

Sostenere l'inclusione e la diversità nell'insegnamento

Supporting Inclusion and Diversity in Teaching
(SIDiT)

Manuale per gli insegnanti



Ringraziamo tutti i partner che hanno contribuito a sviluppare il quadro di riferimento del manuale.

Siamo particolarmente grati ai colleghi che hanno partecipato al processo di creazione e hanno arricchito lo sviluppo del quadro di riferimento fornendo il loro feedback e i loro commenti:

- Miriam Colum, Maja Haals Brosnan, Aiveen Mullally, Sorcha Browne e Barbara O'Toole (Marino Institute of Education)
- Vasiliki Katsomaliari (Goethe-Institut Athen).

Desideriamo inoltre ringraziare per il loro contributo allo sviluppo e al test pilota delle lezioni i seguenti colleghi:

- Florence Papadopoulou, Jorge Andreo Juez (GO! lagere school Toverfluit)
- Silke Beerens, Ilse Maes (GO! Basisschool Unescoschool Koegelberg)

Partner



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



Contenuti

INTRODUZIONE	5
I. SOSTENERE L'INCLUSIONE E LA DIVERSITÀ NELL'INSEGNAMENTO	6
Contesto	6
Obiettivo del SIDiT	6
Sviluppo e implementazione	6
II. MANUALE PER CLASSI INCLUSIVE	7
Chi dovrebbe utilizzare questo manuale?	7
Come utilizzare questo manuale	7
Ispirazione per lo sviluppo di questo manuale	7
Quadri di riferimento DigComp e EntreComp	8
PILASTRO 1: INCLUDERE BAMBINI PROVENIENTI DA CONTESTI DIVERSI ..	12
Diritti dei bambini	12
Educazione interculturale	13
Contesto	13
Principi generali delle competenze interculturali	14
Pedagogia culturalmente sensibile e educazione anti-bias	14
Classi linguisticamente diverse	15
Educazione matematica culturalmente sensibile	16
L'aula come spazio sicuro	16
Concordare i valori fondamentali in classe	17
Rappresentazioni di religioni e credenze nell'educazione interculturale	17
PILASTRO 2: APPROCCI ALL'INSEGNAMENTO E ALL'APPRENDIMENTO	19
Progettazione universale per l'apprendimento	19
Le linee guida UDL	20
Utilizzo dell'UDL in classe	21
TL'inclusione di elementi CLIL	22
Come il CLIL viene incorporato in SIDiT	22
Vantaggi del CLIL attraverso SIDiT	22
Apprendimento basato sulla progettazione	23
I vantaggi del DBL nella metodologia SIDiT e gli scenari delle lezioni	23
Lavoro di progetto	23
Portafogli elettronici	24
Suggerimenti per le piattaforme online di ePortfolio	24

Contenuti

PILASTRO 3: PREPARAZIONE ALLA PRATICA INCLUSIVA	25
Introduzione.....	25
• Compito di preparazione 1: Concordare i valori fondamentali in classe ..	25
• Compito di preparazione 2: Fondamenti per l'apprendimento riflessivo..	25
• Compito di preparazione 3: Box di riflessione/sensazione	25
• Compito di preparazione 4: parete della famiglia.....	26
• Compito di preparazione 5: Materiali didattici diversificati e multilingue ..	26
Spunti per preparare un ambiente di apprendimento culturalmente diverso e inclusivo	27
Formare gli scenari della lezione.....	30
Modello di scenario di lezione.....	30
III. RISORSE: SCENARI DI LEZIONE	34
Settore: Identità e appartenenza	36
Il progetto "ME BOX.....	37
Identità individuale e di gruppo.....	40
Io e il mondo esterno	43
Che cos'è il genere?.....	46
Pressione dei pari	49
Una canzone per la mia persona speciale	52
Settore: Religione e credenze	56
Luoghi importanti	57
Dialogo sulle convinzioni	59
Creare un mandala della natura	62
Settore: Giustizia sociale	65
Imparare a conoscere i diritti dei bambini	66
Una scuola libera dal bullismo.....	69
Distribuzione di cibo.....	73
Arte impegnata	76
Settore: Matematica culturalmente sensibile	79
Insegnare i numeri positivi e negativi utilizzando la storia matematica personale dei bambini.....	80
Utilizzare i diagrammi di Venn per promuovere la consapevolezza e la comprensione culturale.....	83
Spreco alimentare.....	86

INTRODUZIONE



Il manuale SIDiT per le scuole migliora l'accesso, la partecipazione e il successo dei bambini nei diversi ambiti dell'istruzione.

Questo manuale aiuta gli insegnanti a migliorare le pratiche inclusive nelle loro classi. Fornisce un approccio pratico e accessibile agli insegnanti per sostenere gli studenti provenienti da diversi contesti culturali. L'accento è posto sulla promozione della fiducia, della collaborazione e del divertimento dei bambini dagli 8 ai 14 anni.

Ulteriori informazioni su SIDiT sono disponibili all'indirizzo [www. SIDiTproject.eu/](http://www.SIDiTproject.eu/)

I.

SOSTENERE L'INCLUSIONE E LA DIVERSITÀ NELL' INSEGNAMENTO (SIDiT)

Contesto

SIDiT è l'acronimo di Supporting Inclusion and Diversity in Teaching (Sostenere l'Inclusione e la Diversità nell'Insegnamento). È un progetto Erasmus+ che risponde all'attuale contesto educativo in Europa, fornendo risorse e opportunità di formazione per gli insegnanti affinché si impegnino in una didattica più inclusiva.

SIDiT ha sviluppato un nuovo approccio all'insegnamento e all'apprendimento, che fornisce una base per un'educazione inclusiva per i bambini provenienti da contesti diversi, con particolare attenzione all'inclusione dei bambini migranti.

Obiettivo del SIDiT

Il manuale SIDiT è stato progettato per aiutare gli studenti e gli insegnanti a mettere in atto pratiche inclusive efficaci e innovative. Il suo scopo è quello di essere accessibile per gli educatori, in modo che possano utilizzarlo nelle loro classi, ispirando al contempo l'insegnamento e l'apprendimento inclusivo. È basato su esempi di buone pratiche provenienti dai Paesi partner del progetto. Si tratta di una risorsa pratica che invita le scuole a impegnarsi in un lavoro progettuale guidato dai bambini, che si inserisce nei programmi di studio locali e offre l'opportunità di riflettere sulle pratiche inclusive. Il progetto cerca di integrare il lavoro già svolto nelle scuole.

Sviluppo e implementazione

Il manuale SIDiT comprende una serie di scenari di lezione. Presenta una metodologia fondata sui principi dell'educazione inclusiva e interculturale, che combina approcci didattici specifici, come l'apprendimento basato sul design, l'inclusione di Apprendimento Integrato di Lingua e Contenuto (CLIL) e i principi della Progettazione Universale dell'Apprendimento (UDL). Gli scenari delle lezioni offrono esperienze di apprendimento attivo su una varietà di argomenti diversi e possono essere utilizzati con tutti i bambini della classe. Gli argomenti sono pertinenti ai curricula locali e ai risultati dell'apprendimento; le attività supportano e sostengono le competenze e le conoscenze fondamentali per i bambini dagli 8 ai 14 anni. Gli scenari delle lezioni suggeriscono come implementare la metodologia SIDiT in classe per rafforzare le competenze trasversali dei bambini, tra cui l'alfabetizzazione digitale, l'alfabetizzazione mediatica e le capacità imprenditoriali.

