



# ProSocial Values

## MATERIALE di FORMAZIONE

*dai corsi tenutisi a*

*Uşak (TR) 25 Febbraio 1 Marzo 2019*

*Panevėžys (LT) 8-13 Ottobre 2019*

<b>Progetto</b>	ProSocial Values [2017 – 1 – IT02 – KA201 - 036860]
<b>Output</b>	O6. Curriculum for teachers' training
<b>Organizzazione responsabile:</b>	Panevėžio rajono švietimo centras (LT)
<b>Organizzazioni coinvolte</b>	Polo Europeo della Conoscenza (IT), Uşak İl Milli Eğitim Müdürlüğü, Uşak (TR), Consejería de Educación de la Junta de Castilla y León (JCYL), Trakia University, Stara Zagora (BR), Friends of Education (FoE)

Le informazioni e le opinioni espresse in questo documento sono quelle dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente l'opinione ufficiale dell'Unione Europea. Né le istituzioni e gli organi dell'Unione Europea né qualsiasi persona che agisca per loro conto può essere ritenuta responsabile dell'uso che può essere fatto delle informazioni in esso contenute.



## Indice

Come creare un'atmosfera di condivisione dei valori prosociali fra pari attraverso I giochi digitali .....	3
È una giungla là fuori .....	30
L'apprendimento attraverso la prosocialità (3 casi su come agevolarlo in aula attraverso i giochi).....	46
La nostra sfida: mettere in evidenza il meglio dell'umanità (Prepariamoci a farlo!) .....	84
Robotica prosociale .....	115
La prosocialità è un gioco .....	144
Risolvere i conflitti in modo creativo (in classe) .....	162
Per allevare una rana... Frameworks narrativi per costruire strategie di riflessione in situazioni di frustrazione .....	192



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

# Come creare un'atmosfera di condivisione dei valori prosociali fra pari attraverso i giochi digitali

Ahmet YURDAKUL

Uşak İl Milli Eğitim Müdürlüğü

**Usak – Primo corso di formazione per  
insegnanti**



**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



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

**ProSocial Values**  
2017-1-IT02-KA201-036860



## OBIETTIVI FORMATIVI

- Capire il concetto di valori prosociali nell'ambiente di apprendimento attraverso i giochi digitali
- Promuovere un nuovo modo di far emergere l'empatia fra i pari attraverso i giochi digitali
- Promuovere un nuovo modo di far emergere l'uguaglianza fra i pari in classe attraverso i giochi digitali
- Guidare gli studenti alla comprensione di come apportare il proprio contributo nella comunità con valori e prospettive prosociali utilizzando strumenti e giochi digitali
- Promuovere un effettivo cambio comportamentale
- Trasmettere un messaggio prosociale nei giochi
- Mettere in atto, anche virtualmente, comportamenti prosociali
- Modificare gli elementi di un gioco che ritengono ingiusti





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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## CONTENUTI DEL CORSO DI FORMAZIONE

Il comportamento prosociale sotto forma di condivisione, aiuto e cooperazione è un tratto distintivo della competenza sociale durante tutta l'infanzia. Di diretta rilevanza per la scuola è che il comportamento prosociale è stato correlato positivamente ai risultati intellettuali, compresi i voti in classe e i punteggi dei test standardizzati. I comportamenti prosociali sono stati inoltre collegati positivamente anche ad altri risultati socialmente competenti, tra cui l'accettazione e l'approvazione sociale tra i compagni di classe e il gradimento da parte degli insegnanti" (Wentzel, 2015:1). "In risposta a un mondo sempre più interdipendente, gli educatori stanno dimostrando un crescente interesse nell'educazione alla cittadinanza globale. Molte definizioni di "buon cittadino del mondo" danno valore all'empatia, come una disposizione particolarmente importante per comprendere gli altri al di là dei confini nazionali e delle divisioni culturali. Tuttavia, può essere difficile per le persone raggiungere l'empatia con altri che sono percepiti come psicologicamente e geograficamente distanti. I giochi di simulazione digitale possono aiutare a promuovere l'empatia globale e l'interesse per l'apprendimento civico globale?" (Bachen, Hernandez-Ramos, Raphael, 2012). La risposta è Sì.





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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## **Praticare l'empatia**

I bambini che riconoscono i propri sentimenti e quelli degli altri sono più propensi a vivere una vita di contenuti. La formazione all'empatia aiuta un bambino a imparare a riconoscere i sentimenti - suoi e degli altri. La capacità di vedere le situazioni da diversi punti di vista è quindi una lezione di vita importante. Genitori e insegnanti devono aiutare il bambino a sviluppare l'empatia, utilizzando anche gli eventi quotidiani per farlo:

- Mantenere il contatto visivo con gli altri e guardare gli altri in viso quando parlano.
- Notate come si sentono le persone. Questa persona ha un aspetto triste?
- Etichetta i sentimenti. Aiuta il tuo bambino a dare un nome ai suoi sentimenti e a quelli degli altri - triste, arrabbiato, sorpreso.
- Calmarsi e controllare gli impulsi. Lasciate che le vostre parole tranquillizzanti siano un esempio di autocontrollo positivo. Siate gentili e amorevoli mentre insegnate queste capacità. E ancora...





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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## **I comportamenti prosociali**

Sono un'ampia categoria di comportamenti che comprende qualsiasi azione che apporti benefici agli altri

- Seguire le regole in un gioco
- Essere onesti
- Cooperare con gli altri in contesti sociali





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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



Pensate all'ultima volta in cui avete aiutato qualcuno





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

## ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860





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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



Ora pensate al *perché pensate* di aver aiutato l'altra persona





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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



**Helping someone  
without any greed...**



**...is the real humanity**





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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



Come possiamo insegnare ai bambini ad essere prosociali?

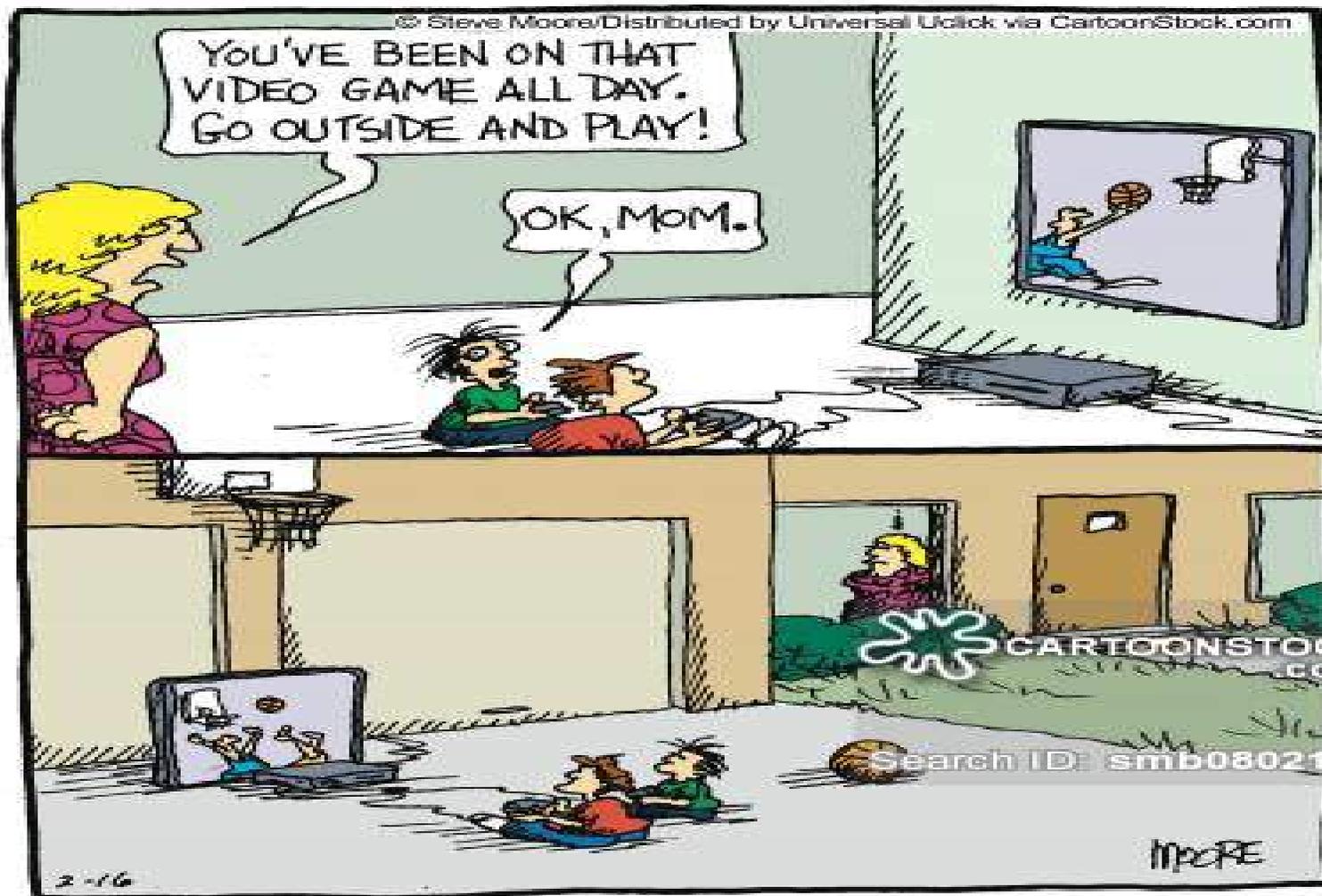




Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860





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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



Giocare ai videogiochi in collaborazione con gli altri può portare a benefici diffusi, facendo capire ai giocatori quanto comportamenti utili siano preziosi e comuni.





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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



Gli studi hanno evidenziato un effetto negativo dei videogiochi violenti sul comportamento sociale. Dato che la disponibilità e la presenza dei videogiochi è pervasiva, gli effetti negativi derivanti dal loro utilizzo hanno potenzialmente grandi implicazioni per le politiche pubbliche.





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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



Al contrario, giocare a un videogioco prosociale (rispetto a un videogioco neutro) aumenta il comportamento di aiuto.





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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



I videogiochi offrono condizioni eccellenti per l'apprendimento: essi, contemporaneamente, espongono il giocatore alla modellazione, alle prove e al rafforzamento del comportamento sociale che è coinvolto nel tema del gioco. Ci sono quindi buoni motivi per ritenere che giocare ai videogiochi con contenuti prosociali possa favorire lo sviluppo di comportamenti prosociali.





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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



I comportamenti prosociali possono giocare un ruolo vitale nella formazione di relazioni interpersonali positive.

I bambini che si adattano meglio al contesto sociale durante gli anni scolastici tendono a diventare adulti positivi, socialmente ben inseriti.





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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



Le interazioni tra pari differiscono dalle interazioni con gli adulti perché, nell'interagire tra pari, i bambini possono affermare sé stessi, presentare le proprie idee e discutere i diversi punti di vista.





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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860





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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



Il design di un gioco può influenzare il comportamento prosociale. Se un gioco richiede che due o più bambini lavorino insieme durante il gioco, il risultato è una maggiore interazione sociale, rispetto ai giochi progettati per il singolo bambino.





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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



I giochi cooperativi si basano sulla cooperazione,  
l'accettazione, il coinvolgimento ed il divertimento.  
I bambini sono liberi di mostrano comportamenti prosociali senza  
focalizzarsi sulla vittoria.





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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



Inoltre se il gioco ha dei messaggi nascosti (empatia, tolleranza, rispetto, ecc.) il bambino imparerà ad essere prosociale.





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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



È chiaro che i videogiochi possono avere influenze sia positive che negative sul comportamento. Sul lato negativo, i videogiochi violenti possono portare a comportamenti più aggressivi in generale. Sul lato positivo, giocare ai videogiochi d'azione può rendere le persone più veloci e più precise in altri contesti che richiedono azioni complesse.





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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



In uno studio sperimentale condotto su 161 studenti universitari americani, coloro a cui sono stati assegnati a caso a giochi prosociali (Chibi Robo e Super Mario Sunshine) hanno dimostrato una maggiore prosocialità nei confronti degli altri studenti in un compito successivo, rispetto a quelli che hanno giocato a giochi neutri (Pure Pinball e Super Monkey Ball Deluxe) o violenti (Ty2 o Crash Trinsanity).

Coloro che hanno giocato i giochi violenti hanno mostrato comportamenti più dannosi nei confronti degli altri studenti.





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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



I contenuti violenti nei videogiochi possono portare le persone a comportarsi in modo più aggressivo.

I contenuti prosociali, al contrario, possono portare le persone a comportarsi in modo più cooperativo e utile.





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

## ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860





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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



Games about personal skills	Games about Relational skills	Games About Social skills
Cool School: Where Peace Rules	Against all odds	Build Your Own Hero
Laika	Build Balance	Educamigrant
Liyla and the Shadows of War	Cool School: Where Peace Rules	Laika
Lost in Space	Golden Frontier	Pig Pile
Rock the Boat	Interland (Be Internet Awesome)	Pushy Paddles
School Bullying	Lost in Space	Rock the Boat
Stray Puppy Care	Season's Soup	School Bullying
Swing Fling	The Chase	Season's Soup
The Journey of Elisa	The Journey of Elisa	Swing Fling
	Third World Farmer	The Chase
		Tower Together
		World Rescue





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

# È UNA GIUNGLA LÀ FUORI!

Veneta Uzunova

DIIT - Trakia University

\*Titolo originale e attività tratta da *Positive Discipline  
in the School and Classroom Teacher's Guide: Activities for Students*,  
Associazione Positive Discipline, Teresa LaSala, Jody McVittie, Suzanne Smitha

**Usak – Primo corso di formazione per insegnanti**



**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



The information and views set out in this document are those of the author(s) and do not necessarily reflect the official opinion of the European Union. Neither the European Union institutions and bodies nor any person acting on their behalf may be held responsible for the use which may be made of the information contained therein.



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## OBIETTIVI FORMATIVI

- Diventare più abili nel riconoscere, comprendere, accettare e celebrare le differenze nelle persone che ci circondano e nell'applicare le nuove competenze quando si lavora in gruppo e si collabora.





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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## CONTENUTI DEL CORSO

Le esigenze dell'ambiente educativo sono cambiate da tempo, poiché l'aula di oggi non deve solo fornire conoscenza ma anche condurre valori prosociali come l'accettazione delle differenze e l'utilizzo della diversità come base su cui costruire una comunità/classe di cooperazione, fornendo opportunità di sviluppo personale in modo assertivo. La personalità, le capacità, le abilità, le competenze, le conoscenze, le esperienze, i bisogni e i desideri di ogni studente si inseriscono in classe e si "integrano" nelle forme stabilite dal sistema. Essere in grado di accettare le esperienze e di usare le differenze altrui, aiuta gli insegnanti e gli studenti a modellare un comportamento positivo e proattivo. Considerando le differenze culturali, socio-economiche, demografiche di ogni paese partner, questo corso fornisce un modo significativo e pratico per costruire un forte senso di accettazione, fiducia nella possibilità di lavorare in classi diverse e garantire lo sviluppo dell'interesse sociale in ogni studente, tenendo ben in mente le loro differenze.

Questo modulo formativo è costituito da una parte di teoria presentata in modo interattivo, una presentazione multimediale, attività per piccoli gruppi, clip multimediali, attività di ritmoterapia, auto-riflessione. Tutto è applicabile in classe con studenti di età diverse.





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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## L'obiettivo

Diventare più abili nel riconoscere, comprendere, accettare e celebrare le differenze nelle persone che ci circondano e nell'applicare le nuove competenze quando si lavora in gruppo e si collabora.





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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## Cosa significa essere diversi

Ogni partecipante sceglie un fiore di carta colorata, fra quelli presenti sul tavolo, si siede in cerchio, ed intervista la persona alla sua sinistra scrivendone il nome al centro e, su ogni petalo, una qualità importante per quella persona /qualcosa che gli piace/la persona preferita/qualcosa di cui è molto orgoglioso.





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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



Nella seconda parte ogni persona presenterà il vicino che ha intervistato e posizionerà il fiore sulla lavagna o su cartellone (attaccato al muro) - creando così un mazzo di fiori (chi conduce l'esercizio può aggiungere alcune foglie e steli verdi ai fiori). Il bouquet, formato da fiori di diversi colori, rappresenterà le cose comuni e diverse fra le persone: le caratteristiche comuni lo uniscono, le differenze lo arricchiscono. Ma per ottenere un bouquet abbiamo bisogno di sforzi comuni da parte di tutti: dobbiamo accettare le nostre differenze, apprezzarle e utilizzarle come punto di arricchimento.

