



**UN VIAGGIO PER  
CRESCERE E TROVARE LA  
MIA STRADA, NEL  
RISPETTO DEL MONDO  
INTORNO A ME**

**Percorso formativo (8-15)**



**Save the Children**

Questo Curriculum modifica e aggiorna il precedente Curriculum sviluppato all'interno del progetto Net4Neet.

L'attualizzazione di questa nuova versione è stata condotta da Sara Cravero (Funtasia) in collaborazione con Elena Parodi, Andrea Germinario (Madlab) in coordinamento con Save the Children Italia, in particolare dei membri del team del progetto N4N 2 Massimo Merlino e Vanessa Curcio, all'interno dell'Area Povertà Educativa e Materiale, che ne hanno curato la revisione. All'interno di questo curriculum è stato inserito inoltre uno strumento "child friendly" per l'orientamento formativo. Si tratta di un gioco di carte stampabili che è stato sviluppato dalla consulente educazione Beatrice Poti e revisionato dallo staff di Save the Children impegnato nel progetto N4N\_2.

# INDICE

|   |    |
|---|----|
| ISTRUZIONI PER EDUCATORI ED EDUCATRICI  | 4  |
| OBIETTIVI   | 5  |
| QUADRO DOMINI SEL E RELATIVE COMPETENZE UMANE   | 5  |
| CURVA DI APPRENDIMENTO  | 7  |
| DESCRIZIONE DELLE SINGOLE FASI  | 8  |
| CREARE UNO SPAZIO SICURO E GUIDARE CON SUCCESSO UN'ESPERIENZA DI APPRENDIMENTO<br>INCENTRATA SUI GIOVANI, INCLUSIVA E VERAMENTE TRASFORMATIVA | 9  |
| APPROFONDIMENTO: SHARING TIME   | 17 |
| PROGETTARE UN'ATTIVITÀ: PASSI FONDAMENTALI  | 19 |
| PASSI FONDAMENTALI PER PROGETTARE LE VOSTRE ATTIVITÀ SUPPORTATE DA STRUMENTI<br>DIGITALI  | 20 |
| SESSIONE 1 – L'ESSENZA DI ME: LA MIA IMMAGINAZIONE PRENDE VITA (HUMAN + DIGITAL)  | 22 |
| SESSIONE 2 - SOMIGLIANZE NELLA DIVERSITÀ: SCOPRIAMO COSA CI UNISCE, ANCHE NELLE<br>DIFFERENZE (HUMAN)   | 29 |
| SESSIONE 3 – STOP MOTION: STORIE ANIMATE CHE LASCIANO IL SEGNO (DIGITAL)  | 35 |
| SESSIONE 4 – DESTINAZIONE CONNESSIONE: DARE FORMA A CIÒ CHE SENTIAMO PER ATTIVARE<br>CIÒ CHE CONTA (HUMAN)                                    | 37 |
| SESSIONE 5 – MAKEY MAKEY (BASE): ERBARIO DIGITALE (DIGITAL)   | 42 |
| SESSIONE 6 - MESSAGGI IN MOVIMENTO: TROVA IL TUO MODO DI COMUNICARE (HUMAN)   | 44 |
| SESSIONE 7 - MAKEY MAKEY (AVANZATO): PLASTICI INTERATTIVI (DIGITAL)   | 49 |
| SESSIONE 8 – LA MIA VOCE IN MOVIMENTO: COSTRUIRE UN MESSAGGIO DA FAR VIBRARE TRA<br>PAROLE E MUSICA (HUMAN + DIGITAL)                         | 51 |
| SESSIONE 9 - ESPLORATORI DI POSSIBILITÀ: ALLA RICERCA DI CIÒ CHE FA CRESCERE (HUMAN)  | 54 |
| SESSIONE 10 - ROBOT ESPLORATORI: SCOPRIAMO LA STORIA DELL'ESPLORAZIONE SPAZIALE<br>(DIGITAL)  | 59 |
| SESSIONE 11 – COLORI CHE CI MUOVONO: CONNESSIONI CHE VIAGGIANO ATTRAVERSO IL<br>COLORE, IL MOVIMENTO E LA MEMORIA (HUMAN+DIGITAL)             | 61 |
| SESSIONE 12 – GIOCO DI CARTE SULL'ORIENTAMENTO FORMATIVO: TROVA IL TUO IKIGAI   | 64 |
| SESSIONE OPZIONALE - STAMPA 3D: DIAMO FORMA ALLE NOSTRE IDEE (DIGITAL)  | 69 |
| ALLEGATO 1 – CARTE GIOCO ORIENTAMENTO FORMATIVO   | 71 |

# ISTRUZIONI PER EDUCATORI ED EDUCATRICI

Il Curriculum “Un viaggio per crescere e trovare la mia strada, nel rispetto del mondo intorno a me” vuole essere uno strumento per orientare e accompagnare le azioni che all’interno dei Punti Luce di Save the Children mirano alla prevenzione del fenomeno NEET. Questo documento offre un percorso esperienziale, creativo e socio-emotivo per bambine/i e adolescenti, pensato per sviluppare consapevolezza di sé, comunicazione positiva e connessione umana, rafforzando al contempo competenze trasversali e relazionali (competenze umane), considerate tra le risorse più preziose e trasformative per il proprio benessere e la propria realizzazione personale e professionale.

Il Curriculum integra in modo armonico **competenze umane e competenze digitali**, offrendo attività in cui il pensiero progettuale, l’inclusione, la collaborazione e la creatività incontrano strumenti tecnologici, logiche di programmazione e alfabetizzazione digitale. Ogni sessione consente di esplorare la propria sfera interiore e allo stesso tempo allenare capacità utili per abitare il mondo contemporaneo con consapevolezza, fiducia e senso critico.

Il Curriculum è rivolto a educatrici ed educatori e si articola in un **percorso di 24 ore** composto da **12 sessioni di almeno 2 ore ciascuna**, in cui **le competenze umane e digitali sono integrate** attraverso metodologie attive, inclusive e partecipative.

Per facilitare la lettura e l’adattamento delle attività, il curriculum è pensato per essere attuabile sia con la fascia 8-11 che con la fascia 12-15.

Eventuali possibilità di approfondimento o di personalizzazione delle attività per il gruppo 12-15 sono segnalate in apposite caselle di testo alla fine delle attività, sotto forma di note per il/la formatore/formatrice.

Le parti non inserite in tali caselle di testo possono essere realizzate con entrambi i gruppi, avendo cura di adattare il linguaggio, la conduzione e il debriefing in base all’età, alla maturità e al contesto dei/delle partecipanti.

## **Nota sull’integrazione tra competenze human e digital**

Il curriculum è stato progettato per integrare in modo flessibile le competenze umane e digitali, rispondendo alla varietà di contesti e dotazioni tecnologiche nei diversi Punti Luce.

A seconda della natura dell’attività digitale, sono previste due modalità di integrazione:

- In alcuni casi, le attività digitali sono rimodulate con durata di circa 1 ora e inserite come core all’interno della sessione, accanto alle attività human di apertura, scintilla e chiusura.

- In altri casi, in cui la durata o la struttura dell'attività digitale non ne consente l'integrazione, è prevista una sessione interamente human che prepara contenuti, linguaggio o riferimenti da sviluppare successivamente nell'attività digital dedicata.

Per agevolare la lettura, le diverse schede attività hanno colori differenti che consentono di identificare con facilità la natura della sessione:

- **Rosso:** sessione interamente human (competenza socio-emotiva)
- **Verde:** sessione interamente digital (competenza tecnica, coding, tinkering)
- **Arancione:** sessione mista human + digital (con attività core digital da 1h integrata nel flusso)
- **Blu:** sessione gioco orientamento formativo (12-15)

**NOTA BENE:** Le sessioni Human (rosse) sono propedeutiche alle sessioni Digital (verdi) che le seguono (ad es. la sessione 2 Human prepara la sessione 3 Digital) e di cui rappresentano la preparazione esperienziale e contenutistica. In molti casi, producono materiali, contenuti simbolici o visivi che saranno utilizzati nella sessione Digital successiva.

Per questo motivo, è fondamentale rispettare l'ordine proposto nel curriculum e non invertire o isolare le sessioni, per non compromettere la coerenza del percorso educativo.

Educatrici ed educatori sono invitati a verificare la natura della sessione e ad adattare la conduzione di conseguenza, valorizzando in ogni caso l'integrazione tra creatività, collaborazione e pensiero progettuale.

## OBIETTIVI

- Promuovere una relazione consapevole e positiva con il tempo presente, gestendo distrazioni e allenando la concentrazione per potenziare efficacia e soddisfazione personale
- Allenare le competenze umane fondamentali, quali consapevolezza, fiducia in sé, spirito d'iniziativa e resilienza
- Sostenere bambine/i e adolescenti nell'identificazione delle proprie passioni, nella definizione delle proprie scelte di vita e nell'orientamento formativo e professionale
- Rafforzare il senso di comunità e appartenenza attraverso un approccio peer-to-peer che valorizza l'espressione autentica in uno spazio di apprendimento sicuro, libero da giudizi e inclusivo
- Offrire una esposizione attiva e motivante alle discipline STEM, valorizzandole come strumenti creativi ed esplorativi per leggere il mondo e progettarne uno migliore

## QUADRO DOMINI SEL E RELATIVE COMPETENZE UMANE

Questo curriculum è una sequenza di sessioni che costruiscono l'una sull'altra in affondo su un tema guida, allenando progressivamente le competenze umane essenziali elencate di seguito e suddivise secondo i sei domini principali dell'Apprendimento socio-emotivo. Ogni sessione si muove all'interno dei sei domini canonici della teoria di apprendimento socio-emotivo SEL (indicate nella prima colonna nella tabella a

seguire) ed è presentata con una scheda esplicativa che riporta competenze target, sequenza/flusso di attività, obiettivi educativi, durata, materiali e suggerimenti per una conduzione inclusiva e coinvolgente e per un'attività efficace.

| DOMINIO SEL   | COMPETENZE UMANE TARGET  | DOMINIO DIGITALE STEAM   |
|---|--|--|
| AUTO-CONSAPEVOLEZZA                                   | AUTOCOSCIENZA POSITIVA <sup>1</sup> E FIDUCIA IN SÉ STESSI<br>ESPRESSIONE DI SÉ<br>CONSAPEVOLEZZA EMOTIVA                | TECNOLOGIA AVANZATA E<br>CREAZIONE DIGITALE<br><br>CREATIVITÀ, COLLABORAZIONE<br>PROBLEM SOLVING |
| AUTO-GESTIONE   | AUTOREGOLAZIONE EMOTIVA<br>AUTODISCIPLINA e GESTIONE ANSIA E STRESS<br>MOTIVAZIONE<br>GRATITUDINE                        |  |
| CONSAPEVOLEZZA SOCIALE                                | EMPATIA<br>CONNESSIONE UMANA<br>APPREZZAMENTO DIVERSITÀ, RISPETTO<br>INCLUSIONE  |  |
| COMPETENZE RELAZIONALI                                | COMUNICAZIONE POSITIVA ED EFFICACE<br>ASCOLTO ATTIVO<br>LAVORO DI SQUADRA - COLLABORAZIONE                               |  |
| PENSIERO CRITICO E MENTALITÀ ORIENTATA ALLA SOLUZIONE | CREATIVITÀ<br>PENSIERO CREATIVO<br>PROBLEM SOLVING<br>GESTIONE POSITIVA CONFLITTI  |  |
| MENTALITÀ DINAMICA ORIENTATA ALLA CRESCITA            | SPIRITO INIZIATIVA<br>AUTOEFFICACIA<br>RESILIENZA<br>PERSEVERANZA<br>CONSAPEVOLEZZA E RESPONSABILITÀ DELLE NOSTRE AZIONI |  |

<sup>1</sup> Intesa qui come consapevolezza di sé e autodeterminazione dei propri lati positivi

## CURVA DI APPRENDIMENTO

La formazione è stata condotta utilizzando un approccio metodologico di apprendimento socio-emotivo, esperienziale, trasformativo e collaborativo chiamato “Funtasia”, che sottende anche il curriculum ragazzi/e.

Questo approccio è il risultato della combinazione di sei framework e metodologie incentrate sul discente: **Apprendimento Socio Emotivo (SEL), Apprendimento Esperienziale, Psicologia positiva, Mentalità orientata alla crescita, Apprendimento basato su progetti pratici (PBL), Modello di empowerment creativo (CEM).**

Il risultato di questa fusione deliberata di teorie e principi educativi consolidati è un viaggio interiore, l’inizio di un processo trasformativo in persone più curiose, aperte, inclusive, fiduciose, consapevoli di sé, attente agli altri ed alla comunità, con una mentalità dinamica orientata alla crescita ed alla soluzione.

Ogni sessione (e l’intero programma come sequenza strutturata di sessioni che costruiscono l’una sull’altra) segue una specifica curva di apprendimento. Il grafico che segue è un modello valido per la curva di apprendimento relativa sia per una singola sessione, sia per un percorso educativo completo programma educativo. In particolare, può essere utilizzato per una prima sessione di un workshop o di un programma, con lievi modifiche per le sessioni successive in base al contenuto, alla durata ed agli obiettivi di apprendimento.



## DESCRIZIONE DELLE SINGOLE FASI

| ATTIVITÀ                                |         | DESCRIZIONE   |
|---|---------|---|
| APERTURA                                | LOG IN  | Il riscaldamento - warm up consiste in un graduale aumento del livello di energia nel gruppo, agito utilizzando un ritmo di gruppo, un'attività fisica, stretching, yoga etc.   |
|   | WARM UP | Questo è un elemento chiave per creare la percezione di comunità e di essere parte di una comunità: è un modo per ascoltare la voce e riconoscere la presenza di tutti i partecipanti e fa sì che tutti si connettano/riconnettano/ siano informati sull'energia nella stanza. Di solito viene eseguito ponendo a ciascun partecipante una domanda concreta/pratica sulla propria giornata (o qualcosa della sessione precedente) e una domanda che coinvolge l'immaginazione o il corpo e fa riferimento al loro umore/energia.  |
| GOALS - OBIETTIVI                       |         | Sono la destinazione del nostro viaggio (di apprendimento) insieme. È un modo per concentrarsi sull'output della sessione e su ciò che si desidera ottenere insieme. La condivisione degli obiettivi con i partecipanti è importante perché li aiuta a prepararsi e a partecipare più attivamente.  |
| DEALS - ACCORDI                         |         | Ci riferiamo a questa attività usando la denominazione "Accordi" per gli adulti "Facciamo un patto!" per bambini/e a seconda dell'età. In entrambi i casi, questo è lo strumento pratico che utilizziamo per stabilire linee guida che definiscono le maniere che ci aiutano a raggiungere gli obiettivi e a sentirci al sicuro. Non è una questione di regole, ma di un modo concordato di dinamiche di gruppo.  |
| SPARKLE - SCINTILLA                     |         | Le attività introduttive sono brevi esercizi che possono incentrarsi sulla creazione di comunità o sulla creazione di connessioni o per affrontare un argomento specifico o un'abilità di vita come richiesto.  |
| ENERGIZER/ COOL DOWN                    |         | Questo è uno strumento per modulare o cambiare l'energia del gruppo, in preparazione ad un'attività a seguire ovvero ottenere un maggiore focus/ coinvolgimento.  |
| CORE - ATTIVITA' PRINCIPALE             |         | È l'attività principale che affronta gli obiettivi della sessione e le relative competenze umane insieme, di solito comprendendo uno o più dei seguenti elementi: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ coinvolgere il corpo e trovare il proprio mindset (stato mentale ottimale per l'attività): connettersi profondamente al proprio corpo usando ritmo, canzoni, gospel, esercizi di yoga, respirazione, concentrazione, meditazione</li> <li>➤ approccio basato sul riconoscere i propri punti di forza con esercizi di consapevolezza per sviluppo e crescita delle competenze umane</li> <li>➤ scatenare creatività e immaginazione: praticare diverse forme d'arte e di comunicazione, improvvisazione teatrale, narrazione digitale, strumenti per visualizzare (mosaico, mandala) ecc</li> </ul> |
| SHARING TIME - TEMPO DELLA CONDIVISIONE |         | Esistono diversi modi per fare <b>restituzione/debriefing di un'attività</b> . Lo scopo principale è l'elaborazione del processo di apprendimento che è avvenuto con le attività esperienziali – raccogliere informazioni, reazioni, emozioni, collegare e applicare ciò che si è appreso alla vita di tutti i giorni. Il debriefing basato sulla condivisione collettiva è una parte molto importante di questo tipo di apprendimento  |


|                           |   |
|---------------------------|---|
|                           | ed è previsto dopo ogni attività core nei nostri programmi, utilizzando svariate tecniche (descritte nel seguito).  |
| <b>LOG OUT</b>            | Il LOG-OUT è un passo fondamentale per prepararsi a lasciare l'ambiente di apprendimento sicuro e piantare alcuni semi nella vita reale. Dando istruzioni molto brevi, chiedi ai partecipanti di esprimere i loro pensieri o sentimenti.  |
| <b>CLOSING - CHIUSURA</b> | La chiusura è un modo creativo di lasciare la sessione. Può essere silenzioso e/o meditativo, può comportare semplici movimenti o suoni del corpo. È facoltativo scegliere di effettuare un log-out o una chiusura, o entrambi, per tutte le terminazioni della sessione, a seconda del tempo e dell'energia e delle esigenze del gruppo. |

## CREARE UNO SPAZIO SICURO E GUIDARE CON SUCCESSO UN'ESPERIENZA DI APPRENDIMENTO INCENTRATA SUI GIOVANI, INCLUSIVA E VERAMENTE TRASFORMATIVA

Per una facilitazione efficace è importante conoscere bene il background, le necessità e le aspettative dei beneficiari rispetto ad una particolare attività o percorso. Creare un ambiente di apprendimento sicuro favorisce l'apprendimento trasformativo ed è fondamentale per i partecipanti per sentirsi a proprio agio nell'esprimersi, fare pratica e sperimentare cose nuove senza aspettative di perfezione. Nel seguito gli elementi cruciali che è necessario tenere a mente per creare uno spazio di apprendimento sicuro e guidare con successo un processo incentrato sui giovani, inclusivo, trasformativo, socio-emotivo ed esperienziale:

- A. PROCESSO – FLUSSO DELLA SESSIONE
- B. PROCESSO – PROCESSO DI APPRENDIMENTO
- C. ATTEGGIAMENTO – RELAZIONE : facilitazione inclusiva, motivante, coinvolgente
- D. CONTENUTO : condurre un'attività potente ed efficace

### A. PROCESSO – FLUSSO DELLA SESSIONE (CONDURRE CON SUCCESSO OGNI FASE)

| <u>FASE NELLA CURVA DI APPRENDIMENTO</u>  | <u>AZIONE</u>   |
|---|---|
| <b>Apertura e chiusura:</b><br>Fondamentale per impostare, aprire e chiudere i confini della sessione, in cui valgono gli accordi e la sperimentazione esperienziale del gruppo. Attraverso questo rituale, | <p>Come regola generale, si lavora disponendo le sedie in cerchio in quanto geometria inclusiva, non gerarchica, che permette a tutti di vedersi.</p> <p>1. <b>Spazio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Assicurarsi che lo spazio sia preparato in anticipo e sia tutto pronto quando i ragazzi entrano per la sessione.</li> <li>b. Assicurati che sia accogliente, in ordine, sicuro (meglio se è sempre lo stesso)</li> <li>c. Se possibile, includere elementi visivi distintivi:  segni, immagini<sup>2</sup></li> </ul> |

<sup>2</sup> La selezione dei segni e soprattutto delle immagini è rilevante anche in una prospettiva di genere. Può stimolare sentimenti e riflessioni.

|  |   |
|--|---|
| <p>creiamo un senso di familiarità, sicurezza e comunità.</p>  | <p>d. Se possibile: aggiungere al calendario eventi e/o date significative (compleanni ad esempio) per i partecipanti e assicurati di celebrarli anche solo con un semplice gesto / riconoscimento del gruppo.</p> <p>e. Creare processi che accrescano il senso di appartenenza allo spazio (ad esempio, assegnare piccoli ruoli per la pulizia/ disposizione dei materiali)</p> <p>f. Decora lo spazio con i lavori del gruppo – se non è il tuo spazio, se possibile, arriva in anticipo ad appendili prima dell'arrivo (comunque TIENI i lavori, non gettarli – è un gesto per riconoscere e onorare il processo)</p> <p>2. <b>Benvenuto:</b> stabilisci un gesto divertente di LOG-IN nell'aula basato sulla voce individuale e condiviso dal gruppo, ad esempio una mossa di danza, un gesto buffo, un suono + hi-five</p> <p>3. <b>Supporto:</b> Se possibile, ottieni un facilitatore di supporto almeno per l'inizio della giornata – per sistemare e accogliere tutti, affrontare qualsiasi domanda individuale e anche, lasciare un po 'di spazio/tempo per i genitori, se necessario – per salutare i bambini</p> |
| <p><b>Log-in:</b><br/>1. Aiuta a far sì che tutti siano riconosciuti e ascoltati<br/>2. Riconnette e informa sull'energia nella stanza<br/>3. Fornisce informazioni su dinamiche sensibili</p> | <p>a. Formato standard del LOG-IN: (chiedi a tutti i membri del gruppo)</p> <p>b. nome (prime sessioni, a seconda di quanto si conoscono)</p> <p>c. una domanda concreta/pratica sulla loro giornata (o qualcosa della sessione precedente)</p> <p>d. una domanda che coinvolge l'immaginazione o il corpo (o entrambi) e si fa riferimento all'umore ed al livello energetico dei partecipanti.</p> <p>e. Esempio: Una cosa bella che hai fatto durante il week-end e se oggi fossi un colore, che colore saresti (e perché?)</p>  |
| <p><b>Obiettivi</b></p>  | <p><b>Obiettivi:</b> Trasparenza e chiarezza sono elementi molto importanti per il gruppo per sentirsi al sicuro e seguire il tuo esempio. Non si tratta di rivelare tutti gli obiettivi educativi della sessione o del programma, perché possono essere inutilmente complessi per i ragazzi/bambini ma di concentrarsi invece su ciò che si desidera ottenere insieme espresso con parole semplici. Condividi gli obiettivi generali del programma il primo giorno e condividere i singoli obiettivi per ogni sessione.</p>  |
| <p><b>Accordi</b></p>  | <p><b>Gli accordi, al contrario delle “regole”, sono linee guida condivise dai partecipanti<sup>3</sup> e dai facilitatori per definire e concordare di che cosa i partecipanti hanno bisogno per stare bene nel gruppo, come vogliono trattarsi reciprocamente e porsi verso lo spazio che occupano. Gli accordi sono un potente strumento per coinvolgere tutti i partecipanti nella gestione della comunicazione reciproca e nella definizione del comportamento da tenere e per il facilitatore per sapere di cosa ha bisogno il gruppo affinché lo spazio educativo sia confortevole e funzionale al processo di apprendimento al fine di raggiungere gli obiettivi prefissati. Per i programmi con i bambini, la parola accordo spesso viene sostituita da “facciamo un patto”.</b></p>   |
| <p><b>Sharing time (Restituzione):</b></p>   | <p>La restituzione dopo un'attività è importante perché consente di rielaborare, riflettere ed interiorizzare i contenuti. Lo “Sharing time” è un modo molto potente ed efficace per fare restituzione/debriefing, per ascoltare le singole voci del gruppo, raccogliere ed accogliere le esperienze di tutti e consentire ai partecipanti di riflettere sulle cose che hanno fatto o imparato. Nella tabella di approfondimento SHARING TIME vengono fornite informazioni utili per condurre questo importante momento.</p>  |

<sup>3</sup> Principi generali per la definizione degli accordi:

## NOTA: ACCORDI INTERROTTI

A volte può accadere che gli accordi siano infranti da uno o più partecipanti per motivi e cause diversi. In questo caso, l'educatore ha una gestione e una gestione diverse della situazione, a seconda di:

- La profondità e la coerenza della rottura dell'accordo
- L'impatto che si sta provocando su tutto il gruppo
- Il punto nell'arco di apprendimento quando si è verificato


La gestione di tali situazioni richiede spesso fermezza ed esperienza e di sicuro non c'è un solo modo sicuro per avere successo. Ecco alcuni suggerimenti per esplorare le procedure consigliate e le sfide quando si tratta di accordi comunitari interrotti in un gruppo:

- Per prima cosa, **lavora sodo per mantenere gli accordi** – rafforzando tutto il tempo ciò che hanno concordato o determinato – per non rischiare di perdere la coesione o la fiducia del gruppo. D'altra parte, all'inizio del processo, ricorda di offrire **rassicurazione e consentire flessibilità** e attenzione a chi sta lottando per mantenere il patto. Potrebbe essere che abbiano bisogno di più tempo per adattarsi a questa nuova dimensione relazionale.
- Assicurati, prima con te stesso, che gli accordi siano stati effettivamente infranti e che nessuno dei partecipanti abbia semplicemente sfidato te o altri o espresso le loro esigenze in modo goffo. A volte basta un semplice check-in e non ha bisogno di diventare una lunga conversazione.
- Condurre una conversazione **"accordo rotto"**. La discussione condotta dall'educatore non intende mai punire – ma per portare a capire cosa è **successo** – le conseguenze delle azioni per l'individuo e il gruppo, e **cosa si può fare al riguardo**. Questa conversazione si traduce in partecipanti che arrivano alla realizzazione delle loro azioni, o una situazione chiarita, O per **regolare/modificare** gli **accordi** in base agli elementi/esigenze che possono sorgere, compresi i fattori esterni.

A volte ci si trova nel bel mezzo del processo di flusso/trasformazione e tornare agli accordi potrebbe in qualche modo minare il processo. In questo caso, **potresti semplicemente menzionarlo**: "che suonava come un put-self down", lasciando spazio a una breve negazione o suscitando un riconoscimento o semplicemente dandoti un buon **segnalibro** per tornare in un momento migliore.

---

**Ambiente sicuro:** Condividere la responsabilità di realizzare un ambiente basato sul rispetto reciproco, l'equità e la comprensione; sulla libertà, l'inclusione e la partecipazione all'interno del gruppo durante tutto il processo.

**Stile di comunicazione:** Condividere la responsabilità di uno stile comunicativo basato sul rispetto reciproco, l'equità e la comprensione; sulla libertà, l'inclusione e la partecipazione all'interno del gruppo durante tutte le attività;  Esercitare ogni sforzo per utilizzare un linguaggio e una terminologia non discriminatori e LGBTQI+ inclusivi nelle discussioni e in qualsiasi documenti.