II. MANUALE PER CLASSI INCLUSIVE

Chi dovrebbe utilizzare questo manuale?

Questo manuale è destinato agli insegnanti, agli educatori e a tutti coloro che sono coinvolti nella formazione degli insegnanti e nello sviluppo professionale continuo, nella promozione di buone pratiche, sia formali che informali, e nell'aumento del coinvolgimento dei bambini. È anche per coloro che partecipano al Corso di formazione per insegnanti online nell'ambito di questo progetto.

Inoltre, questo manuale è destinato ai consulenti educativi e ai responsabili delle politiche, compresi i Ministeri dell'Istruzione, i governi regionali e le autorità locali con responsabilità in materia di istruzione. È anche per coloro che sono interessati a implementare l'approccio all'insegnamento e all'apprendimento SIDiT e per coloro che possono promuovere la trasferibilità della metodologia del progetto in altri contesti Europei.

Come utilizzare questo manuale

Le fasi di utilizzo di questo manuale sono otto:

1. Leggere il manuale e familiarizzate con i concetti alla base degli scenari di lezione;
2. Utilizzare i suggerimenti forniti nel PILASTRO 3 (vedere la sezione corrispondente qui sotto) per considerare ciò che avete a disposizione nella vostra classe e nella vostra scuola per supportare le lezioni;
3. Identificare le risorse aggiuntive di cui si può avere bisogno per garantire una classe inclusiva;
4. Lavorare attraverso gli scenari delle lezioni. Queste lezioni sono il punto di partenza per il vostro progetto finale;
5. Registrare il lavoro dei bambini. Questo può essere fatto con qualsiasi mezzo, come la fotografia, il disegno, il diario riflessivo, il blog, il podcast, ecc;
6. Riunire tutti gli elementi degli scenari della lezione per sviluppare un ePortfolio del lavoro. L'ePortfolio è una raccolta di lavori in formato elettronico che mostra l'apprendimento nel tempo;
7. Inventare nomi creativi per il vostro progetto;
8. Condividere il progetto finale su una piattaforma online.

Ispirazione per lo sviluppo di questo manuale

La premessa del SIDiT è che l'inclusione all'interno della classe è un primo passo fondamentale affinché i bambini acquisiscano la mentalità e le competenze necessarie per integrarsi con successo in ampi gruppi sociali e nella società nel suo complesso.

Questo manuale può essere utilizzato dagli insegnanti che vogliono concentrarsi sullo sviluppo delle competenze trasversali dei bambini, come imparare a imparare, il pensiero critico, l'alfabetizzazione mediatica, l'imprenditorialità e le lingue come strumenti per promuovere l'inclusione sociale.

¹ "Creating Activity Designed Language Learning Environments for Entrepreneurship Education" (CRADLE) è un progetto Erasmus+ Action KA2 completato nel 2020.

Il processo di CRADLE si articola in quattro fasi:

1. Attivare contenuti e linguaggi appresi in precedenza / comprensione e ricerca progressiva
2. Formulare ipotesi e attività di progettazione / generare idee e progettare
3. Esecuzione di attività e registrazione di osservazioni / prototipi e azioni.
4. Formulare conclusioni e generare trasferimento / valutazione e riflessione www.cradleproject.eu

Per raggiungere questo obiettivo, il SIDiT combina gli approcci didattici esistenti che promuovono l'insegnamento e l'apprendimento trasversale, basato sulle attività e incentrato sui bambini. Si ispira in parte al processo di apprendimento del Progetto CRADLE che consente agli insegnanti di monitorare i progressi dei bambini e di garantire loro esperienze di apprendimento significative.

In questo processo, vengono applicate o integrate attività che migliorano le competenze linguistiche, nonché le competenze imprenditoriali e digitali. I quadri DigComp e EntreComp creati dalla Commissione europea nel 2016, utilizzati per valutare e sviluppare le competenze digitali e imprenditoriali, sono serviti anche da ispirazione per la concettualizzazione e lo sviluppo del manuale SIDiT.

Quadri di riferimento DigComp e EntreComp

DigComp e *EntreComp* possono essere utilizzati in tutti i settori dell'istruzione, dalla prima infanzia, alla primaria, alla post primaria, al terzo livello fino all'educazione degli adulti². Queste quadri di riferimento migliorano le competenze digitali e imprenditoriali degli educatori nelle classi di tutta Europa.



European Digital Competence, DigComp

Il Quadro europeo delle competenze digitali dei cittadini, noto anche come DigComp, è un quadro di riferimento che descrive cosa significa essere competenti in campo digitale. La competenza digitale è una competenza trasversale chiave che significa essere in grado di utilizzare le tecnologie digitali in modo critico, collaborativo e creativo. DigComp può essere utilizzato in tutti i settori, discipline e sistemi per consentire alle persone di sviluppare la competenza digitale.

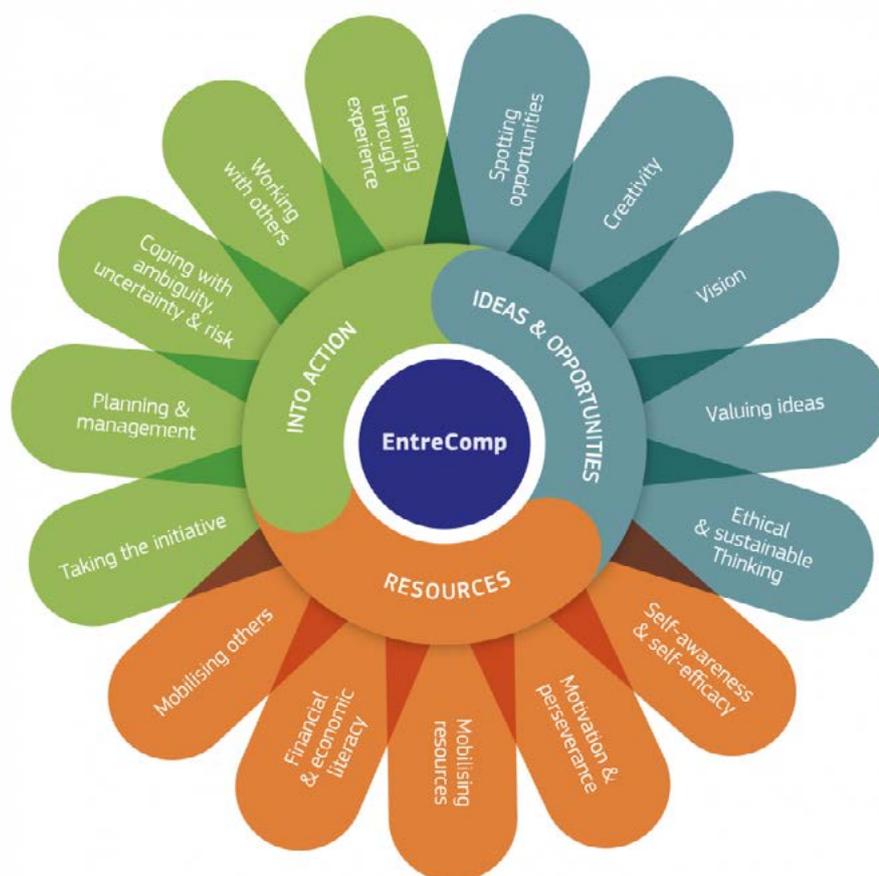
²EntreCompEdu e DigCompEdu si occupano della professionalizzazione degli insegnanti. I materiali sono disponibili gratuitamente in varie lingue su www.EntreCompEdu.eu e ec.europa.eu/jrc/en/DigCompEdu.