(Se l'attività successiva richiede un lavoro di gruppo, le persone potrebbero essere raggruppate in base al colore del loro fiore).

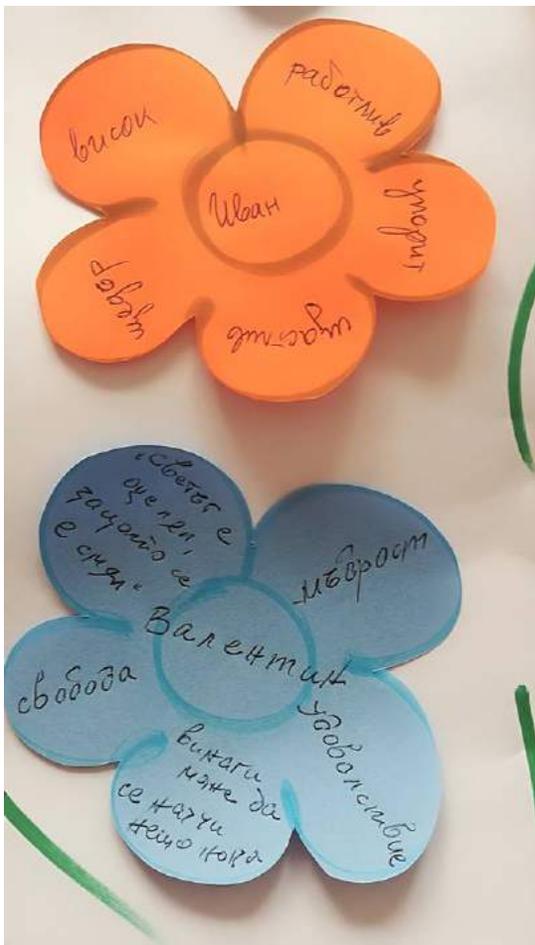




Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860





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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



# Quando ci conosciamo, dobbiamo capire meglio gli altri

**Discussione**

**SU**

**empatia,**

**tolleranza,**

**pazienza,**

**senso di comunità,**

**umanità**





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

## ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860





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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



# Istruzioni

1. Descrivi le scarpe/la loro misura, lo stile, l'età, se sono state usate da tempo.
2. Dare il nome al proprietario delle scarpe .
3. Quanti anni ha lui/lei?
4. Qual è il suo ruolo sociale, è sposato/a?
5. Descrivi il proprietario delle scarpe. Che aspetto ha?
6. Qual è il lavoro del proprietario delle scarpe? Descrivilo.
7. Dove vive il proprietario delle scarpe e con chi?
8. Elenca tre tratti della personalità del proprietario delle scarpe





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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



9. Cosa gli/le piace fare nel tempo libero?
10. Qual è il suo cibo preferito?
11. Qual è il suo libro preferito?
12. Qual è il suo film preferito?
13. Nomina una dannosa/cattiva abitudine del proprietario delle scarpe.
14. Come si sentono gli altri in sua presenza?
15. Nomina un risultato, una buona azione che pensate sia stata fatta dal proprietario della scarpa, ma pochi lo sanno.





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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



# È una giungla là fuori!



*\*\*Positive Discipline in the School and Classroom  
Teacher's Guide: Activities for Students,  
Associazione Positive Discipline, Teresa LaSala,  
Jody McVittie, Suzanne Smitha*





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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



- Il gruppo che rappresenta il leone deve elencare un compito di cui un leone potrebbe essere responsabile al meglio;
- Il gruppo che rappresenta il camaleonte deve elencare un compito di cui un leone potrebbe essere responsabile al meglio;
- Il gruppo che rappresenta la tartaruga deve elencare un compito di cui un leone potrebbe essere responsabile al meglio;
- Il gruppo che rappresenta l'aquila deve elencare un compito di cui un leone potrebbe essere responsabile, al meglio;





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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



- Lasciate che ogni gruppo presenti l'animale che ha scelto davanti al resto della classe - perché lo hanno scelto questo, quali sono i punti di forza e quale ruolo avrebbe avuto





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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



**Tutti gli studenti parlano di  
ciò che questo esercizio  
ha significato per loro.**





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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



# Conclusioni

- Cosa ho imparato sull'accettazione delle diversità
- Come mi sono sentito durante l'attività?
- Quali sono le cose più preziose che porterò con me?
- Come cambierà il mio comportamento dopo questa lezione?





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

# L'APPRENDIMENTO ATTRAVERSO LA PROSOCIALITÀ

(3 casi su come agevolarlo in  
aula attraverso i giochi)

Inga Žilinskienė

Panevėžio rajono švietimo centras

**Usak – Primo corso di formazione per insegnanti**



**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



The information and views set out in this document are those of the author(s) and do not necessarily reflect the official opinion of the European Union. Neither the European Union institutions and bodies nor any person acting on their behalf may be held responsible for the use which may be made of the information contained therein.



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## OBIETTIVI FORMATIVI

- Essere in grado di indicare la gamma dei valori prosociali per l'apprendimento
- Essere in grado di applicare le tecniche sviluppate - conflitto-risoluzione, processo decisionale e ricerca di soluzioni - per diverse situazioni di apprendimento
- Essere in grado di prevedere le probabili soluzioni e gli esiti di scenari/problemi posti



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## CONTENUTI DEL CORSO

Durante la sessione verrà esposta una breve presentazione su 3 diversi giochi ("Cool School: Where Peace Rules", "Quandary", "World Rescue"). In questa parte teorica si inizierà con una breve discussione sui valori prosociali, sulle abilità prosociali e saranno delineate l'idea e la struttura di ogni gioco.

La sessione proseguirà con attività pratiche che comprenderanno la teoria presentata, l'esperienza dei partecipanti, l'auto-riflessione e nuovi approfondimenti come segue:

Utilizzando il gioco "Cool School: Where Peace Rules" ogni squadra modellerà i comportamenti buoni e cattivi in classe. Dopodiché esploreremo e scopriremo come aiutare i ragazzi a sviluppare un toolkit di tecniche di risoluzione dei conflitti per le diverse situazioni. Questo compito avrà la relazione personale e l'amicizia come principale valore prosociale.



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## CONTENUTI DEL CORSO

Usando il gioco "Quandary" ogni partecipante imparerà a prendere decisioni migliori in modo etico e prospettico. La responsabilità e il processo decisionale etico sono i principali valori prosociali coinvolti.

Utilizzando il gioco "World Rescue" impareremo a trovare le soluzioni migliori per risolvere alcuni problemi ambientali globali, attraverso la collaborazione di diverse squadre. L'obiettivo del compito è quello di mostrare il valore prosociale della responsabilità attraverso il problem solving.

I risultati della sessione sono due: 1) Sviluppare fiducia e abilità nell'apprendimento basato su valori prosociali: relazione personale/amicizia, responsabilità e processo decisionale etico, risoluzione dei problemi; 2) Creare e condividere 3 outputs (piani di lezione) per l'apprendimento attraverso la prosocialità utilizzando giochi che potrebbero essere applicabili in classe con studenti di età diverse.



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



# L'obiettivo principale

Sviluppare la fiducia e le competenze per un apprendimento serio basato su valori prosociali:

- relazione personale / amicizia,
- responsabilità e processo decisionale,
- risoluzione dei problemi



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## Risultati attesi

Creare e condividere esperienze  
di apprendimento  
attraverso la prosocialità  
utilizzando giochi  
che potrebbero essere applicabili in classe con studenti di età diverse.



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



# 1° attività: **ESTENDERE I CONCETTI**

## **Gioco "World Cafe"**

Fin dai nostri primi antenati riuniti in cerchio intorno al calore del fuoco, discutere insieme è stato il nostro principale mezzo per **scoprire interessi comuni, condividere la conoscenza, immaginare il futuro e cooperare per sopravvivere e prosperare.**



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## DOMANDE

1. Cosa significa "gioco educativo" per te?
2. Cosa significa "prosocialità" per te?
3. A quali giochi stanno giocando i vostri alunni?

## RIFLESSIONE

In che modo questo metodo/gioco può aiutare ad imparare/insegnare i valori prosociali nei bambini?

Fa degli esempi



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



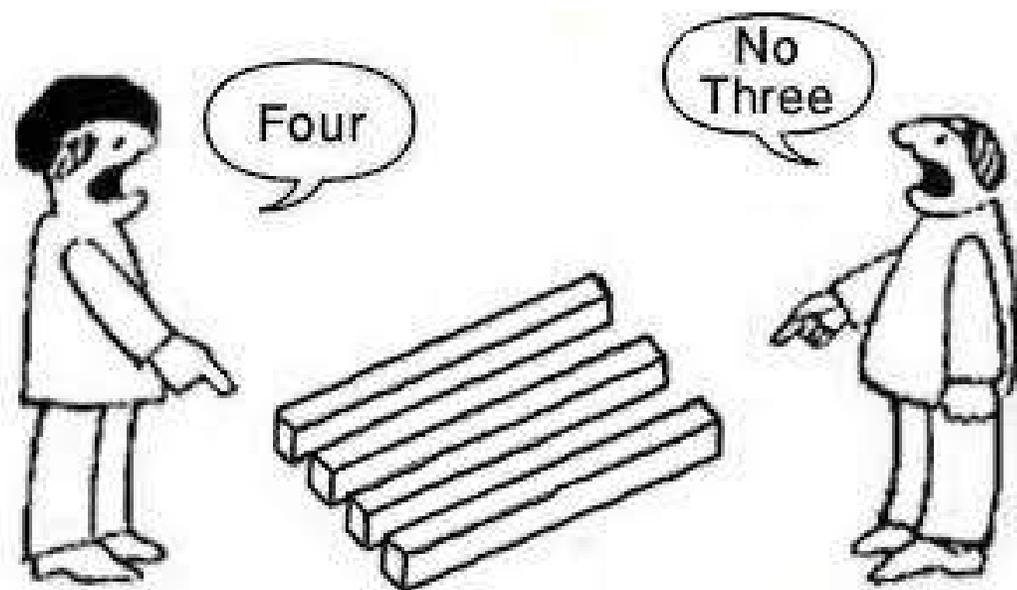
Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Una teoria afferma:



*"Come esseri umani, la nostra grandezza non sta tanto nel saper rifare il mondo, quanto nel saper rifare noi stessi".*

~ Mahatma Gandhi



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



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

ProSocial Values

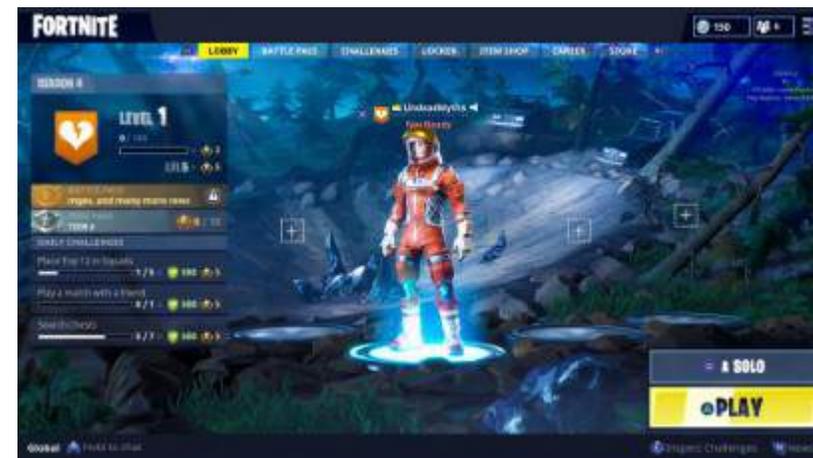
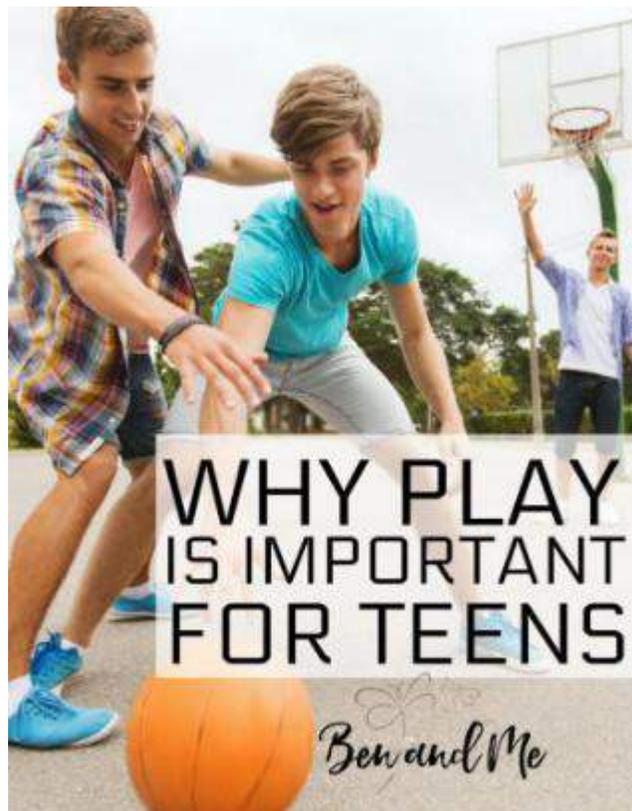
2017-1-IT02-KA201-036860



***Giochi educativi = Un bambino che gioca = Un bambino a lavoro***



<https://www.mindmoves.co.za/2017/11/21/play-serious-learning/>



<https://www.usgamer.net/articles/25-06-2018-fortnite-season-4-fortnite-season-4-start-date-battle-pass-p-ricer-gear>



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



# Immergiamoci nei giochi online

Un recente studio ha scoperto che il 91% dei bambini negli Stati Uniti di età compresa tra i 2 e i 17 anni gioca ai videogiochi! (2016)



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## *Fortnite: Battle Royale*

<https://youtu.be/KCW5Hn58EM8>

- *Fortnite* è un **video game** per PlayStation 4, Xbox One, Windows, Mac, e cellulare che prende elementi dai giochi di costruzione "sandbox" a cui si aggiunge l'azione frenetica di uno "sparatutto" in terza persona.
- I giocatori si muovono su una mappa e devono competere per essere l'ultimo a rimanere in piedi uccidendo ogni altro giocatore nel gioco. Durante il gioco, i giocatori raccolgono le armi, costruiscono strutture sicure e cercano di evitare la tempesta che danneggia tutti i giocatori al di fuori di una zona sicura.



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## ***Fortnite: Battle Royale***

- Ci sono 3 modalità di gioco in *Battle Royale*: **Solo**, **Duo**, e **Squadra**. Nella modalità Solo, sei in gioco da solo. Nella modalità Duo, giochi insieme ad un partner. Nella modalità di Squadra, giochi in gruppo di quattro. I Duo e le Squadre possono essere amici che scelgono di giocare insieme o giocatori abbinati a caso. Tutti i giocatori in una partita giocano nella stessa modalità.
- Si raccomanda di usare Fortnite con i ragazzi dai 13 anni in su, soprattutto a causa della chat aperta e della violenza d'azione.



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## *Fortnite: Battle Royale*

- I giocatori possono attualmente scaricare *Fortnite: Battle Royale* **gratuitamente**.
- Tra gli utenti della versione per console e PC di *Fortnite: Battle Royale* è possibile usare una **chat live non modulata**, sia vocale che di testo su schermo.
- Ogni partita di Battle Royale dura circa 20 minuti, se i giocatori vengono uccisi prima dello scadere dei 20 minuti giocano per meno tempo.



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## RIFLESSIONE

In che modo questo metodo/gioco può aiutare ad imparare/insegnare i valori prosociali nei bambini?

Fate degli esempi



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Materie scolastiche coinvolte in Fortnite

**1. Matematica e fisica** (velocità, probabilità, spazialità, etc.)

<https://www.teacherspayteachers.com/Browse/Search:fortnite%20math/Price-Range/Free>

**2. Linguaggio** (lettura, esposizione orale)

<https://www.teacherspayteachers.com/Browse/Search:fortnite%20/Price-Range/Free/PreK-12-Subject-Area/English-Language-Arts>

**3. Arte** (creazione degli avatar, danza, etc.)

<https://www.teacherspayteachers.com/Browse/Search:fortnite%20arts/Price-Range/Free>

**4. Geografia** (mappe, scale, elementi naturali ed antropomorfi, etc.)

**5. ?**



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Una situazione reale:

Un ragazzo di 10 anni gioca a *Fortnite: Battle Royale* nella modalità Squadra insieme ai suoi compagni di classe. Dopo un po' di tempo i ragazzi hanno iniziato a competere tra loro e hanno finito per fare i prepotenti attraverso Viber (un'app di messaggistica istantanea).