**Riservatezza:** Rispettare la privacy dei partecipanti e i dati personali. Se uno o più partecipanti condividono le proprie esperienze personali nel gruppo, ciò è confidenziale; ognuno è libero di condividere le proprie esperienze personali

## B. PROCESSO – PROCESSO di APPRENDIMENTO (NELL'OTTICA DI UN AMBIENTE SICURO, INCLUSIVO, NON GIUDICANTE)

### **PRIMA DI TUTTO, CREDI NEL PROCESSO PER ESSERE CREDIBILE, POI:**

#### **Dimostra le attività:**

- Mostra sempre in prima persona l'attività per sincerarti che le istruzioni siano chiare per tutti.
- Partecipa tu stesso alle attività se ciò non ti impedisce di guidare efficacemente l'attività.

#### **Modula il livello energetico del gruppo:**

- Osserva e indirizza l'energia del gruppo e cambia spesso il livello energetico per avere un maggiore coinvolgimento. Puoi usare WARM-UP (per creare), COOL-DOWN (per abbassare o cercare focus) ENERGIZER (per alzare o riprendere il livello energetico). Utili anche gli strumenti per gestire il volume.
- Lavora con gruppi di varie dimensioni (coppie, piccoli gruppi, gruppo completo)

#### **Stabilisci un modo per riportare il silenzio**

(puoi anche cambiarlo dopo qualche sessione, se diventa inefficace)

Concordare modi e gesti per ottenere l'attenzione del gruppo consente di risparmiare tempo, evita frustrazioni e, soprattutto, evita di urlare per superare il baccano, cosa che può essere molto spiacevole. I Di seguito, alcuni metodi efficaci.

- Alza una mano, chiudi la bocca: Chiedi ai ragazzi di immaginare di avere un cordino attaccato tra il mento ed un pollice: se tendono il capo del cordino, alzando la mano (pugno chiuso, pollice in fuori), la bocca si chiude. Quando il capogruppo alza la propria mano, tutti faranno lo stesso: le bocche si chiuderanno e ci sarà silenzio.
- Se mi senti, fai così. Scandisci a voce alta, battendo una volta le mani: «Se mi senti, fai così». Alcuni batteranno le mani. «Se mi senti, fai così». E battile due volte. Altri si uniranno a battere le mani. «Se mi senti, fai così». E battile tre volte. A questo punto tutti dovrebbero applaudire. Ringrazia e riprendi il tuo programma di lavoro.
- E uno "shhh" cade sul gruppo. Scandisci a voce alta: «E uno shhh cade sul gruppo!!» tutti risponderanno con un lungo «shshshshshshshsh», fino ad arrivare al silenzio.

QUANDO SPIEGHI QUESTI GESTI, FAI ATTENZIONE AD AVERE COMPORTAMENTI COERENTI: PER ESEMPIO, NON INIZIARE A PARLARE DOPO AVER DETTO: "E UNO SHHH CADDE SUL GRUPPO".

#### **Trasmetti il processo come se fosse un contenuto, ad esempio definisci:**

- Come comporre i sottogruppi
- Che cosa fare non appena entrati in aula
- Come proporsi come volontari, come chiedere la parola, etc

**Usa l'immaginazione:** ovunque – nei processi, nelle istruzioni – aiuta per mantenere l'attenzione, il coinvolgimento e gestire il rumore.

#### **Riconosci le resistenze o gli stati oppositivi:**

Riconoscere la noia, la stanchezza, una giornata no o più in generale i comportamenti "resistenti/oppositivi". Se le resistenze ricevono un riconoscimento esplicito, generalmente le persone sono più ben disposte a provare e ad aprirsi, e si sentiranno più sicuri vedendo che tutte le gamme di comportamenti e atteggiamenti sono accolti e rispettati (il limite naturalmente sta nel mancare di rispetto a sé stessi e/o agli altri. Vedi nota sulla "Rottura degli Accordi") Cerca, inoltre, di evitare frasi come "questa attività sarà divertente, facile, ecc.". Molte volte le eventuali resistenze alla partecipazione derivano dal fatto di essere stati edotti su cosa e come sentirsi.

#### **Abbraccia la partecipazione autentica**

Non dare per scontato che tutti siano entusiasti allo stesso modo per ogni attività e non assumere che a tutti piaceranno tutte le attività. Potresti dire qualcosa del tipo, «Mi rendo conto che questa attività può sembrare un po'... senza senso (oppure... sciocca, banale, sdolcinata, a seconda dei casi) ma vi chiedo di collaborare e provarci lo stesso».

**Accogli il silenzio e non esserne intimidito:** a volte ci possono volere alcuni minuti perché il gruppo si mostri coinvolto in un'attività, qualcuno si offra volontario o faccia una domanda o un commento. Questi

pochi minuti possono apparire incredibilmente lunghi ma non farti intimorire. Non tutti sono espansivi e sicuri di sé: talvolta, e ad alcuni in particolare, serve del tempo per elaborare, per trovare il coraggio di farsi avanti o pensare le cose da dire. Ma se riescono a farlo, spesso compiono un passo importante per l'ampliamento della loro comfort zone e per la costruzione della fiducia reciproca. Impara ad apprezzare e dare valore positivo a anche al silenzio, a convalidarlo come modalità di espressione. Ad esempio, in un'attività in cui i partecipanti creano suoni vocali, se qualcuno non vuole condividere, puoi abbracciare il loro suono come il suono del "silenzio". Questa validazione della loro espressione è potenziante e li farà credere che questo è uno spazio davvero inclusivo in cui non sono costretti a fare lo stesso di tutti gli altri.

**Divertiti insieme al gruppo!** I partecipanti saranno sempre influenzati dalla tua energia e, se ti stai divertendo anche tu, questo ti aiuterà a creare uno spazio più sicuro, una fiducia più grande e un'esperienza di apprendimento più trasformativa per te e i tuoi ragazzi.


### C. RELAZIONE/ATTEGGIAMENTO FACILITAZIONE INCLUSIVA, MOTIVANTE, COINVOLGENTE

| <u>AZIONE</u>                                | <u>SUGGERIMENTO</u>  |
|--|--|
| <b>Ascolta e valorizza la voce di ognuno</b> | <p>“Guardami, ascoltami, io sono qui”: finché sapremo ascoltare questo messaggio che è un bisogno universale e guarderemo ogni singolo partecipante come un essere umano unico e sapremo apprezzarne le caratteristiche che lo rendono tale, saremo e rimarremo connessi con i/le nostri/e ragazzi/e.</p> <p>“Chiedimi come sono. Chiedimi di cosa ho bisogno. Chiedimi quali sono i miei pensieri e i miei sentimenti. Chiedimi quali sono le mie opinioni, anche se la mia risposta può essere assurda perché non voglio distinguermi di fronte ai miei coetanei! Chiedimi di me, in privato – sempre in privato. Chiedimi di insegnarti qualcosa sul mio mondo, sulla mia cultura, sulla musica che amo, sulle mie convinzioni e sulla mia storia. Potrei non dire una parola, e potrebbe volerci l'intero anno scolastico per rispondere alle tue domande, ma io ti ascolto. Sento il tuo interesse e la tua compassionevole preoccupazione per ciò che mi piace, per ciò di cui ho bisogno e per quali progetti vorrei realizzare.” (Citazione di un/a ragazzo/a che parla con un/a educatore/trice).</p> |
| <b>Credi nei tuoi ragazzi</b>                | <p>Concentrati sui loro punti di forza e abilità. Abbraccia tutte le loro identità e le loro opinioni in uno spazio di  apprendimento aperto,<sup>4</sup> uguale, non giudicante e inclusivo per qualsiasi identità e genere. Presta attenzione a cosa sta andando bene e per il verso giusto, anche quando c'è qualcosa che non va. Immagina di essere un detective alla ricerca di pezzi momentaneamente sepolti dentro i ragazzi. Per scovarli, puoi anche creare esperienze “a successo garantito” che li aiutino a sentirsi capaci, a fare propri i piccoli successi e affrontare sfide sempre più grandi.</p>   |
| <b>Rispetta i tuoi ragazzi</b>               | <p>Mostra rispetto agli studenti rivolgendosi a loro nello stesso modo con cui ti aspetti di essere trattato. Mantenendo fede agli accordi, chiedi lo stesso rispetto che sei pronto a dare. Dobbiamo tenere a mente che quando qualcuno sbaglia,</p>  |

<sup>4</sup> Qui si intende che il genere potrebbe non essere inteso come binario per tutt\* e che tutt\* abbiamo un pregiudizio inconscio di cui potremmo non essere a conoscenza.

N.B: I formatori devono gestire potenziali domande da parte dei partecipanti:

Che cos'è il genere non binario? Come gestiamo i pregiudizi inconsci?

|   |  |
|---|--|
|   | mettiamo in discussione il comportamento, non la persona nel suo complesso. Rispetta le opinioni dei/le ragazzi/e.   |
| <b>Contatto visivo</b>                              | Per quanto possibile, poniti al livello degli occhi dei partecipanti. Se lavori con bambini/e piccoli, siediti sul pavimento per portarti allo stesso livello fisico. C'è un grande valore nel vedere gli occhi del tuo/a educatore/trice: un piccolo gesto che aiuta a spostare la dinamica di insegnamento da verticale a orizzontale. **A meno che tu non stia lavorando in culture in cui il contatto visivo non è rispettoso, includi una discussione sull'accettabilità del contatto visivo o di un'altra forma di contatto culturalmente accettata negli accordi. **  |
| <b>Inclusione</b>                                   | Guida le attività in modo che tutti siano inclusi e coinvolti e possano correre rischi creativi: per uno stesso gruppo, preparati con un'ampia varietà di abilità e livelli di difficoltà. Sii pronto ad adattarti a ciò che sta accadendo osservando le dinamiche di gruppo e i contributi individuali. Ad esempio, a uno studente esuberante costantemente desideroso di intervenire potrebbe essere assegnato un ruolo speciale su qualche compito, offrendogli un ruolo "di rilievo" per incanalare le proprie energie. Al contrario, ad uno studente chiuso o timido potrebbe essere assegnato un ruolo per condurre compiti di "backstage" e precedere esercizi uno-a-uno per venire incontro alle sue esigenze. Comprendere i tuoi studenti e le loro preferenze ti consente di trovare modi per includerli, valorizzarli e farli crescere. **Prestare attenzione all'inclusione e alle dinamiche di inclusione/esclusione tra i vari gruppi identitari e le loro prevalenze. Le separazioni e le esclusioni basate sulla cultura o sul costrutto sociale possono assumere modi molto sottili di manifestarsi; quindi, è fondamentale ascoltare ed essere in sintonia con le dinamiche del gruppo. ** |
| <b>Essere consapevoli delle dinamiche di genere</b> | È essenziale osservare e affrontare le dinamiche di genere all'interno del gruppo. Garantire pari opportunità a tutti di partecipare. Rendi esplicito all'inizio che il genere è inteso come un concetto non binario in cui ogni identità e orientamento sessuale sono inclusi e possono avere una voce. Fai attenzione ai comportamenti che sono sprezzanti di ciò che un singolo partecipante potrebbe provare. Troverete suggerimenti più specifici sulla prospettiva di genere indicati dal simbolo  nell'intero documento e specificamente nella TABELLA: DIFFERENZE DI GENERE, INTERSEZIONALITÀ E RELATIVE QUESTIONI DI IDENTITÀ.   |
| <b>Modello di comportamento</b>                     | Sii esempio vivente del comportamento che vorresti da tuoi partecipanti. Esercitati e incarna gli atteggiamenti e gli accordi con i tuoi colleghi, i membri del tuo team, i visitatori etc.  |
| <b>Osserva e registra</b>                           | Prendi appunti: tenere traccia dei comportamenti, delle interazioni e dei contributi significativi aiuta a mettere a fuoco i loro progressi e a supportare il loro percorso di crescita e può anche essere utile per ricordare cose che potrebbero aver condiviso.   |

**NOTA:** le attività di formazione sono progettate per aiutare i futuri facilitatori a sviluppare il proprio modo di comprendere e padroneggiare i loro processi di apprendimento nelle classi. Siamo qui per facilitare il processo di riflessione per i futuri facilitatori. il curriculum è basato sull'applicazione pratica di tecniche di educazione non formale, evita la "modalità lezione" e usa il maggior numero possibile di strumenti partecipativi: giochi di ruolo, giochi e attività. Segui gli stessi consigli mentre conducono i tuoi corsi con i giovani.

## D. CONTENUTO (CONDURRE ATTIVITA' IN MODO POTENTE ED EFFICACE)

| <b>AZIONE</b>                                   | <b>SUGGERIMENTO</b>  |
|---|--|
| <b>Comincia dalle basi</b>                      | Non assumere che i partecipanti abbiano competenze/conoscenze a prescindere: dalla chiusura della porta dietro di loro, al lavarsi le mani, alle abilità manuali di base. Esplicita, stabilisci e concorda le routine e le necessità per il tuo gruppo.  |
| <b>Pagina bianca</b>                            | Evita il più possibile di dare ai partecipanti fogli preparati con immagini o schemi da compilare con i loro pensieri e sentimenti. Se per esempio chiedi loro di creare un cartellino con il loro nome, evita di fornire adesivi o lettere prestampate. Una "pagina bianca" può essere intimidatoria, ma non appena iniziamo anche con uno scarabocchio, la nostra creatività sboccia. Lo abbiamo visto più e più volte e siamo sempre sorpresi dalle straordinarie espressioni artistiche create anche dai più inesperti.  |
| <b>Concentrati sull'intenzione</b>              | Tieni a mente la finalità delle tue attività (anche se non la comunichi) e lavora con l'energia del gruppo, regola l'attività in base alle esigenze in base alle intenzioni e alle dinamiche/energia del gruppo. Ad esempio: se vuoi che il gruppo impari i nomi usa giochi che usano molte ripetizioni, pensiero associativo etc.   |
| <b>Dai istruzioni brevi, semplici e chiare</b>  | Fornisci le istruzioni delle attività in modo conciso, semplice e chiaro: se l'attività comprende più fasi, spiegale una per volta, svelando la seconda alla fine della prima, non tutte insieme. Dimostra l'attività e fai esempi ogni volta che è possibile. Prima di dare le istruzioni per un'attività è utile disporre i ragazzi nella posizione che avranno all'inizio dell'attività stessa. È anche fondamentale far sapere solo quanto vuoi che loro sappiano. Ad esempio, puoi dire: "costruiremo una barca insieme", crea un senso di curiosità ed eccitazione.<br>Potrai poi dipanare le istruzioni una per una, man mano che servono.  |
| <b>Coinvolgi il corpo, includi il movimento</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Non sentirti a disagio nell'usare il tuo corpo e nell'incoraggiare il gruppo a fare lo stesso con esercizi che prevedano movimento o gestualità corporea. È un modo efficace per elevare l'energia e sentirsi connessi gli uni agli altri.</li> <li>• Dai inizio alla sessione con un'attività di movimento: può essere un ritmo che conosci, un esercizio di riscaldamento, una canzone abbinata a qualche gesto. È un modo per abbandonare i propri pensieri ed entrare in contatto con il proprio corpo.</li> <li>• Cerca di essere sempre consapevole del linguaggio del corpo: usa il tuo corpo per comunicare apertura, entusiasmo, supporto. Una volta che riesci a percepire queste sensazioni, il corpo ti segue. Al contrario se provi tensione, imbarazzo o nervosismo, il tuo corpo lo rivela e i ragazzi lo percepiscono.</li> <li>• Prevedi che i partecipanti si muovano ogni 15-20 minuti, cambiando posto, energia, etc</li> </ul> |
| <b>Usa i suoni e la musica</b>                  | Accompagnare le attività di visualizzazione, di rilassamento, di movimento, di disegno e di espressione creativa con la musica (sonoro, senza parole) può aiutare i partecipanti ad entrare nello stato psico-emotivo più idoneo per la riuscita del viaggio creativo/esperienziale.   |
| <b>Sii consapevole della comfort-zone</b>       | Struttura le attività in modo che tutti possano assumere un piccolo rischio creativo, sentendosi inclusi e riconosciuti. Un esempio può essere il cerchio della danza. "Non essendo il ritmo uno dei miei talenti più spiccati sono fin troppo consapevole di ciò che può accadere in un cerchio danzante. I più spigliati saltano al centro e mostrano le loro abilità. E così i più timidi si chiudono e si allontanano fino a quando non sono saldamente piantati contro il muro."<br>Quando proponi un cerchio danzante cerca di ottenere il coinvolgimento di tutt*: fai un esempio di un movimento di danza davvero facile, come muovere la mano su e giù o da un lato all'altro con la musica, in modo che i non-ballerini abbiano un'opzione valida.   |

|  |   |
|--|---|
| <p><b>Introduci per gradi il rischio creativo, sfida solo “quanto basta”</b></p> | <p>Spacchetta il percorso di apprendimento: suddividi l'apprendimento in diverse parti in modo che gli studenti non siano sopraffatti o intimiditi. Inizia sempre con attività che offrono l'opportunità di affrontare un rischio creativo ed emotivo molto basso. Costruisci la tua sequenza di attività aumentando lentamente i livelli di rischio. Se l'energia del gruppo cade, è probabile che tu abbia aumentato il livello di rischio, di attenzione o creatività troppo rapidamente. È importante sequenziare le attività in modo che le persone si sentano a proprio agio iniziando a correre piccoli rischi, abbandonando gradualmente le loro zone di comfort per entrare nella zona di sperimentazione, fino a quando non si sentono a proprio agio nell'assumere rischi più grandi: così avviene l'apprendimento trasformativo. Segui la crescita e lo sviluppo dei partecipanti e sii un passo avanti senza forzare troppo.</p> |
| <p><b>Offri opportunità di condurre e sperimentare</b></p>                       | <p>Nel corso del percorso, crea opportunità per dare a tutti la possibilità di alzarsi e rischiare. Quando si crea la fiducia nella comunità dei giovani, puoi fare in modo che siano loro a condurre alcune attività secondarie, come warm-up ed energizer, commisurate alla fascia d'età. Puoi anche decidere di ritagliare un po' di tempo in alcune sessioni per far esprimere e esibire gli studenti, come un “open mic” o una sessione di freestyle. “Per esempio, ogni volta che facilitiamo attività teatrali, lavoriamo in piccoli gruppi e poi ci fermiamo per dare ad alcuni volontari la possibilità di esibirsi davanti all'intero gruppo”. Una sfida in più per coloro che sono pronti e un'occasione di divertimento e di condivisione per tutti.</p>  |
| <p><b>Sii consapevole del tempo</b></p>  | <p>Rispettare gli orari è essenziale per mantenere l'attenzione dei partecipanti e finalizzare il processo di apprendimento. Trova sempre il modo per progredire al ritmo desiderato e per garantire che i partecipanti si sentano ascoltati. È importante concludere le sessioni entro il tempo indicato, poiché spesso nelle scuole gli studenti sono disponibili per partecipare per un periodo di tempo limitato.</p>   |
| <p><b>Attività di backup</b></p>   | <p>È importante avere sempre attività di backup nel caso in cui si stia esaurendo il tempo e si abbia bisogno di un'attività più breve, o l'energia del gruppo lo richiede.</p>   |
| <p><b>Crea opportunità di feedback</b></p>                                       | <p>Creare opportunità per uno scambio di feedback costruttivo è un passo essenziale per costruire una comunità di apprendimento e supporto, anche tra ragazzi facilitatori. Per trarne vantaggio, dare e ricevere feedback è un'abilità molto utile da sviluppare per sfruttare il potenziale che la comunità di apprendimento offre. Nella tua comunità di apprendimento, puoi discutere accordi e linee guida che ti aiuteranno a sentirti più a tuo agio sia nel dare che nel ricevere feedback. Nella nota di <b>SESSIONE 8</b>, puoi trovare alcuni suggerimenti</p>   |

## APPROFONDIMENTO: SHARING TIME

### IL TEMPO DELLA CONDIVISIONE - RESTITUZIONE

Esistono diversi modi per fare restituzione/restituzione di un'attività, utilizzando varie tecniche di condivisione. Lo scopo principale è quello di elaborare un'esperienza e l'insegnamento che ne deriva - raccogliere informazioni, reazioni, emozioni, collegare tutto ciò che è accaduto nell'attività alla vita di tutti i giorni al fine di applicare ciò che si è appreso nell'ottica del ragionamento induttivo. La restituzione ARING TIME usando cicli di condivisione è una parte molto importante dell'apprendimento e viene proposta dopo ogni attività principale nei nostri programmi. Non è dato, né necessario che le deduzioni, i ragionamenti e le conclusioni accadano tutte davanti ai nostri occhi: a volte con le attività che portiamo avanti con i ragazzi in presenza si pianta un seme che fiorirà molto più tardi.

#### MAPPE MENTALI

Vengono utilizzate al meglio quando si ha lo scopo di imparare o di trasmettere idee o concetti specifici. È un modo grafico per rappresentare idee e concetti, uno strumento di pensiero visivo che aiuta a strutturare le informazioni, aiutando ad analizzare, comprendere, sintetizzare, richiamare e generare nuove idee.

Si pone L'idea o il concetto chiave al centro del diagramma, le idee correlate sono aggiunte al concetto principale in modo radiale come "rami". Queste idee vengono solitamente generate in base a una conversazione dopo un'attività o "raccolte" in base a discussioni di piccoli gruppi. L'uso del colore è utile per evidenziare/categorizzare le varie idee.

#### FORMATO ESPERIENZIALE

Il formato esperienziale è più aperto, può andare più in profondità, aprire scoperte personali importanti e può anche richiedere più tempo. Non ha una "risposta" prevista, il suo scopo è quello di APRIRE alla discussione, all'elaborazione ed all'apprendimento fatto con l'esperienza, esperienza che può essere diversa per ogni persona e ogni volta che viene condotta un'attività. Di seguito una proposta per condurre il modello esperienziale, basata su domande guida:

COSA/COME : cosa è successo (cosa hai fatto nell'attività) ... come ti sei sentita/o ?

DOPO COSA/COME: E poi? Cosa è successo dopo? come ti sei sentita/o? Cosa c'era di impegnativo? Facile?

QUINDI COSA/COME: Perché pensi che sia successo così? Come pensi che l'esperienza che abbiamo fatto insieme possa applicarsi alla vita di tutti i giorni? Cosa ti dice di te? Quali valori riflette? Quali sono i vantaggi/svantaggi?

C'è qualcosa che puoi fare in modo diverso da ora in poi?

#### MAPPA ESPERIENZIALE INVERSA

È una deliberata combinazione dei due metodi precedenti che aggiunge l'impatto visivo e la chiarezza della mappa mentale alla profondità del modello di apprendimento esperienziale, traendo vantaggi da entrambi. Partendo dalle domande del modello di apprendimento esperienziale, mentre si ascoltano le risposte dal gruppo, raggruppare per similitudine posizionandole nella parte esterna del foglio/lavagna, lasciando UNO SPAZIO VUOTO al centro.

Quando hai concluso le domande di apprendimento esperienziale (COSA/COME, DOPO COSA/COME, QUINDI COSA/COME), evidenzia i collegamenti e le connessioni sul foglio/lavagna e chiedi ai partecipanti di indovinare il CONCETTO CHIAVE (di solito una human skill) e di aggiungerlo nel mezzo.

Questo è uno strumento molto potente per fissare concetti importanti basandosi su un approccio esperienziale, una scoperta collaborativa e l'uso dell'intelligenza collettiva.

## **Nota di approfondimento: Dare e ricevere un feedback (opinione o restituzione costruttiva)**

Saper dare e ricevere una restituzione costruttiva è una competenza preziosa in ogni comunità educativa. Favorisce la crescita personale e relazionale, stimola il confronto e rafforza il senso di appartenenza. Una restituzione ben fatta non è un giudizio, ma un'opportunità per riflettere e migliorare. Sta poi a ciascuno decidere se e come integrarla nel proprio percorso.

### **Come dare una restituzione costruttiva?**

- Chiedi prima: se non è previsto nel contesto, verifica che la persona sia disponibile a riceverla.
- Preparati: respira, raccogli le idee e poni attenzione a come esprimi ciò che osservi.
- Segui un formato utile: ad esempio il "sandwich": Inizia con un aspetto positivo, offri un suggerimento di miglioramento, concludi con un altro punto di forza.
- Sei pronto a dare una restituzione se: 1) Guardi la persona negli occhi e provi a vedere le cose anche dal suo punto di vista; 2) Distingui tra il comportamento e la persona; 3) Riconosci ciò che è stato fatto bene, non solo gli errori. 4) Vuoi aiutare in modo costruttivo, con gentilezza e rispetto.

### **Come ricevere una restituzione?**

Ricevere una restituzione può essere sfidante, ma è un'occasione di crescita. È utile mettersi in ascolto e ricordare che si parla di ciò che si è fatto, non di chi si è.

Sei pronto a ricevere una restituzione se:

1. Credi che possa aiutarti a crescere.
2. Riconosci la buona intenzione di chi parla e non prendi tutto sul personale.
3. Riesci ad ascoltare con attenzione, senza pensare subito a cosa rispondere.

Facciamo pratica:

Contesto: Christian è un ragazzo appassionato di informatica e vuole sapere come sta andando nelle sue lezioni. Si esercita a chiedere una restituzione all'insegnante.

Attività:

1. A coppie: una persona è Christian, l'altra è l'insegnante.
2. Christian chiede un commento costruttivo, l'insegnante risponde.
3. Poi si scambiano i ruoli.
4. Si ripete l'esercizio invertendo il focus: l'insegnante offre una restituzione costruttiva, Christian la riceve.

Durante l'attività, l'educatore può muoversi tra i partecipanti per osservare, ascoltare e offrire suggerimenti.

Riflessione finale (Sharing Time)

Chiedi ai partecipanti di confrontarsi su queste domande:

1. Che sensazioni hai provato nel chiedere una restituzione?
2. Che sensazioni hai provato nel riceverla?
3. Chi è una persona a te vicina a cui vorresti chiedere una restituzione? Perché?