Il manuale³ delinea 21 competenze necessarie per essere competenti in campo digitale e le mappa attraverso otto livelli di competenza, da quelli più elementari a quelli più avanzati.

Il modello DigComp modella le componenti chiave della competenza digitale in cinque aree: alfabetizzazione alle informazioni e ai dati, comunicazione e collaborazione, creazione di contenuti digitali, sicurezza e risoluzione dei problemi. SIDiT migliora tre competenze digitali in linea con il quadro *DigComp*, come indicato di seguito.

Area di competenza	Competenza	Applicazione SIDiT
1. Alfabetizzazione all'informazione e ai dati	1.1 Navigare, cercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestione di dati, informazioni e contenuti digitali	Ogni scenario di lezione invita i bambini a sfogliare e cercare informazioni e dati relativi a ciascun argomento e a utilizzarli per informare l'apprendimento. L'uso di programmi e applicazioni software online e offline facilita l'alfabetizzazione alle informazioni e ai dati.
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condivisione attraverso le tecnologie digitali 2.3 Impegnarsi nella cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	Il manuale e gli scenari delle lezioni invitano i bambini a confrontarsi con i contenuti e le informazioni e a utilizzarli per sostenere il loro apprendimento. I bambini collaboreranno con i coetanei attraverso le tecnologie digitali, gestendo e sviluppando l'identità digitale.
3. Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppo di contenuti digitali 3.2 Integrazione e rielaborazione dei contenuti digitali	I bambini svilupperanno contenuti digitali sotto forma di podcast, file multimediali e punti di condivisione come dropbox o piattaforme online.

3. publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC106281



Entrepreneurship Competence Framework, EntreComp

Il Quadro delle competenze imprenditoriali, noto come EntreComp, è un quadro di riferimento che spiega la mentalità imprenditoriale. L'obiettivo è quello di aiutare a comprendere cosa si intende per imprenditorialità come competenza chiave per l'apprendimento permanente.

Il manuale identifica 15 competenze in tre aree chiave, suddivise in otto livelli di competenza, dai più elementari ai più avanzati. È pensato per sostenere e ispirare azioni volte a migliorare la capacità imprenditoriale dei cittadini e delle organizzazioni europee come parte della Nuova agenda delle competenze per l'Europa (Entre Comp into Action, User Guide, 2018, p.13).

Le tre aree di competenze imprenditoriali identificate sono: idee e opportunità, risorse e azione. In linea con il quadro di riferimento, SIDiT mira a soddisfare le competenze come indicato di seguito.

Competenze per area: IDEE E OPPORTUNITÀ

Competenza	Suggerimento	Applicazione SIDiT
1.2 Applicazione SIDiT	Sviluppare idee creative e mirate	Gli scenari delle lezioni invitano alla creatività, alla curiosità, alla comunicazione e alla cooperazione.
1.4 La valorizzazione delle idee	Sfruttare al meglio le idee e le opportunità	

Competenze per area: RISORSE

Competenza	Suggerimento	Applicazione SIDiT
2.1 Autoconsapevolezza e autoefficacia	Crederci in se stessi e continuare a svilupparsi	Gli scenari delle lezioni invitano alla creatività, facilitano la risoluzione dei problemi, la responsabilità personale, la responsabilità sociale, la curiosità, la comunicazione e la cooperazione.
2.2 Motivazione e perseveranza	Rimanere concentrati e non arrendersi	

Competenze per area: IN AZIONE

Competenza	Suggerimento	Applicazione SIDiT
3.1 Prendere l'iniziativa	Vai avanti	Il manuale e gli scenari delle lezioni avviano processi che creano valore, stabiliscono obiettivi, incoraggiano il processo decisionale, l'apprendimento attivo e l'apprendimento collaborativo.
3.4 Lavorare con gli altri	Fare squadra, collaborare e fare rete	
3.5 Apprendimento attraverso l'esperienza	Imparare facendo	

PILASTRO 1

INCLUDERE BAMBINI PROVENIENTI DA CONTESTI DIVERSI

DIRITTI DEI BAMBINI

Tutti i bambini hanno dei diritti, indipendentemente dalla loro provenienza, dal sesso, dalla religione, dalla lingua, dall'identità etnica o da qualsiasi altro elemento identitario. Tra questi vi è il diritto all'istruzione e, soprattutto, il diritto a un'istruzione che tenga conto dei loro diversi background, punti di forza e vulnerabilità. I diritti dei bambini sono quindi alla base di un'istruzione culturalmente inclusiva e rispondente alle loro esigenze.

L'articolo 28 della Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza (ONU, 1989) afferma che tutti i bambini hanno diritto all'istruzione di base, che deve essere gratuita e obbligatoria. L'articolo 29 della Convenzione stabilisce che tale istruzione deve mirare a

- "(a) Lo sviluppo della personalità, dei talenti e delle capacità mentali e fisiche del bambino al massimo delle sue potenzialità;
- (b) Lo sviluppo del rispetto dei diritti umani e delle libertà fondamentali e dei principi sanciti dalla Carta delle Nazioni Unite;
- (c) Lo sviluppo del rispetto per i genitori del bambino, per la sua identità culturale, la sua lingua e i suoi valori, per i valori nazionali del paese in cui vive, per il paese da cui può provenire e per le civiltà diverse dalla sua;
- (d) La preparazione del bambino a una vita responsabile in una società libera, in uno spirito di comprensione, di pace, di tolleranza, di uguaglianza dei sessi e di amicizia tra tutti i popoli, i gruppi etnici, nazionali e religiosi e le persone di origine indigena;
- (e) Lo sviluppo del rispetto per l'ambiente naturale".

Secondo l'Unesco, "la scuola è spesso il primo luogo in cui si può costruire un clima di fiducia e comprensione reciproca tra individui e comunità diverse" (Unesco, 2017, p. 10). Affinché ciò avvenga, l'ambiente educativo, l'insegnamento e l'apprendimento devono essere culturalmente inclusivi e reattivi. L'insegnamento culturalmente reattivo nasce da una prospettiva socioculturale e adotta un approccio basato sui punti di forza, incentrato sul diritto di tutti i bambini di accedere e beneficiare di un'istruzione che sia rilevante per loro, racchiuso nel termine di educazione culturalmente rilevante.

Di particolare rilevanza è l'importanza di sostenere i diritti dei bambini non solo per l'accesso all'istruzione, ma anche per i loro diritti all'interno dell'istruzione (McCowan, 2013), in modo che i loro diritti a un trattamento equo, a un nome, a una lingua, a un'identità culturale siano ugualmente sostenuti nei contesti e negli ambienti educativi come al di fuori di tali contesti. Un approccio all'istruzione basato sui diritti deve quindi essere alla base di un'istruzione culturalmente inclusiva e reattiva.