I genitori di un bambino, dopo aver visto tutta la comunicazione online, informano un insegnante. Cosa faresti come insegnante?

Compito: Pensateci e discutetene in gruppo.



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## Una situazione reale: conclusioni

Parlare a lungo con i nostri figli: sulla comunicazione online (linguaggio appropriato), sull'abuso, sulla gestione del tempo, sugli sconosciuti online, sulla sicurezza online, ecc.

Ci è voluto molto tempo perché i ragazzi riaffermassero l'amicizia.

I genitori hanno giocato a Fortnite con i loro figli e dopo hanno preso le decisioni finali sul gioco.

Prendere accordi all'interno di ogni famiglia.



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



Sospendere

Il tuo punto di vista, le opinioni ed i giudizi



Chiedere

Come appare la situazione dal punto di vista di un'altra persona?



Controllare

La vostra comprensione del punto di vista altrui facendo domande



Evitare

Giustificare/spiegare perché sbagliano a vedere la situazione in questo modo



Visualizzare

Come si sentono, vista la loro prospettiva sulla situazione



Comunicare

Empatizzare la loro situazione.



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## **Prosocialità = Comportamento prosociale**

- Il **comportamento prosociale**, o "Destinato a beneficiare un altro", è un comportamento sociale che "va a beneficio di altre persone o della società nel suo complesso", "come **aiutare, condividere, donare, cooperare e fare volontariato**".



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Perché abbiamo bisogno dei Valori Prosociali?

Una ricerca del 2017 ha scoperto che l'apprendimento sociale ed emotivo può

- **promuovere il successo accademico e**
- **aumentare il comportamento sano e positivo**, mentre riduce la cattiva condotta, l'abuso di sostanze e il disagio emotivo degli studenti delle scuole elementari.



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Effetti attesi:

- **Max**

- comportamenti prosociali (ad esempio, comportamento corretto in classe, gradimento della scuola e buona frequenza)
- risultati accademici e soddisfazione

- **Min**

- comportamenti antisociali (comportamento scorretto in classe, violenza, bullismo)

<https://www.edutopia.org/blog/daniel-goleman-research-supports-self-betty-ray>



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



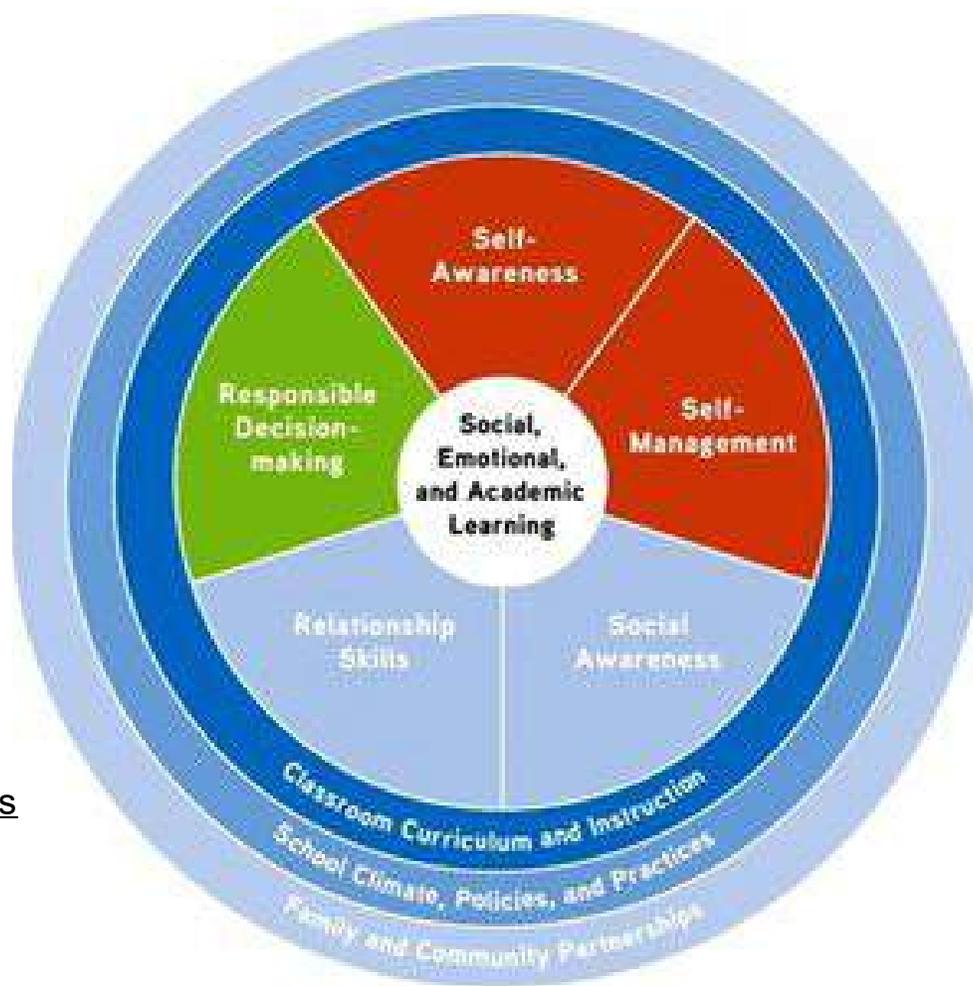
Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



# Prosocialità



<https://www.edutopia.org/blog/why-social-emotional-learning-is-essential-for-students-weissberg-durlak-domitrovich-gullotta>



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Consapevolezza di sé - "IO SONO"

- Include la comprensione delle proprie emozioni, dei propri obiettivi personali e dei propri valori.
- Questo comprende la valutazione accurata dei propri punti di forza e dei propri limiti.
- Elevati livelli di consapevolezza di sé richiedono la capacità di riconoscere come pensieri, sentimenti e azioni sono interconnessi.



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Autogestione - "IO POSSO"

- Richiede competenze e atteggiamenti che facilitino **la capacità di regolare le proprie emozioni e i propri comportamenti.**
- Ciò include la capacità di ritardare la gratificazione, gestire lo stress, controllare gli impulsi e perseverare attraverso le sfide per raggiungere obiettivi personali ed educativi.



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Consapevolezza Sociale - "MI IMPORTA"

- Include la capacità di comprendere, di empatizzare e di provare compassione per coloro che hanno un background o una cultura diversa.
- Comporta anche la comprensione delle norme sociali di comportamento e il riconoscimento delle risorse e dei sostegni della famiglia, della scuola e della comunità.



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Capacità relazionali - "IO VOGLIO"

- Aiutare gli studenti a **stabilire e mantenere relazioni sane e gratificanti e ad agire in conformità con le norme sociali.**
- Comporta comunicare in modo chiaro, ascoltare attivamente, cooperare, resistere a pressioni sociali inappropriate, negoziare il conflitto in modo costruttivo e cercare aiuto quando è necessario.



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## **Processo decisionale responsabile**

Imparare come fare scelte costruttive sul comportamento personale e sulle interazioni sociali in diversi contesti.

Richiede la capacità di considerare gli standard etici, le preoccupazioni per la sicurezza, le norme comportamentali accurate per i comportamenti a rischio, la salute e il benessere di sé e degli altri, le conseguenze delle azioni.



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## 2° attività – **ESTENDERE L'ESPERIENZA**

- **Congloms: Connecting Before Content** 😊

<https://youtu.be/K8nhROmK4lw>



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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## 2° Attività

Io SONO/ERO

Io POSSO/POTERI

Io MI INTERESSO/MI SONO INTERESSATO

Io VOGLIO/VORREI



## RIFLESSIONE

In che modo questo gioco aiuterebbe ad imparare/insegnare valori prosociali nei bambini?

Fate degli esempi



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



## 3 modi di utilizzare l'apprendimento basato sul gioco

- **IL GIOCO COME ESPERIENZA CONDIVISA** - I giochi, come le esperienze sul campo, forniscono un significato agli studenti. Possiamo far giocare gli studenti a **Minecraft**, **Fortnite** e chiedere loro di costruire delle strutture. Quando arriva la notte e i rampicanti attaccano, solo gli studenti che sono rimasti in strutture fortificate sopravvivono.
- **IL GIOCO COME TESTO** – Alcuni giochi utilizzano le scelte del giocatore per raccontare una storia, ad esempio in **Quandary**.
- **IL GIOCO COME MODELLO** - I giochi sono particolarmente utili per modellare i sistemi del mondo reale. I giochi simulano una causa che ha effetti, che hanno a loro volta effetti successivi - così il gioco insegna l'abilità del 21° secolo del pensiero dei sistemi, ad esempio **World Rescue**.





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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Immergiamoci nel gioco online ***World Rescue***

- Un videogioco narrativo, interdisciplinare, basato sulla ricerca.
- Attraverso un gioco dal ritmo veloce, ambientato in Kenya, Norvegia, Brasile, India e Cina, i bambini incontreranno e aiuteranno cinque giovani eroi a risolvere problemi globali - come **le malattie, la deforestazione, la siccità e l'inquinamento** - a livello di comunità.



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Immergiamoci nel gioco online **World Resque**

- Gli insegnanti possono giocare a World Resque con i proprio studenti per spiegare più dettagliatamente queste situazioni difficili, a volte spaventose.
- Può senza dubbio aiutare i bambini a conoscere molti dei problemi che le persone in tutto il mondo si trovano ad affrontare oggi.
- L'obiettivo del gioco è quello di educare i giovani cittadini alle sfide della sostenibilità e di mostrargli che anche loro hanno un ruolo da svolgere nella creazione di un mondo più sostenibile!



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Immergiamoci nel gioco online *Quandary*

<https://youtu.be/yuBB0hNul1c>

- Quandary è un gioco gratuito, “prosocialdisciplinare”, che coinvolge gli studenti in un processo decisionale etico e sviluppa competenze che li aiuteranno a riconoscere le questioni etiche e ad affrontare le situazioni difficili della loro vita.
- I giocatori sviluppano competenze come:
  - pensiero critico,
  - cambiare punto di vista e
  - prendere decisioni.
- I giocatori dovranno prendere decisioni difficili in cui non ci sono risposte chiare, giuste o sbagliate, ma importanti conseguenze - per se stessi, per gli altri nella colonia e per il pianeta Braxos.
- Nelle loro interazioni con gli altri abitanti della colonia, i giocatori devono considerare fatti, opinioni e soluzioni, proprio come nella vita reale.



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Immergiamoci nel gioco online *Quandary*

Il gioco è composto da episodi costruiti in 4 diverse fasi di gioco:

- Fai le cose come si deve: In questa fase, i giocatori devono distinguere i fatti dalle opinioni e dalle soluzioni.
- Restringi il campo: Il giocatore deve scegliere due soluzioni tra quelle che ha correttamente identificato nella fase precedente. Nella fase successiva indagherà ulteriormente su queste soluzioni.
- Analizza i punti di vista: Con l'aiuto di carte di soluzione e di fatti, il giocatore cerca di comprendere più a fondo le opinioni dei coloni. Migliore è la sua comprensione dei coloni, maggiori saranno i punti che riceverà.
- Il Consiglio: Nell'ultima fase, il giocatore deve presentare al Consiglio due argomenti a favore e due contro la soluzione scelta. La decisione del Consiglio dipende quindi dalle capacità dei giocatori di differenziare i fatti dalle opinioni.



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## 3° attività – Provare i giochi

1. Provate **WORLD RESQUE** o **QUANDARY**.
2. Creare un breve piano su come potrebbe essere applicato in classe.
3. Sottolineate i diversi valori prosociali che imparerete usando il piano da voi preparato.

## RIFLESSIONE

In che modo questo gioco aiuterebbe ad imparare/insegnare i valori prosociali nei bambini?

Fate qualche esempio



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## UN CONSIGLIO

Ascoltate e parlate con i vostri studenti  
per scoprire quali giochi piacciono loro  
in modo da poter conoscere anche voi quei giochi e  
trovare il modo di combinare i contenuti didattici con le  
loro passioni.



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## Riferimenti

1. <http://www.theworldcafe.com/key-concepts-resources/conversational-leadership/>
2. <https://www.rwjf.org/en/library/research/2017/04/social-emotional-learning-in-elementary-school.html>
3. <https://www.edutopia.org/sel-research-learning-outcomes>
4. <http://measuringSEL.casel.org/access-assessment-guide/>
5. <http://culturalsynergies.com/strategies-for-overcoming-bias-perspective-taking/>
6. <https://www.edutopia.org/article/3-ways-use-game-based-learning-matthew-farber>
7. <https://www.edutopia.org/blog/why-sel-essential-for-students-weissberg-durlak-domitrovich-gullotta>
8. <https://www.theguardian.com/games/2018/jun/20/fortnite-schools-warn-parents-of-negative-effects-of-video-game-on-students>



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



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

# La nostra sfida: mettere in evidenza il meglio dell'umanità (Prepariamoci a farlo!)

David Ruíz Cristóbal  
Noelia María Fernández Gómez  
Leonor María Magaña Campos  
María Antonia Blanco González

Consejería de Educación - Junta de Castilla y León



## ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## OBIETTIVI FORMATIVI

- Sviluppare la creatività ed il pensiero critico usando enigmi
- Acquisire o sviluppare la “visione d’insieme”, in quanto gli studenti devono sviluppare un processo di riflessione nella situazione da risolvere
- I partecipanti dovranno mettere in gioco le loro capacità di comunicazione personale, la loro capacità di lavorare in squadra per risolvere i problemi
- Migliorare la motivazione all’apprendimento (in storia per esempio)





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

**ProSocial Values**  
2017-1-IT02-KA201-036860



## I CONTENUTI DEL CORSO DI FORMAZIONE

Durante la presentazione (la parte “teorica”) i nostri insegnanti mostreranno come hanno creato un progetto sui valori prosociali rivolto alla Comunità attraverso diversi approcci (tra cui tecnologie, arte, musica ed altre materie).

Proporranno inoltre il “growth mindset continuum” (il continuum della mentalità di crescita) come un ulteriore strategia di insegnamento per organizzare e proporre diverse sfide. Ai partecipanti verrà poi data l’opportunità di fare un’esperienza pratica pensata per mettere in luce il meglio degli alunni e per sviluppare una mentalità di crescita in grado di trasformare il processo di insegnamento ed apprendimento in un modo per promuovere, sin dagli anni scolastici, un mondo prosociale migliore in cui vivere. Il momento del feedback sarà poi adattato alle esigenze dei partecipanti, noi riteniamo che dividerli durante l’intera sessione sia la cosa migliore in quanto non si tratterà di una lezione frontale.



**Junta de  
Castilla y León**  
Consejería de Educación

Panevezys, october 2019

# GAMIFICATION

## IN EDUCATIONAL CONTEXTS

P R E S S   S T A R T





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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



# INDICE

<b>1. GAMIFI...COSA!!</b>	<b>5. DINAMICHE</b>	<b>STRUMENTI</b>
2. DEFINIZIONI	6. MECCANICHE	9. ESEMPI
3. "FALSI AMICI"	7. ESTETICA	10. DOMANDE?
4. QUATTRO GAMBE PER UNA SEDIA PERFETTA	8. NARRAZIONE	GRAZIE!



**Junta de  
Castilla y León**  
Consejería de Educación



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

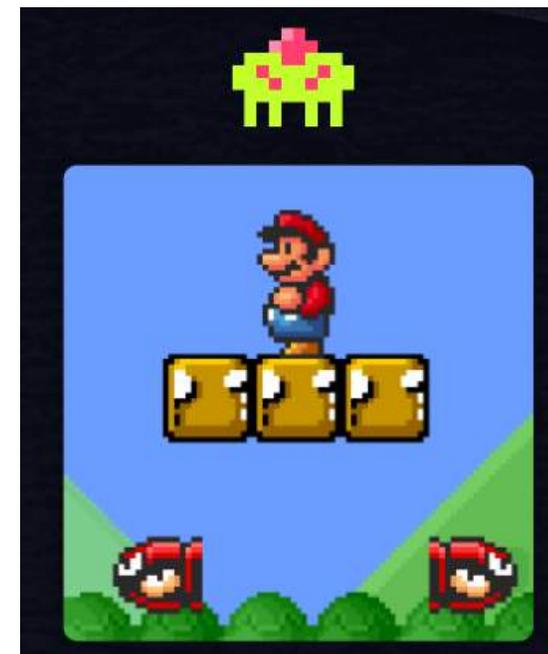
**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



# 1. GAMIFI...COSA!!

Abbiamo tutti senti parlare della Gamification,  
ma... Qual è il significato di questo termine oggi  
sempre più di moda?



