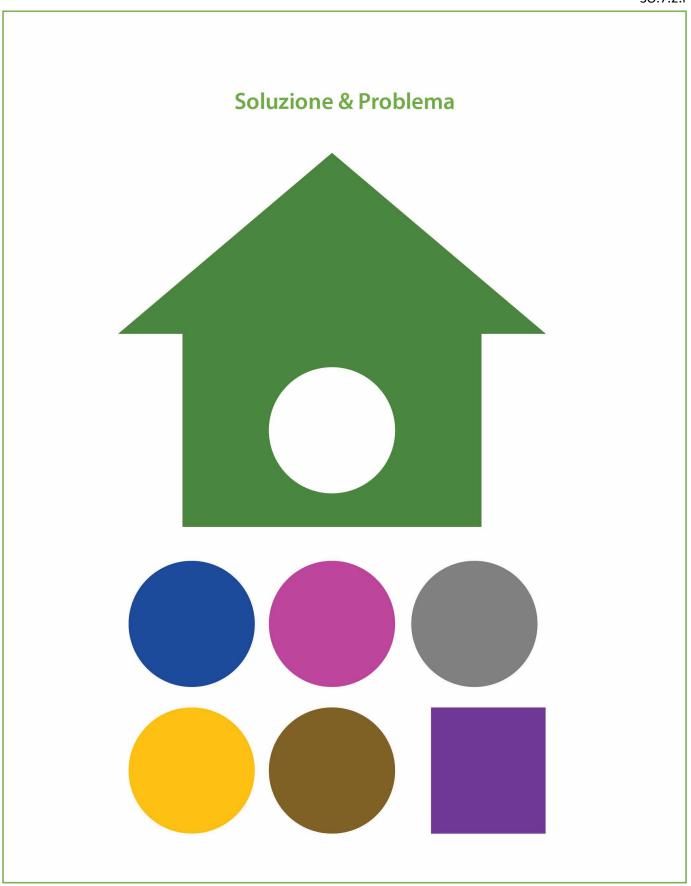






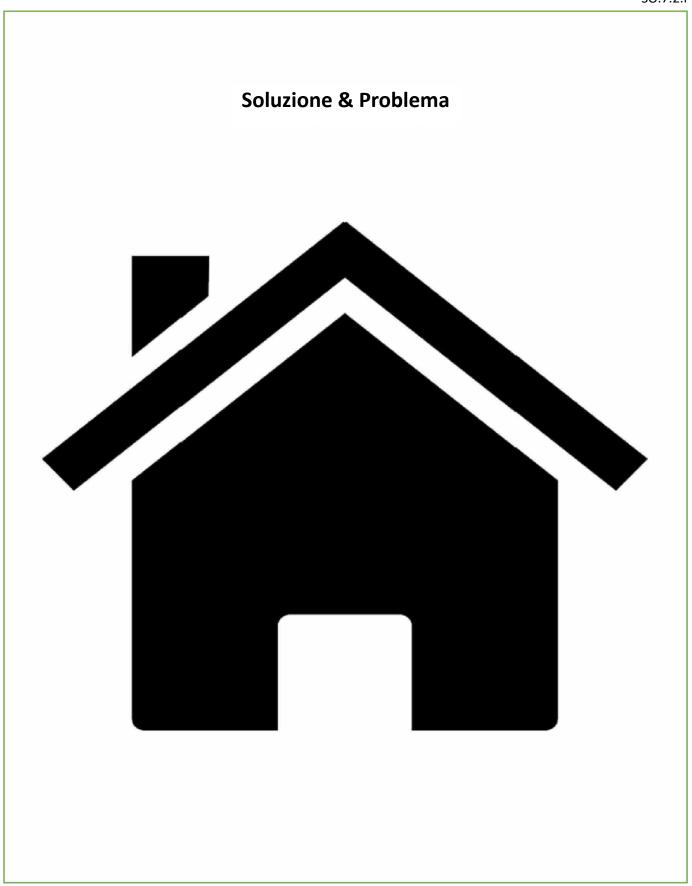
















SO.7.3.f

Valutazione dell'apprendimento DOMANDE DI RIFLESSIONE Insegnanti					
	NO	SOLO QUALCUNO	PIU' DI QUALCUNO	IN MOLTI	
Ogni studente e studentessa è in grado di identificare almeno 2 strategie per trovare una soluzione?					
Ogni studente e studentessa è in grado di identificare almeno 1 strategia per collaborare con il proprio gruppo?					
Note					