L'educazione ai diritti, ovvero l'insegnamento dei diritti come tema o argomento, è un aspetto importante di un approccio all'educazione basato sui diritti. Tuttavia, insegnare i diritti nell'educazione non equivale a sostenere i diritti dei bambini nell'ambito dell'educazione. Si tratta di una distinzione importante, poiché le scuole potrebbero potenzialmente insegnare ai bambini i diritti dell'infanzia e i diritti umani senza cercare di sostenerli all'interno del contesto educativo. Un principio di fondo di questo manuale è che i diritti umani, e in particolare i diritti dei bambini, dovrebbero essere alla base di tutto ciò che avviene nei contesti educativi. Allo stesso tempo, è importante insegnare ai bambini i loro diritti in modo significativo.

“

"Tutte le persone hanno diritto all'istruzione perché la capacità di comprendere il mondo e di agire in esso è fondamentale per la vita umana. L'istruzione è alla base delle qualità umane di comprensione e di agenzia, aprendo spazi per diverse forme di apprendimento, tra cui lo sviluppo di abilità specifiche, l'acquisizione di nuove conoscenze, la riflessione su se stessi e sul contesto, l'espansione della sensibilità morale e la reimmaginazione della società".

(McCowan, 2013, p. 171)

”

EDUCAZIONE INTERCULTURALE

Contesto

L'educazione interculturale promuove l'uguaglianza e i diritti umani. Sfida il razzismo, l'etnocentrismo e la discriminazione ingiusta e promuove i valori del rispetto e del dialogo. L'educazione interculturale critica si concentra sulle relazioni di potere della società; problematizza gli approcci "celebrativi" e mira a sfidare i discorsi dominanti e le continuità coloniali, che perpetuano la discriminazione a livello locale e globale (O'Toole, Joseph & Nyaluke, 2020). Le scuole hanno un ruolo importante da svolgere nello sviluppo di una società interculturale, facilitando lo sviluppo delle abilità, degli atteggiamenti, dei valori e delle conoscenze interculturali dei bambini e promuovendo la competenza interculturale. Questa competenza consente ai bambini di partecipare e contribuire a una società diversificata in modo rispettoso ed etico, di sfidare le ingiustizie e di prendere posizione contro tutte le forme di razzismo e discriminazione.

Questa visione dell'istruzione è al centro dell'Obiettivo 4 di Sviluppo Sostenibile delle Nazioni Unite, uno dei cui obiettivi è che entro il 2030

“

"...tutti i discenti acquisiscano le conoscenze e le competenze necessarie per promuovere lo sviluppo sostenibile, anche attraverso l'educazione allo sviluppo sostenibile e a stili di vita sostenibili, i diritti umani, l'uguaglianza di genere, la promozione di una cultura di pace e di non violenza, la cittadinanza globale e l'apprezzamento della diversità culturale e del contributo della cultura allo sviluppo sostenibile"

(Obiettivo 4.7).

”

Principi generali delle competenze interculturali

La diversità culturale e religiosa è una realtà in ogni società. Lo sviluppo della competenza interculturale attraverso l'istruzione si concentra sulla comprensione degli altri nei loro particolari contesti culturali, spesso complessi. Questa comprensione si sviluppa in parte attraverso l'apprendimento di come relazionarsi con gli altri. Barrett, Byram, Lázár, Mompoin-Gaillard e Philippou (2013) presentano la competenza interculturale come una combinazione di conoscenze, abilità e atteggiamenti che consente agli studenti di comprendere e rispettare le persone che si ritiene abbiano posizioni culturali diverse. Ai bambini viene insegnato come rispondere in modo appropriato, efficace e rispettoso quando interagiscono e comunicano con persone con opinioni o modi di vita diversi. Una classe inclusiva e interculturale contribuisce a combattere i pregiudizi e l'intolleranza e promuove la comprensione reciproca e la cittadinanza democratica.

Pedagogia culturalmente sensibile e educazione anti-bias

I bambini hanno diritto all'istruzione di base universale, che è gratuita. Tuttavia, l'accesso all'istruzione non è sufficiente. Le ricerche dimostrano che le origini e le circostanze particolari dei bambini possono ostacolare o rafforzare il loro impegno significativo nell'istruzione formale. Un principio fondamentale di questo manuale è che l'educazione inclusiva deve essere fondata su una pedagogia culturalmente rilevante e culturalmente rispondente (Ladson-Billings, 1995).

La pedagogia culturalmente sensibile si ispira a principi di criticità e giustizia sociale ed è definita come "l'utilizzo delle conoscenze culturali, delle esperienze pregresse, dei quadri di riferimento e degli stili di prestazione dei bambini etnicamente diversi per rendere gli incontri di apprendimento più rilevanti ed efficaci per loro" (Gay, 2010, p. 31). La pedagogia culturalmente reattiva riconosce la ricca e variegata ricchezza culturale, le conoscenze e le competenze che i bambini apportano al contesto educativo. Gli insegnanti devono comprendere e valorizzare i "fondi di conoscenza" dei bambini e delle famiglie (Amanti, Moll e Gonzalez, 2005), basandosi sull'idea che i bambini e le loro famiglie abbiano competenze e conoscenze uniche, fondate sulle loro esperienze di vita.

Per accedere e apprezzare questo patrimonio di conoscenze, è importante instaurare rapporti significativi e autentici con le famiglie. Tali relazioni devono basarsi sul rispetto e su un interesse genuino per i bambini, le loro famiglie e i diversi contesti culturali che rappresentano. Le famiglie devono sentirsi valorizzate e sentire di poter contribuire all'apprendimento dei loro figli e al contesto educativo (Kiely, O'Toole, Haals Brosnan, O'Brien, O'Keefe e Dunne, 2019).

Anche le prospettive socioculturali degli insegnanti sono importanti (Sobel e Taylor, 2011). Gli insegnanti hanno le loro prospettive culturali e i loro sistemi di credenze che influiscono su come e cosa scelgono di insegnare. Per diventare insegnanti efficaci e culturalmente sensibili, è essenziale che gli insegnanti analizzino i propri assunti su cultura, razza, genere, identità, religione, lingua e apprendimento e identifichino come tali assunti influenzino il loro insegnamento. Gli insegnanti devono impegnarsi in un processo di "disimparare attivo", in cui adottano una lente auto-riflessiva sui propri presupposti di posizionamento tra Europa e Nord globale (O'Toole, 2020).

Un approccio alla giustizia sociale nell'educazione sostiene e supporta contemporaneamente una pedagogia culturalmente reattiva. Oltre a garantire l'inclusione di bambini provenienti da contesti diversi, promuove attivamente ed esplicitamente la discussione critica di questioni relative alla giustizia sociale e quindi promuove valori e competenze relative al discorso critico, alla capacità di sfidare il razzismo e la discriminazione e di promuovere la partecipazione democratica. Pertanto, come parte di una più ampia pedagogia culturalmente reattiva, l'uso del curriculum anti-bias, progettato da Louise Derman-Sparks e dalla Task Force A.B.C. (1989), è molto efficace. Il programma di educazione anti-bias ha quattro obiettivi fondamentali per gli insegnanti e per i bambini. Questi obiettivi sono alla base del presente manuale.