## PROGETTARE UN'ATTIVITÀ: PASSI FONDAMENTALI

| PASSI   | DETTAGLI  |
|---|---|
| <b>1. CATEGORIA E POSIZIONE NELL'ARCO DI APPRENDIMENTO</b>  | Identificare il percorso di apprendimento, tenendo conto delle possibili caratteristiche sensibili dei partecipanti (genere, capacità, vulnerabilità, ecc.) fascia d'età, contesto sociale e culturale, tema principale, formato e durata del programma. Come indirizzo generale, le attività costruiscono una sull'altra per formare l'arco di apprendimento della sessione e ogni sessione è collegata alla precedente ed alla successiva in un arco di apprendimento che costituisce il percorso generale. |
| <b>2. TEMA ARGOMENTO</b>  | Definire gli argomenti e il tema. Potrebbe riguardare le materie accademiche, la creatività, il benessere, lo sviluppo personale, o una combinazione. Se possibile, in base alle competenze dei formatori, includere la prospettiva di genere/intersezionale come contenuto della formazione (ES. ruolo delle donne, riconoscimento della diversità nei contesti e nelle comunità, ecc.).   |
| <b>3. OBIETTIVI</b>   | Definire gli obiettivi e gli output specifici.  |
| <b>4. MAPPATURA COMPETENZE</b>  | Esplora quali competenze potrebbero essere potenzialmente affrontate e sviluppate o rafforzate nel processo di apprendimento della tua attività. Le competenze umane sono un centinaio, quelle selezionate per questo curriculum sono riportate a pag.6   |
| I passaggi 2, 3, 4 non devono necessariamente essere in questo ordine, possono essere anche contemporanei. Potremmo aver chiari gli obiettivi e le competenze su cui lavorare, quindi usando queste informazioni dedurre l'argomento dell'attività. |   |
| <b>5. STRUMENTI CREATIVI</b>  | Gli strumenti creativi sono un veicolo per proporre l'attività, quindi è molto importante scegliere i materiali e gli strumenti appropriati che dovranno essere accessibili, divertenti e funzionali nel raggiungere gli obiettivi prefissati.  |
| <b>6. RICERCA ISPIRAZIONE</b>   | Fai ricerche su attività simili.<br>Usa le risorse disponibili per arricchire e ispirare i tuoi pensieri.   |
| <b>7. L'IDEA</b>  | Stesura pratica della bozza dell'attività, con controllo incrociato dei legami tra competenze umane, obiettivi formativi ed elementi corrispondenti nell'esercizio.   |
| <b>8. MATERIALI E SETTING</b>   | Definisci i materiali necessari per la tua attività e se sarai tu o i tuoi partecipanti a procurarli. Decidi lo spazio fisico: interno o esterno (es. uso di spazi/illuminazione, utilizzo dello spazio esterno, ecc.). Controlla che i materiali scelti non contengano stereotipi (esempi, esercizi, linguaggio, immagini).  |
| <b>9. TITOLO D'EFFETTO</b>  | Un titolo è un modo creativo e significativo per affrontare insieme il tema e le competenze umane target: in Funtasia usiamo spesso metafore per coinvolgere e accendere la curiosità dei partecipanti.   |
| <b>10. CONDIVIDERE PER OTTENERE FEEDBACK</b>  | Condividere il tuo lavoro con un altro membro del team al fine di ottenere feedback da una prospettiva diversa e ascoltare potenziali suggerimenti per modifiche/aggiunte che si possono tradurre in un'attività più forte ed efficace.   |
| <b>11. FINETUNING</b>   | In base al feedback, torna alla tua attività e regolala di conseguenza.   |

|                        |   |
|------------------------|---|
| <b>12. PERFORMANCE</b> | Il modo più efficace per testare la versione finale dell'attività è eseguire una prova. Questo serve come pratica prima della sessione effettiva, e può anche mostrare potenziali criticità nel flusso e portare idee per risolverle. |
| <b>13. PERFEZIONA</b>  | In Funtasia pensiamo al curriculum come un documento vivente, continuamente perfezionabile in base alle nostre esperienze, alle esigenze di contesto ed alle nostre conoscenze in evoluzione delle migliori pratiche educative.       |

## PASSI FONDAMENTALI PER PROGETTARE LE VOSTRE ATTIVITÀ SUPPORTATE DA STRUMENTI DIGITALI

| PASSI   | DETTAGLI   |
|---|--|
| <b>SCEGLIETE IL PERCORSO CHE VOLETE INTRAPRENDERE</b>             | In base all'età, alle vostre attitudini e a quelle dei partecipanti, ad eventuali bisogni speciali e/o a diverse abilità, scegliete un percorso di base che svilupperete nel corso di diversi incontri.<br>Es. Luce ed elettricità (circuiti morbidi, makey makey, carte luminose...)<br>Movimento e meccanismo (Lego WeDo 2.0, Scribbling Machines, automi)<br>Arte e design (stampa 3D, scribbling machines) |
| <b>DEFINITE E COSTRUITE L'ARGOMENTO</b>                           | Dopo aver scelto il corso e aver identificato gli argomenti che contiene, preparate le risorse di supporto: libri illustrati da cui partire, video e foto che possono avere un valore ispirazionale per voi e per i partecipanti.  |
| <b>DEFINITE GLI OBIETTIVI</b>                                     | Definite e condividete gli obiettivi specifici.  |
| <b>SCEGLIETE UN TITOLO ACCATTIVANTE ED EVOCATIVO</b>              | Il titolo del corso/attività dovrebbe alimentare la curiosità, divertire e stimolare le domande. Usate giochi di parole che rivelano solo parzialmente l'argomento del workshop.   |
| <b>TROVATE IL MATERIALE E GLI STRUMENTI</b>                       | Cercate i materiali e gli strumenti più adatti all'attività, controllate che i kit e i dispositivi siano funzionanti, carichi e aggiornati. Se è previsto l'uso di materiali riciclati, coinvolgete i partecipanti nella raccolta: è il primo passo per stabilire un dialogo e coltivare preziosi punti di discussione.  |
| <b>SCEGLIETE E PREPARATE L'AMBIENTE DI LAVORO</b>                 | Scegliete un ambiente adatto a ospitare l'attività che avete programmato: della giusta dimensione in base alla quantità di partecipanti previsti, al chiuso o all'aperto, con o senza tavoli e sedie, dotato di una lavagna luminosa o di un proiettore.   |
| <b>PENSATE A COME RISOLVERE EVENTUALI INCONVENIENTI TECNICI</b>   | Durante i laboratori STEAM possono verificarsi intoppi tecnici che sono facilmente risolvibili se pensati in anticipo: prima di iniziare, cercate soluzioni facili e veloci o alternative da mettere in atto se necessario. Preparate, inoltre, strumenti di ricambio e un sacco di provviste.   |
| <b>DISCUTETE CON I COLLEGGHI</b>                                  | Condividete il vostro progetto con i colleghi: potreste dal confronto ricevere spunti, consigli su diversi aspetti (impostazione, approfondimenti, punti di vista) e idee utili da mettere in pratica.   |
| <b>IMMAGINATE INTUZIONI E DOMANDE DA PROPORRE AI PARTECIPANTI</b> | Quali argomenti saranno toccati e non completamente affrontati dall'attività? Ci sono domande utili che potrebbero stimolare la curiosità dei partecipanti, alimentando dibattiti, proiezioni e ragionamenti? Pensare a questi aspetti in anticipo può essere molto utile per rendere il workshop più completo e ricco.  |

|   |  |
|---|--|
| <b>RICORDATE LE BASI DI OGNI ATTIVITÀ</b> | Tenete a mente le basi di ogni attività, indipendentemente dal tipo di partecipanti, dall'ambiente, dall'argomento e dai materiali utilizzati. La collaborazione, il problem solving, la pianificazione, la condivisione di idee e dubbi, l'ascolto, la proiezione sono sempre le pietre miliari del workshop. |
| <b>DOCUMENTATE IL WORKSHOP</b>            | Non dimenticate di documentare il workshop: video e fotografie possono essere molto utili per raccontare le attività che proponete, ma anche per vedere, a mente fredda, i risultati che ottenete. Una buona idea sarebbe quella di coinvolgere i partecipanti nella documentazione.                           |
| <b>CERCATE FEEDBACK PER MIGLIORARE</b>    | Chiedete ai partecipanti un feedback sull'attività, potrebbe aiutarvi a migliorare e a costruire incontri successivi basati sui bisogni e gli interessi dei bambini.   |

# SESSIONE 1 – HUMAN + DIGITAL

## L'ESSENZA DI ME: LA MIA IMMAGINAZIONE PRENDE VITA

**Dominio SEL:** AUTOCONSAPEVOLEZZA

**Competenze umane target:**

auto-consapevolezza, espressione di sé, creatività, motivazione

**Argomenti digitali e scientifici:**

- Precinema
- Fenomeno phy (persistenza della visione)
- Geometria

**Obiettivi:**

- Creare un ambiente sicuro, inclusivo e libero da giudizi, dove ogni persona possa esprimersi genuinamente.
- Iniziare a costruire un senso di comunità basato su fiducia, ascolto e reciprocità.
- Rafforzare l'autoconsapevolezza e l'espressione personale attraverso strumenti creativi.
- Sperimentare l'uso del linguaggio simbolico e visivo per raccontare sé stessi.
- Introdurre l'uso di strumenti digitali/artigianali in modo accessibile, ludico e significativo.
- Imparare le basi dell'animazione cinematografica.
- Avvicinarsi al tinkering utilizzando materiali di uso comune e di recupero e valorizzando la sostenibilità.
- Esprimere la propria creatività integrando scienza, arte e identità personale.

**Materiali necessari (da preparare in anticipo):**

**Formatore:**

- Lavagna a fogli mobili
- Musica, playlist
- Sacchetto con svariati oggetti, almeno numero doppio dei partecipanti

**Materiali necessari attività digital**

- Slide <https://gofile.me/7B8nk/z0En7iHTj>
- Proiettore
- Pc
- Punteruolo per bucare il cartone
- Sesta circolare del diametro di 7-10 cm (va bene anche il tappo di un barattolo)

**Partecipanti:**

- Colori, fogli di carta

**Materiali necessari attività digital**

- Cartone di recupero
- Fogli bianchi
- Pennarelli assortiti
- Matita
- Gomma
- Forbici
- Colla stick
- Spago (o filo di lana o elastici)

**Flusso della sessione:**

**Tempo: 2 ore – 120 min**

APERTURA:  
RISCALDAMENTO - WARM UP  
LOG-IN (INTRODUZIONE)  
OBIETTIVI  
ACCORDI

5 min  
10 min  
5 min  
10 min

ATTIVITÀ SCINTILLA: COME PARLA DI ME

15 min

|  |                  |
|--|------------------|
| ATTIVITÀ PRINCIPALE-CORE: TAUMATROPI<br>SHARING TIME | 60 min<br>10 min |
| CHIUSURA   | 5 min            |

### RISCALDAMENTO - WARM UP (5 min)

**Scopo:** rompere il ghiaccio, creare il senso di comunità, sperimentare il rischio creativo coinvolgendo il corpo.

**Competenze umane:** espressione di sé, creatività, connessione umana

#### OPZIONE 1: Numero e movimento

**Istruzioni:** Dite, per esempio<sup>5</sup>: “Invece di partire con tante parole, inizieremo il nostro percorso insieme facendo un gioco per mettere in moto i nostri corpi e le nostre menti”.

Stabilite un movimento del corpo per ogni numero, da 1 a 3. Per esempio: quando direte “UNO”, tutti sollevano immediatamente le braccia. Al “DUE”, applaudono. Al “TRE” faranno una rotazione con il capo. Fate fare un po’ di pratica al gruppo prima di iniziare. Iniziate dicendo i numeri a caso, prima lentamente e poi più rapidamente. Aggiungete altri due movimenti per i numeri 4 e 5. Se il gruppo è ricettivo, quando qualcuno fa un movimento sbagliato può passare a guidare il gruppo.

#### OPZIONE2: Troviamo il nostro ritmo

Istruzioni: Prepara la sequenza in precedenza. Presenta i movimenti con calma, movimento per movimento: ad ogni nuovo gesto, ripeti almeno due volte tutta la sequenza, fino a presentare tutta la danza completa.

Ad esempio:

<https://www.youtube.com/watch?v=H0ijU308gSc>

<https://www.youtube.com/watch?v=5SqX338fbNk>

<https://www.youtube.com/watch?v=zsXOehynKJ8>

#### CONSIGLI per una CONDUZIONE INCLUSIVA e COINVOLGENTE

- Scegliete un ritmo/canzone/movimento che vi faccia sentire a vostro agio con il vostro corpo
- La presenza corporea e la sicurezza con cui imposterete l’attività giocheranno un ruolo essenziale nel far sì che anche i partecipanti più timidi si sentano coinvolti e si divertano.
- Prima di guidare il riscaldamento - warm up, fate un po’ di pratica in modo da essere sicuri\* della sequenza.

<sup>5</sup> Legenda: (in tutto il documento, il discorso diretto sarà indicato dal segno “”).

- Per portare qualcuno a espandere la propria zona di comfort verso la zona di esplorazione e di apprendimento continuo, è necessario incarnare questo atteggiamento in prima persona. Pensate a tutte le possibili difficoltà, ed alle reazioni più comuni che potete avere con questo tipo di esercizio. È probabile che succeda anche a molti dei vostri partecipanti.

### **CONSIGLI per una BUONA EFFICACIA dell'attività**

- Il ritmo deve essere abbastanza semplice da poter essere seguito da tutti, tuttavia deve presentare qualche difficoltà, che aggiunga un certo rischio creativo per il gruppo, in modo tale da generare una sensazione di realizzazione, di apprendimento e di divertimento.
- Partite lentamente e ripetete ogni movimento un paio di volte.
- Dite ai partecipanti che, se si perdono, possono sempre tornare a un movimento base (definite quale). Fare un ritmo o un movimento in un gruppo non significa competizione. L'idea è quella di far muovere i loro corpi insieme, come un'orchestra. Non importa chi suona più forte: ogni suono è importante.
- Chiedete loro di sentire il ritmo nel proprio corpo e di ascoltarne il suono. Invitateli a dare un occhio agli altri partecipanti e a stabilire una connessione con loro.
- Durante l'esecuzione, continuate a incoraggiarli, per esempio dicendo "state andando alla grande" e facendoli sentire riconosciuti. Alla fine ..... sono tutti riscaldati e connessi tra loro?

### **LOG-IN/INTRODUZIONE (10 min)**

**Scopo:** essere visti e riconosciuti, conoscersi reciprocamente, creare un senso di comunità

**Competenze umane:** connessione umana, comunicazione positiva, espressione di sé

**Istruzioni:** Il LOG-IN aiuterà a radicare i partecipanti nel "qui e ora" e permetterà loro di scoprire gli interessi e le competenze comuni, oltre a riconoscere l'unicità di ciascuno, con particolare riferimento alla loro esperienza di lavoro con i giovani.

#### **Chiedete ai partecipanti di dire al gruppo:**

- Il proprio nome.
- Da dove vengono (può essere un posto reale, oppure il luogo a cui appartiene il loro cuore).
- Una cosa che si aspettano da questo programma.
- Una cosa che amano fare (mimandola).

### **CONSIGLI per una CONDUZIONE INCLUSIVA e COINVOLGENTE**

- In un programma che prevede più incontri, di norma, i primi incontri servono ai partecipanti per conoscersi e di solito prevedono:
  - di ripetere il proprio nome;
  - una domanda pratica (cioè → qualcosa che desideri fare in questo incontro o oggi OPPURE → una cosa per cui sei grato o grata oggi)

- una domanda che coinvolga l'immaginazione (cioè → se tu fossi un animale, mostraci che animale saresti oggi e come ti muoveresti, OPPURE →. Se il tuo modo di sentirti oggi fosse una pianta, che pianta sarebbe?
- Cercate di collegare la fase di LOG-IN al tema dei singoli incontri

### **CONSIGLI per una BUONA EFFICACIA dell'attività**

- Assicuratevi che tutti vengano ascoltati. Se qualcuno arriva dopo che il gruppo ha già iniziato la condivisione, aspettate che il partecipante che sta parlando abbia finito prima di dare il benvenuto al nuovo arrivato, riferite quali sono le domande del LOG-IN e dite che potrà condividere la sua risposta alla fine.
- Ringraziate tutti chiamandoli per nome dopo che hanno condiviso la propria risposta.
- Dite ai partecipanti che ciascuno avrà a disposizione un tempo X.

### **OBIETTIVI (5 min)**

**Scopo:** creare un percorso educativo efficace con una destinazione chiara

**Competenze umane:** consapevolezza, motivazione

**Istruzioni:** Dite, per esempio: "Crediamo che, per fare un bel viaggio insieme, sia necessario stabilire la nostra destinazione e la strada che percorreremo per arrivarci" **Leggete e commentate gli obiettivi.**

### **ACCORDI (10 min)**

**Scopo:** creare uno spazio sicuro, inclusivo, libero da giudizi di apprendimento continuo

**Competenze umane:** inclusione, rispetto, apprezzamento della diversità

**Istruzioni:**

Dite, per esempio: "Per raggiungere i nostri obiettivi, dobbiamo avere una visione comune. Non ci piacciono le regole imposte. Vorremmo trovare degli accordi per quanto riguarda il tipo di ambiente che desideriamo creare per il tempo che trascorreremo insieme, includendo le cose di cui abbiamo bisogno per esprimere noi stessi al meglio e relazionarci in maniera positiva con gli altri".

#### **1. Siate aperti alla diversità e alle novità**

Nel corso della formazione sarete invitati a concedervi alcuni rischi creativi che potrebbero essere nuovi per voi e sperimentarli potrebbe mettervi a disagio, perché non siete certi del loro risultato o della loro efficacia. Quando avrete questo tipo di pensieri, ricordate che non esiste il giusto o lo sbagliato e che non stiamo cercando la perfezione: stiamo facendo un percorso di apprendimento insieme.

#### **2. Incoraggiate voi stessi e gli altri**

Come abbiamo detto prima, cercate di evitare di giudicare voi stessi e gli altri. Giudicarsi spegne istantaneamente la creatività, quindi vi invitiamo a mantenere un atteggiamento aperto. Quando sentite che state intimamente giudicando quello che fate o quello che stanno facendo gli altri, ricordate che non ci sono valutazioni di merito e che siamo qui per scoprire cose nuove.

#### **3. Ascoltate profondamente e partecipate pienamente**

Il nostro invito è quello di praticare l'ascolto dal cuore, durante questa formazione. Ascoltate gli altri con comprensione e partecipazione. Vi invitiamo anche a partecipare pienamente con il corpo, il cuore e la mente. Più si partecipa, più si impara e ci si diverte.

#### 4. Siate disposti a condividere i tuoi pensieri

Per imparare gli uni dagli altri e arricchire il nostro tempo insieme, vi invitiamo a condividere pensieri e idee.

#### 5. Rispettate gli altri e rispettate questo spazio

Dopo aver presentato questi impegni, che crediamo possano essere validi per molti contesti, date ai partecipanti l'opportunità di riflettere e condividere opinioni su ciascuno, su come li vedono praticabili e se si adattano al loro gruppo o invece vorrebbero modificare/integrare/aggiungere qualcosa.

#### Potreste dire: "Cos'altro ci aiuterà a raggiungere i nostri obiettivi?"

OPPURE: "Quale accordo vorreste aggiungere?" Di cos'altro avete bisogno, come gruppo o come individuo, per sentirvi sicuri di poter esprimere voi stessi e ottenere un buon risultato? I suggerimenti possono anche essere "pratici", come silenziare i telefoni, spegnere i microfoni quando non stiamo parlando, ecc.

#### CONSIGLI per una CONDUZIONE INCLUSIVA e COINVOLGENTE

- Fate del vostro meglio per incentivare ogni commento o osservazione da parte dei partecipanti
- Dispensate complimenti sinceri e parole di apprezzamento
- Mostrate attenzione verso tutte le domande/osservazioni

#### CONSIGLI per una BUONA EFFICACIA dell'attività

- Ascoltate i loro pensieri/idee/esempi
- Lasciate che i partecipanti suggeriscano altri **accordi/patti** propri, se lo desiderano

#### ATTIVITÀ SCINTILLA - COME PARLA DI ME (15 min)

**Scopo:** Rompere il ghiaccio in modo creativo, iniziare un'esplorazione simbolica di sé, creare un primo legame empatico e di riconoscimento reciproco all'interno del gruppo.

**Competenze umane:** Espressione di sé, creatività, comunicazione simbolica, ascolto attivo, empatia.

**Istruzioni:** Prepara un sacchetto o una scatola con 10-15 oggetti diversi (es. molletta, conchiglia, elastico, cucchiaio di legno, sassolino, chiave, tappo di sughero, pennello, nastro colorato... possibilmente oggetti semplici, di uso quotidiano e simbolici). Invita i partecipanti, uno alla volta, ad avvicinarsi, pescare un oggetto senza guardare e tornare al proprio posto. Dai qualche secondo a tutti per osservare l'oggetto ricevuto e pensare a una frase che inizi con: "Io sono come questo/a... perché..." Esempio: "Io sono come questo elastico perché a volte mi sento tirato da tutte le parti ma poi torno sempre alla mia forma." A turno, in plenaria, ogni partecipante condivide la propria frase. Chi non se la sente di parlare può

semplicemente mostrare l'oggetto e appoggiarlo al centro del cerchio. L'educatore chiude con un breve commento che valorizzi la varietà delle risposte e sottolinei l'unicità di ogni contributo.

**Consigli per una conduzione inclusiva e coinvolgente:** Sottolinea che non esistono risposte "giuste": ogni collegamento è valido se è autentico. Incoraggia, ma non forzare: l'obiettivo è creare fiducia, non performance. Se necessario, dai tu un esempio personale per aprire il cerchio. Usa un oggetto simbolico (es. una piuma o una pietra liscia) come "chiave della parola": chi lo tiene ha il diritto di parola e nessuno interrompe. Ringrazia ogni intervento con un cenno del capo, uno sguardo, una parola: il riconoscimento è parte dell'esperienza

### **ATTIVITÀ PRINCIPALE-CORE – TAUMATROPI (60 min+ sharing time 10 min)**

Introduci l'attività spiegando cosa sono i taumatropi: giochi ottici di epoca vittoriana che sfruttano il fenomeno fisico della persistenza della visione, alla base dell'animazione cinematografica. Mostra alcuni esempi tramite slide o un breve video. Spiega i passaggi per la costruzione del taumatropio: ogni partecipante disegna due immagini simboliche su due cerchi bianchi (uno per lato) che rappresentano qualcosa di significativo per sé e funzionale per l'animazione (es. "sogno e realtà", "interno ed esterno", "prima e dopo"). Le immagini vanno posizionate una capovolta rispetto all'altra e incollate su un disco di cartone ritagliato con sesta circolare. Si forano i lati del cartone e si inserisce uno spago (o elastico/lana) di circa 10-15 cm fissato con un nodo semplice. Si fa ruotare il disco tra le mani per osservare la fusione visiva delle due immagini. Al termine, si organizza una breve esposizione di gruppo: ogni partecipante mostra il proprio taumatropio in azione e condivide una parola o una frase che rappresenta ciò che ha voluto comunicare con il proprio oggetto.

**Consigli per una conduzione inclusiva e coinvolgente:** Adatta il lessico al livello del gruppo, valorizza ogni interpretazione simbolica senza giudizio. Offri modelli pronti o sagome da ricalcare per chi si sente insicuro nel disegno. Organizza postazioni accessibili con supporti per chi ha difficoltà motorie. Lascia libertà nella scelta delle immagini e dei colori, evitando imposizioni. Ricorda che il senso dell'attività non è la perfezione estetica, ma la possibilità di esprimere sé stessi in modo creativo e simbolico.

**SHARING TIME:** Tutti i partecipanti si siedono in cerchio con il proprio taumatropio. A turno, ognuno fa ruotare il proprio oggetto davanti agli altri e condivide una parola, un'immagine mentale o una sensazione legata a ciò che ha rappresentato. L'educatore chiude il cerchio restituendo un'immagine collettiva del lavoro svolto, valorizzando l'unicità di ogni contributo.

### **CHIUSURA (5 min) – Fuochi d'artificio**

**Scopo:** coscienza di sé e della collettività nel momento in cui si lascia l'ambiente sicuro, inclusivo, libero da giudizi

**Competenze umane:** espressione di sé, consapevolezza emotiva e sociale

**Istruzioni:** Potete dire: “Per chiudere il nostro primo giorno insieme creeremo dei magici fuochi d’artificio! Al mio 3, insieme, battiamo a terra il piede destro, poi quello sinistro, poi schiocchiamo le dita di entrambe le mani e creiamo un grande cerchio con i nostri schiocchi... 1, 2, 3!” (Come abbiamo fatto nel nostro ToT).

**NOTA: Il LOG OUT** è come una breve “espirazione” dopo l’intera sessione ed è un modo creativo per permettere ai partecipanti di salutarsi. Usate un’indicazione semplice per chiedere ai partecipanti di esprimere i propri pensieri o sentimenti in breve, comunicando loro che si avvicina la conclusione, ad esempio dicendo:

“Ci avviamo alla conclusione della nostra sessione insieme, e mi piacerebbe che ognuno di voi, a turno, dicesse una parola per descrivere come si sente in questo momento” . Se nessuno si offre di parlare per primo, iniziate voi.

La **CHIUSURA** rappresenta la conclusione vera a propria ed è un modo creativo per lasciare la sessione. Può comportare alcuni semplici movimenti corporei, o suoni. Si può scegliere di fare un log-out o una chiusura, o entrambi, per tutte le conclusioni di sessione, in base al tempo disponibile, all’energia e ai bisogni del gruppo.

**CONSIGLI** per una **CONDUZIONE INCLUSIVA** e **COINVOLGENTE**

- Saper gestire senza disagio un’eventuale situazione di silenzio
- Prestare la massima attenzione ai partecipanti che stanno parlando

**CONSIGLI** per una **BUONA EFFICACIA** dell’attività

- Concedete ai partecipanti un po’ di tempo per pensare
- Se opportuno, chiedete al partecipante perché ha scelto quella risposta
- Fate sinceri complimenti a ogni partecipante

## SESSIONE 2 - HUMAN

### SOMIGLIANZE NELLA DIVERSITÀ

#### Scopriamo cosa ci unisce, anche nelle differenze

**Dominio SEL:** Consapevolezza sociale

#### Competenze umane target

- Autocoscienza positiva e autostima.
- Ascolto attivo
- Comunicazione positiva verbale e non verbale
- Collaborazione
- Empatia, creatività

#### Obiettivi:

- Rafforzare la percezione di ambiente di apprendimento sicuro e inclusivo.
- Affinare la capacità di autocoscienza e la consapevolezza.
- Esplorare la diversità al di là degli aspetti come abilità, esperienze, genere.
- Scoprire il potere dell'apprezzamento e del rispetto.
- Ascoltare la propria voce interiore e quella degli altri.