**Junta de  
Castilla y León**

Consejería de Educación



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

**ProSocial Values**  
2017-1-IT02-KA201-036860



# 1. GAMIFI...COSA!! Le origini

- Prima di tutto dobbiamo tenere in mente che la gamification non è stata sviluppata in contesti educativi ma nell'ambito del business e del marketing.
- Questi sono due esempi:
  - ✓ [La teoria del divertimento](#)
  - ✓ [Il semaforo danzante](#)



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

**ProSocial Values**  
2017-1-IT02-KA201-036860



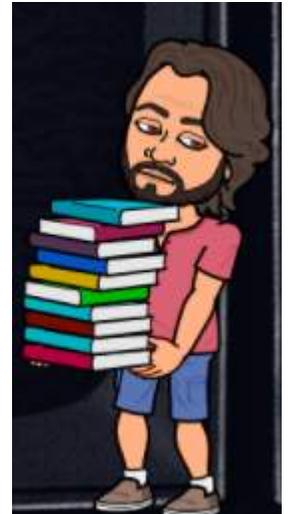
## 2. DEFINIZIONI

Con un'accurata ricerca bibliografica sul tema troveremo centinaia di definizioni di gamification. Eccone alcune di quelle che mi piacciono di più:

*“L'applicazione delle metafore del gioco nelle sfide della vita reale che influenza il comportamento e migliora la motivazione e il coinvolgimento delle persone”* Nick Pelling

*“L'uso di elementi del gioco in contesti non ludici”* Sebastian Deterding

*“L'uso di meccanismi di gioco, la sua estetica ed il pensiero di gioco per coinvolgere le persone, motivare azioni, promuovere l'apprendimento e risolvere problemi”* Karl Kapp



Dopo aver letto molto sulla gamification, ecco la mia personale definizione del termine:

*“La gamification è l'arte di aggiungere a situazioni che non sono giochi alcuni elementi che ci fanno amare così tanto giocare.”* David Ruiz



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

ProSocial Values  
2017-1-IT02-KA201-036860

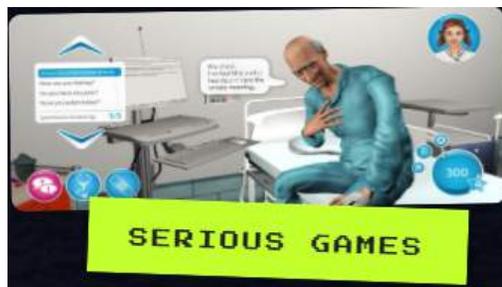


### 3. “FALSI AMICI”

Ora ci occuperemo di alcuni termini che sono spesso confusi con gamification e di alcune false affermazioni sull'argomento. Non bisogna confondere la gamification con...



La principale differenza tra gamification e **Apprendimento Basato sul Gioco** è che in un progetto educativo “gamificato” vengono usati elementi ludici, ma NON si tratta di un GIOCO o di [apprendimento basato sul gioco](#) nel quale, invece, tutto ruota intorno ad uno o più giochi attraverso cui si apprende



I giochi educativi possono far parte dell'apprendimento basato sul gioco, in quanto giochi utilizzati per imparare. La differenza principale è che mentre l'Apprendimento basato sul Gioco tutti i tipi di gioco sono utilizzati per imparare (giochi da tavolo, videogiochi,...) **i giochi educativi** sono pensati per imparare qualcosa di specifico. [Questo video](#) può chiarirci le idee in merito



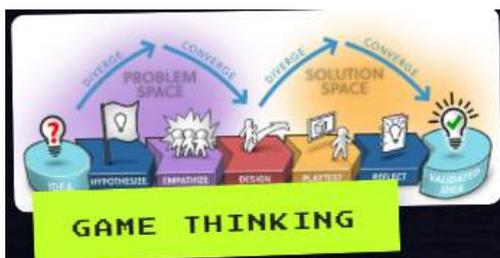
Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values  
2017-1-IT02-KA201-036860



### 3. “FALSI AMICI”

Non bisogna confondere la gamification con...



Più legato al mondo commerciale, il termine Game Thinking è più ampio della Gamification. Esso si riferisce all'uso che viene fatto in altri contesti, del modo in cui i creatori di giochi pensano e agiscono. Qui non si parla nemmeno di elementi del gioco (dinamica, meccanica, estetica...), ma semplicemente (non così tanto...) ci si riferisce a un modo di pensare e di organizzare. [In questo video](#), Amy Jo Kim spiega cosa è il Game Thinking (focalizzandosi sull'ambito commerciale)



Forse per un errore di traduzione, ci sono persone che includono il gioco d'azzardo (gambling) nell'ambito dell'apprendimento tramite il gioco (Apprendimento basato sul gioco, gamification, giochi educativi, game thinking,...) OVVIAMENTE questo termine non ha nulla a che vedere con l'educazione.

[In questo articolo](#) (in Spagnolo) Pepe Pedraz spiega questo fenomeno, anche se è chiaro a tutti cosa intendiamo per “gioco d'azzardo”.



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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## 4. QUATTRO GAMBE PER UNA SEDIA PERFETTA

Per far sì che la gamification abbia una struttura che funzioni, le sue quattro “gambe” devono essere ben compensate:

- ✓ Meccaniche
- ✓ Dinamiche
- ✓ Estetica
- ✓ Narrazione



Junta de  
Castilla y León  
Consejería de Educación



## 5. DINAMICHE

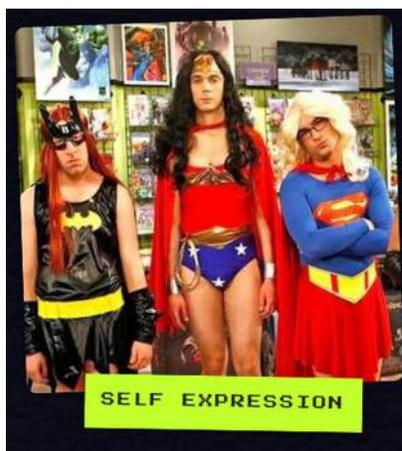
Le dinamiche del gioco definiscono quello che i giocatori provano durante il suo svolgimento.



I **premi** sono incentivi per l'esecuzione di un compito; il giocatore sarà più attratto dal gioco. I premi dovrebbero essere ben misurati, in quanto possono far sì che i partecipanti siano coinvolti solo a seconda del loro interesse e delle loro abitudini nella vita reale.

Essere membri di una comunità e inserirsi in essa motiva a continuare a giocare.

D'altra parte, questa è una dinamica "a doppio taglio", poiché uno **status** basso può scoraggiare molti giocatori.



I giocatori vogliono **esprimere la loro identità**, la loro autonomia, la loro personalità e la loro originalità agli altri giocatori. Il gioco è spesso un contesto che facilita questa funzione per i giocatori più timidi.



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

ProSocial Values  
2017-1-IT02-KA201-036860



## 5. DINAMICHE



COMPETITION

La **competizione** è la pratica di un gioco che si traduce in una classifica dei partecipanti. Il confronto con gli altri è fonte di motivazione per molti giocatori. Questo aspetto ha i suoi svantaggi nei contesti educativi (anche se questo è a volte discutibile).

La **collaborazione** avviene quando due o più giocatori non competono, ma si sforzano di raggiungere lo stesso obiettivo, lo stesso scopo.

Nello stesso gioco possono essere presenti entrambe le dinamiche, cioè più giocatori cooperano per competere con altri gruppi di giocatori.



COLLABORATION



ALTRUISM

**Altruismo** è quando le persone si sforzano di aiutare gli altri o di sostenere cause caritatevoli senza aspettarsi una ricompensa in cambio.

Nei giochi viene usato più spesso di quanto si creda.

Il **riconoscimento** può essere ottenuto da una persona quando si distingue dalle altre, per esempio, giocando con una buona strategia.

Le persone si sentono più coinvolte e si impegnano di più in attività che danno loro un riconoscimento. Alcuni tipi di giocatori sono motivati solo da questo obiettivo.



RECOGNITION



Junta de  
Castilla y León  
Consejería de Educación



## 6. MECCANICHE

La meccanica è ciò che il giocatore deve fare nel gioco. Ci sono diverse meccaniche di gioco:



Si può motivare il giocatore attraverso **un sistema a punti** con cui ottenere qualcosa, come il prestigio o i premi. Il raggiungimento di un certo numero di punti può essere l'obiettivo principale del gioco oppure no. In altri casi possono avere un ruolo secondario.

Un gioco basato esclusivamente su un sistema di punti può comportare il fatto che il completamento dei passaggi necessari per ottenerli venga fatto senza alcun interesse.

Un esempio di sistema a punti sono le carte fedeltà di alcuni distributori di benzina o supermercati con le quali si possono ottenere dei regali collezionando i punti ad ogni acquisto.



Si può far leva sull'interesse del giocatore a **collezionare** oggetti e sulla possibilità di mostrare questa collezione agli altri. Medaglie, timbri, distintivi... che si ottengono nelle applicazioni per cellulare sono un buon esempio di questa meccanica.



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

ProSocial Values  
2017-1-IT02-KA201-036860



## 6. MECCANICHE

Altre meccaniche sono:



Il **livello di partecipazione** di ogni giocatore viene premiato assegnandogli un "titolo" che lo distingue da quelli che hanno partecipato meno e incoraggiandoli a partecipare di più.  
Un buon esempio sono i livelli dati nei forum Internet "Novellino" o "Apprendista" a "Maestro" o "Esperto"



Nell'educazione è particolarmente importante che lo studente abbia un **feedback** sul lavoro svolto. Questo può agire come un rafforzamento positivo e può provenire dal gioco stesso, dall'insegnante o da altri partecipanti.

Se questo feedback viene ritardato, può far perdere interesse al giocatore.



Attraverso le **graduatorie e le classifiche** si sfrutta lo spirito competitivo dei giocatori. In contesti educativi questo aspetto potrebbe non interessarci affatto.

I confronti possono essere individuali o tra gruppi. Possono essere pubblici o privati per ogni giocatore a seconda di ciò che ci interessa raggiungere.



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

**ProSocial Values**  
2017-1-IT02-KA201-036860



## 7. ESTETICA

Mentre la meccanica e la dinamica si concentra sul "cosa" del nostro progetto di gamification, l'estetica del gioco si concentra sul "come" questa appare. E questo "come" è importante quanto il resto degli elementi, o anche di più poiché "gareggiamo" con i videogiochi a cui i nostri studenti sono abituati... Un design scadente può facilmente ridurre l'interesse dei giocatori.

La componente estetica dei giochi è legata alle emozioni e alle esperienze, quindi dovremo realizzare un design basato sull'esperienza dell'utente finale e tenendo sempre conto delle caratteristiche e degli interessi di quest'ultimo. In molti casi dovremo dimenticare i nostri gusti e le nostre preferenze personali.

Anche se.... *considerate che se l'estetica del gioco non vi motiva ... difficilmente motiverà i vostri studenti*



Fortunatamente, al giorno d'oggi non c'è bisogno di essere un "genio del pennello" per progettare siti web, carte, mappe, personaggi... con un look professionale. Ci sono un sacco di siti web e applicazioni che vi aiuteranno in questo.



## 8. NARRAZIONE

Non c'è dubbio che l'aspetto che influenzerà maggiormente il successo di una lezione “gamificata” è la sua narrazione.

È la parte più artistica e creativa di tutte, sicuramente la più divertente da progettare e allo stesso tempo la più difficile.

Alcuni consigli:

- ✓ Leggere libri di avventura, visitare i siti web degli insegnanti che giocano con le loro classi, giocare a giochi da tavolo, videogiochi, guardare serie e film... Essere consapevoli delle "mode" che più attirano l'attenzione dei vostri studenti... Con una buona base, le idee fluiscono da sole. Senza di essa, è molto più complicato..
- ✓ Nelle prossime slide troverete un buon numero di strumenti ed esempi utili per iniziare.
- ✓ Un'altra cosa utile è approfondire il [Viaggio dell'Eroe di Joseph Campbell](#) (detto anche il Monomito) oppure [le funzioni narrative di Propp](#). Entrambe le teorie hanno ispirato innumerevoli libri, film, serie e giochi.
- ✓ Guardare questo [video](#)



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

**ProSocial Values**  
2017-1-IT02-KA201-036860



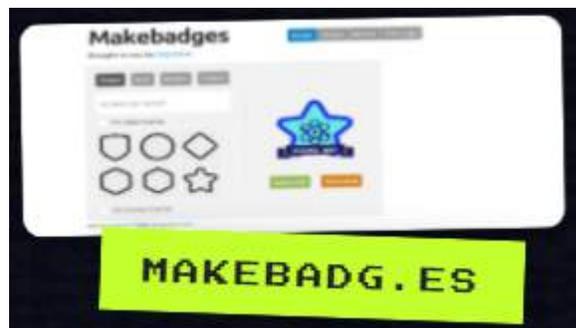
## 9. STRUMENTI

Gli strumenti digitali non sono indispensabili per creare una lezione “gamificata” di successo.

In ogni caso, ce ne sono molti che possono rendere più facile il nostro lavoro:



[Avatarmaker.com](https://avatarmaker.com) è l'opzione più semplice per voi e per i vostri studenti. Non è necessario registrarsi. Basta creare il vostro avatar e scaricarlo. È facilissimo. Non ha tante opzioni quante altre web/apps, ma può essere più che sufficiente per iniziare.



[Questo](https://makebadges.com) è il sito web più semplice da trovare per creare i vostri badge. Non è necessaria alcuna registrazione. Basta modificare il badge e scaricarlo.



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

ProSocial Values  
2017-1-IT02-KA201-036860



## 9. STRUMENTI



Create delle belle [carte Warcraft](#) con le caratteristiche che preferite.



Come avrete capito, [Bitmoji](#) è il mio strumento preferito per la creazione di avatar. Basta scaricare la sua applicazione iOS o Android e creare un personaggio. Dopo di che, avrete a vostra disposizione centinaia di disegni con il vostro personaggio.

Forse il più semplice di tutti gli strumenti per [creare le carte](#). All'inizio non si sa dove va a finire tutto, ma lo si capisce dopo un paio di carte. È fantastico!



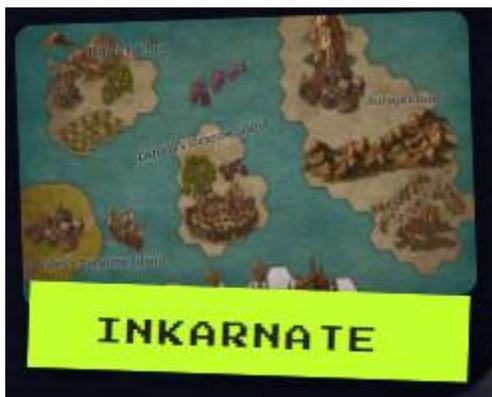
Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860

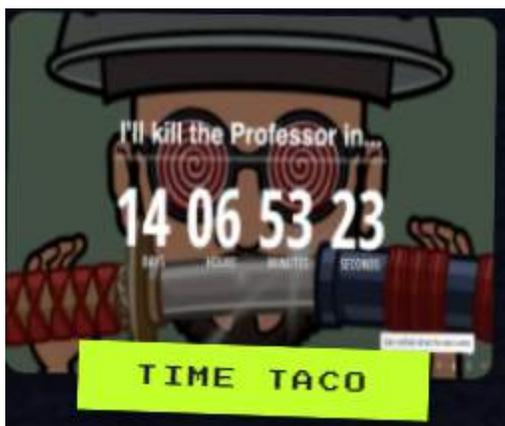


## 9. STRUMENTI



Inkarnate è il mio generatore di mappe preferito. Dopo la registrazione, è possibile generare una fantastica mappa semplicemente trascinando gli elementi e scegliendo colori, dimensioni, lettere... Il risultato è sempre fantastico.

Inoltre, le mappe generate vengono salvate per la modifica, la duplicazione, ecc.



Time Taco è uno strumento semplice e divertente. Inserisci la data dell'evento, l'immagine di sfondo che preferisci e hai finito: hai il tuo conto alla rovescia e il link in cui si trova.

Non è richiesta alcuna registrazione, ma se lo fai, potrai salvare i tuoi "timetacos" e modificarli in seguito.



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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## 9. STRUMENTI- conto alla rovescia



[Online stopwatch](#) è un altro strumento molto semplice. Senza registrazione, si sceglie se si vuole un cronometro o un conto alla rovescia, lo stile, il tempo ed è pronto!