Goals for Adults	Goals for Children
<ol style="list-style-type: none"> 1. To be conscious of one's own culture, attitudes and values, and how they influence practice. 2. To be comfortable with difference, have empathy and engage effectively with families. 3. To critically think about diversity, bias and discrimination. 4. To confidently engage in dialogue about issues of diversity, bias and discrimination. Work to challenge individual and institutional forms of prejudice and discrimination. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. To support each child's identity (individual and group) and their sense of belonging. 2. To foster children's empathy, and support them to be comfortable with difference. 3. To encourage each child to critically think about diversity and bias. 4. To empower children to stand up for themselves and others in difficult situations.

(DCYA, 2016, p. 35)

Classi linguisticamente diverse

Una considerazione fondamentale nella pedagogia culturalmente reattiva è l'importanza del linguaggio e il riconoscimento che molti bambini arrivano a scuola con la lingua d'insegnamento della scuola come seconda lingua o altra lingua, che un bambino può iniziare ad apprendere solo quando entra nel contesto educativo. Un approccio culturalmente reattivo riconosce l'importanza di sostenere l'apprendimento di questi bambini attraverso una combinazione della loro prima lingua e della lingua della scuola. Ad esempio, se un bambino è supportato nella sua prima lingua e può sviluppare abilità di lettura e scrittura in quella lingua, tali abilità vengono trasferite più facilmente alla lingua di insegnamento (Cummins, 2000).

Quando gli studenti sono alfabetizzati nella loro prima lingua (o nelle loro prime lingue), trasferiscono le loro conoscenze e abilità di alfabetizzazione in quelle lingue alla lingua aggiuntiva. La ricerca sostiene l'incorporazione della prima lingua del bambino nella classe e nella scuola ogni volta che è possibile (Cummins, 2000, 2001, 2014; Kirwan, 2014, 2018). Ciò consente inoltre ai bambini di impegnarsi nel "translanguaging", in cui cambiano lingua a loro agio, attingendo all'intero repertorio linguistico nel processo (Conteh, 2018; Sierens & Van Avermaet, 2014, Van Avermaet, 2018).

Il riconoscimento delle prime lingue nelle scuole è il fulcro della pedagogia culturalmente rilevante; non si tratta solo di trasferire l'apprendimento dalla prima lingua del bambino alla lingua di insegnamento, per quanto sia utile. La misura in cui la lingua di un bambino viene riconosciuta, valorizzata e promossa a scuola può avere un grande impatto sull'apprendimento e sui risultati del bambino. Cummins (2000, p. 48) afferma che le interazioni tra educatori e bambini provenienti da contesti diversi non sono "mai neutre rispetto alle relazioni di potere della società" e che "in varia misura rafforzano o sfidano le relazioni di potere coercitive nella società più ampia".

Educazione matematica culturalmente sensibile

Un aspetto più recente della pedagogia culturalmente reattiva è l'insegnamento della matematica, spesso considerato "aculturale". In altre parole, ci si aspetta che i bambini siano in grado di apprendere la matematica allo stesso modo, indipendentemente dal background culturale, anche se si riconosce che i bambini non imparano la lingua e le altre materie allo stesso modo. L'educazione matematica culturalmente sensibile (Culturally responsive mathematics education CRME) riconosce il legame tra matematica e cultura e critica il tipo di pedagogia matematica che le culture minoritarie devono negoziare per avere successo a scuola.

Una maggiore attenzione al CRME offrirebbe agli insegnanti l'opportunità di riesaminare le concezioni e le pratiche tradizionali dell'insegnamento della matematica, che non affrontano approcci e processi di apprendimento diversi. Le ricerche suggeriscono che ciò contribuisce alla scarsa motivazione e alla mancanza di successo nell'apprendimento della matematica (Greer, Mukhopadhyay, Powell & Nelson-Barber, 2009). Si spera che gli insegnanti che si cimentano con questo manuale approfondiscano anche la loro comprensione di come insegnare la matematica in modo culturalmente reattivo. Ciò include il rispetto delle identità dei bambini, la costruzione di un ambiente matematico inclusivo e collaborativo e la garanzia che i bambini riescano a raggiungere comprensioni matematiche coerenti e collegate.

L'AULA COME SPAZIO SICURO

La creazione di un clima di sostegno e di sensibilità in classe è un prerequisito fondamentale per un'educazione inclusiva e interculturale. Lo sviluppo di un insieme di regole di base concordate per le interazioni e le discussioni di gruppo in classi diverse è un importante punto di partenza e i bambini dovrebbero essere coinvolti nella definizione di questi principi.

Affinché il dialogo abbia luogo in classe, i bambini devono sentirsi sicuri di esprimersi liberamente, anche se le loro opinioni differiscono da quelle dell'insegnante o dei loro compagni. Tuttavia, bisogna riconoscere che questa libertà ha dei limiti. I principi dei diritti umani devono essere sempre al centro di tutte le pratiche in classe e non si deve esprimere un linguaggio discriminatorio, razzista o sessista, né alcuna forma di incitamento all'odio (vedi www.nohatespeechmovement.org).

Vale la pena di dedicare del tempo ai bambini per sviluppare un accordo di classe che comprenda valori e comportamenti.

Concordare i valori fondamentali per un contratto di classe

Un modo semplice per concordare i valori fondamentali è chiedere ai bambini di lavorare in piccoli gruppi con le seguenti domande:

- *Come vorreste essere trattati dagli altri bambini quando lavorate insieme in classe?*
- *Come dobbiamo trattarci quando non siamo d'accordo?*
- *Quali sono i vostri diritti e le vostre responsabilità come membri della classe?*

Il consenso può essere raggiunto in classe raccogliendo i feedback di ciascun gruppo, elencando tutti i suggerimenti alla lavagna, con un segno di spunta per ogni volta che un suggerimento viene ripetuto. Le seguenti regole di base possono servire da guida per garantire sensibilità, inclusione e rispetto in classe:

- Solo una persona alla volta deve parlare, senza interruzioni;
- Ascolto attivo;
- È necessario utilizzare un linguaggio appropriato;
- Le opinioni di tutti sono apprezzate, nei limiti del ragionevole;
- Tolleranza di idee diverse;
- Tutti devono avere la possibilità di esprimere le proprie opinioni, nei limiti del ragionevole.

Prima del 2002, il lavoro sull'educazione interculturale in molti Paesi europei non includeva la religione, poiché in quelle giurisdizioni essa era considerata una questione privata. Dopo gli eventi dell'11 Settembre 2001, è diventato sempre più evidente che la comprensione della religione e delle credenze era una parte necessaria della formazione scolastica dei giovani.

Le credenze religiose e non religiose possono essere considerate private e personali per alcune persone e parlare di queste credenze in classe può causare un certo imbarazzo o un senso di esposizione tra i bambini, soprattutto se provengono da una cultura o da un credo minoritario (Malone, O'Toole & Mullally, 2020). Le tecniche di distanziamento possono consentire agli studenti di impegnarsi in modo sicuro nel dialogo e nella discussione sulla diversità religiosa, senza causare imbarazzo o ansia.