#### Materiale necessario:

##### Formatore:

- Slide
- Musica, playlist
- Colori, fogli di carta
- Preparare un campione per il "segnalibro delle qualità"

##### Partecipanti:

- Colori, fogli di carta

#### Flusso della sessione:

**Tempo 2h – 120 min**

##### APERTURA:

RISCALDAMENTO - WARM UP: PASSA IL SUONO  
LOG-IN

5 min  
10 min

##### ATTIVITÀ SCINTILLA:

IL SEGNALIBRO DELLE QUALITÀ

30 min

##### ATTIVITÀ PRINCIPALE-CORE:

LA LINEA DELLE STORIE IN MOVIMENTO  
SHARING TIME

60 min  
10 min

##### CHIUSURA – LO SCUDO

5 min

#### **RISCALDAMENTO - WARM UP (5 min): PASSA IL SUONO**

**Scopo:** Attivare l'attenzione del gruppo, favorire l'ascolto reciproco, creare connessione non verbale.

**Competenze umane:** Comunicazione non verbale, espressione di sé, creatività, connessione umana.

**Istruzioni:** Dite, per esempio: "Come al solito, inizieremo il nostro percorso insieme facendo un gioco per mettere in moto i nostri corpi e le nostre menti".

Il facilitatore inizia mettendo le mani come se stessero tenendo una palla invisibile. Fa ruotare la palla immaginaria tra le proprie mani come se potesse toccarla e dice il nome della persona a cui sta per “lanciare” la palla invisibile.

La persona che lancia deve emettere un suono specifico con la bocca al momento del lancio (può essere un suono qualsiasi... “uuuuu”, “pum”, “puff”, “bah”, “sciasciascia”, e così via).

La persona che riceve la palla deve fare lo stesso suono fatto dal lanciatore. Poi il ricevitore nomina una nuova persona a cui lancerà la palla e gliela lancia, emettendo un nuovo suono inventato. Si continua fino a quando tutti hanno ricevuto e lanciato la palla una volta.

**Una variante di questo gioco consiste nel far cambiare forma, dimensione e caratteristiche alla palla mentre la si passa (PASSA LA PALLA).**

Il facilitatore dice ai partecipanti di lanciare la palla immaginaria come se avesse le dimensioni di una pallina da tennis. Dopo che la palla ha fatto un po' di strada nel gruppo, il conduttore indica i suoi cambiamenti dicendo: “La palla sta diventando lentamente più leggera... ora sta diventando... più grande... grande e leggera come un pallone da spiaggia... continuate a farla girare”.

Il conduttore continua a modificare le qualità della palla: “E ora sta lentamente diventando più pesante... più pesante... ancora più pesante... fino a diventare molto pesante. Aiutatevi a vicenda a far girare questa palla pesante come una roccia... Adesso è grande come un pallone da calcio. Continuate a passarla in giro... sta diventando appiccicosa. È molto appiccicosa... e PUZZA! Continuate a passarla... Adesso è molto calda...Adesso è una piccola cosa molto preziosa...”

Dopo aver annunciato vari cambiamenti, il conduttore dà al gruppo il potere di trasformare la propria palla dicendo loro che chiunque può definire una nuova qualità quando riceve la palla. Ricordate loro di lasciare che la palla giri un po' con la sua nuova caratteristica prima di trasformarla in qualcosa di nuovo.

Infine, il conduttore annuncia la fine del gioco. Un modo divertente per chiudere il gioco è dire: “Ora la palla si è trasformata in un bel pezzo di cioccolato e io me lo mangerò! :-)”.

**LOG-IN (15 min)**

**Scopo:** essere visti e riconosciuti, consolidare il senso di comunità

**Competenze umane:** Connessione umana, comunicazione positiva, espressione di sé

**Istruzioni:** Chiedete ai partecipanti di dire al gruppo:

→ Il proprio nome

→ Se fossero un animale, oggi, che animale sarebbero e come si muoverebbero. Se il movimento crea loro disagio, invitateli a pensare a un'espressione facciale o a un suono per quell'animale. Fate mimare il movimento

→ Il gruppo ripeterà il movimento

**ATTIVITÀ SCINTILLA (30 min) – IL SEGNALIBRO DELLE QUALITÀ**

**Sottotitolo:** Un oggetto simbolico che racconta chi sei e può prendere vita

**Scopo:** Consolidare l'autostima e la consapevolezza individuale, stimolare la connessione tra i partecipanti e creare materiali simbolici da utilizzare nelle attività narrative digitali.

**Competenze umane:** Autostima, auto-consapevolezza, creatività, connessione umana.

**Istruzioni:**

- Questo gioco funziona meglio con piccoli gruppi composti da 6–8 persone.
- Fate sedere tutti in cerchio.
- Ogni partecipante riceve una striscia di cartoncino rettangolare (tipo segnalibro), colori, forbici, colla e materiali per decorare.
- Chiedete a ciascuno di individuare una qualità positiva che riconosce in sé. Può essere un tratto del carattere, un valore, un talento o qualcosa che ha scoperto di sé nelle attività precedenti.
- Sul segnalibro dovrà disegnare un'immagine che rappresenti quella qualità: può essere figurativa o astratta.
- Invitateli a usare colori vivaci e a riempire lo spazio disponibile in modo espressivo.
- Una volta terminato il disegno, fate passare i segnalibri in senso orario: ogni partecipante scrive sul retro del segnalibro un pensiero positivo rivolto al proprietario. Può essere un complimento sul segnalibro stesso, un'osservazione su qualcosa che ha notato, un riconoscimento autentico.
- Quando i segnalibri tornano ai rispettivi proprietari, concedete qualche minuto in silenzio per leggere i messaggi ricevuti
- **Poi in cerchio, ogni partecipante condivide la qualità in cui si riconosce di più senza spiegare il motivo (sarà oggetto dell'attività successiva) e il facilitatore registra su un cartellone nome del partecipante + qualità (devono essere trascritti tutti)**

**Consigli per una conduzione inclusiva e coinvolgente:** Ricorda al gruppo che ogni qualità è importante, anche le più semplici. Offri esempi per chi fa fatica a identificare un tratto personale. Chi non vuole scrivere può disegnare un simbolo o usare parole chiave. Sottolinea che i segnalibri non verranno giudicati, ma saranno usati come materiali creativi per dare forma a storie significative.

## **ATTIVITÀ PRINCIPALE-CORE (60 min+10 min sharing time) – LA LINEA DELLE STORIE IN MOVIMENTO**

**Scopo:** allenare l'ascolto attivo, la comunicazione autentica e la connessione tra consapevolezze interiori e narrazione

**Competenze umane:** espressione di sé, ascolto attivo, comunicazione efficace, empatia, consapevolezza emotiva

### **Fase 1 – Linea del sentire (durata: 15 minuti)**

Tutti i partecipanti si dispongono lungo una linea tracciata sul pavimento. L'attività si svolge in silenzio. Il facilitatore legge ad alta voce una serie di affermazioni (nel seguito alcuni esempi).

Dopo ogni frase, solo chi si riconosce con l'affermazione si gira verso il gruppo, in silenzio. Chi non si riconosce resta fermo. Non si commenta. Si osserva. Si ascolta. Si sente.

**Affermazioni tipo** (da variare a seconda del contesto, gruppo di età, ecc.):

1. Ho un talento che non sempre riesco a mostrare
2. Quando credo in qualcosa, lo difendo fino in fondo
3. A volte mi sento diverso dagli altri
4. Ho superato momenti difficili senza che nessuno se ne accorgesse
5. Mi piace aiutare le persone a stare bene
6. Sogno un futuro in cui posso esprimermi liberamente
7. Mi capita di sentirmi invisibile
8. Mi emoziono facilmente, anche se non lo do a vedere
9. Ho qualcosa di speciale da offrire al mondo
10. Fatico a dire quello che provo
11. Quando sto bene con qualcuno, riesco a dare il meglio di me
12. Penso di essere più forte di quello che gli altri vedono
13. Mi capita di sbagliare, ma so rialzarmi
14. Sono orgoglioso/a di almeno una cosa che ho fatto
15. Ho un'idea del futuro che mi dà energia
16. So ascoltare davvero
17. Credo che le parole abbiano un grande potere
18. Ho imparato qualcosa di importante su di me negli ultimi mesi

### **Fase 2 – Storia libera (durata: 15 minuti)**

Dividi il gruppo in 3 sottogruppi da 5-6 persone.

Ogni sottogruppo lavora uno alla volta, mentre gli altri osservano. I membri del sottogruppo si posizionano in linea, con le spalle rivolte al resto del gruppo. Solo una persona alla volta può girarsi e raccontare una storia libera (vera o inventata).

Quando un altro partecipante si gira, il primo si ferma immediatamente e torna di spalle. Il nuovo partecipante comincia la propria storia.

Ogni gruppo ha circa 5 minuti di tempo per giocare con il ritmo, le interruzioni, il recupero della narrazione.

Obiettivo: esercitare l'adattabilità, mantenere il filo del racconto anche dopo un'interruzione, lasciarsi ispirare dall'ascolto degli altri.

### **Fase 3 – Una storia di me (30 minuti totali)**

Alla fine della Sparkle precedente, abbiamo preparato un cartellone su cui ciascun partecipante ha scelto una qualità significativa che sente di possedere.

Potete dire: *“Ora pensa a un episodio della tua vita, reale, in cui questa qualità è emersa. Un momento in cui l'hai usata, riconosciuta o desiderata. Può essere un grande evento, un evento quotidiano, o un'occasione futura che non si è ancora manifestata.”*

### 1 – Narrazione in gruppo (15 minuti)

Mantieni i 3 sottogruppi della fase 2 da 5–6 persone. A seconda del tempo a disposizione, ogni gruppo può lavorare in sequenza (un gruppo fa l'esercizio e gli altri guardano) oppure tutti e tre i gruppi possono lavorare contemporaneamente.

All'interno di ogni gruppo, i partecipanti si dispongono in fila, uno accanto all'altro, con il viso rivolto al muro. Con la stessa modalità della fase 2, solo una persona per volta **si girerà** verso il pubblico e racconterà. Il primo partecipante comincia una storia sul tema proposto dal facilitatore. Quando un secondo decide di girarsi, interrompe il primo e comincia una storia nuova. Il primo si gira immediatamente di spalle. Chi ha già iniziato, quando si gira di nuovo, riprende da dove aveva interrotto.

L'attività continua per 15 minuti. Ogni gruppo sviluppa così 5–6 storie parallele individuali.

### 2 – Restituzione individuale (15 minuti)

Al termine dell'attività, ogni partecipante **mette in parole o in disegno la storia che ha appena condiviso**.

L'obiettivo è costruire un racconto personale che sarà poi utilizzato nella Sessione 3 – Digital.

Tutti gli elaborati dovranno quindi essere **conservati**.

#### Consigli per una facilitazione coinvolgente e inclusiva:

- Prepara lo spazio fisico con attenzione: linea a terra, silenzio e rispetto quando richiesto.
- Offri esempi semplici se il gruppo è bloccato, ma non guidare la direzione dei racconti.
- Fase 2, leggi le affermazioni con tono calmo e neutro. Lascia pause vere dopo ogni frase.
- Fase 3, valorizza ogni storia come unica, senza giudizio, senza interrompere se non per dare i tempi
- Fase 3, per chi ha difficoltà a scrivere o disegnare, proponi una mappa visiva, simboli o parole chiave.

#### SHARING TIME (10 min)

→ Cosa hai sentito nel corpo e nella mente mentre ti muovevi sulla linea?

→ Raccontare una storia ti ha aiutato ad esprimere qualcosa che non avevi mai esternato prima?

→ Cosa ti ha colpito delle storie che hai ascoltato?

→ Com'è stato trasformare una qualità in racconto?

→ Secondo te, in quali occasioni può servirti questa capacità nella vita di tutti i giorni?

#### CHIUSURA (5 min) – LO SCUDO

**Sottotitolo:** Un gesto simbolico per portare con sé forza e protezione

**Scopo:** coscienza di sé e della collettività nel momento in cui si lascia l'ambiente sicuro, inclusivo, libero da giudizi

**Competenze umane:** espressione di sé, consapevolezza emotiva e sociale

**Istruzioni:** Chiedete ai partecipanti di sistemarsi comodi al proprio posto. Invitateli a chiudere lentamente gli occhi e iniziare a respirare profondamente. Potete dire:

*“Ora chiudi gli occhi e fai tre respiri lenti e profondi. Ogni volta che espiri, immagina di lasciare andare tensioni e preoccupazioni”.*

*Nei prossimi minuti io ti guiderò con la mia voce, tutto ciò che dovrai fare è ascoltare e immaginare*

*“Immagina una luce calda che scende dall’alto e ti avvolge. È una luce protettiva, del colore che preferisci. Ti accompagna in un luogo in cui ti senti completamente al sicuro. Lì, senti che tutto è possibile e che puoi essere te stesso/a al 100%. Respira profondamente questa sensazione.”*

*“Ora pensa a ciò di cui hai bisogno oggi: forza? concentrazione? serenità? energia? Quando sei pronto/a, inspira profondamente, pronuncia nella tua mente ciò di cui hai bisogno ed espira immaginando che il tuo respiro crei attorno a te uno **scudo invisibile**, fatto proprio di quella qualità.”*

*“Questo scudo rimarrà con te per tutto il giorno. Ti protegge. Ti dà energia, Ti ricorda chi sei. Ti fa sentire al sicuro”*

*“Ora, lentamente, apri gli occhi e fai un gesto simbolico con le mani per attivare il tuo scudo. Può essere un tocco sul petto, un’apertura delle braccia, un piccolo movimento delle dita. Questo gesto è tuo e puoi ripeterlo ogni volta che vuoi per darti forza.”*

#### **Consigli per una conduzione inclusiva e coinvolgente:**

Lascia sempre spazio a chi non vuole chiudere gli occhi, proponendo la possibilità di tenere lo sguardo abbassato. Sii tu il primo/a a mostrare il gesto simbolico e condividere una parola (es. “concentrazione” o “coraggio”). Ricorda che per alcuni ragazzi/e visualizzare è difficile: aiutali con immagini semplici, tono calmo e ritmo lento. Lo scudo non è una difesa dalla realtà, ma un modo per *portare via con sé* ciò che si è vissuto.

## SESSIONE 3 – DIGITAL

### STOP MOTION

### Storie animate che lasciano il segno

**Dominio SEL:** Consapevolezza sociale

#### Competenze umane target

- Collaborazione
- Comunicazione
- Creatività
- Pianificazione,
- Pensiero narrativo
- Utilizzo critico della tecnologia

#### Argomenti digitali e scientifici

- Animazione cinematografica
- Fenomeno phy (persistenza della visione)
- Storytelling digitale

#### Obiettivi:

- Imparare a raccontare storie con una tecnica cinematografica
- Utilizzare materiali di uso comune e di recupero valorizzando la sostenibilità
- Esprimere la propria creatività
- Utilizzare device come tablet e telefoni in maniera consapevole

#### Materiali necessari (da preparare in anticipo):

##### Formatore:

- Slide  
<https://gofile.me/7B8nk/ZTsBscizB>
- Proiettore
- Pc
- Strumenti per facilitare l'invenzione di una storia (es. dadi da storytelling, flashcard)

##### Partecipanti:

- 1 Tablet con installata applicazione 'Stopmotion studio'
- Stand per tablet (anche autocostruito)
- 1 Storyboard da compilare
- Fogli A3 bianchi
- Pennarelli colorati
- Matite
- Materiali di recupero, cancelleria, lego, plastilina (in base alla disponibilità)
- Eventuale colla a caldo
- Scotch di carta per fissare gli sfondi

#### Flusso della sessione:

**Tempo 2h – 120 min**

ATTIVITÀ PRINCIPALE-CORE:  
STOPMOTION

100 min

SHARING TIME

20 min

### **ATTIVITÀ PRINCIPALE - STOPMOTION (100 min)**

Introduci l'attività raccontando cos'è la tecnica dello stop motion, mostrando brevi esempi animati e illustrando l'evoluzione di questa forma d'arte anche con eventuali slide. Spiega il principio scientifico della persistenza della visione, che consente al nostro occhio di percepire il movimento continuo. Mostra il funzionamento dello storyboard e il suo ruolo nella progettazione di una storia. Suddividi i partecipanti in gruppi di 3-4 persone. Ogni gruppo inventa una breve storia, la rappresenta in uno storyboard e costruisce i personaggi e l'ambientazione usando materiali di recupero, disegni, Lego o plastilina. Fornisci un tablet con l'app StopMotion Studio e uno stand per ogni gruppo. Accompagna i gruppi nella fase di ripresa: ogni scena dev'essere composta da almeno 50 fotogrammi. Esporta i video realizzati e trasferiscili sul pc centrale.

**Consigli per una conduzione inclusiva e coinvolgente:** Incoraggia l'uso di materiali diversi per valorizzare stili espressivi personali. Supporta i gruppi meno sicuri nella scrittura della storia attraverso strumenti facilitanti come dadi narrativi o carte illustrate. Favorisci un clima di cooperazione anziché competizione tra i gruppi.

### **SHARING TIME (20 min)**

Proietta i video realizzati e invita ogni gruppo a presentare il proprio cortometraggio con una breve introduzione vocale. Concludi con una premiazione simbolica in stile "Oscar": ogni gruppo assegna un riconoscimento creativo (miglior scenografia, miglior effetto speciale, ecc.) agli altri video, valorizzando così l'unicità di ogni produzione.

## SESSIONE 4 – HUMAN

### DESTINAZIONE CONNESSIONE

### Dare forma a ciò che sentiamo per attivare ciò che conta

Dominio SEL: COMPETENZE RELAZIONALI,  
PENSIERO CRITICO E MENTALITÀ DINAMICA ORIENTATA ALLA SOLUZIONE

#### Competenze umane target:

- Pensiero creativo e Spirito di iniziativa
- Apprezzamento delle diversità e inclusione
- Empatia
- Creatività
- Espressione personale
- Collaborazione
- Capacità di ascolto

#### Argomenti digitali e scientifici:

- Botanica
- Programmazione tramite scratch
- Differenza tra materiali conduttori e isolanti

#### Obiettivi human:

- Imparare a raccontare storie con una tecnica cinematografica
- Utilizzare materiali di uso comune e di recupero valorizzando la sostenibilità
- Esprimere la propria creatività
- Utilizzare device come tablet e telefoni in maniera consapevole

#### Obiettivi digital:

- I le caratteristiche delle piante
- Imparare a programmare
- Esprimere la propria creatività

#### Materiale necessario:

##### Formatore:

- Slide
- Musica, playlist
- Colori, fogli di carta
- Immagini/parole ritagliate da riviste

##### Partecipanti:

- Colori, fogli di carta
- Riviste

#### Flusso della sessione:

Tempo: 2 ore – 120 min

APERTURA:  
RISCALDAMENTO-WARM UP: IL CERCHIO DANZANTE  
LOG-IN

5 min  
10 min

ATTIVITÀ SCINTILLA – LA LAVAGNA DELLE IDEE CHE SI ATTIVANO

30 min

|   |                  |
|---|------------------|
| ATTIVITÀ PRINCIPALE-CORE: ARTE VIVA<br>SHARING TIME | 60 min<br>10 min |
| CHIUSURA  | 5 min            |

### RISCALDAMENTO - WARM UP (10 min): IL CERCHIO DANZANTE

**Scopo:** rompere il ghiaccio, consolidare il senso di comunità, sperimentare il rischio creativo utilizzando il corpo, sperimentare il rischio creativo.

**Competenze umane:** espressione di sé, creatività, connessione umana.

**Istruzioni:** Si può dire, per esempio: “Questa volta per riscaldare le nostre energie vi chiedo di creare insieme un cerchio danzante. Ora metteremo un po’ di musica e chiederò a ciascuno di eseguire un movimento di danza. Un movimento di danza può essere qualsiasi cosa vogliate: potete dimenarvi, oppure fare qualcosa di molto semplice o di più fantasioso”.

Date una dimostrazione delle possibilità di movimento, dalle più limitate alle più ampie. Aggiungete: “Ricorda: se l’idea di condurre una danza ti rende nervoso/a, puoi fare qualcosa di molto semplice (come muovere la mano avanti e indietro) ma ti prego di farlo come se fosse l’idea migliore al mondo.”

Adesso, io farò il mio movimento e tutto il gruppo lo copierà.

Dopo qualche secondo, un’altra persona avrà l’illuminazione e prenderà il mio posto con il suo movimento e via di seguito fino a quando tutti avranno avuto la possibilità di condurre la danza”.

### LOG-IN (10 min)

**Scopo:** essere visti e riconosciuti, consolidare il senso di comunità

**Competenze umane:** connessione umana, comunicazione positiva, espressione di sé

**Istruzioni:** Chiedete ai partecipanti di dire al gruppo:

→ Come ti ricarichi quando sei a corto di energie?

→ Se oggi fossi un tasto magico, cosa succederebbe ogni volta che qualcuno ti attiva?

Rispondete e fate la dimostrazione per primi.

### ATTIVITÀ SCINTILLA (30 min): LAVAGNA DELLE IDEE CHE SI ATTIVANO

*Sottotitolo: Idee che ci rappresentano e che possono prendere vita*

**Scopo:** Riflettere su ciò che ci fa stare bene e immaginare come attivarlo nel mondo, collegando pensieri, emozioni ed elementi naturali che ispirano benessere e connessione, in preparazione all’attività successiva.

**Competenze umane:** Creatività, espressione personale, pensiero critico, collaborazione, capacità di ascolto, iniziativa.

**Istruzioni:**

1. Introducete l’attività spiegando che ogni persona ha idee, immagini, suoni o elementi della natura che lo fanno sentire bene e che può trasformare in messaggi positivi per sé e per gli altri.

2. Distribuite a ciascun partecipante un foglio A3 o cartoncino, insieme a materiali per scrivere, disegnare, incollare immagini (ritagli o stampati), elementi naturali raccolti (foglie, fiori) o modellati in plastilina conduttiva.
3. Chiedete al gruppo di annotare o rappresentare:
  - Cose che li fanno stare bene
  - Parole chiave che danno energia o calma
  - Elementi della natura che portano benessere (una foglia, il suono dell'acqua, il sole)
  - Un messaggio o una parola che vorrebbero "attivare" per sé o per il mondo
4. Invitateli a **fare un cerchio attorno alle parole o simboli che sentono più importanti**.
5. Sugerite di **disegnare o rappresentare un'immagine ispirata alla natura** che li rappresenti in quel momento.
6. Ogni partecipante costruisce la propria **lavagna delle idee attivabili**, che potrà contenere testi, immagini, simboli e materiali conduttivi o decorativi, anche connessi alla natura.
7. Spiegate che alcuni di questi elementi potranno essere scelti come "pulsanti" nell'attività Makey Makey, cioè collegati a un suono o a un messaggio da attivare.
8. Chi lo desidera può condividere in cerchio una parola, un'immagine o un elemento scelto dalla propria lavagna.

#### Consigli per una conduzione inclusiva e coinvolgente:

Offrite stimoli visivi e domande guida per chi ha difficoltà ad avviare il processo. Accogliete ogni tipo di lavagna, da quella simbolica a quella molto visiva. Sottolineate che si tratta di uno spazio personale, libero da giudizi. Per i gruppi più grandi, potete proporre una condivisione in coppia prima della restituzione plenaria. Ricordate di mantenere un riferimento concreto alla natura per rafforzare il ponte con Makey Makey botanico.

#### Consigli per una conduzione inclusiva e coinvolgente:

Offrite esempi concreti e immagini evocative per stimolare l'avvio. Accogliete anche produzioni simboliche, minimaliste o solo testuali. Ricordate che la condivisione è sempre facoltativa. Per rafforzare il ponte con Makey Makey, potete lanciare una suggestione: "Se una di queste parole potesse accendere un suono o un'azione, quale sarebbe?"

#### Adattamento per il target 12-15

Per il gruppo 12-15 potete potenziare l'attività in chiave identitaria e relazionale. Invitateli a:

- Scegliere una parola chiave da scrivere in grande al centro della lavagna: *"la mia parola guida"*
- Collegare immagini e frasi a questa parola, creando una sorta di manifesto visivo
- Inserire una sezione "Attivazioni digitali possibili": che suono, luce, movimento assoceresti a questa parola, se potessi programmarla?
- → Questa versione può essere agganciata a un momento di progettazione Makey Makey in cui ogni parola/valore attiva una risposta (es. una frase preregistrata, un loop sonoro, un messaggio simbolico).

## ATTIVITÀ PRINCIPALE-CORE (30 min) – ARTE VIVA

*Sottotitolo: creare con la natura per dare forma a ciò che ci fa stare bene*

**Scopo:** connettersi alla natura come fonte di ispirazione e benessere, allenare la collaborazione, dare forma visiva e simbolica ai propri pensieri, emozioni e valori attraverso elementi naturali

**Competenze umane:** creatività, collaborazione, comunicazione espressiva, consapevolezza ambientale, connessione umana

### Istruzioni:

#### Introduzione e ispirazione (10 minuti)

Avvia una breve conversazione con il gruppo ponendo alcune domande-guida: “Che cos’è la Terra per te?”, “Quali elementi della natura ti fanno stare bene?”, “Che sensazione provi quando stai all’aria aperta, a contatto con il verde?”. Presenta il concetto di *Land Art* come arte effimera creata con ciò che la natura offre. Mostra un breve video ispirazionale (es. [Land Art for Kids](#)) oppure condividi immagini evocative. Stimola il confronto con domande come: “Quali forme, materiali, emozioni hai visto?”, “Come possiamo raccontare qualcosa di noi usando solo ciò che è naturale?”

#### Ideazione in gruppo (5 minuti)

Dividi i partecipanti in piccoli gruppi da 4 persone. Ogni gruppo riceve un foglio su cui disegnare un’idea base ispirata alla Sparkle precedente: una parola, un’emozione, un simbolo o qualcosa che “attiva benessere”. La bozza guiderà la composizione.

#### Raccolta di materiali naturali (10 minuti)

Invita i gruppi a raccogliere elementi naturali nei dintorni (foglie, rami, terra, sassi, ecc.). Ricorda di rispettare l’ambiente: “Prendiamo solo ciò che la natura ci offre, senza danneggiarla”. Fornisci contenitori o buste se necessario.