Come inconveniente, direi che ha un' eccessiva pubblicità. Se volete liberarvene, scegliete la modalità "super schermo intero".

E se, come me, siete infastiditi dai numeri, provate anche i "[Sensory Timers](#)"



[Flucky.io](#) è uno strumento molto semplice e utile. Non è necessaria la registrazione.

Inserite gli elementi della roulette e cliccate su "vai". È facilissimo.

C'è un piccolo trucco per salvare la roulette personalizzata con gli elementi scelti che avete già scelto. Potete leggerlo [qui](#)



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

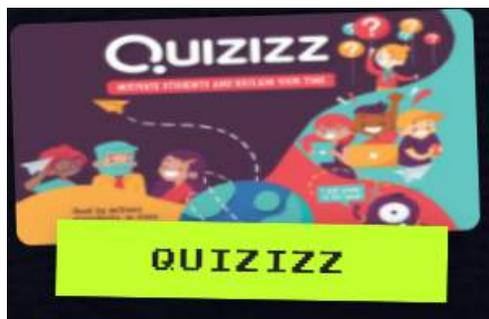
**ProSocial Values**  
2017-1-IT02-KA201-036860



## 9. STRUMENTI - valutazione



Kahoot è forse la pagina di quiz più famosa. Negli ultimi anni sono state aggiunte funzionalità per competere con altri siti. Una delle mie preferite è la possibilità di assegnare i test come compiti a casa invece che in classe.



Quizizz è uno strumento fantastico. Con Quizizz è possibile creare quiz e gli studenti possono inserirli con un codice. A differenza di Kahoot, a ciascuna domanda si risponde con un proprio dispositivo, non è necessario vedere le domande su un grande schermo. Uno dei suoi pregi è che si può evitare che il tempo di risposta influisca sul punteggio, riducendo così lo stress prodotto da altri strumenti, come Kahoot.

Preparare i test con Quizizz è semplicissimo, e si può anche approfittare delle domande dei test eseguiti da altri professionisti. Infine, le informazioni fornite da Quizizz sui risultati di ogni studente sono molto complete e facili da vedere.

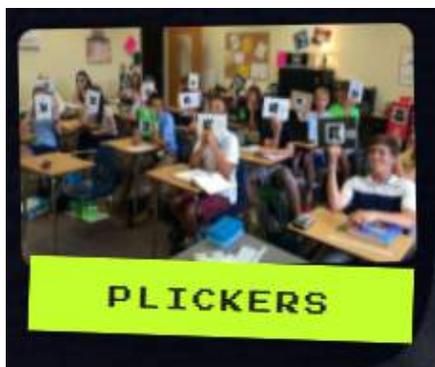


Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**ProSocial Values**  
2017-1-IT02-KA201-036860



## 9. STRUMENTI - valutazione



Molti di voi avranno pensato... "Sì, ma non ho nessun dispositivo mobile in classe (per non parlare di come funziona il wifi della mia scuola...)". Abbiamo una soluzione anche per queste situazioni, e si chiama [Plickers](#). È molto più semplice delle precedenti, ma ha un grande vantaggio: gli studenti non rispondono da un dispositivo mobile ma con codici QR stampati che l'insegnante scansiona dal suo mobile/tablet. Sembra una magia! Vi incoraggio a provarlo.



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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## 9. STRUMENTI - piattaforme di gestione della classe



ClassDojo è una piattaforma gratuita per la gestione delle classi con accesso web e applicazioni per iOS e Android.

Si basa sulla creazione di aule in cui gli studenti possono ricevere badge con valore positivo e negativo che aggiungono e sottraggono punti. Il tutto con un'estetica molto divertente (forse più focalizzata sulle scuole primarie, anche se può essere adattata) e con grande facilità d'uso. Gli sviluppi di ogni studente o classe si possono vedere nei report generati dall'applicazione stessa in tempo reale, il che è molto pratico.

Si può anche gestire la comunicazione con gli studenti e le famiglie e si possono pubblicare notizie e lavori di classe.

È stata creata da Sam Chaudhary e Liam Don nel 2011 ed è attualmente utilizzata da milioni di utenti in tutto il mondo.



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

ProSocial Values  
2017-1-IT02-KA201-036860



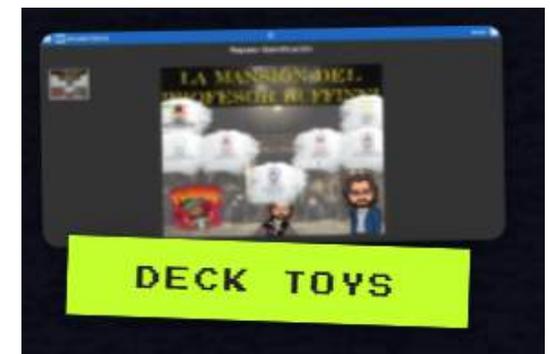
## 9. STRUMENTI - piattaforme di gestione della classe



[Genially](#) è lo strumento polivalente che consiglio più di tutti. Il grande vantaggio di questa applicazione web spagnola (è disponibile in inglese e francese) è che si può utilizzare per molte attività diverse: si possono creare immagini interattive, grandi presentazioni, giochi, breakout, mappe, unità didattiche digitali, infografiche, presentazioni video ...

L'aspetto dei lavori è molto professionale, e le opzioni per condividerlo, inserirlo in un sito web, scaricarlo (nell'opzione di pagamento) ... sono molte

[DeckToys](#) è uno degli strumenti meno conosciuti di questa lista, eppure è un grande sito web che può essere utilizzato nella gamification. Con DeckToys è possibile generare una sorta di "videogioco" con diverse tappe che devono essere passate su un percorso da percorrere. Si inseriscono tabelle di domande e risposte e queste diventano diversi tipi di gioco (memory, cruciverba, combinazioni di coppie...) Sono quei giochi che vengono introdotti nelle diverse fasi del percorso. Gli studenti giocano dai loro tablet e dal pannello di controllo dell'amministratore si possono vedere i risultati dei giocatori. Provate anche voi!





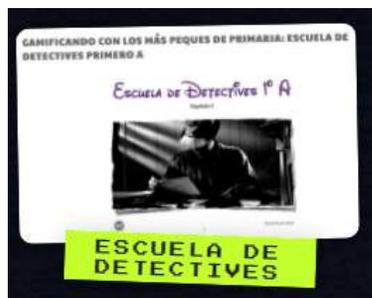
Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values  
2017-1-IT02-KA201-036860



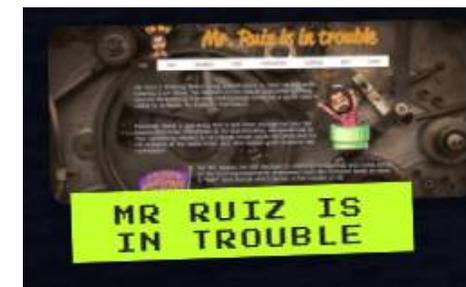
## 10. ESEMPI

È chiaro che un buon modo per iniziare è quello di dare un'occhiata a quello che hanno fatto gli altri. E vi proponiamo alcuni esempi:



Questo è un esempio di narrazione pura (lingua spagnola). In realtà, il resto della gamification è molto semplice. Poca tecnologia, pochi componenti... I ragazzi si sono divertiti molto e gli obiettivi sono stati raggiunti.

David Ruiz, della Castilla y León (Spagna) ha creato questo sito web per un'intera giornata di [workshop](#) presso il centro di formazione per insegnanti, in cui c'è stata una parte teorica (giocata, ovviamente), una caccia al tesoro digitale e una Escaperoom.





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

ProSocial Values  
2017-1-IT02-KA201-036860



## 10. ESEMPI



[The Mansion of Professor Ruffinni](#) mi accompagna nei corsi di formazione per insegnanti che durano da tre a cinque sessioni ed è anche possibile visitarla autonomamente per qualsiasi insegnante che lo desideri (senza essere iscritto ad alcun corso).

Per spostarsi da una stanza all'altra del Palazzo, bisogna risolvere gli enigmi. Se volete entrare nella biblioteca, cercate la password nella cornice del ritratto del professore...

Un anno dopo la Scuola dei Supereroi, con lo stesso gruppo che aveva già esperienza con la gamification, abbiamo proposto questa [Scuola di Magia](#) (è in lingua spagnola) seguendo la stessa linea, ma con molte novità: un sito web invece di un blog, la Sfida tra le Case, quattro diversi tipi e carte da collezione, le sfide settimanali di Silente portate dal nostro gufo (che consiglio a tutti di visitare)...





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

ProSocial Values  
2017-1-IT02-KA201-036860

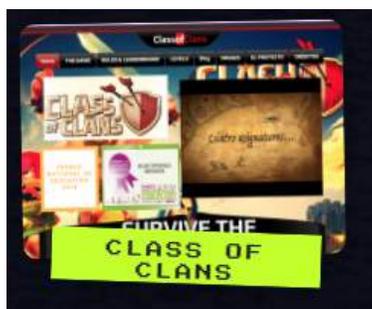
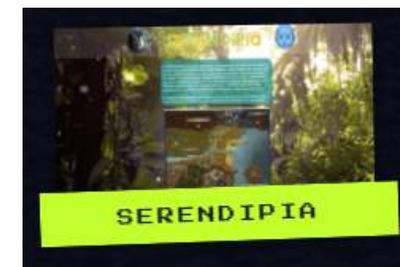


## 10. ESEMPI



Grande narrativa ed estetica motivante in questa gamification del [Sanatorio del dottor Jelinek](#) di Ángel Perea per rivedere i contenuti di scienze della prima media.

Narrazione originale e accattivante (in lingua spagnola) e meravigliosa estetica in questa [gamification di Norberto Cuartero](#) per lavorare sulla matematica.



Il progetto si basa sull'integrazione delle materie di scienze naturali, scienze sociali, tecnologia ed educazione plastica e visiva del 1° corso di scuola secondaria nell'ambito dello stesso progetto: [CLASS OF CLANS](#). Dal quadro simbolico ed estetico del gioco online della classe di clan, gli studenti diventano uomini del Paleolitico che devono sopravvivere e progredire come civiltà, attraversando periodi diversi. Con questo obiettivo, sono organizzati in clan e devono superare compiti ed eventi settimanali, molti dei quali basati sull'uso delle TIC.

I suoi creatori sono Javier Espinosa, Jaione Pozuelo e Carlos Mata (Spagna)



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

**ProSocial Values**  
2017-1-IT02-KA201-036860



# Se vuoi creare il tuo progetto con la gamification...

(Fai click [qui](#))



[www.elblogdelsruiz.com](http://www.elblogdelsruiz.com)



**Junta de  
Castilla y León**  
Consejería de Educación



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



Da questo link potete accedere alla presentazione della escape room:

<https://view.genial.ly/5d9e2bf9f76bfd0f56998150/presentation-save-the-educacyl-museum>

Da questo link potete accedere alla versione interattiva della presentazione  
“Gamification in educational contexts”:

<https://view.genial.ly/5d975dc558aaab0f64287333/presentation-gamification-in-educational-contexts-lituania-2019>



**Junta de  
Castilla y León**  
Consejería de Educación



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



**Grazie per l'attenzione!**



**Junta de  
Castilla y León**

Consejería de Educación



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

# LA ROBOTICA PROSOCIALE

Elena Milli  
Silvia Bianchetto

Polo Europeo della Conoscenza

**Usak – Primo corso di formazione per insegnanti**



**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860





## OBIETTIVI FORMATIVI

- Valorizzare l'uso di strumenti innovativi nelle attività in classe
- Implementare attività di cooperazione per migliorare i comportamenti prosociali
- Favorire la riflessione sui valori prosociali e lo sviluppo storico di questo concetto
- Prevenire lo sviluppo di atteggiamenti antisociali o di bullismo all'interno e all'esterno della classe
- Aiutare gli insegnanti a coinvolgere gli studenti nello sviluppo del proprio processo di apprendimento
- Utilizzare le nuove tecnologie per comunicare, leggere, capire e produrre testi, migliorare il pensiero computazionale, l'uso di piccoli robot



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## I CONTENUTI DEL CORSO

I nuovi strumenti tecnologici possono essere utilizzati come modo significativo per coinvolgere gli studenti nel loro processo di apprendimento. Innovare le strategie di insegnamento introducendo l'apprendimento del coding o semplici robot, migliora l'interesse degli studenti perché gli argomenti sono insegnati con la partecipazione attiva degli studenti stessi. Lavorare in gruppo con questi strumenti permette ai discenti di sviluppare e migliorare le abilità relazionali, perché devono cooperare per risolvere i problemi o trovare una soluzione comune. La robotica educativa è una metodologia che può essere adattata per insegnare i valori prosociali mentre si lavora su diversi argomenti. Questo workshop presenterà una specifica attività didattica basata sull'incontro tra gli uomini e la tecnologia, la comprensione della cultura e dei suoi cambiamenti lungo la storia.



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## I CONTENUTI DEL CORSO

La riflessione su questi argomenti permette ai discenti di comprendere diversi punti di vista e culture, di sviluppare idee personali sul rispetto degli altri e di migliorare la loro capacità di lavorare in gruppo. I concetti fondanti di questa attività e del workshop sono le competenze sociali, il lavoro cooperativo, l'applicazione concreta delle conoscenze nel mondo reale, l'empatia e la responsabilità. L'attività didattica si basa sul lavoro di gruppo in modo che i discenti possano lavorare direttamente sul miglioramento delle loro abilità prosociali proprio mentre riflettono su alcuni temi prosociali. Gli insegnanti saranno parte attiva del workshop, discutendo e sviluppando in gruppo nuove attività di apprendimento basate sull'uso della robotica educativa e dell'insegnamento dei valori prosociali.



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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## LA ROBOTICA EDUCATIVA

- Ha un approccio semplice e pratico
- Stimola la curiosità e la logica
- Incoraggia gli studenti nella scoperta guidata e nella risoluzione dei problemi
- Gli studenti si abituano a **lavorare in gruppo** per:

risolvere problemi  
trovare soluzioni  
verificare i risultati



Polo Europeo  
della Conoscenza 



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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## LA ROBOTICA EDUCATIVA

Gioca un ruolo importante per:

- aumentare la motivazione ed il coinvolgimento



- sviluppare la creatività, la curiosità e le abilità di problem solving

- migliorare il lavoro di gruppo

- sostenere l'insegnamento incentrato sugli studenti

Polo Europeo  
della Conoscenza





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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



In classe, a seconda della dimestichezza che gli studenti hanno con la robotica, usiamo due robot:  
DOC Clementoni e MIND Clementoni .



**Polo Europeo  
della Conoscenza** 



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



**DOC Clementoni** aiuta a sviluppare le capacità logiche e di risoluzione dei problemi; insegna lettere, numeri, colori, animali.

Può essere programmato per eseguire percorsi liberi o riprodurre le traiettorie richieste dalle carte da gioco, per sviluppare il senso logico e risolvere i primi problemi.



Polo Europeo  
della Conoscenza 



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## COME SI USA

- 3 modalità: EDU, GAME o FREE



Polo Europeo  
della Conoscenza 



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



**Mind Designer Clementoni** combina il coding con il disegno. Può essere programmato usando i tasti, attraverso l'app oppure con la voce. Sviluppa capacità logiche e di problem solving, con un focus specifico sulle forme.



Polo Europeo  
della Conoscenza 



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## COME SI USA

- 3 modalità: EDU, FREE o app





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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## SUGGERIMENTI PER L'ORGANIZZAZIONE DELLA CLASSE

a. l'organizzazione della classe è un messaggio per gli studenti: lo spazio dovrebbe aiutare a focalizzare l'attenzione, in quanto può influenzare il loro stato d'animo



b. i ruoli devono essere assegnati in modo da garantire a tutti l'opportunità di unirsi al gruppo e diventare coscienti delle proprie capacità.



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



c. la robotica a scuola è un lavoro di gruppo. Ogni gruppo è di solito formato da 3 o 4 studenti che lavorano insieme.



d. quando crea i gruppi, l'insegnante deve fare attenzione nel mettere insieme chi ha più difficoltà con chi ha più dimestichezza, in modo da avere gruppi equilibrati in cui tutti possono partecipare attivamente.



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



e. da un esercizio all'altro, le difficoltà e l'impegno devono gradualmente aumentare.



f. le regole devono essere chiare sin dall'inizio: chi inizia, qual è il compito di ognuno, come parlare l'uno con l'altro e con l'insegnante, ecc. Durante l'attività l'insegnante osserva i comportamenti e può dare ricompense o penalità.