Le seguenti tecniche di distanziamento sono utili per affrontare la sensibilità associata alle convinzioni personali:

- L'uso di persone reali che rappresentano fedi o credenze lontane dai bambini in classe, ad esempio leader religiosi ben noti. I bambini possono ottenere informazioni sulle diverse credenze e pratiche attraverso la ricerca di queste persone;
- L'uso di manufatti e storie per esplorare un credo piuttosto che chiedere a un bambino in classe di rappresentare un punto di vista religioso;
- Bambole Persona - questo approccio prevede la narrazione di storie utilizzando una Bambole Persona . Creando un personaggio realistico per la bambola, questa diventa come un altro bambino o un amico per i bambini della classe, con esperienze e modi di vita reali. Le storie della bambola possono comprendere esperienze di inclusione/esclusione, equità/ingiustizia, ecc. L'obiettivo è quello di aiutare i bambini a scomporre e risolvere le esperienze specifiche relative alla diversità che possono verificarsi in classe (vedi <https://personadoll.uk/about>). (See personadoll.uk/about).

RAPPRESENTAZIONI DELLE RELIGIONI E DELLE CREDENZE NELL'EDUCAZIONE INTERCULTURALE

⁵Le Bambole Persona sono bambole appositamente realizzate a misura di bambino che possono essere utilizzate per fornire metodi efficaci per affrontare la discriminazione e promuovere l'empatia e l'alfabetizzazione emotiva con i bambini.

Non è sufficiente insegnare solo la storia o i fenomeni delle religioni. La religione non si limita alle pratiche, agli artefatti e agli edifici. È necessario anche cercare di comprendere il significato del linguaggio religioso utilizzato dai credenti, comprese le espressioni delle loro credenze, valori ed emozioni. Tale comprensione richiede agli insegnanti conoscenze, atteggiamenti e competenze che aumentino la consapevolezza e la comprensione delle credenze e dei valori altrui e l'impegno nei confronti dei valori che affermano la dignità umana (Jackson, 2014).

È importante anche la conoscenza delle religioni e delle credenze da parte degli insegnanti e la loro consapevolezza del background dei bambini della loro classe. L'insegnante non deve essere un esperto di credenze diverse, ma ha la responsabilità personale di informarsi sulle origini dei bambini con cui lavora.

Il ruolo dell'insegnante è quindi fondamentale. Gli insegnanti influenzano il clima della classe e le relazioni che si instaurano al suo interno. La personalità e la professionalità dell'insegnante sono importanti, deve essere consapevole delle proprie convinzioni e dei propri valori e di come questi si relazionano al suo ruolo professionale. Gli insegnanti devono anche essere consapevoli di eventuali pregiudizi nei confronti di particolari credenze o culture e cercare di adottare una posizione imparziale in classe.

Una buona capacità di facilitazione e moderazione è una parte essenziale dell'educazione interculturale. Se l'insegnante assume un ruolo troppo direttivo, i bambini possono essere depotenziati e affidarsi alle argomentazioni dell'insegnante piuttosto che sviluppare la propria autonomia o criticità. Può anche scoraggiare alcuni bambini dal partecipare. Nel ruolo di facilitatore, l'insegnante ha spesso la funzione di "presidente imparziale", garantendo che tutti i punti di vista siano rappresentati in modo equo e rispettoso. L'insegnante può spiegare una serie di punti di vista senza affermare il proprio. Nel loro ruolo di facilitatori, gli insegnanti devono cercare di garantire che il dialogo non sia dominato dai bambini più sicuri e articolati, in modo che anche quelli meno capaci o meno disposti a esprimersi in un contesto di gruppo possano avere voce (Jackson, 2014).

Le ricerche hanno dimostrato l'impatto positivo della discussione e del dialogo facilitati nelle classi sull'apprendimento e sui risultati dei bambini (Deakin Crick, 2005). Questo approccio di apprendimento cooperativo responsabilizza i bambini e può portare a una maggiore fiducia in se stessi e autonomia. Un'efficace facilitazione della discussione e del dialogo migliora anche l'apprendimento, la motivazione e l'impegno. Una maggiore consapevolezza dei punti di vista e delle realtà altrui incoraggia i bambini a riflettere sulle proprie convinzioni ed esperienze personali e può sviluppare empatia e comprensione in classe.

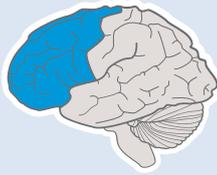
PILASTRO 2

APPROCCI ALL'INSEGNAMENTO E ALL'APPRENDIMENTO

PROGETTAZIONE UNIVERSALE PER L'APPRENDIMENTO

Progettazione universale per l'apprendimento (Universal Design for Learning UDL) è una struttura incentrata sul discente che enfatizza l'accessibilità, la collaborazione e la comunità, rispondendo così in modo più efficace alle esigenze di tutti i discenti.

Le linee guida dell'UDL si basano sull'idea che non esiste un apprendente tipico e che tutti i bambini imparano in modo diverso. Per garantire che tutti i bambini siano coinvolti nelle lezioni e abbiano l'opportunità di imparare, dobbiamo introdurre una maggiore flessibilità nei nostri approcci all'insegnamento e all'apprendimento. Le linee guida dell'UDL si basano su tre principi fondamentali:

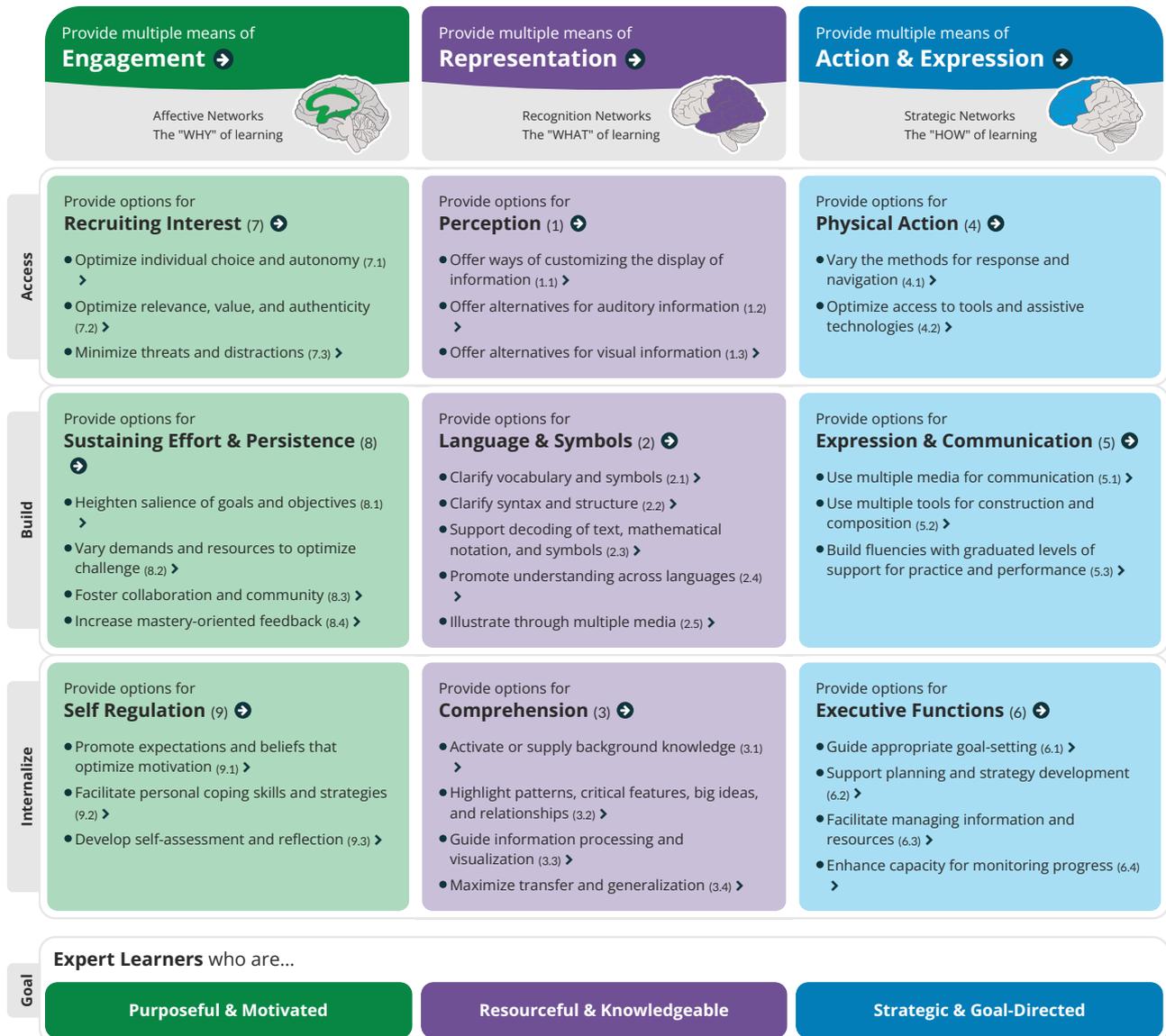
Multiple Means of Engagement	Multiple Means of Representation	Multiple Means of Action/Expression
<p>Stimulate motivation and sustained enthusiasm for learning by promoting various ways of engaging with material.</p> 	<p>Present information and content in a variety of ways to support understanding by students with different learning styles/abilities.</p> 	<p>Offer options for students to demonstrate their learning in various ways (e.g. allow choice of assessment type).</p> 