#### Creazione dell’opera (15 minuti)

Ogni gruppo trova uno spazio all’aperto o in aula (su grandi fogli bianchi o pannelli) e realizza la propria composizione. L’obiettivo è costruire un’immagine collettiva ispirata a ciò che li fa stare bene o che rappresenta un’attivazione positiva nel loro mondo.

#### Condivisione (10 minuti)

Ogni gruppo presenta la propria opera rispondendo a: “Cosa rappresenta?”, “Qual è l’elemento che volete attivare o trasmettere?”, “Se questo fosse un pulsante, cosa farebbe partire?”

#### Connessione con la sessione digitale (10 minuti)

Spiega che queste opere saranno il punto di partenza per la prossima sessione con Makey Makey, dove potranno essere trasformate in pulsanti interattivi capaci di attivare suoni, parole, emozioni o messaggi digitali. Le composizioni possono essere fotografate, documentate o reinterpretate digitalmente.

#### Consigli per una facilitazione inclusiva e coinvolgente:

Offri stimoli visivi ma lascia assoluta libertà creativa. Valorizza anche le composizioni più semplici o

astratte. Ricorda che ogni scelta ha un significato e che l'obiettivo non è estetico ma espressivo. Presta attenzione a non sottrarre materiali da habitat sensibili. Se lo spazio esterno non è disponibile, si può ricreare l'attività in miniatura su pannelli o cartoncini.

### SHARING TIME (10 min)

- Quale parte della creazione ti ha fatto sentire più connesso/a a te stesso o agli altri?
- Se un elemento del vostro lavoro potesse "prendere vita" o parlare, cosa direbbe?
- Come potremmo trasformare questa creazione in qualcosa che si può attivare?
- Secondo te, che tipo di suono, parola o messaggio si potrebbe collegare a ciò che avete realizzato oggi?
- Cosa ti piacerebbe trasmettere al mondo usando ciò che hai creato?

### CHIUSURA (10 min)

**Scopo:** coscienza di sé e della collettività nel momento in cui si lascia l'ambiente sicuro, inclusivo, libero da giudizi

**Competenze umane:** empatia e comunicazione positiva

**Istruzioni:** In cerchio, chiedete a ognuno:

"Pensate a un momento in cui vi siete sentiti parte di qualcosa oggi.

Quando vi siete sentiti utili o ascoltati. Ora scegliete un gesto con le mani che rappresenta ciò che vi portate via da questa esperienza."

A turno, ogni persona **mostra il gesto** (senza parole). Quando tutti hanno fatto il loro, chiudete dicendo:

"Ognuno di noi oggi ha acceso qualcosa. Dentro e fuori. E possiamo farlo ancora."

#### ✦ Adattamento per il target 12-15

Per il gruppo 12-15 è possibile potenziare l'attività: invita i gruppi a dare un nome alla propria installazione e a costruire una narrazione: quale valore vogliono attivare? Che forma potrebbe avere questo valore se fosse un oggetto interattivo? Quale suono, frase o messaggio potrebbe trasmettere? Suggestisci di collegare il proprio simbolo naturale a una possibile azione digitale: un ramo della connessione che attiva un messaggio di vicinanza, una foglia della cura che accende un suono rilassante, ecc.

## SESSIONE 5 – DIGITAL

### MAKEY MAKEY (BASE)

### Erbario Digitale

Dominio SEL: COMPETENZE RELAZIONALI,

PENSIERO CRITICO E MENTALITÀ DINAMICA ORIENTATA ALLA SOLUZIONE

#### Competenze umane target:

- Collaborazione,
- Curiosità scientifica
- Pensiero critico
- Creatività
- Comunicazione

#### Argomenti digitali e scientifici:

- Botanica
- Programmazione tramite scratch
- Differenza tra materiali conduttori e isolanti

#### Obiettivi:

- Esplorare le caratteristiche delle piante
- Imparare a programmare
- Esprimere la propria creatività
- Comprendere la differenza tra materiali conduttivi e isolanti

#### Materiali necessari (da preparare in anticipo):

##### Formatore:

- Proiettore
- Pc
- 1 cartellone bristol 70x100
- 1 pennarello
- 1 makey makey
- Cavi cocodrillo aggiuntivi
- Scotch trasparente
- Forbici

##### Partecipanti:

- Foglie fresche plastilina conduttiva
- 1 foglio
- 1 penna

#### Flusso della sessione:

Tempo: 2 ore – 120 min

ATTIVITÀ PRINCIPALE-CORE: ERBARIO DIGITALE

100 min

SHARING TIME

20 min

### ATTIVITÀ PRINCIPALE - ERBARIO DIGITALE (100 min)

Introduci l'attività raccontando l'importanza delle piante per l'ecosistema. Se possibile, invitali a raccogliere una foglia fresca per gruppo, oppure chiedi di scegliere una pianta da esplorare. Ogni gruppo cerca informazioni sulla pianta (nome, caratteristiche, habitat) e prende appunti. Le informazioni raccolte saranno trasformate in una breve registrazione vocale o messaggio testuale su Scratch.



Ogni gruppo userà una foglia vera (o una foglia modellata in plastilina conduttiva) da collegare al Makey Makey, assegnandole un tasto. Collegando i cavi e programmando Scratch, ogni foglia "parlerà" al tocco, raccontando la pianta che rappresenta. La programmazione sarà simile a questo esempio

#### Consigli per una conduzione inclusiva e coinvolgente

Aiuta i gruppi nella raccolta delle informazioni fornendo strumenti come PlantNet o schede con esempi. Offri alternative per chi non vuole registrare la voce, come la sintesi vocale. Valorizza ogni contributo indipendentemente dalla complessità tecnica.

### SHARING TIME (20 min)

Ogni gruppo presenta la propria pianta e mostra come interagire con l'erbario digitale. I partecipanti provano a toccare le foglie per ascoltare le descrizioni. L'educatore chiude con una riflessione sul valore della tecnologia per dare nuova voce alla natura.

# SESSIONE 6 - HUMAN

## MESSAGGI IN MOVIMENTO

### Trovare il tuo modo di comunicare

Dominio SEL: COMPETENZE RELAZIONALI, PENSIERO CRITICO E ORIENTATO ALLA SOLUZIONE

#### Competenze umane target:

- Espressione di sé
- Comunicazione positiva ed efficace
- Ascolto attivo
- Collaborazione
- Creatività
- Pensiero critico

#### Obiettivi:

- Allenare l'ascolto attivo e la comprensione reciproca
- Esplorare diversi stili comunicativi e linguaggi espressivi
- Sperimentare la comunicazione con strumenti tecnologici e simbolici
- Potenziare la capacità di decodificare e generare messaggi autentici
- Rafforzare l'empatia e la riflessione sul modo in cui comunichiamo con gli altri

#### Materiale necessario:

##### Formatore:

- Slide
- Musica, playlist
- Colori, fogli di carta
- Emoji e loro significato

##### Partecipanti:

- Colori, fogli di carta

#### Flusso della sessione:

**Tempo: 2 ore - 120 min**

##### APERTURA:

RISCALDAMENTO-WARM UP: SÌ, FACCIAMO  
LOG-IN

5 min  
10 min

ATTIVITÀ SCINTILLA - SFIDA DI ASCOLTO

30 min

ATTIVITÀ PRINCIPALE-CORE - LA MIA VOCE NEL MONDO  
SHARING TIME

60 min  
10 min

CHIUSURA

5 min

### RISCALDAMENTO - WARM UP (10 min): SÌ, FACCIAMOLO

**Scopo:** rompere il ghiaccio, potenziare la coesione di gruppo, sperimentare il rischio creativo usando il corpo

**Competenze umane:** espressione di sé, creatività, connessione umana, inclusività, apprezzamento della diversità

**Istruzioni:** Una persona dice “facciamo \_\_\_\_\_” e offre al gruppo un suggerimento in merito ad un movimento che possono fare tutti insieme (per esempio: agitare le mani in aria, darsi il cinque, fare 3 salti mortali, ecc.).

Tutti gli altri rispondono “Sì, facciamolo!” e per qualche secondo fanno l'azione suggerita.

La persona che ha appena fatto la proposta indica la prossima persona che suggerirà la nuova azione.

Continuate fino a che tutti non hanno avuto la possibilità di dare un suggerimento, se vi è poco tempo l'azione iù essere ripetuta anche solo una volta.

### LOG-IN (5 min)

**Scopo:** attivare connessione e ascolto attraverso l'espressione sonora

**Competenze umane:** espressione di sé, comunicazione positiva, ascolto attivo

**Istruzioni:** In cerchio, chiedete a ciascun partecipante di pensare a un suono che rappresenta come si sente oggi (es. un battito, un tintinnio, uno sbadiglio, un soffio, un click, un verso inventato...).

Quando sono pronti, condividono con il gruppo solo il suono accompagnandolo, se vogliono, con un gesto semplice. Nessuna spiegazione verbale.

Dopo che tutti hanno condiviso, se il tempo lo permette fate un secondo giro veloce in cui ognuno può, se lo desidera, dire una parola che spiega o accompagna il suono.

Chiudete il cerchio dicendo: “Abbiamo raccolto un'orchestra di emozioni. Oggi useremo i suoni anche per comunicare in modo nuovo.”

### ATTIVITÀ SCINTILLA (30 min): SFIDA DI ASCOLTO

**Scopo:** allenare l'ascolto attivo, la precisione nella comunicazione e l'attenzione ai diversi canali espressivi

**Competenze umane:** comunicazione positiva ed efficace, ascolto attivo, pensiero critico

**Istruzioni:** Dividete il gruppo in coppie. Ogni coppia avrà una persona A e una persona B.

- **Round 1:** La persona B lascerà la stanza per un minuto mentre A sceglierà un oggetto comune che vede (per esempio: una pinzatrice, una stampante, una lavagna). B rientra. Fate sedere i due componenti delle coppie uno di fronte all'altro.

A deve descrivere l'oggetto nel modo più dettagliato possibile, ma senza guardare nella direzione in cui si trova né senza dire direttamente che cos'è.

B deve disegnare l'oggetto meglio che può, basandosi sulle informazioni che riceve da A.

La persona B non mostra il disegno mentre lo sta facendo, non può fare domande né interagire con la persona A; può solo ascoltare. Il disegno viene mostrato solo al termine del round.

Confrontate il disegno con l'oggetto originale.

- **Round 2** si invertono i ruoli. Questa volta, chi disegna **può fare domande chiuse** (sì/no). Alla fine, nuovo confronto.

Condivisione: fate un breve sharing guidato con domande come:

→ Com'è andata?

→ Ti sei sentito ascoltato/a? Hai comunicato in modo chiaro?

→ Che differenza hai notato tra il primo e il secondo round?

→ Ti capita mai, nella vita quotidiana, che qualcuno capisca qualcosa di diverso da ciò che vuoi dire?

Variazioni sul gioco: invece degli oggetti, si possono utilizzare immagini prestampate

### **ATTIVITÀ PRINCIPALE-CORE (60 min): LA MIA VOCE NEL MONDO**

**Scopo:** Esplorare le potenzialità espressive e narrative del creando storie a partire da un messaggio positivo da trasmettere al mondo, in preparazione al lavoro della sessione successiva

#### **Competenze umane:**

Espressione di sé, Creatività, Comunicazione positiva ed efficace, Lavoro di squadra e collaborazione

#### **Istruzioni:**

#### **Fase 1 – Un messaggio da dire al mondo (10 minuti)**

Invita i partecipanti a riflettere individualmente su questa domanda:

→ *“Che cosa vorrei dire al mondo, partendo da qualcosa che mi fa stare bene, o da qualcosa emerso nella sfida di ascolto?” (tarare la domanda a seconda del contesto, della fascia d'età, dei progressi fatti nel percorso)*

Chiedi di scrivere una sola frase che rappresenti questo messaggio.

Dopo qualche minuto, chiedi ai partecipanti di condividere il loro messaggio ad uno ad uno e raccogli le risposte (e il nome di chi le ha date) su un cartellone/lavagna, raggruppandole per similitudine mano mano che emergono.

**Poi forma gruppi basati sulle similitudini, in modo che i ragazzi e le ragazze si trovino a lavorare in gruppo con chi ha evidenziato pensieri simili o affini al proprio.**

**Forma gruppi omogenei di 3-4 persone, che resteranno tali anche nella Sessione 7.**

#### **Fase 2 – Costruzione di una storia (30 minuti)**

Ogni gruppo sviluppa una storia che possa rappresentare il messaggio scelto.

La storia può essere reale, simbolica, fantastica o quotidiana, e per iniziare può servire rispondere a:

→ Chi sono i personaggi?

→ Dove si svolge la storia (ambientazione)?

→ Che cosa succede che rappresenta il messaggio?

Invitali a costruire la storia partendo da passaggi semplici, ad esempio:

1. Ambientazione: dove siamo? chi c'è?
2. Azione/Sfida: cosa accade che mette alla prova o fa emergere il messaggio?
3. Trasformazione/Risultato: come finisce? che cosa si trasmette? (messaggio finale)

### Fase 3 – Visualizzazione della storia (15 minuti)

Dai a ogni gruppo fogli grandi, cartone, materiali da disegno e base da riciclo per creare una rappresentazione visiva della propria storia: può essere uno schizzo del plastico, una mappa concettuale o un collage con parole e simboli.

Questa bozza servirà da base per costruire il plastico interattivo con Makey Makey nella Sessione 7.

### Fase 4 – Condivisione e raccolta materiali (5 minuti)

Ogni gruppo condivide in 2-3 minuti:

- Il messaggio centrale
- Il contesto e i personaggi della storia
- L'elemento visivo che considerano più rappresentativo

Fotografa e conserva le bozze, le frasi e gli schizzi: saranno riutilizzati nella sessione successiva.

### Consigli per una facilitazione inclusiva e coinvolgente:

Offri sempre esempi, ma lascia che siano i partecipanti a trovare la loro voce narrativa. Incoraggia l'uso di simboli, metafore e riferimenti al quotidiano. Ricorda che il messaggio non deve essere "giusto", ma sentito, autentico. Aiuta a sintetizzare idee troppo ampie. Favorisci il racconto collettivo, non individuale.

#### ✦ Adattamento per il target 12-15

Invita i gruppi a immaginare che la loro storia possa essere vista da altri coetanei in tutta Italia.

Chiedi: *"Che cosa vorresti che ricordassero?"*

Suggerisci di scrivere brevi dialoghi, slogan, o micro-narrazioni che possano essere integrati nella programmazione audio. Aiutali a pensare già da ora al tono e alla forza espressiva del contenuto.

### SHARING TIME (10 min)

Ogni gruppo condivide brevemente il proprio lavoro:

- Che cosa hai scoperto oggi, lavorando su un messaggio da trasmettere al mondo?
- In che modo la storia che avete creato parla anche un po' di te?
- Com'è stato dare forma collettiva a qualcosa che nasceva da dentro di te?
- Se qualcuno dovesse attivare il vostro messaggio con un semplice tocco...
  - Che emozione dovrebbe sentire?
  - Che suono potrebbe ascoltare?
  - Che parola dovrebbe comparire?

Chiudi dicendo: *“Nella prossima sessione daremo vita a queste storie usando materiali, suoni e programmazione. Ogni plastico sarà come una voce: costruita insieme, ma capace di parlare a tutti.”*

**CHIUSURA (5 min)**

**Scopo:** coscienza di sé e della collettività nel momento in cui si lascia l'ambiente sicuro, inclusivo, libero da giudizi

**Competenze umane:** espressione di sé, consapevolezza emotiva e sociale

**Istruzioni:** In cerchio, dite: “Oggi avete costruito un oggetto che si attiva con un tocco. Ora vi chiedo di attivare qualcosa anche dentro di voi.” Chiedete a ogni partecipante di pensare a una parola o qualità che vuole portare con sé (es. chiarezza, coraggio, leggerezza). Quando sono pronti, ognuno fa un gesto semplice e simbolico con le mani per rappresentare quella qualità. Nessuno parla. Quando tutti hanno fatto il proprio gesto, il facilitatore conclude: “Possiamo attivarci, ogni volta che ne abbiamo bisogno.”

## SESSIONE 7 - DIGITAL

### MAKEY MAKEY (AVANZATO)

### Plastici interattivi con Makey Makey

**Dominio SEL:** COMPETENZE RELAZIONALI, PENSIERO CRITICO E ORIENTATO ALLA SOLUZIONE

#### Competenze umane target:

- Narrazione creativa
- Collaborazione
- Progettazione
- Pensiero sistemico
- Problem solving
- Comunicazione

#### Argomenti digitali e scientifici:

- Storytelling digitale
- Programmazione con Scratch
- Differenze tra materiali conduttori e isolanti

#### Obiettivi:

- Imparare a raccontare storie in modo interattivo,
- Imparare a utilizzare Scratch e i sensori di Makey Makey
- Creare ambientazioni sensoriali che parlano, suonano e sorprendono.

#### Materiali necessari (da preparare in anticipo):

##### Formatore:

- Proiettore
- Pc
- Strumenti per facilitare l'invenzione di una storia (es. dadi da storytelling flashcard)

##### Partecipanti:

- 1 Makey Makey
- 1 PC
- Materiali conduttivi (plastilina, carta stagnola, metallo, frutta, foglie fresche...)
- Materiali di recupero, cancelleria, lego, plastilina per ambientazioni
- Eventuale colla a caldo
- Eventuali cavi coccodrilli aggiuntivi

#### Flusso della sessione:

**Tempo: 2 ore – 120 min**

ATTIVITÀ PRINCIPALE-CORE – PLASTICI INTERATTIVI CON MAKEY MAKEY (avanzato)

100 min

SHARING TIME

20 min

### ATTIVITÀ PRINCIPALE - PLASTICI INTERATTIVI (Makey Makey avanzato, 100 min)

Avvia l'attività con un momento esperienziale per spiegare Makey Makey, ad esempio creando una "catena umana" conduttiva. Mostra una programmazione semplice su Scratch per introdurre l'idea di narrazione interattiva. Dividi i partecipanti in gruppi e proponi di raccontare una storia significativa (es. personaggio famoso, vicenda locale, esperienza al Punto Luce). Ogni gruppo costruisce un plastico con materiali di recupero e punti conduttivi. I collegamenti con Makey Makey permetteranno di attivare suoni o messaggi preregistrati.

La programmazione su scratch avrà la seguente struttura



#### Consigli per una conduzione inclusiva e coinvolgente

Offri spunti narrativi o carte da storytelling per stimolare le idee. Valorizza soluzioni tecniche alternative (es. frutta, foglie, plastilina) e lascia libertà espressiva nella progettazione.

#### SHARING TIME (20 min)

Ogni gruppo presenta il proprio plastico invitando gli altri a interagire. L'educatore conclude sottolineando la ricchezza delle storie emerse e la potenza della tecnologia nel renderle vive.

## SESSIONE 8 – HUMAN + DIGITAL

### LA MIA VOCE IN MOVIMENTO

### Costruire un messaggio da far vibrare tra parole, musica

**Dominio SEL:** AUTOCONSAPEVOLEZZA, COMPETENZE RELAZIONALI, PENSIERO CRITICO E MENTALITÀ ORIENTATA ALLA SOLUZIONE

#### Competenze umane target:

- Connessione umana
- Apprezzamento della diversità, rispetto, inclusione
- Empatia
- Comunicazione positiva ed efficace
- Collaborazione
- Pensiero critico

#### Argomenti digitali e scientifici:

- Costruzione collaborativa
- Programmazione
- Utilizzo dell'intelligenza artificiale
- La musica e la sua importanza in ambito cinematografico

#### Obiettivi:

- Usare parole e immagini per raccontare sé stessi in modo creativo
- Sperimentare la scrittura collettiva e trasformarla in messaggio condiviso
- Lavorare insieme valorizzando i contributi di tutti
- Imparare a costruire un robot seguendo le istruzioni e lavorando in gruppo
- Imparare a programmare
- Esprimere la propria creatività
- Imparare a utilizzare l'intelligenza artificiale per musicare un'esperienza

#### Materiali necessari (da preparare in anticipo):

##### Formatore:

- Slide
- Musica, playlist
- Colori, fogli di carta

##### Materiale per attività principale-core competenze digitali

- Slide <https://gofile.me/7B8nk/RtQyOQJYN>
- Proiettore
- Pc
- Istruzioni per la costruzione del danzatore <https://gofile.me/7B8nk/YSJXim7v2>

##### Partecipanti:

- Colori, fogli di carta

##### Materiale per attività principale-core competenze digitali

- 1 kit Lego
- 1 tablet con l'applicazione del kit
- 1 foglio
- 1 penna

#### Flusso della sessione:

**Tempo: 2 ore – 120 min**

##### APERTURA:

RISCALDAMENTO-WARM UP-LOG.IN: IL RITMO DELLE PAROLE 15 min

ATTIVITÀ SCINTILLA – PAROLE POTENTI

30 min

|  |                  |
|--|------------------|
| ATTIVITÀ PRINCIPALE-CORE: LEGO SPIKE - IL DANZATORE SHARING TIME | 60 min<br>10 min |
| CHIUSURA   | 5 min            |

### WARM-UP + LOGIN: IL RITMO DELLE PAROLE (15 min)

**Scopo:** rompere il ghiaccio, coesione di gruppo, sperimentare il rischio creativo usando il corpo, essere visti e riconosciuti, consolidare il senso di comunità

**Competenze umane:** fiducia in se stessi, creatività, connessione umana, inclusività, connessione umana, comunicazione positiva, espressione di sé

#### Istruzioni:

Mettetevi in cerchio. Dite: “Oggi iniziamo accendendoci con una parola e un ritmo. Ognuno ha dentro di sé una parola che vibra... e oggi la faremo battere insieme.”

Date un ritmo semplice con le mani (es. due colpi sulle gambe, uno sulle mani – bum-bum clap). Fate un paio di giri tutti insieme per prenderci confidenza.

Poi, a turno, ogni partecipante **dice una parola che sente sua oggi** (una sola parola, semplice: gioia, luce, stop, salto, musica, vento...). Quando la dice, tutto il gruppo la **ripete seguendo il ritmo**.

Dopo la ripetizione collettiva, si continua col prossimo partecipante.

Potete anche iniziare dicendo voi una serie di parole da cui ognuno può scegliere.

“Abbiamo battuto insieme le nostre parole. Da qui inizia la nostra canzone di oggi.”

### ATTIVITÀ SCINTILLA (30 min) – PAROLE POTENTI

**Scopo:** accrescere lo sviluppo delle abilità sociali e dell'uso delle parole

**Competenze umane:** apprezzamento della diversità e inclusione, empatia, comunicazione positiva ed efficace

**Istruzioni:** creatività, espressione di sé, connessione umana, comunicazione positiva ed efficace

Dividete i partecipanti in piccoli gruppi da 3 a 6 persone.

Dite: “Oggi scriveremo insieme delle poesie speciali, usando parole che fanno stare bene. Le parole che scegliamo diventeranno parte di una canzone che farà ballare il nostro robot.”

Chiedete a ciascun partecipante di iniziare scrivendo su un foglio la frase: “*lo regalo al gruppo...*”

Esempi: *lo regalo al gruppo una risata forte come un tuono.*

*lo regalo al gruppo una carezza che arriva dal vento.*

Poi scrivono una seconda riga, libera, che può essere una frase, un pensiero, un'immagine.

Dopo aver scritto due righe, i fogli passano al compagno di sinistra. Ogni volta che si riceve un foglio, si legge tutto e si aggiunge una nuova riga. I fogli continuano a girare fino a tornare al proprietario iniziale, che non scrive sull'ultima riga.

Alla fine, ogni partecipante legge la poesia che è nata dal suo foglio, frutto della collaborazione del gruppo. Chiusura: “Abbiamo usato le parole per costruire qualcosa insieme. Ora vedremo se possiamo usare queste poesie per qualcosa di diverso, che scopriremo insieme tra poco.”

### ✦ **Adattamento per il target 12-15**

Potete sostituire la frase iniziale con: “*Se potessi portare qualcosa di unico al mondo...*”

Oppure: “*Le mie parole sono...*”

Invitateli a usare metafore, immagini più astratte o messaggi che vorrebbero vedere “in movimento” nella società.

Suggerite anche di ragionare in gruppo sul ritmo e la musicalità dei versi, per prepararli alla trasformazione in

## **ATTIVITÀ PRINCIPALE-CORE (60 min): LEGO SPIKE – IL DANZATORE**

Introduci la relazione tra musica e movimento nel cinema. Ogni gruppo costruisce il danzatore seguendo le istruzioni, poi lo personalizza. Il gruppo complessivo può utilizzare le poesie scritte durante l'attività human per generare la canzone utilizzando l'AI, in particolare il programma SUNO. Infine, viene programmato il robot perché balli a ritmo.

**Consigli per una conduzione inclusiva e coinvolgente:** Offri alternative per scrivere testi (collage, immagini, parole chiave), valorizza ogni espressione musicale e offri supporto nei passaggi di costruzione e programmazione.

## **SHARING TIME (10 min)**

Ogni gruppo mostra brevemente il proprio danzatore in azione, scegliendo un momento significativo.

Dopo ogni condivisione, aprite un breve confronto con queste domande:

- Quale parte del vostro messaggio o poesia vi rappresenta di più? Perché?
- Che emozione vi ha fatto provare vedere il vostro robot danzare qualcosa che avete scritto insieme?
- Cosa avete scoperto oggi su di voi o sul gruppo?
- Com'è stato lavorare insieme in modo creativo? C'è stato un momento in cui vi siete sentiti davvero uniti?

## **LOG OUT - CHIUSURA (10 min)**

**Scopo:** coscienza di sé e della collettività nel momento in cui si lascia l'ambiente sicuro, inclusivo, libero da giudizi

**Competenze umane:** espressione di sé, consapevolezza emotiva e sociale

### **Istruzioni:**

Insegnate al gruppo una canzone facile, possibilmente con due (o più) parti, in modo tale che possa essere eseguita a due voci o in gruppo.