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



g. i materiali devono essere adeguati al numero di gruppi o di studenti e possono essere usati diversi tipi di robot in base all'età o al livello del gruppo.



f. è bene coinvolgere il preside e gli altri insegnanti in grandi progetti per avere il supporto istituzionale e dei colleghi.



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



**È IL VOSTRO TURNO**



Polo Europeo  
della Conoscenza 



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



Un robot manca di  
caratteristiche tipicamente  
umane, fondamentali per le  
attività educative, come  
l'intelligenza emotiva...

Quindi deve essere usato  
in un contesto sociale (e di  
socializzazione)





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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



- DOC ha una bella forma e fisionomia, che stimolano Luca a prendersene cura

- DOC ha luci colorate accattivanti che divertono Luca



- DOC dice cose semplici e chiare. I suoni che emette sono chiaramente distinguibili e danno a Luca un feedback immediato.

- DOC si muove con Luca, esegue i suoi comandi e questo gli comunica che può controllare eventi esterni.



Luca, grazie a DOC, ha:

- affinato le sue capacità motorie, imparando a premere i tasti delicatamente
  - programmato i movimenti del DOC in base a quello che lui vuole che il robot faccia
- compreso i concetti di avanti, indietro, ruota a destra o sinistra
  - iniziato a identificare strategie per creare percorsi per raggiungere obiettivi.



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## *“Regoliamo”*

### Insegnare i valori prosociali con i robot

- obiettivo: sviluppare i valori prosociali (rispettare gli altri e l’ambiente , avere il pensiero critico, senso di responsabilità sociale).
- Età: 10 anni (5° elementare)
- Metodologia: cooperative learning, co-costruttivismo
- Durata: 5 settimane (3 ore a settimana)



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

**ProSocial Values**  
2017-1-IT02-KA201-036860



## FASE 1: Analisi del Regolamento scolastico

- Lettura e discussione del Regolamento scolastico (insegnanti, studenti, bidelli).
- Divisione degli studenti in gruppi (6 gruppi di 4 bambini ciascuno).
- Ogni gruppo sceglie le 3 regole più importanti per gli studenti che devono essere rispettate per sentirsi bene a scuola.



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## FASE 2: Costruire il nostro regolamento scolastico

- Ogni gruppo presenta il suo lavoro alla classe e l'insegnante indica alla lavagna le regole che ha scelto.
- Tutti insieme, gli studenti scelgono 12 regole per costruire il proprio regolamento scolastico.



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## FASE 3: come presentare le regole ai nuovi studenti

- Discussione sul modo più efficace per presentare le regole ai nuovi bambini (giochi, canzoni teatro...)
- Presentazione del gioco: **Vero o Falso?**



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

**ProSocial Values**  
2017-1-IT02-KA201-036860



## FASE 3: come presentare le regole ai nuovi studenti

- Sul tabellone gli alunni mettono il disegno che, per ogni regola di scuola, rappresenta una situazione in cui un bambino la rispetta e una in cui non la rispetta. Per completare il gioco ci sono alcune cornici rosse e verdi.
- I bambini devono programmare DOC sul cartellone per fargli raggiungere tutte le immagini
- Una volta raggiunta la casella con il disegno, i bambini devono discutere se l'azione rispetta o infrange una delle regola scolastiche, posizionare il disegno sul DOC e programmarlo per raggiungere la cornice giusta (rossa se l'azione è sbagliata, verde se è giusta) e mettere lì l'immagine.
- Il gioco continua finché non finiscono i disegni



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

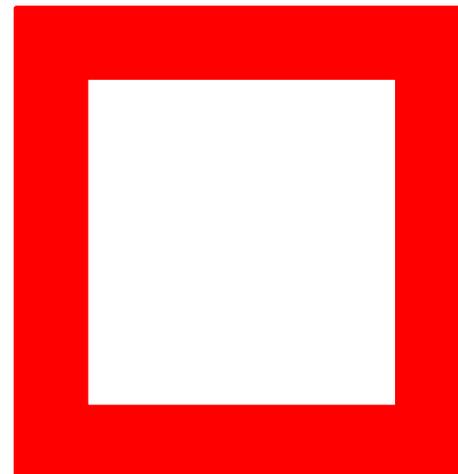
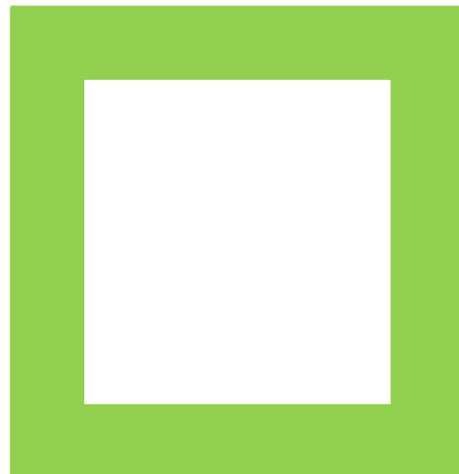
**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## FASE 4: Creazione del gioco con i robot

- Ogni gruppo disegna 2 "carte delle regole": per ogni regola gli studenti disegnano una situazione che illustra un comportamento corretto (circondato da una cornice verde mobile) e anche una situazione che illustra un comportamento sbagliato (circondato da una cornice rossa).





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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



- Gli studenti vengono divisi in 3 gruppi per:
  1. La preparazione di un poster con le regole (immagini e scritte).
  2. La preparazione del libro delle regole del gioco
  3. La creazione di attività di avvicinamento per utilizzare il DOC



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## FASE 5: Presentazione del gioco ai nuovi studenti

- Alcuni studenti presentano la classe l'obiettivo del gioco
- Altri studenti presentano DOC, mostrando come si usa.
- Attività di riscaldamento in gruppo (gli studenti più grandi ed i più giovani insieme).
- **Giochiamo!** Gli studenti più giovani sono divisi in 4 gruppi e vengono introdotti al gioco e aiutati a giocare da qualche studente più grande.



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## Le regole della robotica e le regole della società

**Backward design, “programmazione a ritroso”** (Wiggins and McTighe): partiamo dai nostri obiettivi di apprendimento per ricreare il percorso di apprendimento fino alle attività pratiche che gli studenti devono svolgere



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## LEGGI DELLA SOCIETÀ, LEGGI DELLA ROBOTICA

1. Un robot non può recar danno a un essere umano né può permettere che, a causa del suo mancato intervento, un essere umano riceva danno
2. Un robot deve obbedire agli ordini impartiti dagli esseri umani, purché tali ordini non vadano in contrasto alla Prima Legge.
3. Un robot deve proteggere la propria esistenza, purché la salvaguardia di essa non contrasti con la Prima o con la Seconda Legge



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

# LA PROSOCIALITÀ È UN GIOCO

Elena Milli  
Giulia Martellini

Polo Europeo della Conoscenza

**Panevezys – Secondo training per insegnanti**



**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## OBIETTIVI FORMATIVI

- Sviluppare la comprensione dell'importanza dell'uso di metodi di insegnamento non formali
- Utilizzare la robotica per coinvolgere attivamente gli alunni nel processo di apprendimento
- Implementare attività didattiche sull'empatia, la tolleranza e il rispetto
- Aumentare nei bambini la capacità di lavorare in gruppo per prevenire il bullismo
- Migliorare nei bambini la capacità di analisi, sintesi ed esposizione delle informazioni su un determinato argomento



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## I CONTENUTI DEL CORSO

Troppo spesso la parte creativa legata all'insegnamento viene trascurata, ma essa è fondamentale soprattutto quando gli insegnanti lavorano con gli studenti più piccoli. Con le attività di robotica i discenti possono esprimersi in modo libero (ma regolamentato), possono cercare soluzioni diverse da diversi punti di vista, mettendo in pratica il problem solving e valorizzando le competenze prosociali quando lavorano in gruppo. Questo tipo di attività è divertente e si basa sulla gamification delle lezioni, per coinvolgere attivamente gli studenti e far esprimere il loro talento non solo nelle materie scolastiche abituali. In particolare il workshop introdurrà l'importanza della gamification utilizzata in classe, attraverso cui gli insegnanti possono creare un ambiente non giudicante, in cui l'errore diventa parte del percorso di crescita e di apprendimento. Questo workshop mira a migliorare le competenze degli insegnanti per diventare facilitatori del processo di apprendimento degli alunni, accompagnandoli lungo il percorso e condividendo con loro il piacere dell'apprendimento.



## I CONTENUTI DEL CORSO

La parte pratica del workshop si concentrerà sulla realizzazione di un'attività sui valori prosociali. I partecipanti dovranno discutere e trovare un accordo comune su come rappresentare un valore prosociale senza poterlo descrivere a parole. I disegni saranno poi messi, coperti, su un tabellone da gioco dove i partecipanti muoveranno un piccolo robot per raggiungerli. L'attività favorisce la capacità di trovare una soluzione comune, la discussione sul significato di un valore e rafforza la cooperazione: infatti durante l'attività di robotica tutto il gruppo partecipa, sostenendo il partecipante meno esperto. Questa attività unisce diverse abilità complesse in modo giocoso ed efficace.

Dopo questa parte i partecipanti al workshop discuteranno e svilupperanno in gruppo nuove attività di apprendimento basate sull'uso della robotica creativa e dei valori prosociali insegnati in modo ludico.



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

## ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860





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

**ProSocial Values**  
2017-1-IT02-KA201-036860



## L'USO DEI GIOCHI IN CLASSE FAVORISCE:

- Pensiero critico
- Lavoro di gruppo
- Creatività
- Ricordi positivi dell'apprendimento
- Impegno attivo
- Attenzione sostenuta





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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## I giochi aiutano a creare una **CLASSE INCLUSIVA**

- Un contesto socializzante per **tutti** gli studenti
- Un ambiente di libero scambio
- fra i pari
- un luogo dove tutti possono
- trovare il modo di esprimere
- il proprio potenziale e il talento





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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Modificare l'ambiente sociale della classe

Le attività di robotica devono essere utilizzate come attività di gruppo per sviluppare competenze sociali e prosociali fondamentali.

Durante un'attività educativa basata sul gioco un bambino può:

- Sentire sé stesso/a in un ambiente
- protetto
- Sperimentare diversi ruoli sociali
- Parlare di sé in modo mediato e
- metaforico



Polo Europeo  
della Conoscenza 



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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



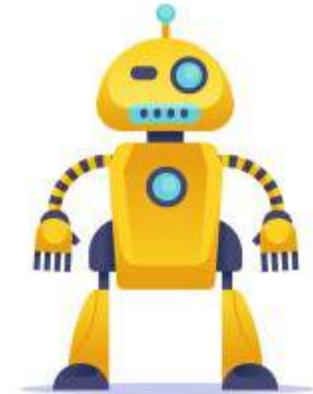
## LA ROBOTICA EDUCATIVA

- Ha un approccio semplice e pratico
- Stimola la curiosità e la logica
- Incoraggia gli studenti nella scoperta guidata e nella
- risoluzione dei problemi
- Gli studenti si abituano a **lavorare in gruppo** per:

risolvere problemi

trovare soluzioni

verificare i risultati





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

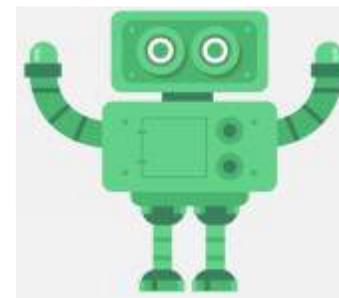
ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## BENEFICI DELLA ROBOTICA EDUCATIVA

- favorisce lo sviluppo di **competenze superiori**
- sostiene l'insegnamento incentrato sugli studenti
- attraverso la rappresentazione in un contesto concreto, **facilita** l'apprendimento di concetti astratti
- il raggiungimento di successi e il progresso nell'apprendimento hanno un **effetto positivo** sulla percezione di sé, migliorando la motivazione e i risultati educativi e sociali



Polo Europeo  
della Conoscenza 



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

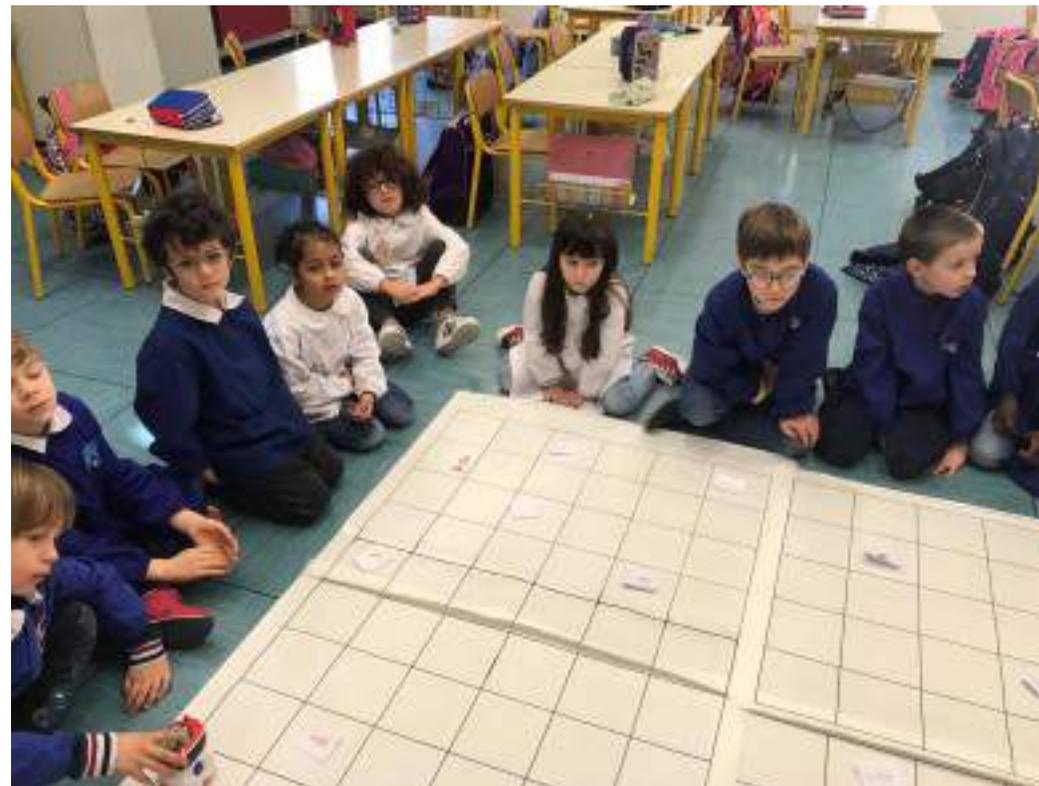
**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



Un robot non possiede quelle caratteristiche tipicamente umane, fondamentali per le attività educative, come l'intelligenza emotiva...

È per questo che deve essere usato in un contesto sociale e di socializzazione.





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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Un robot può essere uno **strumento educativo condiviso** con il quale tutta la classe lavora insieme, dando ognuno il proprio contributo individuale, rendendo così il risultato **più grande della somma di tutte le singole parti.**



Polo Europeo  
della Conoscenza 



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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## SUGGERIMENTI

I bambini di solito considerano il gioco una gara, l'insegnante deve **evitare le classifiche** ma promuovere l'impegno verso il comune obiettivo della vittoria.

La competizione diventa **collaborazione** quando **la vittoria è condivisa** e l'insegnante non dà importanza all'"ordine di arrivo" ma alla capacità di lavorare insieme.  
**(win-win situation)**



Polo Europeo  
della Conoscenza 



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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## SUGGERIMENTI

**I ruoli devono essere chiari e condivisi**, l'attenzione deve essere rivolta all'importanza della **correttezza e della lealtà**. Il rispetto del gruppo è il rispetto delle persone che ne fanno parte: ciò stimola il senso sociale, l'appartenenza al gruppo, l'empatia.