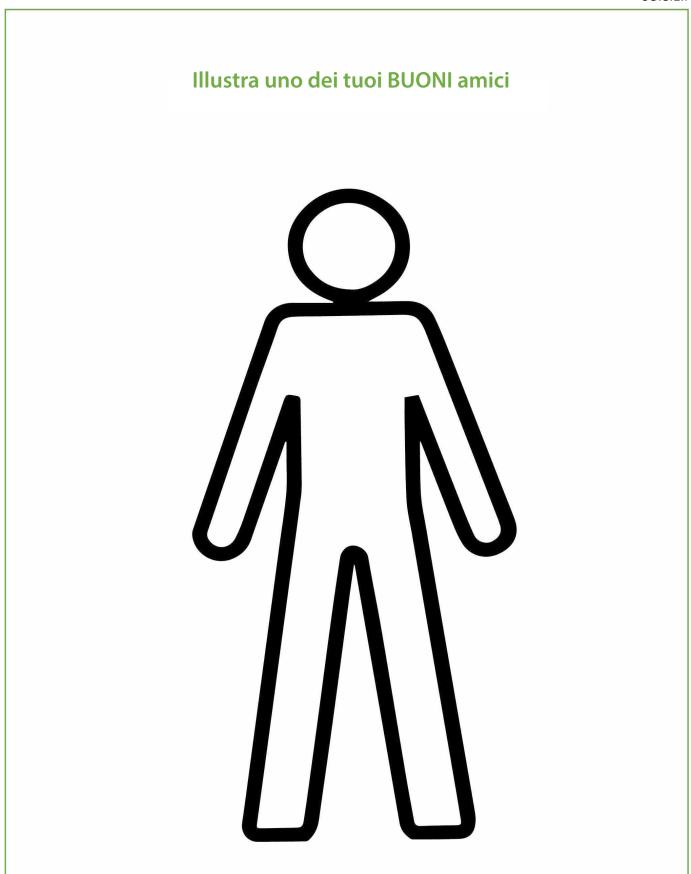
SO.7.4.f

DOMANDE RIFLESSIVE 2	
Cos'hai imparato dall'attività di oggi?	
Quali strategie hai provato per includere il piccolo Quadrato?	
Scrivi di seguito alcune strategie che hai usato per collaborare con il tuo gruppo	