Esempi di canzoni:

- People walk in the power: <https://www.youtube.com/watch?v=xOw2zvD8zu8> [Fonte: PYE]

# SESSIONE 9 - HUMAN

## ESPLORATORI DI POSSIBILITÀ

### Alla ricerca di ciò che ci fa crescere

**Dominio SEL:** CONSAPEVOLEZZA SOCIALE, COMPETENZE RELAZIONALI, MENTALITÀ DINAMICA ORIENTATA ALLA CRESCITA ED ALLA SOLUZIONE

#### Competenze umane target:

- Pensiero creativo e risoluzione dei problemi
- lavoro di squadra, collaborazione
- Spirito di iniziativa e motivazione
- Empatia e comunicazione positiva
- Apprezzamento della diversità e rispetto
- Autoefficacia
- Adattabilità

#### Obiettivi:

- Riflettere su chi siamo e su chi ci accompagna nel nostro percorso di crescita
- Valorizzare le relazioni significative e la dimensione della fiducia reciproca
- Sperimentare la progettazione condivisa come strumento per affrontare sfide complesse
- Allenare la capacità di prendere decisioni in modo collaborativo
- Coltivare creatività, autoefficacia e flessibilità nel confronto con contesti nuovi e dinamici

#### Materiale necessario:

##### Formatore:

- Slide
- Musica, playlist
- Colori, fogli di carta
- Lavagna a fogli mobili
- Barattolo o contenitore

##### Partecipanti:

- Colori, fogli di carta

#### Flusso della sessione:

**Tempo: 2 ore – 120 min**

##### APERTURA:

RISCALDAMENTO-WARM UP: LA MACCHINA UMANA  
LOG-IN – LO SCRIGNO DELLA GRATITUDINE

15 min

15 min

ATTIVITÀ SCINTILLA – LA MIA SQUADRA SPECIALE

20 min

ATTIVITÀ PRINCIPALE – ALLA RICERCA DEL MIO ELEMENTO

60 min

CHIUSURA

10 min

### RISCALDAMENTO - WARM UP (15 min): LA MACCHINA UMANA

**Scopo:** coesione di gruppo, sperimentare il rischio creativo utilizzando il corpo

**Competenze umane:** creatività, collaborazione, pensiero creativo, spirito di iniziativa

#### Istruzioni:

In questa attività di gruppo, i partecipanti si muovono e lavorano insieme in un modo che genera energia e promuove la collaborazione. Uno alla volta, i membri del gruppo diventano parte della “macchina”, ciascuno con un movimento fisico e un suono diverso, finché l'intero gruppo non lavora in modo coordinato, come una macchina umana.

Disponetevi in cerchio. Spiegate al gruppo che il compito consiste nel creare una macchina umana, di cui ogni persona diverrà una parte in movimento. Una persona entra nel cerchio e inizia a fare un suono e un movimento fisico ripetitivo (ad esempio, dicendo “hop hop hop” mentre fa ruotare un braccio). Dopo 5 secondi, un'altra persona entra nel cerchio e si unisce alla prima, facendo un diverso suono e movimento. Continuare a costruire la macchina finché tutti non ne formeranno parte, ciascuno con il proprio movimento e suono. Potreste voler svolgere l'attività con l'intero gruppo o con gruppi ridotti, in base al numero totale di partecipanti.

### LOG-IN (15 min) - LO SCRIGNO DELLA GRATITUDINE

**Scopo:** esercitare la gratitudine o l'apprezzamento come abitudini di benessere

**Competenze umane:** inclusività, comunicazione efficace e positiva, empatia e gratitudine compassione

#### Istruzioni:

Mostra al gruppo un barattolo o contenitore decorato, che chiamerai “*Lo scrigno della gratitudine*”.

Chiedi a ciascuno di scrivere **una cosa per cui si sente grato o che apprezza molto nella propria vita**. Può essere qualcosa di semplice o profondo. Se vogliono, possono scrivere anche il nome di una persona (ma non il proprio). I biglietti vanno piegati e inseriti nello scrigno.

Quando tutti hanno contribuito, ogni partecipante ne pesca uno a caso e lo legge ad alta voce.

Chiudi dicendo:

*“Questo scrigno ci ricorda che anche nei momenti più complessi esistono parole e pensieri che ci fanno bene.*

*Possiamo iniziare questa sessione con uno sguardo pieno di riconoscenza verso ciò che ci aiuta e ci sostiene.”*

### ATTIVITÀ SCINTILLA (20 min) - LA MIA SQUADRA SPECIALE

**Scopo:** riconoscere le persone che ci aiutano a crescere, affrontare le difficoltà e scoprire nuove possibilità

**Competenze umane:** consapevolezza sociale, collaborazione, comunicazione positiva

#### Istruzioni:

1.Prepara quattro stazioni agli angoli della stanza, ognuna rappresenta un tipo di supporto:

- *Ascolto*
- *Incoraggiamento*

- *Ispirazione*
- *Aiuto pratico*

2. Invita i partecipanti a camminare liberamente nello spazio mentre parte una **musica di sottofondo leggera ed evocativa** (es. pianoforte, strumenti a corde). Dopo 30–40 secondi, ferma la musica e pronuncia una frase stimolo, ad esempio:

→ “Pensa a una persona che ti dà ascolto”

→ “Chi ti ha fatto sentire più forte, anche solo con uno sguardo o una parola?”

3. Chiedi a ciascuno di scegliere **la stazione che sente più vicina** e avvicinarsi a quella.

Ripeti il ciclo per 2–3 stazioni diverse. Poi, invitali a tornare in cerchio.

A questo punto, distribuisci i **fogli con la sagoma** (umana, robot, o pianeta/lancio, come da target) e chiedi di **visualizzare la loro squadra speciale**:

→ Attorno alla sagoma, possono scrivere o disegnare le persone che li aiutano a “esplorare” e crescere.

→ Accanto a ogni scritta o disegno, mettere un simbolo o parola che rappresenti cosa ricevono (es. fiducia, idee, calma...).

→ Possono decorare la loro mappa liberamente.

#### **Condivisione:**

Invita i partecipanti a condividere un elemento della propria mappa in plenaria.

Se vuoi, collega l'attività alla prossima attività:

*“Tutti abbiamo bisogno della “nostra squadra” nei momenti sfidanti. Nella prossima attività scopriremo cosa ci fa sentire forti e cosa ci aiuta ad andare avanti, anche quando ci sono ostacoli. Questa mappa potrà ispirarvi nella ricerca del vostro ‘elemento’.”*

#### **✦ Adattamento per il target 12–15**

Chiedi di inserire nella mappa anche figure ispirazionali o simboliche (persone che ammirano, anche se non le conoscono direttamente: scienziati, artisti, attivisti, inventori...). Accanto a ogni figura, annoteranno cosa ricevono da quella fonte: “curiosità”, “coraggio”, “nuove idee”, “valori in cui credo”... In alternativa alla sagoma umana, si può usare la forma di un pianeta o una navicella, con i “punti di appoggio” intorno: la mappa così diventa la loro “base di lancio”. Approfondisci il legame con l'esplorazione: Chi ti aiuta a trovare l'acqua giusta, cioè ciò che ti fa stare bene, che ti dà forza?

### **ATTIVITÀ PRINCIPALE-CORE (60 min): ALLA RICERCA DEL MIO ELEMENTO**

*Sottotitolo: esplorare il proprio potenziale per affrontare sfide e scoprire ciò che ci fa crescere*

**Scopo:** identificare ciò che ci dà energia e direzione, valorizzare le qualità che ci aiutano ad affrontare le sfide e costruire un artefatto simbolico che funga da guida nel proprio percorso personale e formativo

**Competenze umane:** consapevolezza di sé, adattabilità, autoefficacia, pensiero creativo, collaborazione, orientamento

**Istruzioni:****Fase 1 – La mia “acqua” (15 min)**

In plenaria o a piccoli cerchi, proponi una breve riflessione guidata. Puoi dire:

“Nella prossima sessione conosceremo alcuni robot esploratori che cercano l’acqua su Marte per capire se ci può essere vita. così anche noi, creature umane oggi possiamo chiederci: che cos’è la mia acqua? Qual è quella cosa che mi nutre, mi dà forza, mi fa sentire vivo o viva, e che vorrei trovare anche nel mio futuro?”

Invita i partecipanti a scrivere su un foglietto 1 parola o una frase che descriva la loro “acqua” personale.

Poi, invitali a condividere, se lo desiderano, e ad appenderla su cartellone su cui avremo scritto “... uno sguardo alla nostra forza” come titolo simbolico.

**Fase 2 – Visione e ostacolo (20 min).** Chiedi a ciascuno di disegnare o mappare:

- *Il proprio “elemento nutritivo”, il proprio motore (un valore, un sogno, un’aspirazione, un valore, un desiderio....)*
- *Un ostacolo possibile o una sfida che potrebbe incontrare*
- *Una risorsa interna o esterna che li aiuta ad affrontarla (una qualità, una persona, un’idea, un’azione concreta)*

Usate materiali semplici (carta, colori, riviste, simboli, collage). Se lo spazio lo permette, si può fare anche in forma di “mappa del viaggio” o “piccola terra di esplorazione”.

**Fase 3 – Il talismano del mio potenziale (20 min)**

Invita ogni partecipante a costruire un oggetto simbolico da portare con sé:

→ un talismano del loro potenziale, cioè un piccolo cartoncino, ciondolo, braccialetto o bandierina che contenga una parola guida, un’immagine o un simbolo che ricordi loro ciò che li motiva e li sostiene.

Fornisci materiali creativi e invitali a personalizzarlo al massimo.

Potranno attaccarlo al diario, alla borraccia, appenderlo in camera o conservarlo nel portafoglio.

**Fase 4 – Condivisione e connessione alla Digital (5 min)**

Concludi con una breve condivisione a catena dove ognuno dice:

→ “La mia acqua è...”

→ oppure mostra il proprio talismano e lo attiva simbolicamente con un gesto.

Collega alla sessione successiva dicendo:

“nella prossima sessione costruiremo un robot che esplora il mondo alla ricerca di un segnale. Quel segnale saremo noi a sceglierlo. Questo lavoro che hai fatto oggi servirà per guidare anche il nostro robot nella prossima sfida.”

**Consigli per una facilitazione inclusiva e coinvolgente**

Accogli tutte le forme espressive, anche quelle minime. Ricorda che l’oggetto da portare a casa deve parlare al cuore della persona che lo ha creato. Valorizza le parole guida, anche se astratte o simboliche.

Puoi preparare una playlist musicale di sottofondo per accompagnare la costruzione del talismano o mappa.

### SHARING TIME (10 min)

- Qual è stata la cosa più difficile da mettere a fuoco oggi?
- Come ti sei sentito nel trasformare qualcosa di tuo in un oggetto simbolico?
- Che significato ha per te il talismano che hai creato?
- Se un robot trovasse il tuo talismano sulla sua strada ... che messaggio riceverebbe?
- Come pensi che il tuo elemento possa aiutarti anche nel futuro, quando le cose si fanno difficili?
- Come potresti ricordartene nei momenti in cui ti sembra di averlo perso?

Chiudi con: *“La nostra acqua, il nostro potenziale, a volte è nascosto, invisibile ai nostri stessi occhi.*

*Ma possiamo sempre imparare a cercarlo, a riconoscerlo e a dividerlo. Oggi abbiamo già fatto il primo passo.”*

### LOG OUT - CHIUSURA (10 min)

**Scopo:** coscienza di sé e della collettività nel momento in cui si lascia l'ambiente sicuro, inclusivo, libero da

#### Adattamento per il target 12-15

Invita i partecipanti a pensare al loro “elemento” come a una condizione di benessere che vogliono cercare anche nel lavoro, nello studio, nelle relazioni adulte. Il talismano può diventare un badge di orientamento: che valore voglio portare nei contesti futuri? Che tipo di ambiente fa emergere il meglio di me? Può essere personalizzato con una frase manifesto, un QR code, un simbolo che assoceranno poi a una “attivazione” digitale nella sessione 10.

giudizi

**Competenze umane:** espressione di sé, autoefficacia, consapevolezza emotiva

#### Istruzioni:

Invita i partecipanti a mettersi in cerchio. Uno alla volta, ognuno dice ad alta voce **una parola o una frase breve** che rappresenta **ciò che si portano via da questa esplorazione**.

Può essere qualcosa che hanno imparato, un momento che li ha colpiti, un'emozione, una qualità.

Puoi chiudere dicendo:

*“Queste parole sono i segnali che mandiamo nello spazio: restano in viaggio con noi. Oggi abbiamo programmato, scoperto e collaborato. E domani possiamo continuare a esplorare.”*

# SESSIONE 10 - DIGITAL

## ROBOT ESPLORATORI

### Scopriamo la storia dell'esplorazione spaziale

**Dominio SEL:** CONSAPEVOLEZZA SOCIALE, COMPETENZE RELAZIONALI,  
MENTALITA' DINAMICA ORIENTATA ALLA CRESCITA ED ALLA SOLUZIONE

#### Competenze umane target:

- Spirito di scoperta
- Lavoro di squadra
- Problem solving
- Pensiero critico
- Creatività

#### Argomenti digitali e scientifici:

- Costruzione collaborativa
- Programmazione
- Esplorazione spaziale

#### Obiettivi:

- Imparare a costruire un robot seguendo le istruzioni e lavorando in gruppo
- Imparare a programmare
- Esprimere la propria creatività
- Comprendere il funzionamento dei sensori
- Sviluppare il pensiero computazionale

#### Materiale necessario:

##### **Formatore:**

- Slide <https://gofile.me/7B8nk/gOBFfdH2J>
- Proiettore
- Pc
- Istruzioni per la costruzione del robot esploratore  
<https://gofile.me/7B8nk/B8zdVXcvb>

##### **Partecipanti:**

- 1 kit Lego
- 1 tablet con l'applicazione del kit
- 1 fogli bianchi A3
- 1 pennarello blu

#### Flusso della sessione:

**Tempo: 2 ore - 120 min**

ATTIVITA' PRINCIPALE -LEGO SPIKE ROBOT  
ESPLORATORI

100 min

CHIUSURA

20 min

### **ATTIVITÀ PRINCIPALE - ROBOT ESPLORATORI (100 min)**

Introduci l'attività raccontando le missioni spaziali e l'uso dei robot in ambienti ostili. Ogni gruppo costruisce un rover, lo personalizza e installa un sensore (colore o prossimità). Il robot viene programmato per fermarsi ed emettere un suono quando rileva il colore blu (simbolo dell'acqua). Si disegna una macchia blu su un cartoncino da usare come target.

#### **Consigli per una conduzione inclusiva e coinvolgente**

Offri supporto tecnico nei passaggi di programmazione. Valorizza la personalizzazione dei robot come momento di espressione creativa. Adatta la difficoltà al livello dei partecipanti.

### **SHARING TIME (20 min)**

I robot vengono testati a turno: ogni gruppo mostra come il proprio rover riconosce l'acqua. L'educatore conclude con una riflessione sull'importanza della tecnologia per l'esplorazione e la salvaguardia dell'ambiente.

## SESSIONE 11 – HUMAN+DIGITAL

### COLORI CHE CI MUOVONO

### Connessioni che viaggiano attraverso il colore, il movimento e la memoria

**Dominio SEL:** AUTO-CONSAPEVOLEZZA  
COMPETENZE RELAZIONALI  
MENTALITA' ORIENTATA ALLA CRESCITA

#### Competenze umane target:

- Concezione positiva di sé, consapevolezza emotiva, espressione di sé
- Connessione umana
- Apprezzamento della diversità, rispetto, inclusione
- Collaborazione e memoria emozionale
- Autoefficacia e prospettiva nel futuro

#### Obiettivi:

- Esplorare e condividere le nostre prospettive individuali sul mondo e la comunità di appartenenza
- Costruire una visione esente da stereotipi e collaborativa su un argomento specifico
- Dare il via a un progetto di comunità condiviso e con la partecipazione attiva dei giovani

#### Materiali necessari (da preparare in anticipo):

##### Formatore:

- Slide
- Musica, playlist
- Colori, fogli di carta, filo (gomitolo)
- Lavagna a fogli mobili
- Barattolo o contenitore

##### **Materiale per attività principale-core competenze digitali**

- Slide <https://gofile.me/7B8nk/qLjw7dyNQ>
- Proiettore
- PC
- Punteruolo per bucare il cartone
- File stampabile del disco di Newton da colorare <https://gofile.me/7B8nk/RHicXGoBW>

##### Partecipanti:

- Colori, fogli di carta

##### **Materiale per attività principale-core competenze digitali**

- Cartone di recupero
- Foglio stampato con il modello del Disco di Newton da colorare
- Pennarelli assortiti (inclusi: giallo, arancio, rosso, verde, azzurro, blu, violetto)
- Forbici
- Colla stick
- 1 Motorino da 1,5 volt
- 2 cavi cocodrillo
- 1 Batteria da 1,5 volt
- 1 Portabatteria da 1,5 volt

#### Flusso della sessione:

**Tempo: 2 ore – 120 min**

##### APERTURA:

RISCALDAMENTO-WARM UP: LA RUOTA ATTIVA  
LOG-IN: IL FILO CHE CI UNISCE

10 min  
10 min

ATTIVITA' SCINTILLA – LA MIA RUOTA DI COLORI

30 min

ATTIVITA' PRINCIPALE – DISCO DI NEWTON

60 min

CHIUSURA – UNA TRACCIA PER ME

10 min

### RISCALDAMENTO - WARM UP (10 min): LA RUOTA ATTIVA

**Scopo:** attivare il gruppo con energia e gioco condiviso

**Competenze umane:** espressione di sé, fiducia in se stessi, connessione umana

**Istruzioni:** Disponetevi in cerchio. Un partecipante si sposta al centro e propone un gesto semplice e ripetitivo (es. battere le mani, girare su se stessi, mimare un sorriso, fare un piccolo salto). Il gruppo lo imita tutti insieme. Il partecipante al centro sceglie poi la persona successiva che andrà al centro con un nuovo gesto. Continuate fino a quando tutti hanno avuto la possibilità di proporre.

*Chiudi dicendo: "Ognuno ha portato la sua energia, e adesso siamo pronti a farla girare tutta insieme."*

### LOG-IN: IL FILO CHE CI UNISCE (10 min)

**Scopo:** riconnettersi attraverso un oggetto fisico simbolico

**Competenze umane:** connessione umana, comunicazione positiva, espressione di sé

**Istruzioni:** Seduti in cerchio, passate un gomitolo di lana colorata. Chi lo riceve dice una parola chiave del proprio viaggio nel curriculum (es. "fiducia", "scoperta", "ascolto") e tiene il filo in mano prima di passarlo. Si crea una rete visibile tra tutti.

*Chiudi dicendo: "Questa rete è il disegno invisibile che ci portiamo dietro: oggi proveremo a renderlo visibile."*

### ATTIVITÀ SCINTILLA - LA MIA RUOTA DI COLORI (30 min)

**Scopo:** simbolizzare il percorso individuale e collettivo in chiave cromatica

**Istruzioni:** Distribuisci a ogni partecipante un cartoncino rotondo (o disco) diviso in 6 spicchi. Ogni spicchio rappresenta:

1. Una qualità che ho scoperto
2. Una sfida che ho superato
3. Un momento che ricorderò
4. Un valore o idea che voglio tenere
5. Una persona o cosa che mi ha aiutato
6. Un messaggio che voglio lasciare

Accompagnando il processo con musica strumentale, chiedi di associare un colore e un'immagine simbolica a ogni spicchio. I partecipanti colorano e decorano la propria "Ruota del Viaggio", che potrà anche ispirare la personalizzazione del disco nella parte digital.

### ATTIVITÀ PRINCIPALE (DIGITAL): DISCO DI NEWTON (60 min)

**Scopo:** Scoprire in modo pratico e coinvolgente i principi scientifici legati alla luce e al colore, sperimentando la persistenza della visione e il movimento circolare attraverso la costruzione di un disco di Newton.

**Competenze umane:** Collaborazione, curiosità, attenzione al dettaglio, capacità manuale, pensiero scientifico e creativo.

**Istruzioni:** Introduci l'attività raccontando chi era Isaac Newton e le sue scoperte sulla luce e i colori, facendo riferimento all'esperimento del prisma e alla teoria della luce bianca come somma di tutti i colori. Mostra esempi di dischi di Newton e spiega l'obiettivo dell'esperimento. Dividi i partecipanti in gruppi da 2 o 3 persone.

Ogni gruppo riceve un foglio con il modello del disco da colorare. Gli spicchi vanno colorati seguendo l'ordine dell'arcobaleno. Ogni persona può occuparsi di uno o più spicchi, favorendo la collaborazione. Una volta colorato il disco, si ritaglia e si incolla su un cerchio di cartone di pari dimensioni. Con il punteruolo, si fora il centro del disco.

Segue la parte di tinkering elettronico: i gruppi montano un semplice circuito elettrico collegando un motorino da 1,5V a una batteria tramite cavi coccodrillo. Si testa il funzionamento del motore, poi si inserisce l'albero motore nel foro centrale del disco. Una volta attivato, il disco inizia a ruotare velocemente, dando l'illusione di diventare bianco.

**Consigli per una conduzione inclusiva e coinvolgente:** Aiuta i gruppi a rispettare l'ordine dei colori se necessario. Offri dischi pre-stampati per chi ha difficoltà motorie o visive. Fornisci supporto nella fase di assemblaggio elettrico. Valorizza l'osservazione finale come momento di stupore collettivo.

NOTA: e' necessario un *Riorientamento dello scopo*: "Nel disco scientifico, tutti i colori si mescolano e diventano luce. Proprio come in noi, le tante parti della nostra esperienza, se le uniamo, creano chiarezza."

*Indicazioni per l'adattamento:* chiedere ai partecipanti di riprendere alcuni colori usati nella propria ruota personale per colorare il disco di Newton. Questo rafforza la connessione simbolica tra la digital e il proprio percorso.

### SHARING TIME (10 min)

- Quale colore ti rappresenta oggi, e perché?
- Cosa hai imparato su di te vedendo il tuo disco girare?
- Se la tua ruota o il tuo disco potessero parlare, cosa direbbero di te?
- Qual è il colore che vuoi portare nel futuro? Perché proprio quello?

### CHIUSURA - UNA TRACCIA PER ME (10 min)

**Scopo:** lasciare una traccia personale e collettiva

**Istruzioni:** Distribuisce post-it o etichette adesive. Ogni partecipante dice una parola o qualità che vuole portare nel mondo. Poi la scrive sulla "ruota dei colori", che potrà portare a casa e conservare come promemoria visivo di ciò che è stato esplorato, attivato, riconosciuto.

### FUOCHI D'ARTIFICIO

Potete dire: "Per chiudere il nostro incontro creeremo dei magici fuochi d'artificio! Al mio 3, insieme, battiamo a terra il piede destro, poi quello sinistro, poi schiocchiamo le dita di entrambe le mani e creiamo un grande cerchio con i nostri schiocchi... 1, 2, 3!" (Come abbiamo fatto nel nostro ToT).

# SESSIONE 12 – GIOCO DI CARTE SULL'ORIENTAMENTO FORMATIVO

## TROVA IL TUO IKIGAI

**Dominio SEL:** CONSAPEVOLEZZA SOCIALE, COMPETENZE RELAZIONALI,  
MENTALITA' DINAMICA ORIENTATA ALLA CRESCITA ED ALLA SOLUZIONE

### Competenze umane target:

- Pensiero creativo e risoluzione dei problemi
- Lavoro di squadra, collaborazione
- Spirito di iniziativa e motivazione
- Empatia e comunicazione positiva
- Apprezzamento della diversità e rispetto
- Autoefficacia
- Adattabilità

### Obiettivi:

- Promuovere nei partecipanti la riflessione sulle proprie preferenze, passioni e modalità di apprendimento, come primo passo per un orientamento consapevole;
- Offrire una panoramica accessibile e motivante dei diversi ambiti di studio e di lavoro, valorizzando la pluralità delle scelte possibili;
- Aiutare ragazze e ragazzi a riconoscere e valorizzare le proprie competenze trasversali e specifiche attraverso attività ludico-riflessive;
- Sviluppare la capacità di immaginare un futuro scolastico e lavorativo coerente con le proprie inclinazioni e motivazioni;
- Favorire un contesto collaborativo e inclusivo in cui i partecipanti possano confrontarsi sulle proprie idee, esperienze e prospettive, sviluppando abilità comunicative e decisionali.

### Materiale necessario:

#### Formatore:

- 5 mazzi di carte stampati a colori (Allegato 1);
- Guida all'attività per ogni fase;
- Mappatura territoriale delle scuole (opzionale).

#### Partecipanti:

- Un foglio a testa;
- Pennarelli/pastelli di colore:
  - Blu
  - Grigio chiaro
  - Giallo
  - Rosso
  - Viola
  - Arancione
  - Marrone
  - Nero
  - Azzurro
  - Verde scuro

### Flusso della sessione:

**Tempo: da 30 minuti a 1h e 30minuti**

Spiegazione del gioco e preparazione del materiale

5 minuti

Svolgimento del gioco, nei 4 round (il tempo e il numero dei round è variabile in base alle volontà)

Dai 10 ai 60 minuti

Condivisione e interpretazione dei risultati

15 minuti

Chiusura con mappatura delle scuole

15 min

## OBIETTIVO

Aiutare i partecipanti a esplorare e riflettere sulle proprie preferenze scolastiche e professionali attraverso un'attività strutturata e creativa.

## PREPARAZIONE

Ogni giocatore deve preparare un foglio personale e il gruppo deve disporre dei pennarelli o pastelli dei colori esplicitati.

Dividere le carte nei 4 mazzi specifici e mischiare le carte "imprevisto" nei mazzi.

Lasciare i mazzi coperti.

## STRUTTURA DEL GIOCO

Il gioco è suddiviso in **4 fasi**: passioni, talenti, utilità sociale e applicabilità.

Queste fasi vengono giocate in sequenza. Per ogni fase possono essere effettuati infiniti round a seconda della volontà e del tempo a disposizione.

1. **Round:** per ogni round, si girano sul tavolo 4 carte dal mazzo corrispondente alla fase in cui si sta giocando;
2. **Scelta della carta:** tra le quattro carte, ogni giocatore deve effettuare la scelta di **1 sola** carta sul tavolo, per rispondere alla specifica domanda (che trovate nello svolgimento del gioco). *La stessa carta può essere scelta da più giocatori;*
3. **Colore:** a ogni carta è associato un colore che rappresenta un settore scolastico o professionale;
4. **Registrazione della scelta:** i giocatori usano un **pennarello del colore corrispondente** per segnare la loro scelta sul **proprio foglio personale;**
5. **Annotazioni personali (opzionale):** I partecipanti possono scrivere riflessioni, collegamenti o sintesi relative alle proprie scelte, durante o dopo il gioco, seguendo le indicazioni del facilitatore.

## POSSIBILITÀ EVENTO IMPREVISTO

A ogni turno, c'è la possibilità che un evento imprevisto cambi la strategia dei giocatori, in quanto all'interno del mazzo sono presenti anche le "carte imprevisto".