L'insegnante deve creare un **ambiente non giudicante**, in cui l'errore è parte del percorso di crescita e di apprendimento



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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## SUGGERIMENTI

Le difficoltà e le fragilità di uno dei membri del gruppo deve trovare spazio nel gruppo stesso, che deve **imparare a dare forza e sostegno, facendo lavoro di squadra.**



Polo Europeo  
della Conoscenza 



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



**DOC Clementoni** aiuta a sviluppare le capacità logiche e di risoluzione dei problemi; insegna lettere, numeri, colori, animali.  
Può essere programmato per eseguire percorsi liberi o riprodurre le traiettorie richieste dalle carte da gioco, per sviluppare il senso logico e risolvere i primi problemi





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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## COME SI USA

- 3 modalità di gioco: EDU, GAME o FREE



Polo Europeo  
della Conoscenza 



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



**È IL VOSTRO TURNO!**



Polo Europeo  
della Conoscenza 



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

# RISOLVERE I CONFLITTI IN MODO CREATIVO (IN CLASSE)

Marina Tanasoska  
Darko Taleski

Friends of Education

**Usak – Primo corso di formazione per insegnanti**



**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## OBIETTIVI FORMATIVI

- Esaminare due diversi punti di vista in un conflitto
- Imparare come vedere il punto di vista di un'altra persona coinvolta nel conflitto
- Sensibilizzare i partecipanti ai diversi punti di vista di un conflitto
- Promuovere la Sana Espressione dei Sentimenti
- Incoraggiare l'empatia e la cooperazione
- Creare una classe Anti-Bias



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## CONTENUTI DEL CORSO

Il punto di partenza di questo workshop è una visione prosociale della natura dello sviluppo umano. Si ritiene che attraverso le attività sia possibile acquisire un senso di competenza e di capacità di articolazione e di elaborazione di importanti contenuti interiori.

Il workshop aiuterà gli educatori a risolvere i conflitti, a prendere coscienza degli stereotipi e dei pregiudizi e a sviluppare l'empatia per tutti gli studenti, indipendentemente dalle loro differenze.

L'apprendimento prosociale, con i suoi valori, innalza il livello dell'insegnamento e l'influenza sulla capacità dello studente di riconoscere e usare l'empatia nella sua vita.



FRIENDS OF  
EDUCATION



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## CONTENUTI DEL CORSO

Il workshop e i giochi sono il collegamento tra la vita quotidiana e il processo di apprendimento. Descriveremo il ruolo dell'apprendimento basato sui giochi tradizionali dei bambini nel processo di insegnamento, il ruolo delle TIC (Tecnologie dell'informazione della comunicazione) nel gioco e nell'apprendimento e i vantaggi della comunicazione studente-studente, insegnante-studente, genitore-studente, insegnante-mentore. Ma l'obiettivo principale è quello di analizzare le attività sociali degli studenti e di influenzare la diminuzione del numero di conflitti attraverso lo sviluppo di caratteristiche e valori umani.



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



Ogni volta che sei in conflitto con qualcuno, c'è un fattore che può fare la differenza tra danneggiare il tuo rapporto e approfondirlo. Questo fattore è l'atteggiamento.

*William James*

**William James** (1842–1910) è stato un filosofo e psicologo americano, e il primo educatore a offrire un corso di psicologia negli Stati Uniti. James è stato un pensatore di spicco della fine del XIX secolo, uno dei più influenti filosofi americani, ed è stato etichettato come il "Padre della psicologia americana".





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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Cos'è un conflitto?

- **Il conflitto è un evento quotidiano nelle relazioni interpersonali**, una parte della vita, in particolare.
- Una delle più diffuse definizioni del termine dice che **il conflitto è uno stato di disaccordo, opposizione o incompatibilità tra due o più persone.**

D'altra parte, la **capacità di risolvere situazioni** è essenziale se vogliamo realizzare il nostro potenziale (e chi non lo vuole?). Queste situazioni ci fanno analizzare più da vicino ciò che accade intorno a noi, così come le opportunità di risposte e soluzioni creative.



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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



# TECNICHE CREATIVE PER RISOLVERE I CONFLITTI

- Fare una pausa
- **Guardare il quadro generale della situazione**
- Porre attenzione alla comunicazione non verbale
- **Empatia**
- Accettare la propria responsabilità
- Comunicare in modo assertivo
- Concentrarsi su ciò che dipende da te



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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



# Fare una pausa

**Facendo una pausa, una persona si dà il potere di scegliere se entrare o uscire dalle questioni in conflitto.** Non tutti gli assalti verbali o i commenti richiedono o dovrebbero avere una risposta.

**Ogni persona dovrebbe avere la possibilità di chiarire ciò che dice.** È in questo frangente che entra in gioco il potere della pausa. Una semplice richiesta di chiarezza di ciò che è stato appena detto, come ad esempio "Mi scusi...?" o "Per favore, potrebbe spiegare ciò che sta dicendo" è spesso il momento che pone fine a quello che sarebbe potuto diventare uno sfortunato ed evitabile crollo dei rapporti.

*„La parola giusta può essere efficace, ma nessuna parola è mai stata così efficace come una pausa opportunamente cronometrata,,,*

MARK TWAIN





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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Guardare il quadro generale della situazione

- Immagina di seguire il conflitto a distanza o da una posizione neutrale. Diresti che il motivo della tua ansia è davvero quello di cui stai parlando in questo momento o hai reindirizzato la tua rabbia da qualche altra situazione?  
(Simile alla rabbia accumulata che la maggior parte di ha quando siamo fermi nel traffico).
- **L'approccio positivo per trovare una soluzione con questa tecnica è quello di cercare di identificare il problema ma anche la persona con cui è necessario risolvere il problema insieme. Superate le sciocchezze, cercate di trovare le risposte alle grandi domande da sciogliere.**



FRIENDS OF  
EDUCATION



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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Porre attenzione alla comunicazione non verbale

I tuoi spunti di comunicazione non verbale - **il modo in cui ascolti, guardi, ti muovi e reagisci** - dicono alla persona con cui stai comunicando, **se ti interessa o meno, se sei sincero e quanto bene stai ascoltando**. Quando i vostri segnali non verbali corrispondono alle parole che state dicendo, aumentano **la fiducia, la chiarezza e il rapporto**. Quando non lo fanno, possono generare **tensione, sfiducia e confusione**.

Se si vuole diventare un **comunicatore migliore**, è importante **diventare più sensibili** non solo al linguaggio del corpo e agli spunti non verbali degli altri, ma anche ai propri.



FRIENDS OF  
EDUCATION



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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Empatia

- **Dimostra che senti** e capisci ciò che l'altra persona vi sta dicendo
- **Cerca di capire** il suo punto di vista. Tutti diciamo di farlo, ma in realtà, di solito cerchiamo di mettere in primo piano solo ciò che è importante per noi.
- **Non devi essere d'accordo e giustificarti**, cerca solo di capire come si sente l'altra persona in quel momento. Questo vi aiuterà a diventare una persona comprensiva, compassionevole e forte.



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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Accettare la propria responsabilità

- Quando si accetta la propria responsabilità, si trovano **soluzioni più rapide** che consentono di correggere gli altri **senza provocare fratture nei rapporti**.
- I conflitti sono il sottoprodotto are dell'**irresponsabilità**.
- **L'irresponsabilità si traduce in colpa.** Puntare il dito contro l'altra persona piuttosto che contro sé stessi. Criticare gli altri per distogliere l'attenzione delle lacune del proprio comportamento. Giudicare le azioni dell'altro per evitare di concentrarsi sulle proprie.



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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Comunicare in modo assertivo

- Comunicare in modo asservito è comunicare in modo chiaro.
- Comunicare esprimendo **le proprie opinioni ed esigenze** nel **rispetto delle opinioni e dei bisogni** dell'altra persona.
- La comunicazione assertiva può rafforzare i vostri rapporti, riducendo lo stress da conflitti e fornendovi supporto sociale quando affrontate momenti difficili



FRIENDS OF  
EDUCATION



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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Concentrasi su ciò che dipende da te

- **Non possiamo controllare il comportamento degli altri**, e non possiamo far sì che una persona possa o voglia cambiare.
- **Non possiamo cambiare le persone**, ma cerchiamo di cambiare il loro comportamento - lentamente, con amore, con compassione.
- **Aiutateli a cambiare la trama**. Invece di dare loro consigli su come cambiare il comportamento (il sintomo) provate ad aiutarli a vedere la trama (la causa). .
- **Lascia stare**. Alcune persone non posso essere aiutate.



FRIENDS OF  
EDUCATION



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## Linee guida per insegnare la risoluzione creativa dei conflitti

- **Promuovere** la Sana Espressione dei sentimenti
- **Incoraggiare** la cura, la compassione, e la cooperazione
- **Creare** una classe Anti-Bias



FRIENDS OF  
EDUCATION



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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Promuovere la Sana Espressione dei sentimenti

- **Creare piccoli gruppi:** Per i bambini è più facile collaborare se i gruppi sono piccoli.
- **Come formare coppie o gruppi:** Quando si formano coppie o piccoli gruppi, cercate di abbinare i bambini con forti capacità di cooperazione con altri le cui abilità sono appena emerse.
- **Aiutare un bambino che viene lasciato fuori:** Se c'è un bambino che nessuno vuole nel proprio gruppo, preparare il terreno per l'inclusione dicendo: "Stiamo tutti imparando a fare i turni e ad ascoltare. Anche Jerry lo sta facendo."
- **Fornire uno spazio favorevole:** Modificare l'ambiente fisico può sostenere e promuovere le attività di cooperazione



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## **OBIETTIVI del WORKSHOP**

- Esaminare due diversi punti di vista in un conflitto
- Imparare come vedere il punto di vista di un'altra persona coinvolta nel conflitto
- Sensibilizzare i partecipanti ai diversi punti di vista di un conflitto



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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Attività di riscaldamento - **Riunitevi per formare la linea dei compleanni.** Esercizio NON VERBALE

- 2 minuti per concludere l'attività.
- Formate una singola linea retta, in base alla data del vostro compleanno.
- Le persone nate a Gennaio saranno all'inizio della fila (prima le date di Gennaio e poi, in ordine, le successive)
- La linea procederà con i mesi e i giorni fino ai compleanni nel mese di Dicembre
- Le persone con la stessa data di nascita condivideranno lo stesso posto nella linea



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## Attività di riscaldamento - Domande

- È stato difficile svolgere questa attività?
- Perché?
- Sarebbe stato più facile svolgerla se aveste potuto comunicare tra di voi?
- C'è stato qualche malinteso tra voi mentre cercavate di fare questa attività?
- Possiamo trarre la conclusione di questa attività?



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860

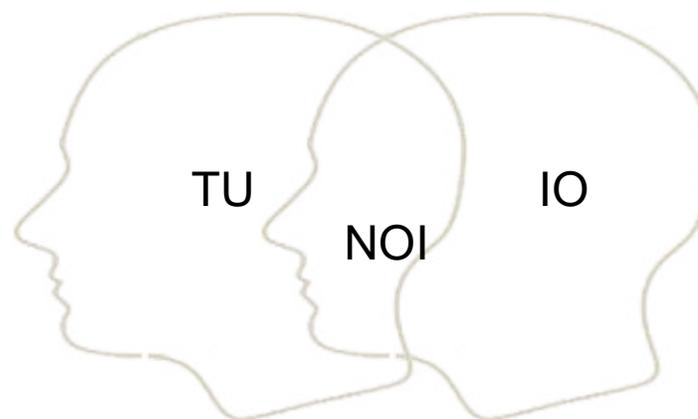


# Attività principale **TECNICHE CREATIVE PER RISOLVERE I CONFLITTI**

**Guardare il  
quadro generale**



**Empatia**



FRIENDS OF  
EDUCATION



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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Attività principale - Focus

- Imparare e applicare alcune tecniche per risposte e soluzioni creative alle situazioni conflittuali.
- Ci focalizzeremo su due tecniche: **Guardare il quadro generale della situazione** e **l'Empatia**.
- Rifletteremo su cosa significa **“Guardare il quadro generale”** o **“Vedere con gli occhi di un altro”** raccontando una storia.



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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



# La bella addormentata – La trama





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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Attività principale - Domande

- C'era una sorta di **conflitto** nella storia?
- Potreste definire le **parti coinvolte nel conflitto**?
- Quali sono, secondo voi, i **personaggi positivi characters** e **quelli negative** in questa storia?
- **Perché?**





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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## Maleficent – La trama





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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Attività principale - Domande

- **In che modo queste due storie sono diverse?**
- Quali sono i vostri sentimenti nei confronti di Malefica nella storia originale?
- Quali sono i vostri sentimenti nei confronti di re Stefano e le fate nella storia originale?
- Perché pensate di esservi sentiti così nei confronti dei protagonisti della storia originale?
- I vostri sentimenti nei confronti dei protagonisti sono cambiati da quando avete ascoltato la storia originale, e dopo aver ascoltato e guardato l'altra storia?
- **Perché? Perché no?**



FRIENDS OF  
EDUCATION



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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Attività principale – COLLEGAMENTI CON IL PROGRAMMA SCOLASTICO

- La maggior parte della letteratura offre l'opportunità di esplorare diversi punti di vista e la loro relazione con il conflitto. Le fiabe rappresentano una meravigliosa opportunità.
- Esempio: „La vera storia dei tre porcellini” di John Sceiszka, esplora con umorismo la storia de I tre porcellini (Puffin, 1996) dal punto di vista del lupo. (Questo libro è disponibile anche in spagnolo, La Verdadera Historia de los Tres Cerditos, Viking, 1991.)
- Esempio: „Cappuccetto Rosso”



FRIENDS OF  
EDUCATION



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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Attività principale – COLLEGAMENTI CON IL PROGRAMMA SCOLASTICO

**Arti Linguistiche:** Fate fare ai bambini attività di scrittura creativa intorno al punto di vista. Cercate conflitti tra due personaggi e date agli studenti l'opportunità di interpretare i due diversi punti di vista. Fate scrivere o drammatizzare ai bambini una versione di "Jack e il fagiolo magico" o un'altra fiaba dal punto di vista del gigante.

**Arte:** Fate fare ai bambini attività di disegno creativo intorno al punto di vista.

**Studi sociali e Storia:** Osservare gli eventi storici da tutti i punti di vista. Per esempio, fate pensare agli studenti al punto di vista di Colombo che arriva nel "nuovo mondo" e al punto di vista dei nativi americani che lo vedono arrivare nel loro mondo.

**Informatica:** far fare ai bambini dei montaggi video, animazioni, fumetti, poster, presentazioni, giochi, per presentare una storia su qualche situazione di conflitto (può essere anche una storia di vita reale) o sulla risoluzione creativa dei conflitti, usando il computer.



FRIENDS OF  
EDUCATION



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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Attività principale - **Attività per i partecipanti**

- C'è qualcosa per la quale tu ed un tuo amico (o qualche altra persona importante per te) avete un punto di vista diverso?
- Condividi un momento in cui hai avuto un punto di vista diverso dai tuoi amici o da un'altra persona importante della tua vita.



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

# Per ALLEVARE una RANA...

**Frameworks narrativi per costruire strategie di  
riflessione in situazioni di frustrazione**

Iglika Angelova

DIIT Trakia University

**Panevezys – Secondo corso di formazione per insegnanti**



**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860





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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## OBIETTIVI FORMATIVI

- Sensibilizzare gli insegnanti sulla natura del comportamento Prosociale
- Informare gli insegnanti sulle differenze fra il processo di apprendimento e la conoscenza universale
- Informare gli insegnanti sui passi pedagogici necessari alla costruzione della visione del mondo dei bambini
- Focalizzare l'attenzione dell'insegnante per analizzare e valutare in quale fase della formazione il bambino si trova in questo momento
- Incoraggiare l'insegnante ad avviare attività di gioco e di gioco di ruolo adatte alla visione universale del mondo
- Presentare lo sviluppo di metodi e pratiche per un sistema di valori personali basato sull'altruismo, la non aggressività e la comunicazione tra pari in un ambiente di apprendimento favorevole





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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## CONTENUTI DEL CORSO

### **STRATEGIE per formare una preziosa visione universale del mondo**

Il mondo è entrato nel XXI secolo con molti contrasti: ecologia o industria, economia basata sulle risorse o economia basata sulla conoscenza, frontiere o globalizzazione, migrazione e mobilità o vicinanza alla comunità, famiglia tradizionale o non tradizionale. L'opposizione è un elemento dell'ambiente sociale, nella fase di cambiamento delle norme pubbliche.

In questa fase, costruire una "visione universale del mondo" implica ignorare le differenze, realizzare la ricchezza della diversità, unirsi intorno a "valori umani universali" come la vita, la ragione, l'amore, l'armonia, la protezione, l'uguaglianza, ecc.

La formazione di valori universali è una sorta di prevenzione della violenza ed è alla base di comportamenti altruistici (per quanto controversi dal punto di vista filosofico e sociale). La formazione di una visione "universale" del mondo è essenziale per i giovani, per adattarsi all'ambiente che cambia e per crescere in modo positivo e resistente ai comportamenti degradanti.