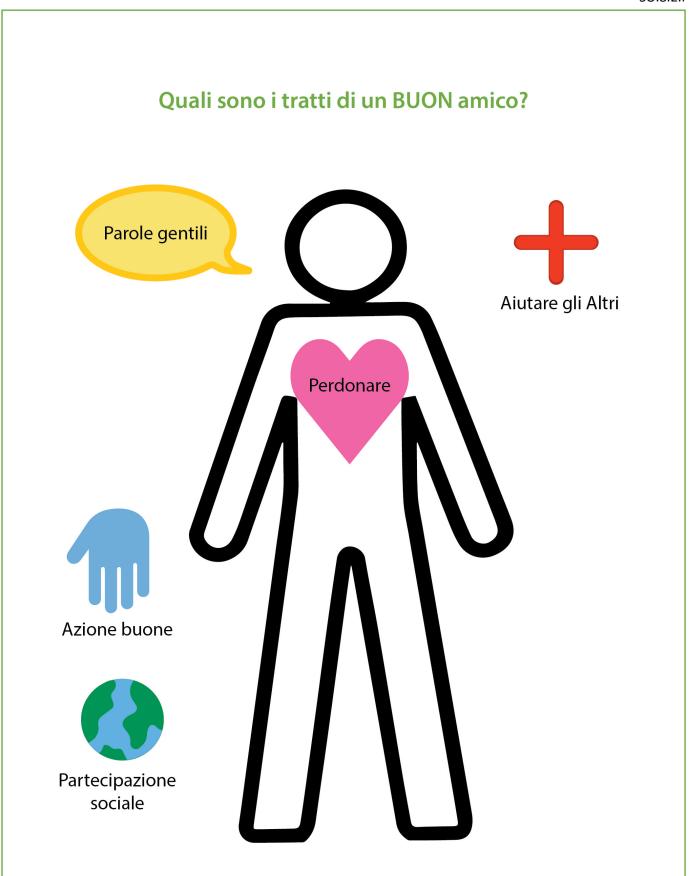


SO.8.1.f









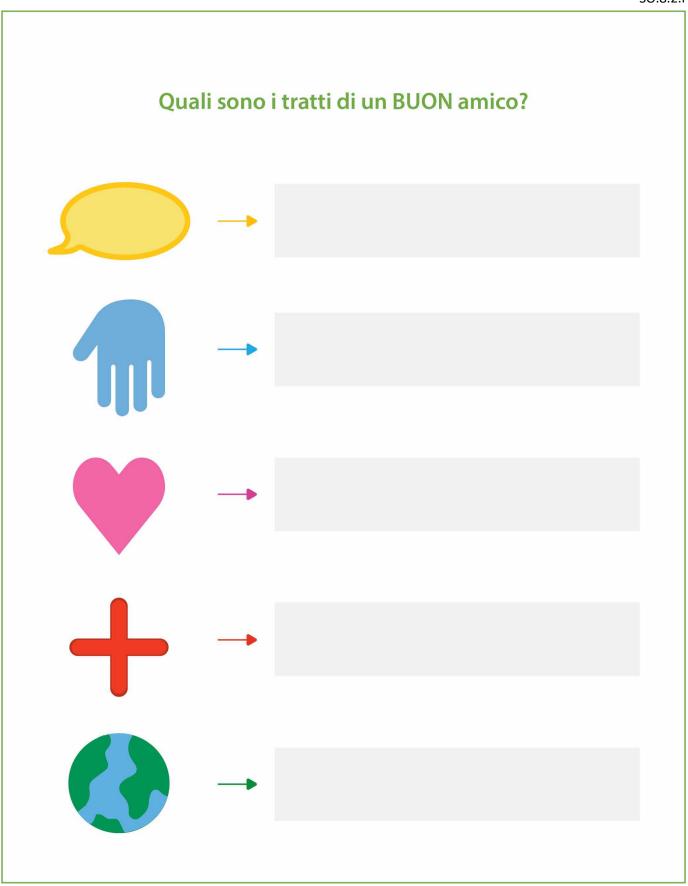














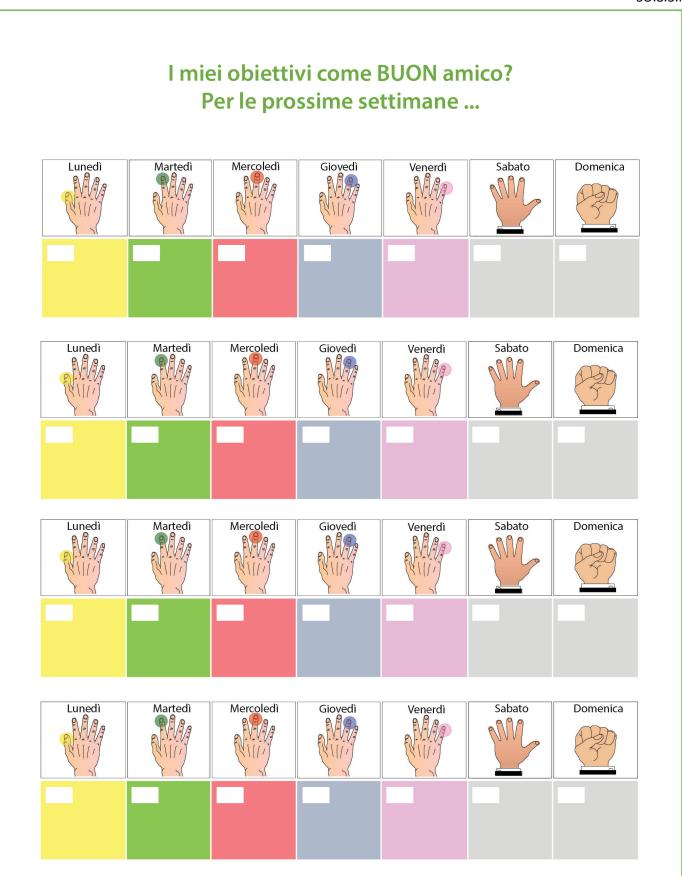








SO.8.3.f

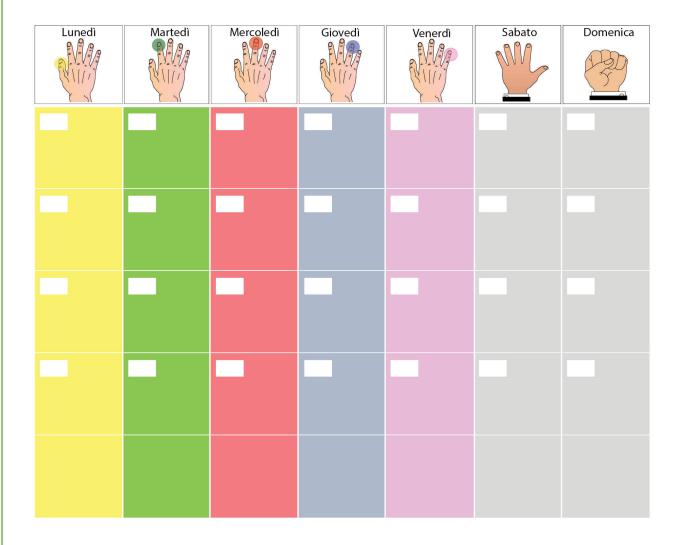






SO.8.3.f

I miei obiettivi come BUON amico? Per le prossime settimane ...







SO.8.4.f







SO.8.5.f

Valutazione dell'apprendimento DOMANDE DI RIFLESSIONE Insegnanti					
	NO	SOLO QUALCUNO	PIU' DI QUALCUNO	IN MOLTI	
Ogni studente e studentessa è in grado di identificare almeno 3 punti di forza nelle loro amicizie?					
Ogni studente e studentessa è in grado di identificare almeno 1 caratteristica che vorrebbe migliorare per diventare un buon amico?					
Note					





SO.8.6.f

DOMANDE DI RIFLESSIONE
Cosa hai imparato dall'attività di oggi?
Scrivi di seguito le caratteristiche che rendono un amico un buon amico
Quali sono le caratteristiche che vorresti migliorare per diventare un buon amico?