Tratto da udlguidelines.cast.org/

LE LINEE GUIDA UDL

Le linee guida UDL sono disponibili all'indirizzo udlguidelines.cast.org/.
Di seguito una panoramica dei messaggi principali delle linee guida:

Universal Design for Learning Guidelines



Tratto da udlguidelines.cast.org/

UTILIZZO DELL'UDL IN CLASSE

Di seguito sono riportati alcuni esempi di applicazione dell'UDL in classe.

Fornire molteplici mezzi di coinvolgimento

Tratto da: www.understood.org/articles/en/understanding-universal-design-for-learning

Come posso coinvolgere tutti i bambini della mia classe?	Esempi:
<ul style="list-style-type: none"> • In che modo do ai bambini possibilità di scelta e autonomia? • Come faccio a rendere l'apprendimento rilevante per i bisogni e i desideri dei bambini? • In che modo la mia classe accetta e sostiene tutti i bambini? 	<ul style="list-style-type: none"> • Indagare i bambini sui loro interessi, punti di forza e bisogni. Incorporare i risultati nelle lezioni. • Utilizzare i menu a scelta per raggiungere gli obiettivi. • Indicare gli obiettivi di apprendimento in modo chiaro e pertinente per i bambini.

Fornire molteplici mezzi di rappresentanza

Tratto da: www.understood.org/articles/en/understanding-universal-design-for-learning

Come posso presentare le informazioni in modo da raggiungere tutti gli studenti?	Esempi:
<ul style="list-style-type: none"> • Ho considerato le opzioni per la visualizzazione di testi, immagini e grafici stampati? • Quali opzioni offro ai bambini che hanno bisogno di un supporto per affrontare i testi e/o l'apprendimento uditivo? 	<ul style="list-style-type: none"> • Facilitare ai bambini la regolazione delle dimensioni dei caratteri e dei colori di sfondo attraverso la tecnologia. • Fornire opzioni per l'utilizzo dei testi, come il text-to-speech, gli audiolibri o la lettura in coppia.

Fornire molteplici mezzi di azione ed espressione

Tratto da: www.understood.org/articles/en/understanding-universal-design-for-learning

Come posso offrire ai bambini opzioni mirate per mostrare ciò che sanno?	Esempi:
<ul style="list-style-type: none"> • Quando posso garantire la flessibilità dei tempi e dei ritmi? • Ho preso in considerazione altri metodi, oltre ai compiti con carta e matita, per mostrare ai bambini ciò che sanno? • Sto fornendo ai bambini l'accesso alle tecnologie assistive (assistive technology-AT)? 	<ul style="list-style-type: none"> • Fornire calendari e liste di controllo per aiutare i bambini a tenere traccia dei compiti secondari per raggiungere un obiettivo di apprendimento. • Permettere ai bambini di mostrare ciò che sanno attraverso una varietà di formati, come la presentazione di un poster o un organizzatore grafico. • Fornire ai bambini l'accesso ai più comuni ausili tecnologici, come la sintesi vocale e il text-to-speech.

L'INCLUSIONE DELL'APPRENDIMENTO INTEGRATO DI LINGUA E CONTENUTO (CLIL)

L'Apprendimento integrato di lingua e contenuto (Content and Language Integrated Learning-CLIL) è un approccio pedagogico in cui l'insegnamento e l'apprendimento della materia e della lingua avvengono attraverso una lingua aggiuntiva (Coyle, Hood, & Marsh, 2010, p. 1). L'attenzione è rivolta in egual misura sia al contenuto che alla lingua. Il CLIL consente l'insegnamento di materie curricolari, o di aspetti di tali materie, attraverso una seconda lingua che non è la lingua principale di insegnamento all'interno della scuola. Il CLIL è riconosciuto come un approccio di successo all'insegnamento e all'apprendimento delle lingue in Europa e a livello internazionale. Le ricerche dimostrano che l'apprendimento delle lingue è più efficace quando è combinato con l'apprendimento di contenuti in altre materie (The Irish National Council for Curriculum and Assessment, 2019). Il CLIL migliora le competenze linguistiche dei bambini e permette agli studenti di incontrare la lingua in un contesto e di usarla per una comunicazione autentica. L'accento è posto sull'apprendimento del contenuto della materia e non sull'accuratezza grammaticale nella lingua di destinazione. Il CLIL si sovrappone all'Apprendimento progettato per attività (Activity-Designed Learning- ADL) e alla pedagogia di base dell'"apprendimento/insegnamento per progettazione" (Sterman, 2015).

Come il CLIL viene incorporato nel SIDiT

Il CLIL può offrire flessibilità e opportunità per garantire un approccio più mirato all'apprendimento e all'insegnamento delle lingue nelle scuole. Gli scenari di lezione sviluppati da SIDiT mirano a facilitare il CLIL attraverso:

- Invitare l'uso di più lingue in tutti gli scenari di lezione per ampliare l'esposizione dei bambini a queste lingue.
- Rafforzare lo sviluppo delle competenze cognitive e creative di ordine superiore dell'allievo;
- Utilizzare e integrare le opportunità di apprendimento della lingua e dei contenuti al di fuori degli scenari della lezione;
- Aumentare il repertorio pedagogico di tutti gli insegnanti che adottano la metodologia SIDiT e gli scenari di lezione;
- Promuovere i benefici del multilinguismo, compresa la consapevolezza metalinguistica.