Questi eventi possono essere positivi (opportunità) o negativi (sfide da superare). Le carte sono esplicative dell'evento e anche delle istruzioni di come modificare i proprio colori.

N.B: Per evitare che le carte imprevisto possano "falsare" gli esiti del gioco il numero delle carte inserite nei mazzi può essere ridotto o è possibile totalmente la componente "imprevisto" all'interno del gioco.

## CONCLUSIONE DEL GIOCO

Al termine delle 4 fasi, ogni partecipante osserverà il colore predominante sul proprio foglio: questo indicherà l'ambito scolastico o professionale più affine alle proprie preferenze. La presenza di diversi tipi di colore potrebbe suggerire la possibilità di intraprendere un percorso multidisciplinare.

*N.B. : Per facilitare l'interpretazione dei risultati e aumentare l'efficacia del gioco in ambito di orientamento scolastico, si potrebbe realizzare prima della sessione, una mappa territoriale delle scuole/istituti presenti, e associarli ai colori del gioco.*

## **SVOLGIMENTO DEL GIOCO**

### **Fase 1: Cosa ami fare? (passioni)**

Al centro del tavolo, vengono girate 5 carte passione a round (si possono fare infiniti round), e i giocatori devono sceglierne una, come risposta alla domanda:

*Cosa vorresti fare tutti i giorni della tua vita, se dovessi sceglierne una tra queste?*

In base a cosa il giocatore sceglie, sul proprio foglio colorerà un pallino del colore del settore.

### **Fase 2: In cosa sei bravo? (Competenze)**

Al centro del tavolo, vengono girate 5 carte competenza a round (si possono fare infiniti round), e i giocatori devono sceglierne una, come risposta alla domanda:

*Anche se non ti piace troppo, cosa pensi di saper fare bene?*

In base a cosa il giocatore sceglie, sul proprio foglio colorerà un pallino del colore del settore.

### **Fase 3: Cosa serve al mondo?**

Al centro del tavolo, vengono girate 5 carte a round (si possono fare infiniti round), e i giocatori devono sceglierne una, come risposta alla domanda:

*Cosa pensi sia più utile al momento nel mondo, e nel futuro?*

In base a cosa il giocatore sceglie, sul proprio foglio colorerà un pallino del colore del settore.

### **Fase 4: Come puoi essere ricompensato?**

Al centro del tavolo, vengono girate 5 carte a round (si possono fare infiniti round), e i giocatori devono sceglierne una, come risposta alla domanda:

*Per cosa pensi di poter essere pagato e costruire una vita?*

In base a cosa il giocatore sceglie, sul proprio foglio colorerà un pallino del colore del settore.

## **COME INTERPRETARE I RISULTATI**

Alla fine del gioco, il giocatore **conta i colori presenti sul proprio foglio.**

**Se prevale un colore** → indica il settore più adatto.

**Se ci sono più colori misti** → suggerisce un percorso interdisciplinare.

**Esempio di profilo finale:**

- **Blu - 2 carte** → Forte orientamento scientifico
- **Verde - 1 carta** → Interesse per il sociale

- **Giallo - 1 carta** → Capacità organizzative

Un profilo così potrebbe essere indirizzato a un **Liceo Scientifico con attenzione alla tecnologia e al sociale**.

## ELENCO SETTORI DI STUDIO E PROFESSIONALI

collegati ai colori di gioco

### Settore Scientifico e Tecnologico (Blu)

- **Liceo Scientifico** (tradizionale, opzione Scienze Applicate);
- **Liceo delle Scienze Tecnologiche**;
- **Istituti Tecnici** (Elettronica, Informatica, Meccatronica, Chimica);
- **Università**: Ingegneria (civile, informatica, aerospaziale, meccanica), Matematica, Fisica, Biotecnologie;
- **Professioni**: Ricercatore, Programmatore, Tecnico di laboratorio, Ingegnere, Astronomo.

### Settore Sociale e Umanistico (Grigio chiaro)

- **Liceo delle Scienze Umane**;
- **Liceo Classico**;
- **Istituti Tecnici e Professionali per i Servizi Sociali**;
- **Università**: Psicologia, Scienze dell'Educazione, Sociologia, Antropologia, Filosofia, Pedagogia;
- **Professioni**: Psicologo, Educatore, Assistente sociale, Insegnante, Mediatore culturale, Giornalista.

### Settore Economico e Aziendale (Giallo)

- **Istituti Tecnici Economici (AFM, Turismo, Relazioni Internazionali per il Marketing)**;
- **Liceo delle Scienze Applicate con indirizzo economico**;
- **Università**: Economia, Marketing, Management, Finanza, Scienze Politiche;
- **Professioni**: Imprenditore, Consulente finanziario, Esperto di e-commerce, Manager, Analista di mercato.

### Settore Artistico e Creativo (Rosso)

- **Liceo Artistico** (Grafica, Moda, Architettura, Audiovisivo e Multimediale);
- **Liceo Musicale e Coreutico**;
- **Accademie di Belle Arti e Conservatori**;
- **Istituti Tecnici per il Design e la Comunicazione**;
- **Università**: Architettura, Design, Cinema, Fotografia, Musica, Arte e Spettacolo;
- **Professioni**: Artista, Graphic Designer, Attore, Musicista, Regista, Fashion Designer, Illustratore.

### Settore Sanitario e Assistenziale (Viola)

- **Liceo delle Scienze Umane (Opzione Sanitaria)**;

- **Istituti Tecnici e Professionali per la Sanità e il Sociale;**
- **Università:** Medicina, Infermieristica, Fisioterapia, Biologia, Farmacia, Tecniche di Laboratorio Biomedico;
- **Professioni:** Medico, Infermiere, Fisioterapista, Ostetrica, Ricercatore Biomedico, Farmacista.

#### **Settore Manuale, Tecnico e Artigianale (Arancione)**

- **Istituti Tecnici e Professionali** (Meccanica, Elettrotecnica, Termoidraulica, Moda, Oreficeria, Restauro);
- **Scuole di Artigianato e Maestranze;**
- **Formazione Professionale (CFP);**
- **Professioni:** Fabbro, Elettricista, Restauratore, Parrucchiere, Sarto, Orafo, Meccanico.

#### **Settore Enogastronomico e Turistico (Marrone)**

- **Istituti Alberghieri;**
- **Istituti Tecnici per il Turismo;**
- **Università:** Scienze del Turismo, Enologia, Agraria;
- **Professioni:** Chef, Pasticcere, Sommelier, Guida turistica, Hotel Manager, Barista, Agricoltore.

#### **Settore Sicurezza e Sport (Nero)**

- **Liceo Sportivo;**
- **Polizia, Vigili del Fuoco;**
- **Scienze Motorie e Sportive;**
- **Professioni:** Atleta, Allenatore, Personal Trainer, Poliziotto, Pompiere.

#### **Settore Linguistico (Azzurro)**

- **Liceo Linguistico;**
- **Istituti Tecnici per il Turismo** con focus linguistico;
- **Università:** Lingue e Letterature Straniere, Mediazione Linguistica, Traduzione e Interpretariato, Comunicazione Internazionale;
- **Professioni:** Traduttore, Interprete, Insegnante di lingue, Guida turistica internazionale, Mediatore linguistico, Addetto relazioni internazionali.

#### **Settore Agrario e Botanico (Verde scuro)**

- **Istituti Tecnici e Professionali Agrari;**
- **Scuole di Agraria e Ambiente;**
- **Università:** Scienze Agrarie, Scienze Forestali, Scienze Ambientali, Botanica, Agronomia;
- **Professioni:** Agronomo, Botanico, Tecnico ambientale, Coltivatore diretto, Vivaista, Forestale, Esperto in sostenibilità ambientale.

# SESSIONE OPZIONALE - DIGITAL

## STAMPA 3D

### Diamo forma alle nostre idee

**Dominio SEL:** CONSAPEVOLEZZA SOCIALE, COMPETENZE RELAZIONALI, MENTALITA' DINAMICA ORIENTATA ALLA CRESCITA ED ALLA SOLUZIONE

#### Competenze umane target:

- Spirito di scoperta
- Lavoro di squadra
- Problem solving
- Pensiero critico
- Creatività.

#### Argomenti digitali e scientifici:

- Storia, evoluzione e applicazioni della stampa 3d
- Modellazione 3d
- Stampa 3d

#### Obiettivi:

- Imparare a modellare 3d
- Imparare a stampare 3d
- Imparare una progettazione efficace e condivisa

#### Materiale necessario:

##### Formatore:

- Slide <https://gofile.me/7B8nk/29kyYXA7E>
- Proiettore
- Pc
- Stampante 3D
- Filamenti
- Strumenti per la gestione della stampa (pinzette, raschietto, alcool isopropilico...)

##### Partecipanti:

- 1 pc
- 1 foglio
- 1 penna

#### Flusso della sessione:

**Tempo: 3 ore – 180 min**

ATTIVITA' PRINCIPALE –STAMPA 3D

160 min

CHIUSURA

20 min

### **ATTIVITÀ PRINCIPALE - STAMPA 3D (160 min)**

Introduci l'attività raccontando la storia e le evoluzioni della stampa 3D, soffermandoti sulle sue applicazioni nella vita quotidiana e nei diversi settori: medicina, architettura, moda, industria, arte. Metti in evidenza il suo valore per lo sviluppo sostenibile e l'economia circolare, come strumento per creare oggetti personalizzati, ridurre gli sprechi e promuovere la riparazione e il riutilizzo.

Ogni partecipante (o coppia) progetterà un piccolo oggetto utile per il Punto Luce (es. porta penne, porta chiavi, segnalibro). Dopo una breve spiegazione del software scelto (es. Tinkercad), si realizza una bozza su carta, che verrà poi trasformata in modello 3D. Verrà introdotto il concetto di slicing, per preparare il file alla stampa e comprenderne l'importanza per la buona riuscita del progetto. I partecipanti osserveranno la stampante 3D in funzione, analizzandone le parti e il funzionamento. La stampa dei progetti avverrà nei tempi utili previsti.

#### **Consigli per una conduzione inclusiva e coinvolgente**

Offri supporto differenziato a seconda del livello di esperienza nella modellazione 3D. Valorizza la fase creativa della progettazione, lasciando spazio alla personalizzazione. Incoraggia il lavoro di gruppo, ma lascia la possibilità di lavorare singolarmente per chi preferisce.

### **SHARING TIME (20 min)**

Ogni partecipante (o coppia) presenta il proprio oggetto, raccontandone l'utilità e le scelte progettuali. L'educatore guida una riflessione collettiva sui risultati, sulle difficoltà incontrate e sulle potenzialità della stampa 3D per migliorare la vita quotidiana e promuovere la sostenibilità.

### **BONUS**

Documentazione dell'intero processo con foto e/o video: dalla bozza su carta, alla modellazione digitale, fino alla stampa finale. I materiali prodotti potranno essere valorizzati in una mostra o in una restituzione pubblica.

**Nota Bene:** L'attività è indicata particolarmente per i Punti Luce che possiedono una stampante 3D, ma può essere scelta anche dai Punti Luce che vogliono proporre un percorso di semplice modellazione 3D per poi stampare presso un FabLab.

# **ALLEGATO 1**

## **CARTE GIOCO ORIENTAMENTO FORMATIVO**

COSA AMI FARE?



**MI PIACE STARE AI  
FORNELLI... ANCHE  
SE POI SPORCO PIÙ  
DI QUANTO CUCINO!**

PASSIONI

COSA AMI FARE?



**SMONTARE LE COSE  
PER VEDERE COME  
FUNZIONANO... E  
POI DIMENTICARE  
COME  
RIMONTARLE!**

PASSIONI

COSA AMI FARE?



**PASSARE ORE A  
GUARDARE IL CIELO  
E CHIEDERMI SE GLI  
ALIENI STANNO  
GUARDANDO ME.**

PASSIONI

COSA AMI FARE?



**INVENTARE  
NUOVE APP**

PASSIONI

COSA AMI FARE?



**FARE  
ESPERIMENTI PER  
CREARE LO SLIME  
CHE TANTO VORREI  
AVERE**

PASSIONI

COSA AMI FARE?



**ASCOLTARE I  
PROBLEMI DI  
TUTTI E TROVARE  
SEMPRE UNA  
SOLUZIONE**

PASSIONI

COSA AMI FARE?



**PARLARE,  
PARLARE,  
PARLARE... E  
CONVINCERE  
CHIUNQUE DI  
QUALSIASI COSA!**

PASSIONI

COSA AMI FARE?



**ADORO ACCOGLIERE  
LE PERSONE CON  
UN SORRISO...  
ANCHE SE A CASA  
DICONO CHE  
SEMBRO IL  
PORTIERE DI UN  
HOTEL A 5 STELLE!**

PASSIONI

COSA AMI FARE?



**RACCONTARE  
STORIE, MAGARI  
ESAGERANDO UN  
PO'...**

PASSIONI

COSA AMI FARE?



**TRASFORMARE  
OGNI IDEA IN UN  
AFFARE... HO GIÀ  
VENDUTO TRE  
PENNE E UN  
QUADERNO OGGI!**

PASSIONI

COSA AMI FARE?



**SOGNO DI AVERE  
UN'AZIENDA  
TUTTA MIA... E DI  
LAVORARE IN  
PIGIAMA QUANDO  
MI VA**

PASSIONI

COSA AMI FARE?



**ORGANIZZARE  
EVENTI,  
COMPLEANNI E  
FESTE**

PASSIONI

COSA AMI FARE?



**MI PIACE SERVIRE  
CAFFÈ COME NEI  
FILM... ANCHE SE A  
VOLTE SBAGLIO  
LATO CON LA  
TAZZINA!**

PASSIONI

COSA AMI FARE?



**ADORO STARE CON  
I BAMBINI,  
GIOCARRE CON LORO  
E AIUTARLI A  
CRESCERE!**

PASSIONI

COSA AMI FARE?



**DISEGNARE SU  
OGNI FOGLIO  
DISPONIBILE,  
ANCHE SUL  
BANCO... OPS!**

PASSIONI

COSA AMI FARE?



**CORRO AD  
AIUTARE CHIUNQUE  
STIA MALE...  
ANCHE SE OFFRO  
LA CAMOMILLA  
PURE A CHI HA  
SOLO STARNUTITO!**

PASSIONI

COSA AMI FARE?



**AMO ORGANIZZARE  
COSE, FARE LISTE E  
TENERE TUTTO IN  
ORDINE!**

PASSIONI

COSA AMI FARE?



**RECITARE OGNI  
GIORNO... PERCHÉ  
LA VITA È UN  
GRANDE  
SPETTACOLO!**

PASSIONI

COSA AMI FARE?



**CREARE MUSICA  
CON TUTTO QUELLO  
CHE TROVO...  
ANCHE CON  
CUCCHIAI E  
BICCHIERI!**

PASSIONI

COSA AMI FARE?



**INVENTARE NUOVI  
VESTITI E  
ACCESSORI... E POI  
CONVINCERE I MIEI  
AMICI A  
INDOSSARLI!**

PASSIONI

COSA AMI FARE?



**CURARE CHIUNQUE,  
ANCHE I PELUCHE...  
IL MIO ORSETTO HA  
GIÀ AVUTO CINQUE  
OPERAZIONI!**

PASSIONI

COSA AMI FARE?



**CAPIRE COME  
FUNZIONA IL  
CORPO UMANO... E  
RACCONTARLO A  
TUTTI DURANTE  
LA CENA!**

PASSIONI

COSA AMI FARE?



**COSTRUIRE COSE  
CON LE MANI E  
TENTARE DI FARLE  
FUNZIONARE**

PASSIONI

COSA AMI FARE?



**PREPARARE DOLCI  
SPETTACOLARI... E  
POI MANGIARLI  
TUTTI PRIMA CHE  
QUALCUNO LI VEDA!**

PASSIONI

COSA AMI FARE?



**MI PIACE  
MOTIVARE GLI  
ALTRI A DARE IL  
MASSIMO... ANCHE  
SE POI IO MI  
STANCO SOLO A  
GUARDARLI  
ALLENARSI!**

PASSIONI

COSA AMI FARE?



**ADORO  
SPERIMENTARE  
CON COLORI E STILI,  
SPECIALMENTE SU  
CAPELLI E TRUCCO!**

PASSIONI

COSA AMI FARE?



**AMO LE MACCHINE  
E I MOTORI, POTREI  
PASSARE ORE A  
GUARDARLI E  
AGGIUSTARLI!**

PASSIONI

COSA AMI FARE?

**NON RIESCO A STARE FERMO! SE NON MI MUOVO PER PIÙ DI 10 MINUTI, MI TRASFORMO IN UNA STATUA!**

PASSIONI

COSA AMI FARE?

**FARE SQUADRA, VINCERE INSIEME, E POI FESTEGGIARE COME SE FOSSE UNA FINALE MONDIALE!**

PASSIONI

COSA AMI FARE?

**ADORO IMPARARE NUOVE LINGUE... SOPRATTUTTO PER CAPIRE LE CANZONI SPAGNOLE!**

PASSIONI

COSA AMI FARE?

**GUARDARE SERIE TV SOLO IN LINGUA ORIGINALE, ANCHE SE POI PASSO METÀ TEMPO A LEGGERE I SOTTOTITOLI.**

PASSIONI

COSA AMI FARE?

**SCRIVERE BIGLIETTINI IN TUTTE LE LINGUE... ANCHE SOLO PER DIRE 'CIAO' IN DIECI MODI DIVERSI!**

PASSIONI

COSA AMI FARE?

**PARLARE CON LE PIANTE... E GIURO CHE A VOLTE MI RISPONDONO!**

PASSIONI

COSA AMI FARE?

**METTERE LE MANI NELLA TERRA MI RILASSA PIÙ DI QUALSIASI MEDITAZIONE!**

PASSIONI

COSA AMI FARE?

**COLTIVARE QUALCOSA DA ZERO E POI MANGIARLO... LA SODDISFAZIONE È DOPPIA!**

PASSIONI

COSA AMI FARE?

**MI PIACE FAR SENTIRE LE PERSONE A CASA... ANCHE SE IN VACANZE LONTANO!**

PASSIONI

COSA AMI FARE?

**STUDIO OGNI  
MOSSA, SCHEDA E  
STRATEGIA...  
PECCATO CHE POI  
IN CAMPO MI  
DIMENTICO TUTTO!**

PASSIONI

COSA AMI FARE?

**MI PIACE DI PIÙ  
PARLARE CON GLI  
ALBERI CHE CON LE  
PERSONE**

PASSIONI

COSA AMI FARE?

**ADORO SCOPRIRE  
PAROLE NUOVE E  
GIOCHI DI PAROLE...  
IL MIO  
VOCABOLARIO È  
PIÙ RICCO DEL MIO  
ARMADIO!**

PASSIONI

COSA AMI FARE?

**MI PIACE AIUTARE  
CHI HA BISOGNO A  
RITROVARE FORZA  
E MOVIMENTO,  
PASSO DOPO PASSO.**

PASSIONI

IN COSA SEI BRAVO/A?



I NUMERI HANNO  
SENSO PER ME,  
ANCHE I PROBLEMI  
DI MATEMATICA!

COMPETENZE

IN COSA SEI BRAVO/A?



SO COME FAR  
FUNZIONARE UN  
COMPUTER

COMPETENZE

IN COSA SEI BRAVO/A?



COSTRUISCO COSE  
CON QUALSIASI  
MATERIALE... MA  
SPESSO IL  
RISULTATO È  
DIVERSO DA  
QUELLO CHE AVEVO  
IN MENTE!

COMPETENZE

IN COSA SEI BRAVO/A?



GLI ESPERIMENTI  
SCIENTIFICI MI  
APPASSIONANO

COMPETENZE

IN COSA SEI BRAVO/A?



SO INCORAGGIARE  
CHI FA FATICA A  
CAMMINARE O A  
MUOVERSI DOPO UN  
INCIDENTE,  
AIUTANDOLO A  
MIGLIORARE UN PO'  
OGNI GIORNO.

COMPETENZE

IN COSA SEI BRAVO/A?



SO RACCONTARE  
UNA STORIA IN  
MODO COSÌ  
CONVINCENTE CHE  
POTREI VENDERE  
IL GHIACCIO AGLI  
ESCHIMESI!

COMPETENZE

COSA AMI FARE?



LEGGO UN SACCO E  
RICORDO TUTTO

PASSIONI

COSA AMI FARE?



MI PIACE  
ORGANIZZARE  
DISCUSSIONI E  
DIBATTITI... PER  
DIMOSTRARE CHE  
HO RAGIONE IO

PASSIONI

COSA AMI FARE?



SO CATTURARE  
MOMENTI UNICI  
CON LA MACCHINA  
FOTOGRAFICA... E  
FARLI SEMBRARE  
ANCORA PIÙ BELLI  
CON UN TOCCO DI  
PHOTOSHOP

PASSIONI

IN COSA SEI BRAVO/A?

SO COME  
TRANQUILLIZZARE  
I BAMBINI QUANDO  
SONO NERVOSI O  
TRISTI!

COMPETENZE

IN COSA SEI BRAVO/A?

SO CALMARE LE  
PERSONE  
NERVOSE... ANCHE  
SE A VOLTE USO PIÙ  
PAROLE DOLCI CHE  
CEROTTI!

COMPETENZE

IN COSA SEI BRAVO/A?

SO COME VENDERE  
QUALSIASI COSA...  
UNA VOLTA HO  
SCAMBIATO UNA  
PENNA CON UNA  
MERENDA!

COMPETENZE

IN COSA SEI BRAVO/A?

AMO PIANIFICARE  
TUTTO... ANCHE SE  
ALLA FINE  
DIMENTICO SEMPRE  
QUALCOSA!

COMPETENZE

IN COSA SEI BRAVO/A?

I SOLDI NON FANNO  
LA FELICITÀ... MA  
IO SO GIÀ COME  
INVESTIRLI AL  
MEGLIO!

COMPETENZE

IN COSA SEI BRAVO/A?

SONO BRAVO/A A  
PRENDERE  
APPUNTI E  
RICORDARE LE  
COSE IMPORTANTI!

COMPETENZE

COSA AMI FARE?

DISEGNO  
OVUNQUE... I MIEI  
QUADERNI  
SEMBRANO OPERE  
D'ARTE PIÙ CHE  
APPUNTI DI  
SCUOLA!

PASSIONI

COSA AMI FARE?

RECITO OGNI  
GIORNO... ANCHE SE  
IL MIO PUBBLICO È  
SOLO IL MIO CANE!

PASSIONI

COSA AMI FARE?

SUONARE MI  
RILASSA... ANCHE  
SE LA MIA  
FAMIGLIA  
PREFERIREBBE IL  
SILENZIO!

PASSIONI

IN COSA SEI BRAVO/A?



**QUANDO QUALCUNO  
SI FA MALE, SONO  
IL PRIMO AD  
ACCORRERE**

COMPETENZE

IN COSA SEI BRAVO/A?



**SO SPIEGARE BENE  
E NEI DETTAGLI  
COME FUNZIONA IL  
CORPO UMANO**

COMPETENZE

IN COSA SEI BRAVO/A?



**SO AGGIUSTARE  
TUTTO... O  
ALMENO, CI PROVO!**

COMPETENZE

IN COSA SEI BRAVO/A?



**PREPARO DOLCI  
SPETTACOLARI...  
MA NESSUNO PUÒ  
ASSAGGIARLI  
PERCHÉ LI MANGIO  
TUTTI PRIMA!**

COMPETENZE

IN COSA SEI BRAVO/A?



**SO ABBINARE I  
COLORI E CAPIRE  
QUALI STANNO  
MEGLIO A UNA  
PERSONA!**

COMPETENZE

IN COSA SEI BRAVO/A?



**SONO BRAVO/A CON  
GLI ATTREZZI, SO  
USARE CACCIAVITI,  
PINZE E CHIAVI  
INGLES!**

COMPETENZE

IN COSA SEI BRAVO/A?



**IMPARO LE LINGUE  
IN FRETTA...  
ANCHE SE A VOLTE  
LE MESCOLO TUTTE  
INSIEME!**

COMPETENZE

IN COSA SEI BRAVO/A?



**CAPISCO ACCENTI E  
MODI DI DIRE...  
ANCHE QUANDO LE  
PERSONE PARLANO  
VELOCISSIMO!**

COMPETENZE

IN COSA SEI BRAVO/A?



**SO TROVARE  
SEMPRE LA  
PAROLA GIUSTA  
PER SPIEGARE LE  
COSE**

COMPETENZE

IN COSA SEI BRAVO/A?

HO UN'ENERGIA  
FISICA INFINITA,  
TIPO BATTERIA A  
LUNGA DURATA!

COMPETENZE

IN COSA SEI BRAVO/A?

SO LAVORARE IN  
SQUADRA...  
SAPENDO CHE È  
UNA BUONA CARTA  
PER VINCERE

COMPETENZE

IN COSA SEI BRAVO/A?

REAGISCO IN  
FRETTA NELLE  
SITUAZIONI DI  
EMERGENZA...  
ANCHE SE POI MI  
SERVE UNA PAUSA  
LUNGA IL DOPPIO!

COMPETENZE

IN COSA SEI BRAVO/A?

RICONOSCO LE  
PIANTE MEGLIO DI  
QUANTO  
RICONOSCA I MIEI  
PARENTI LONTANI!

COMPETENZE

IN COSA SEI BRAVO/A?

HO IL POLLICE  
VERDE... FACCI  
CRESCERE TUTTO,  
ANCHE LE PIANTE  
FINTE!

COMPETENZE

IN COSA SEI BRAVO/A?

MI ORIENTO BENE  
NELLA NATURA,  
ANCHE SENZA  
GOOGLE MAPS!

COMPETENZE

IN COSA SEI BRAVO/A?

“SO CUCINARE  
PIATTI CHE FANNO  
VENIRE  
L'ACQUOLINA...  
ALMENO AI MIEI  
AMICI (E ANCHE AL  
CANE!)”

IN COSA SEI BRAVO/A?

“SO ORGANIZZARE  
BENE I PASTI...  
TIPO UNA  
COLAZIONE PER 10  
PERSONE (ANCHE  
SE HO SOLO 2  
TAZZE!)”

IN COSA SEI BRAVO/A?

MI PIACE  
LAVORARE  
ALL'ARIA APERTA  
E SO USARE  
ATTREZZI PER  
TENERE UN ORTO  
IN ORDINE

COMPETENZE

IN COSA SEI BRAVO/A?



**DISEGNO FUMETTI E  
PERSONAGGI CON  
TANTA FANTASIA,  
E RIESCO A FARLI  
SEMBRARE VIVI  
SULLA CARTA!**

COMPETENZE

IN COSA SEI BRAVO/A?