La visione del mondo è formata dallo sviluppo del pensiero concettuale, dai sentimenti e dalle esperienze personali e dalle specificità della cultura sociale. È legata alle capacità di riflessione e di auto-riflessione, all'esperienza emotiva personale e alla comunicazione con gli adulti in uno specifico ambiente di apprendimento. Ognuno degli elementi elencati può essere formato e supportato da un contributo pedagogico per raggiungere uno stato di sostenibilità positivo.



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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## I CONTENUTI DEL CORSO

Questa lezione e il workshop **presentano temi pedagogici** che includono la **riflessione e l'auto-riflessione** attraverso la condivisione di pensieri, **sentimenti ed esperienze in una storia immaginaria** che il bambino e l'insegnante sviluppano insieme usando **le tecniche delle mappe mentali, i metodi di indagine e di memorizzazione** in un unico prodotto pedagogico.

Il **linguaggio in classe**, durante una lezione, è importante: sembra una **"Conversazione non formale molto comune" tra adulto e bambino**, ma in realtà è **un dialogo, un'indagine delicata** delle connessioni tra le emozioni, i problemi quotidiani e i pensieri, portata avanti dall'insegnante.

**L'insegnante e il bambino risolvono i problemi affrontando i propri sentimenti di responsabilità: gestiscono le informazioni necessarie e formano un concetto che soddisfi entrambi.** Seguono la propria coscienza per una decisione adatta o meno, buona e cattiva, bella e brutta, esprimendo anche i propri sentimenti e desideri personali, arricchendo la comunicazione e le emozioni, e riflettono sulle proprie decisioni che alla fine della storia sono state importanti per loro.





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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## I CONTENUTI DEL CORSO

La sessione include la riflessione sociale. **Il bambino, sostenuto dall'insegnante, presenta la sua esperienza personale in un gruppo di pari.** Ai bambini è data la possibilità di condividere i pensieri e (intimamente) la propria esperienza emotiva, in ogni parte della trama. Essi commentano e arricchiscono le loro esperienze di vita condividendo situazioni di vita significative, aiutandosi a vicenda nella comprensione. La storia diventa un contributo individuale per un gruppo.

Il team adulto-bambino presenta la Storia attraverso le illustrazioni (immagini, ecc.) la una trama, i personaggi specifici in modo artistico (potrebbe essere un modo insolito, molto creativo).

**L'insegnante si concentra sulla gestione di tre tipi di realtà (punti di vista).** Tali punti di vista si completano a vicenda.

1. **La realtà (punto di vista) del bambino (studente)**

2. **La realtà dell'adulto**

3. **Creano una realtà virtuale comune,** che successivamente presentano al gruppo e diventa un punto di vista condiviso.

Il workshop si conclude con una riflessione di gruppo. Può essere sostenuta da  dell'insegnante, solo se necessario.



## Da dove partire

- Conoscere le caratteristiche psicologiche dell'età degli studenti (Erickson and Kohlberg Age Crises) <https://www.psychologynoteshq.com/erikson-stages/>
- Ricordarsi delle possibilità di pensiero e di apprendimento dei bambini quando lavorano in gruppo, perché come diceva Vygotsky "*il bambino non è un discente socialmente isolato...*" e l'esperienza del gruppo è un momento chiave
- Mostrare al bambino come accettare e considerare i consigli relativi alle esperienze di vita acquisite da altre persone (adulti e coetanei), formando una propria visione del mondo prosociale
- Insegnare ai bambini a divertirsi ad ascoltare, mentre vivono una situazione reale, che diventa una lezione dalla vita reale e sulla vita reale
- Valorizzare nei bambini la capacità di classificazione, identità, reversibilità, reciprocità delle informazioni su un determinato argomento





## Erikson's Stages of Psychosocial Development

Approximate Age	Psychosocial Crisis/Task	Virtue Developed
Infant - 18 months	Trust vs Mistrust	Hope
18 months - 3 years	Autonomy vs Shame/Doubt	Will
3 - 5 years	Initiative vs Guilt	Purpose
5 -13 years	Industry vs Inferiority	Competency
13 -21 years	Identity vs Confusion	Fidelity
21- 39 years	Intimacy vs Isolation	Love
40 - 65 years	Generativity vs Stagnation	Care
65 and older	Integrity vs Despair	Wisdom





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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Caratteristiche dell'età dai 3 ai 9 anni...

Riassumiamo sulla base della nostra precedente esperienza. Avete conoscenze precedenti?

<https://www.psychologynoteshq.com/erikson-stages/>

**Classificazione** - per uno o più parametri  
Crede che le cose siano vive - **l'animalismo**

**Commette errori** nelle relazioni di causa-effetto - giunge a conclusioni contraddittorie  
*Hai un fratello?*

**Creare serie** (sulla base di 1-6 parametri max. 6)  
La **farfalla** è *grande e gialla*

**Pensare in modo logico**, ma solo nelle situazioni concrete  
Appare la decentralizzazione! >>> Possibilità di pensare ad una sola cosa per volta.

Obbedisce alle regole per evitare sanzioni;  
non tiene conto del punto di vista dell'altro,  
non si rende conto delle intenzioni...  
*Rompere 3 piatti involontariamente / o  
rompere 1 intenzionalmente ( 3-4 anni))*  
Lawrence Kohlberg

Età di crisi - mette l'iniziativa contro il senso di colpa.  
Appaiono i sentimenti morali e la coscienza.  
Il bambino sceglie tra il padroneggiare l'esperienza o avere un senso di inferiorità





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

ProSocial Values  
2017-1-IT02-KA201-036860



# Dobbiamo anche occuparci di...

**Processi** di formazione dei concetti

Il **bisogno di competenze** per creare connessioni logiche e collegamenti causali (causa-effetto) con le cose...

La necessità di **trasferire conoscenze e competenze** nel campo **dello sviluppo personale, del pensiero critico e saper vivere** in modo positivo e costruttivo.

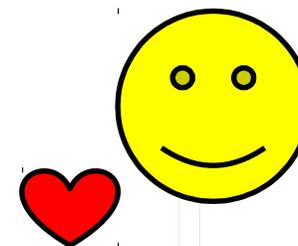


Iglika Angelova

The only correct answers are:  
I don't NEED it, I just WANT it.  
They don't HAVE TO, I just want them to.  
They CAN do whatever they want.

Think	Wish used	Response		Feel					Do
		Wish	Think	Anger	Anxiety	Depression	Shame	Guilt	
Need Necessity Demand	I need, I need to have, I must have, I should have, I ought to have	High	Anger	Anxiety	Depression	Shame	Guilt	Overreact	
Want Prefer Desire	I want, I prefer, I like, I would like, I would prefer, I would like to have, I would like to do	Medium	Frustration Inhibition Annoyance	Concern	Sadness	Regret	Remorse	Respond	
Don't care	I don't care	Low	Calm	Calm	Calm	Calm	Calm	Do nothing	

Things don't turn out as expected or you imagine they won't





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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



# Il ruolo della... Rana

## Fasi della pianificazione - complesso di metodi

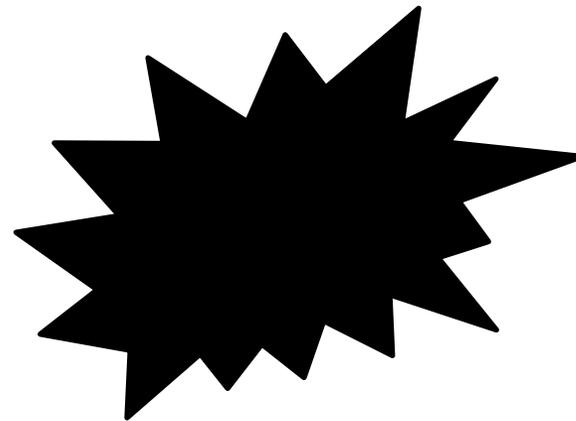
**Pre Fase 1** – Elencare le esigenze e ascoltare i bisogni dei bambini!

### **Fase 1.**

Impostare il concetto: Parliamo di una RANA ma parliamo di tutti!

### **Fase 2.**

Concentratevi sulle esigenze di persone diverse da voi e simili a voi!  
Provocazioni e drammatizzazioni nel dialogo con gli studenti.



### **Fase 4.**

Date alla storia una FINE equilibrata, positiva e divertente per fare un respiro di classe insieme!



**BUON  
DIVERTIMENTO!**

### **Fase 3.**

Verbalizzate tutto il tempo -  
Confrontatevi! - l'ambiente, lo stile di vita, il linguaggio, trovate i punti cruciali della vita





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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



# Allevare una rana – La storia

Sai cosa...?

È successo il giorno del mio compleanno.

Sai che ho una sorella, è più grande di me e mi fa sempre qualche scherzo, così tutti ridono e io mi sento stupida e piccola...

Quando sono vicino a lei, mi aspetto sempre sorprese e sono in allerta.

Beh, stavo aspettando gli ospiti per il mio compleanno... E... tutti mi hanno portato un regalo! È stato super bello!

Tuttavia, mia sorella era in ritardo per la scuola ed io mi chiedevo cosa mi avrebbe portato in regalo, perché mi stavo preparando per una sorpresa ... No, no, non che lei fosse cattiva, ma ...

Sono sempre in allerta ...

E, è venuta..

Con una bella scatola rossa ... Me l'ha consegnata molto gentilmente... E io... L'ho subito presa per aprirla...

Quando l'ho aperta... indovina un po'... Dentro c'era un regalo... UNA RANA VIVA!!!!

Finite la storia ricordando che: i partecipanti devono contribuire alla storia, VOI dovete solo sostenere la sceneggiatura, pensare, provocare errori, seguire il ritmo. e naturalmente spostare la storia per controllare le tensioni causate dalle situazioni della storia stessa!





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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## La conclusione della storia...

E mi sono reso conto (ho capito) ...  
Io e te abbiamo improvvisamente capito che ...  
si comincia ad amare veramente qualcuno quando si  
pensa a lui, quando si ha paura che gli succeda  
qualcosa... quando cerchi di stare bene...  
*Si diventa amici amica quando... aspetta il tuo ritorno e  
ti manca quando hai tempo per fare qualcosa insieme,  
per divertirvi. Solo allora si può chiamare "animale  
domestico"- se fosse una RANA, ... l'amore e l'amicizia  
non guardano in faccia, ... guardano la cura e il cuore!*





## Classificare - per uno o più parametri di rilievo





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

**ProSocial Values**  
2017-1-IT02-KA201-036860



# Drammatizzazione – competenze dell'insegnante

Imparare e trasferire le opposizioni di una storia alla conoscenza

Dalla conoscenza alla visione del mondo



ambiente antropizzato



Ambiente?



Naturale? Innaturale? Creato dall'uomo?



ambiente antropizzato



un ambiente favorevole per la vita



ambiente favorevole





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

ProSocial Values  
2017-1-IT02-KA201-036860



## Alcune idee... Per INIZIARE la storia..

“Era il mio primo giorno all'asilo e...??”



C'era una volta  
non è  
appropriato 😊  
*La storia dovrebbe  
sembrare  
assolutamente  
scontata, molto  
reale e non troppo  
lontana nel tempo.*





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

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



Non dimenticate di usare (mostrare) le  
dimensioni reali degli oggetti!  
E i reali cicli di vita! 😊

L'insegnante dovrebbe  
essere ben preparato!



Evitate di commettere errori per  
mancanza di esperienza.



I bambini sono solo piccoli... e immaturi.  
Non sono stupidi! Capiranno immediatamente se  
qualcosa non va!

Un'attività di formazione

Gran parte del nostro apprendimento è basato sulle  
immagini o sul computer!

### **Scenario**

Qual è il prossimo? Quale  
manca? È possibile averne un  
altro?





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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## L'insegnante è il leader! Non ci sono limiti agli argomenti e all'immaginazione degli insegnanti!

Ai bambini piace la lettura e anche loro sono curiosi e amano essere sorpresi da semplici concetti e dalla comprensione degli adulti.

Attraverso emozioni naturali sviluppano la collaborazione e l'empatia, grazie alla vasta visione del mondo e dei risultati basati sulla conoscenza in gruppo!

Ciclo quotidiano degli eventi  
– i quotidiani



Una serie di storie per immagini - Fumetto di avvenimenti  
per immagini - Fumetto storico

Serie - un ciclo su lunghezza  
e altezza delle note - musica



Ciclo di film, serie

Ciclo di opere, concerti, scoperte in un'unica area!





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

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Diversità di orizzonte - Cicli in sviluppo. Età, animali che depongono le uova ... ecc.

Fornire un'insolita prospettiva per comprendere e conoscere la storia e la linea del tempo 😊



[http://www.google.com/imgres?um=1&hl=bg&tbo=d&biw=1536&bih=834&tbm=isch&tbnid=O\\_dhk5bxLVDgxM:&imgrefurl=http://www.jivotni.info/2010/06/blog-post\\_09.html&docid=kplm7WTnKkm72M&imgurl=http://pics.freeiz.com/jivotnite/kostenurka\\_2550-10.jpg&w=255&h=255&ei=9Tb9UNfHD8XfsgatgoFQ&zoom=1&act=hc&vpx=1288&vpy=214&dur=2145&hovh=204&hovw=204&tx=148&ty=104&sig=106540999671748332925&page=1&tbnh=135&tbnw=130&start=0&ndsp=45&ved=1t:429,r:17,s:0,i:130](http://www.google.com/imgres?um=1&hl=bg&tbo=d&biw=1536&bih=834&tbm=isch&tbnid=O_dhk5bxLVDgxM:&imgrefurl=http://www.jivotni.info/2010/06/blog-post_09.html&docid=kplm7WTnKkm72M&imgurl=http://pics.freeiz.com/jivotnite/kostenurka_2550-10.jpg&w=255&h=255&ei=9Tb9UNfHD8XfsgatgoFQ&zoom=1&act=hc&vpx=1288&vpy=214&dur=2145&hovh=204&hovw=204&tx=148&ty=104&sig=106540999671748332925&page=1&tbnh=135&tbnw=130&start=0&ndsp=45&ved=1t:429,r:17,s:0,i:130)



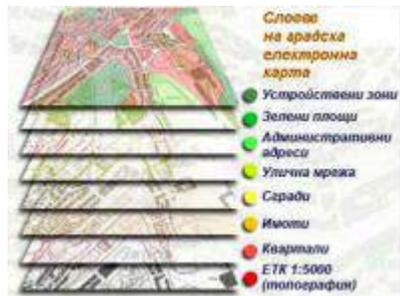
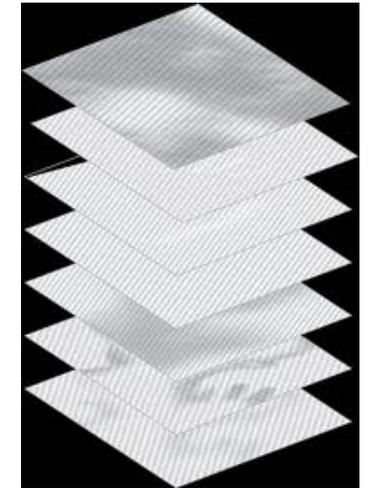
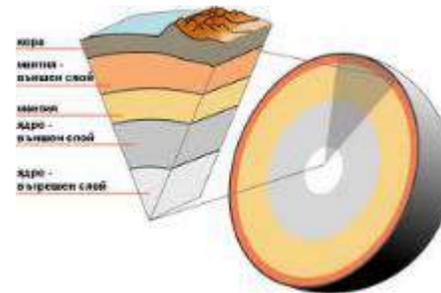


# Attività di formazione.

Fornire ai bambini in anticipo un'idea della complessità degli strati.

## **Livelli di informazione**

Coincidente, determinante,  
Colorato, esterno/interno e... trasferimento a spirituale - ecc.



Questo tipo di lezioni richiede un'estetica e una cultura della lingua, della conoscenza e dei sensi in classe. E non si può fare a meno di interpretazioni e di fantasia! 😊





# Tabella delle variazioni Dal materialismo ai valori

<b>Principali caratteristiche</b>	<b>Cultura del profitto</b>	<b>Cultura dei valori</b>
<b>Approccio</b>	Ci occupiamo dell'idoneità fisica del bambino e della sua capacità di vivere in determinate condizioni	Aiutare il bambino a sviluppare un atteggiamento verso il mondo e verso se stesso
<b>Linguaggio in classe</b>	L'ho fatto io; Agisci come ho detto, affidati alla mia esperienza	Provate voi stessi; abbiate fiducia in voi stessi; sperimentate; cercate supporto quando necessario! Non abbiate paura 😊 Sono QUI vicino a te!
<b>L'autorità principale</b>	Insegnante e genitori	I bambini o il bambino