**SONO BRAVO A  
MOTIVARE GLI  
AMICI DURANTE GLI  
ALLENAMENTI... E  
NON MOLLO MAI,  
NEANCHE QUANDO  
SI FA FATICA!**

COMPETENZE

IN COSA SEI BRAVO/A?



**RIESCO A  
BILANCIARE  
SAPORI COME UN  
VERO CHEF...  
ANCHE SE QUALCHE  
VOLTA ESAGERO  
CON IL SALE!**

COMPETENZE

IN COSA SEI BRAVO/A?



**SO METTERE A  
PROPRIO AGIO GLI  
OSPITI, ANCHE I  
PARENTI CHE NON  
VOGLIO VEDERE A  
NATALE**

COMPETENZE

COSA SERVE AL MONDO?

**IL MONDO HA  
BISOGNO DI NUOVE  
INVENZIONI... TIPO  
UNO ZAINO CHE SI  
RIEMPIE DA SOLO  
LA MATTINA!**

UTILITÀ SOCIALE

COSA SERVE AL MONDO?

**SERVONO  
SCIENZIATI CHE  
RISOLVANO I  
PROBLEMI  
AMBIENTALI**

UTILITÀ SOCIALE

COSA SERVE AL MONDO?

**ABBIAMO BISOGNO  
DI PIÙ  
INTELLIGENZA  
ARTIFICIALE CHE CI  
FACCIA I COMPITI**

UTILITÀ SOCIALE

COSA SERVE AL MONDO?

**SERVIREBBE UN  
CELLULARE CHE SI  
RICARICA SENZA  
BISOGNO DELLA  
PRESA**

UTILITÀ SOCIALE

COSA SERVE AL MONDO?

**IL MONDO HA  
BISOGNO DI  
PERSONE CHE  
ASCOLTINO, SIA I  
PROBLEMI CHE LE  
COSE BELLE**

UTILITÀ SOCIALE

COSA SERVE AL MONDO?

**C'È BISOGNO DI CHI  
RACCONTI LA  
VERITÀ... SENZA  
FILTRI  
INSTAGRAM!**

UTILITÀ SOCIALE

COSA AMI FARE?

**IL MONDO HA  
BISOGNO DI CHI  
CUCINI CIBI SANI E  
GUSTOSI... PERCHÉ  
MANGIARE BENE FA  
STARE MEGLIO  
TUTTI”**

UTILITÀ SOCIALE

COSA AMI FARE?

**IL MONDO HA  
BISOGNO DI CHI  
SAPPIA  
VALORIZZARE I  
PRODOTTI LOCALI**

UTILITÀ SOCIALE

COSA AMI FARE?

**IL MONDO HA  
BISOGNO DI BRAVI  
INSEGNANTI CHE  
SAPPIANO  
RENDERE LO  
STUDIO PIÙ  
INTERESSANTE!**

UTILITÀ SOCIALE

COSA SERVE AL MONDO?

**I BAMBINI HANNO  
BISOGNO DI ADULTI  
CHE LI CAPISCANO  
E LI AIUTINO A  
CRESCERE!**

UTILITÀ SOCIALE

COSA SERVE AL MONDO?

**CI VOGLIONO PIÙ  
IMPRENDITORI...  
CHE ABBIANO IDEE  
GENIALI (TIPO LA  
PIZZA CHE NON  
INGRASSA)!**

UTILITÀ SOCIALE

COSA SERVE AL MONDO?

**IL MONDO HA  
BISOGNO DI  
PERSONE CHE  
SAPPIANO GESTIRE  
LE CRISI, TIPO LE  
VERIFICHE A  
SORPRESA**

UTILITÀ SOCIALE

COSA SERVE AL MONDO?

**ESSERE UN  
TERAPISTA  
SIGNIFICA AIUTARE  
CHI FATICA A  
CAMMINARE O A  
MUOVERSI... COME  
UN VERO  
SUPEREROE**

UTILITÀ SOCIALE

COSA SERVE AL MONDO?

**CI SERVONO  
ESPERTI DI  
TURISMO PERCHÉ  
TUTTI VOGLIONO  
VIAGGIARE, MA  
NESSUNO SA  
ORGANIZZARE  
BENE!**

UTILITÀ SOCIALE

COSA SERVE AL MONDO?

**GLI UFFICI DEVONO  
ESSERE BEN  
ORGANIZZATI PER  
AIUTARE CLIENTI E  
COLLEGHI!**

UTILITÀ SOCIALE

COSA SERVE AL MONDO?

**ABBIAMO BISOGNO  
DI PIÙ ARTISTI...  
PERCHÉ IL MONDO  
SENZA COLORI  
SAREBBE DAVVERO  
TRISTE!**

UTILITÀ SOCIALE

COSA SERVE AL MONDO?

**CI VOGLIONO PIÙ  
STORIE BELLE... E  
IO HO GIÀ UN SACCO  
DI IDEE PER FILM E  
LIBRI!**

UTILITÀ SOCIALE

COSA SERVE AL MONDO?

**DOBBIAMO AVERE  
PIÙ MUSICA...  
PERCHÉ SENZA  
CANZONI SAREBBE  
IMPOSSIBILE  
SOPRAVVIVERE  
ALLA SCUOLA!"**

UTILITÀ SOCIALE

COSA SERVE AL MONDO?

**IL MONDO HA  
BISOGNO DI  
PERSONE CHE  
SAPPIANO  
PARLARE CON  
TUTTI... ANCHE  
CON CHI DICE SOLO  
'HELLO'!**

UTILITÀ SOCIALE

COSA SERVE AL MONDO?

**SENZA  
TRADUTTORI E  
INTERPRETI CI  
CAPIREMMO SOLO A  
GESTI... E NON  
TUTTI SONO BRAVI  
NEL MIMO!**

UTILITÀ SOCIALE

COSA SERVE AL MONDO?

**LE LINGUE  
UNISCONO I  
POPOLI... E  
AIUTANO A  
VIAGGIARE SENZA  
FINIRE NEL POSTO  
SBAGLIATO!**

UTILITÀ SOCIALE

COSA SERVE AL MONDO?

**ABBIAMO BISOGNO  
DI PERSONE FORTI  
E CORAGGIOSE...  
TIPO QUELLE CHE  
AFFRONTANO LE  
SALITE SENZA  
LAMENTARSI!**

UTILITÀ SOCIALE

COSA SERVE AL MONDO?

**LO SPORT SERVE  
PER STARE BENE,  
IMPARARE IL  
RISPETTO E...  
SFOGARSI QUANDO  
HAI TROPPI  
COMPITI!**

UTILITÀ SOCIALE

COSA SERVE AL MONDO?

**IL MONDO HA  
BISOGNO DI  
ALLENATORI CHE  
INSEGNINO A  
VINCERE... MA  
ANCHE A PERDERE  
CON STILE!**

UTILITÀ SOCIALE

COSA SERVE AL MONDO?

**IL PIANETA HA  
BISOGNO DI CHI LO  
COLTIVA CON  
AMORE... NON SOLO  
DI CHI LO SCROLLA  
SU INSTAGRAM!**

UTILITÀ SOCIALE

COSA SERVE AL MONDO?

**SENZA CHI SI  
PRENDE CURA  
DELLA NATURA  
NON MANGEREMMO  
PIÙ NEANCHE  
UN'INSALATA!**

UTILITÀ SOCIALE

COSA SERVE AL MONDO?

**ABBIAMO BISOGNO  
DI PIÙ ESPERTI CHE  
PROTEGGANO LE  
PIANTE... E MAGARI  
ANCHE IL BASILICO  
SUL MIO BALCONE**

UTILITÀ SOCIALE

COSA SERVE AL MONDO?



**LA MODA DEVE  
EVOLVERSI...  
MAGARI CON  
VESTITI CHE  
STANNO BENE CON  
QUALSIASI TAGLIA**

UTILITÀ SOCIALE

COSA SERVE AL MONDO?



**C'È BISOGNO DI PIÙ  
MEDICI PERCHÈ LA  
SALUTE DI TUTTI È  
IMPORTANTE**

UTILITÀ SOCIALE

COSA SERVE AL MONDO?



**SONO NECESSARI  
PIÙ CENTRI  
SPORTIVI, PER FAR  
STARE BENE LE  
PERSONE**

UTILITÀ SOCIALE

COSA SERVE AL MONDO?



**IL MONDO HA  
BISOGNO DI  
PERSONE CHE  
SAPPIANO  
RIPARARE LE COSE**

UTILITÀ SOCIALE

COSA SERVE AL MONDO?



**"CHI TRADUCE  
CANZONI FA SÌ CHE  
ANCHE NOI  
POSSIAMO  
CANTARLE SENZA  
FARE FIGURE DA...  
'TONE-DEAF'!"**

UTILITÀ SOCIALE

COSA SERVE AL MONDO?



**OGGI L'IMMAGINE È  
TUTTO: CHI  
LAVORA  
NELL'ESTETICA  
AIUTA LE PERSONE  
A ESPRIMERE LA  
PROPRIA  
PERSONALITÀ!**

UTILITÀ SOCIALE

COSA AMI FARE?



**SENZA  
ELETTRICISTI  
SAREMMO AL  
BUIO...  
LETTERALMENTE!**

UTILITÀ SOCIALE

COSA AMI FARE?



**LE AUTO SONO  
SEMPRE PIÙ  
COMPLESSE E CI  
VOGLIONO ESPERTI  
PER RIPARARLE!**

UTILITÀ SOCIALE

COSA AMI FARE?



**CHI CURA GLI  
ALTRI NON SOLO  
SALVA VITE, MA  
REGALA SORRISI  
(ANCHE QUANDO  
NON È FACILE)**

UTILITÀ SOCIALE

COSA SERVE AL MONDO?



**IL MONDO HA  
BISOGNO DI CUOCHI  
CHE SAPPIANO  
FARE MAGIE CON  
PADELLE E MESTOLI  
(SENZA FARLE  
VOLARE!)**

UTILITÀ SOCIALE

COSA SERVE AL MONDO?



**UN BUON  
CAMERIERE PUÒ  
TRASFORMARE  
UNA CENA  
NORMALE IN UNA  
SERATA DA  
RICORDARE**

UTILITÀ SOCIALE

COSA SERVE AL MONDO?



**RENDERE LO SPORT  
ACCESSIBILE...  
PERCHÉ LO SPORT  
FA STARE BENE  
TUTTI!**

UTILITÀ SOCIALE

COSA SERVE AL MONDO?



**CURARE PIANTE E  
BOSCHI IN MODO  
SANO, PER UN  
FUTURO PIÙ VERDE  
PER TUTTI.**

UTILITÀ SOCIALE

PER COSA PUOI ESSERE PAGATO?

**VOGLIO ESSERE  
PAGATO PER  
INVENTARE COSE...  
TIPO UN ROBOT  
CHE FACCIA I  
COMPITI AL POSTO  
MIO!**

APPLICABILITÀ



PER COSA PUOI ESSERE PAGATO?

**POTREI LAVORARE  
CON  
L'INTELLIGENZA  
ARTIFICIALE... MA  
SPERO CHE NON  
DIVENTI IL MIO  
CAPO!**

APPLICABILITÀ



PER COSA PUOI ESSERE PAGATO?

**BISOGNA  
INDAGARE COSA C'È  
NELLO SPAZIO,  
SENZA PERDERSI A  
GUARDARE LE  
STELLE**

APPLICABILITÀ



PER COSA PUOI ESSERE PAGATO?

**LAVORARE NEI  
LABORATORI DI  
RICERCA È IL MIO  
SOGNO... ANCHE SE  
SPERO DI NON  
DOVER MAI PULIRE  
LE PROVETTE!**

APPLICABILITÀ



PER COSA PUOI ESSERE PAGATO?

**VOGLIO FARE LO  
PSICOLOGO...  
PERCHÉ GIÀ ORA  
TUTTI MI  
RACCONTANO I  
LORO PROBLEMI!"**

APPLICABILITÀ



PER COSA PUOI ESSERE PAGATO?

**SCRIVERE PER UN  
GIORNALE SAREBBE  
FANTASTICO...  
SEMPRE CHE IL  
CAPO NON  
CORREGGA TUTTI I  
MIEI ARTICOLI!**

APPLICABILITÀ



PER COSA PUOI ESSERE PAGATO?

**ESSERE PAGATO  
PER TRADURRE  
PAROLE E  
CULTURE... COSÌ  
POSSO FINALMENTE  
USARE UN  
DIZIONARIO  
GIGANTE**

APPLICABILITÀ



PER COSA PUOI ESSERE PAGATO?

**ESSERE PAGATO  
PER AIUTARE CHI  
HA BISOGNO...  
ANCHE SOLO CON  
UN SORRISO E UNA  
PAROLA GENTILE!**

APPLICABILITÀ



PER COSA PUOI ESSERE PAGATO?

**DIVENTANDO  
INSEGNANTE E  
LAVORANDO A  
SCUOLA CON  
RAGAZZI DI  
DIVERSE ETÀ!**

APPLICABILITÀ



PER COSA PUOI ESSERE PAGATO?

**FACENDO  
ANIMAZIONE PER  
BAMBINI A FESTE,  
EVENTI E VILLAGGI  
TURISTICI!**

APPLICABILITÀ



PER COSA PUOI ESSERE PAGATO?

**SOGNO DI AVERE LA  
MIA AZIENDA... E DI  
ESSERE IL CAPO DI  
ME STESSO (COSÌ  
NESSUNO MI  
SGRIDA!)**

APPLICABILITÀ



PER COSA PUOI ESSERE PAGATO?

**PRENDENDOSI  
CURA DELLE  
PERSONE MALATE  
O ANZIANE... E  
SENTIRSI UN VERO  
SUPEREROE SENZA  
MANTELLO**

APPLICABILITÀ



PER COSA PUOI ESSERE PAGATO?

**VIAGGIARE E  
ORGANIZZARE  
EVENTI? SE MI  
PAGANO PER  
QUESTO, IO CI STO!**

APPLICABILITÀ



PER COSA PUOI ESSERE PAGATO?

**LAVORARE NEL  
MARKETING È  
PERFETTO PER  
ME... GIÀ ORA  
RIESCO A  
CONVINCERE I MIEI  
AMICI A OFFRIRMI  
LA MERENDA!**

APPLICABILITÀ



PER COSA PUOI ESSERE PAGATO?

**LAVORANDO COME  
SEGRETARIO/A IN  
UNA GRANDE  
AZIENDA!**

APPLICABILITÀ



PER COSA PUOI ESSERE PAGATO?

**ESSERE PAGATO  
PER ALLENARE  
BAMBINI... O  
ALMENO PER  
URLARE 'FORZA!'  
DALLA PANCHINA!**

APPLICABILITÀ



PER COSA PUOI ESSERE PAGATO?

**VOGLIO  
GUADAGNARMI DA  
VIVERE  
DISEGNANDO... E  
NON SOLO SUI  
BANCHI DI SCUOLA!**

APPLICABILITÀ



PER COSA PUOI ESSERE PAGATO?

**SOGNO DI FARE  
L'ATTORE... NON SO  
ANCORA SE DI  
CINEMA O DI  
TEATRO**

APPLICABILITÀ



PER COSA PUOI ESSERE PAGATO?

**MI PIACEREBBE  
ESSERE PAGATO  
PER FARE MUSICA...  
ANCHE SE PER ORA  
IL MIO PUBBLICO È  
SOLO LA MIA  
FAMIGLIA!**

APPLICABILITÀ



PER COSA PUOI ESSERE PAGATO?

**IMMAGINA  
LAVORARE NELLA  
MODA E CREARE  
TENDENZE...  
MAGARI UNA CHE  
RENDA I PIGIAMI  
ACCETTABILI  
OVUNQUE!**

APPLICABILITÀ



PER COSA PUOI ESSERE PAGATO?

**FARE IL MEDICO  
SAREBBE  
FANTASTICO...  
ANCHE SE GLI AGHI  
NON SONO PROPRIO  
IL MIO FORTE!**

APPLICABILITÀ



PER COSA PUOI ESSERE PAGATO?

**ESSERE UN  
INFERMIERE MI  
PIACEREBBE...  
PERCHÉ SO GIÀ  
COME FAR SENTIRE  
MEGLIO LE PERSONE  
(ALMENO A  
PAROLE)!**

APPLICABILITÀ



PER COSA PUOI ESSERE PAGATO?

**VORREI ESSERE  
PAGATO PER  
COSTRUIRE E  
RIPARARE COSE**

APPLICABILITÀ



PER COSA PUOI ESSERE PAGATO?

**POSSO  
GUADAGNARE  
SERVENDO AI  
TAVOLI... CON PIÙ  
ELEGANZA CHE  
EQUILIBRIO**

APPLICABILITÀ



PER COSA PUOI ESSERE PAGATO?

**APRENDO UN MIO  
SALONE DI  
PARRUCCHIERIA O  
UN CENTRO  
ESTETICO!**

APPLICABILITÀ



PER COSA PUOI ESSERE PAGATO?

**LAVORANDO COME  
MAKE-UP ARTIST O  
HAIRSTYLIST PER  
LA MODA E LO  
SPETTACOLO!**

APPLICABILITÀ



PER COSA PUOI ESSERE PAGATO?

**ESSERE PAGATO  
PER PREPARARE  
PIATTI DELIZIOSI...  
E AVERE SEMPRE  
LA SCUSA PER  
ASSAGGIARE  
TUTTO!**

APPLICABILITÀ



PER COSA PUOI ESSERE PAGATO?

**APRENDO UNA MIA  
OFFICINA DI  
RIPARAZIONI!**

APPLICABILITÀ



PER COSA PUOI ESSERE PAGATO?

**ESSERE PAGATO  
PER TRADURRE  
LIBRI O FILM? SÌ,  
GRAZIE... COSÌ  
VIAGGIO CON LA  
MENTE SENZA  
FARE LA VALIGIA!**

APPLICABILITÀ



PER COSA PUOI ESSERE PAGATO?

**INSEGNANDO LE  
LINGUE... COSÌ CHE  
FINALMENTE  
QUALCUNO  
APPREZZI IL MIO  
ACCENTO  
PERFETTO!**

APPLICABILITÀ



PER COSA PUOI ESSERE PAGATO?

**LAVORANDO COME  
INTERPRETE...  
ANCHE SE A VOLTE  
PARLO PIÙ  
VELOCEMENTE DI  
CHI TRADUCO!**

APPLICABILITÀ



PER COSA PUOI ESSERE PAGATO?

**VOGLIO ESSERE  
PAGATO PER  
ALLENARMI E  
MAGARI SEGNARE  
IL GOL DELLA  
VITTORIA!**

APPLICABILITÀ



PER COSA PUOI ESSERE PAGATO?

**POSSO LAVORARE  
IN HOTEL  
ACCOGLIENDO  
CLIENTI... E  
MAGARI TESTARE  
ANCHE QUALCHE  
COLAZIONE A  
BUFFET**

APPLICABILITÀ



PER COSA PUOI ESSERE PAGATO?

**MI PIACEREBBE  
INSEGNARE SPORT  
AI BAMBINI...  
ANCHE SE POI MI  
TOCCA  
RINCORRERLI  
TUTTI!**

APPLICABILITÀ



PER COSA PUOI ESSERE PAGATO?

**VORREI  
DIVENTARE  
ATLETA  
PROFESSIONISTA...  
O ALLENATORE CON  
LA TUTA SEMPRE  
PRONTA!**

APPLICABILITÀ



PER COSA PUOI ESSERE PAGATO?

**ESSERE PAGATO  
PER COLTIVARE LA  
TERRA?  
FANTASTICO,  
SOPRATTUTTO SE  
POSSO MANGIARE  
QUELLO CHE  
PRODUCO!**

APPLICABILITÀ



PER COSA PUOI ESSERE PAGATO?

**LAVORANDO CON  
GLI ANIMALI IN  
UNA FATTORIA...  
ANCHE SE  
SVEGLIARSI  
ALL'ALBA NON È  
PROPRIO IL  
MASSIMO!**

APPLICABILITÀ



PER COSA PUOI ESSERE PAGATO?

**PROTEGGENDO  
L'AMBIENTE... E  
MAGARI  
CONVINCERE TUTTI  
A USARE MENO  
PLASTICA!**

APPLICABILITÀ



PER COSA PUOI ESSERE PAGATO?

**LAVORARE NELLA  
MANUTENZIONE DI  
PARCHI O FORESTE  
SAREBBE  
BELLISSIMO...  
SEMPRE CHE NON  
PIOVA OGNI  
GIORNO!**

APPLICABILITÀ



PER COSA PUOI ESSERE PAGATO?

**POSSO ESSERE  
PAGATO PER  
CUCINARE PIATTI  
COSÌ BUONI... CHE  
FANNO  
DIMENTICARE LA  
DIETA!**

APPLICABILITÀ



EVENTO IMPREVISTO

**UNA NUOVA INTELLIGENZA ARTIFICIALE AUTOMATIZZA MOLTE PROFESSIONI.**

**TUTTI DEVONO SCAMBIARE UN SEGNALINO CON UNO BLU**

EVENTO IMPREVISTO

**INTERNET VIENE RIVOLUZIONATO DA UNA NUOVA PIATTAFORMA.**

**CHI HA ALMENO UN SEGNALINO ROSSO NE OTTIENE UN ALTRO.**

EVENTO IMPREVISTO

**UN IMPORTANTE SOCIAL MEDIA CHIUDE IMPROVVISAMENTE.**

**CHI HA PIÙ SEGNALINI ROSSI NE PERDE UNO.**

EVENTO IMPREVISTO

**NUOVE SCOPERTE SCIENTIFICHE APRONO OPPORTUNITÀ INCREDIBILI!**

**TUTTI GUADAGNANO UN SEGNALINO BLU.**

EVENTO IMPREVISTO

**UNA CRISI ECONOMICA MONDIALE COLPISCE LE AZIENDE.**

**CHI HA PIÙ SEGNALINI GIALLI NE PERDE UNO**

EVENTO IMPREVISTO

**UN NUOVO BOOM ECONOMICO FAVORISCE IL SETTORE DELL'IMPRENDITORIA.**

**TUTTI GUADAGNANO UN SEGNALINO GIALLO**

EVENTO IMPREVISTO

**L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE RIDUCE LA DOMANDA DI ALCUNI LAVORI MANUALI.**

**CHI HA PIÙ DI UN SEGNALINO ARANCIONE NE PERDE UNO.**

EVENTO IMPREVISTO

**LE PROFESSIONI DIGITALI SONO SEMPRE PIÙ RICHIESTE!**

**CHI HA ALMENO UN SEGNALINO BLU NE OTTIENE UN ALTRO.**

EVENTO IMPREVISTO

**UNA NUOVA EMERGENZA SANITARIA AUMENTA LA RICHIESTA DI MEDICI E INFERMIERI.**

**TUTTI GUADAGNANO UN SEGNALINO VIOLA**

EVENTO IMPREVISTO

**UNA NUOVA INTELLIGENZA ARTIFICIALE AUTOMATIZZA MOLTE PROFESSIONI.**

**TUTTI DEVONO SCAMBIARE UN SEGNALINO CON UNO BLU**

EVENTO IMPREVISTO

**INTERNET VIENE RIVOLUZIONATO DA UNA NUOVA PIATTAFORMA.**

**CHI HA ALMENO UN SEGNALINO ROSSO NE OTTIENE UN ALTRO.**

EVENTO IMPREVISTO

**UN IMPORTANTE SOCIAL MEDIA CHIUDE IMPROVVISAMENTE.**

**CHI HA PIÙ SEGNALINI ROSSI NE PERDE UNO.**

EVENTO IMPREVISTO

**LE RISORSE MEDICHE SONO LIMITATE E C'È BISOGNO DI PIÙ AIUTO!**

**CHI HA ALMENO UN SEGNALINO VIOLA NE OTTIENE UN ALTRO.**

EVENTO IMPREVISTO

**LE TECNOLOGIE MEDICHE MIGLIORANO E RENDONO ALCUNE PROFESSIONI OBSOLETE.**

**CHI HA PIÙ SEGNALINI VIOLA NE PERDE UNO.**

EVENTO IMPREVISTO

**UNA NUOVA SCOPERTA SCIENTIFICA ALLUNGA L'ASPETTATIVA DI VITA!**

**TUTTI GUADAGNANO UN SEGNALINO A SCELTA.**

EVENTO IMPREVISTO

**LE AZIENDE DEVONO ADATTARSI A NUOVE LEGGI ECOLOGICHE.**

**CHI HA ALMENO UN SEGNALINO VERDE NE OTTIENE UN ALTRO.**

EVENTO IMPREVISTO

**UNA CRISI AMBIENTALE COLPISCE IL MONDO!**

**CHI HA PIÙ SEGNALINI BLU O VERDI NE GUADAGNA UNO.**

EVENTO IMPREVISTO

**NUOVE POLITICHE FAVORISCONO IL LAVORO SOSTENIBILE.**

**TUTTI POSSONO SCAMBIARE UN SEGNALINO CON UNO VERDE**

EVENTO IMPREVISTO

**L'ENERGIA RINNOVABILE  
DIVENTA CENTRALE NEL  
MONDO DEL LAVORO.**

**CHI HA ALMENO UN  
SEGNALINO BLU NE  
OTTIENE UN ALTRO.**

EVENTO IMPREVISTO

**L'EDUCAZIONE VIENE  
RIVOLUZIONATA E  
SEMPRE PIÙ PERSONE  
SCELGONO STUDI  
UMANISTICI.**

**CHI HA ALMENO UN  
SEGNALINO VERDE NE  
GUADAGNA UNO..**

EVENTO IMPREVISTO

**UNA NUOVA ONDATA DI  
CREATIVITÀ SPINGE IL  
MONDO DELL'ARTE E  
DELLA COMUNICAZIONE.**

**TUTTI GUADAGNANO UN  
SEGNALINO ROSSO**

EVENTO IMPREVISTO

**UNA LEGGE INTRODUCE  
NUOVI INCENTIVI PER  
L'ARTIGIANATO E IL  
LAVORO MANUALE.**

**CHI HA ALMENO UN  
SEGNALINO ARANCIONE  
NE OTTIENE UNO.**

EVENTO IMPREVISTO

**L'INCLUSIONE SOCIALE  
DIVENTA UN VALORE  
CENTRALE NEL MONDO  
DEL LAVORO!**

**TUTTI POSSONO  
SCAMBIARE UN  
SEGNALINO CON UNO  
VERDE**