Vantaggi del CLIL attraverso il SIDiT

La metodologia SIDiT e gli scenari di lezione sperano di migliorare il CLIL nei seguenti modi:

- L'utilizzo degli scenari di lezione attraverso un approccio CLIL promuoverà la motivazione e la conoscenza sia della lingua che della materia;
- Gli scenari delle lezioni coinvolgeranno i bambini in abilità cognitive come il pensiero critico e di ordine superiore;
- La metodologia e gli scenari delle lezioni sono sostenuti da teorie che supportano la consapevolezza culturale e un approccio CLIL;
- Questo offrirà agli insegnanti la possibilità di migliorare le loro conoscenze in materia di educazione interculturale e di aumentare le opportunità dell'approccio CLIL;
- Aumenterà anche l'opportunità per gli insegnanti di collaborare con insegnanti di altri contesti;
- Aumenterà le opportunità per i bambini di parlare altre lingue.

APPRENDIMENTO BASATO SULLA PROGETTAZIONE

L'apprendimento basato sulla progettazione (DBL) è un approccio basato su progetti in cui i bambini partecipano attivamente alle lezioni progettando il loro lavoro. Una caratteristica fondamentale del DBL attraverso SIDiT è quella di coinvolgere i bambini in processi complessi di indagine e progettazione in cui devono ricercare e valutare criticamente determinati temi e argomenti. SIDiT mira a rendere possibile il processo di indagine attraverso il DBL, chiedendo ai bambini di svolgere processi di progettazione che comprendono lavori di progetto e portafogli elettronici in una varietà di supporti tecnologici diversi, come podcast, video e registrazioni audio. Questi compiti miglioreranno le capacità di risoluzione dei problemi e incoraggeranno i bambini ad abbracciare la flessibilità che deriva dall'ideazione di un progetto. Anche la collaborazione e il lavoro di squadra sono elementi vitali e sono evidenti in tutti gli scenari di lezione in cui i bambini hanno l'opportunità di confrontarsi con i compagni.

I vantaggi del DBL nella metodologia SIDiT e negli scenari delle lezioni includono:

- Aumentare la fiducia in se stessi;
- Maggiore accettazione degli errori;
- Sviluppo dell'interesse dei bambini per l'argomento trattato;
- Collaborazione con i colleghi nel lavoro di progetto;
- Apprendimento tra pari;
- Attività investigative;
- Migliorare la comunicazione.

Gli scenari delle lezioni offrono ai bambini l'opportunità di elaborare contenuti impegnativi per approfondire e perfezionare la comprensione di un nuovo argomento come l'identità, le credenze, la consapevolezza culturale e i diritti dei bambini.

LAVORO DI PROGETTO

Il lavoro di progetto (project work) mira ad andare oltre la classe per migliorare l'istruzione e aumentare le opportunità per i bambini di lavorare su un obiettivo comune in gruppo. SIDiT offre ai bambini l'opportunità di impegnarsi in progetti collaborativi in cui sviluppano capacità di apprendimento e di pensiero.

Il SIDiT sviluppa le competenze chiave del lavoro di progetto attraverso quanto segue:

1. Gli scenari delle lezioni prevedono una serie di attività che i bambini dovranno ricercare;
2. I bambini svilupperanno progetti intorno agli argomenti trattati, lavorando insieme a coppie, a piccoli gruppi o a una classe intera. Ciò offre opportunità di apprendimento collaborativo;
3. Il lavoro sarà motivante per i bambini e rafforzerà competenze come il lavoro di squadra, la comunicazione, l'organizzazione, la risoluzione dei problemi e la fiducia in se stessi;
4. I progetti possono essere sviluppati su una varietà di supporti diversi, come podcast, documenti Microsoft Word, collage, video, file audio, ecc;
5. I bambini si confronteranno con i coetanei della classe e con quelli di altre scuole di altri Paesi;
6. Il lavoro del progetto sarà un argomento di conversazione per i compagni, la comunità scolastica e le famiglie.

PORTAFOGLI ELETTRONICI

Al termine degli scenari delle lezioni, le classi sono incoraggiate a lavorare su un progetto basato sulle lezioni. Gli insegnanti e i bambini cattureranno il loro apprendimento attraverso mezzi di comunicazione come disegni, fotografie, diari di riflessione, video, podcast, padlet, blog ecc. per creare un ePortfolio. I bambini decidono il titolo del loro progetto e quali elementi degli scenari delle lezioni utilizzare. Il progetto può essere caricato su una piattaforma online, creando così un ePortfolio che può essere condiviso virtualmente con scuole di altri Paesi.

L'ePortfolio offrirà ai bambini l'opportunità di raccogliere il loro lavoro e di riflettere sul loro apprendimento su argomenti specifici negli scenari delle lezioni. L'ePortfolio mette i bambini in condizione di raccogliere informazioni relative a ciò che hanno imparato e di usarle per migliorare le capacità di pensiero critico e accendere conversazioni su un argomento specifico.

Suggerimenti per le piattaforme online di ePortfolio

1. Zoom
2. Microsoft Teams
3. Blackboard
4. Moodle
5. Email
6. Video
7. Foto in Dropbox
8. Google Drive
9. Registrazione audio
10. Seesaw
11. Google – Docs / Jam board
12. Blog scolastico
13. Sito web della scuola - utilizzare un sito web
14. Flickr
15. Story boarding
16. Book creator

PILASTRO 3

PREPARAZIONE ALLA PRATICA INCLUSIVA

Introduzione

Un'educazione inclusiva che risponda ai diversi contesti dei bambini in termini di cultura, lingua e credenze, richiede un'auto-riflessione e una preparazione. Una riflessione sulle pratiche di insegnamento e apprendimento implica la considerazione dei materiali e delle risorse per l'insegnamento e l'apprendimento. Questa sezione comprende una serie di compiti di preparazione che aiuteranno gli insegnanti, i bambini e la comunità scolastica in generale a prepararsi per un'educazione inclusiva autentica e olistica.

Compito di preparazione 1:
Concordare i valori fondamentali in classe



Per creare un ambiente di classe sicuro in cui i temi difficili legati all'identità, alle convinzioni e ai valori possano essere discussi in modo onesto e rispettoso, è importante stabilire una serie di principi guida o regole di base da seguire. In alternativa, per usare una terminologia più inclusiva, è importante concordare una serie di valori fondamentali che tutti dovrebbero rispettare durante le lezioni e nel corso della giornata scolastica (si veda Pilastro 2 di questo manuale).

Compito di preparazione 2:
Fondamenti per l'apprendimento riflessivo



Ogni bambino deve essere dotato di un quaderno. La prima pagina di questo quaderno dovrebbe contenere i valori fondamentali concordati come classe. I bambini scriveranno le loro riflessioni su questo quaderno dopo ogni compito di preparazione e ogni scenario di lezione. I bambini saranno invitati ad aggiungere eventuali riflessioni sull'inclusione e la diversità una volta iniziata l'implementazione del manuale. I quaderni aiuteranno i bambini a tenere traccia della loro crescita e del loro sviluppo personale e consentiranno all'insegnante di tenere traccia dei loro pensieri e sentimenti in relazione agli argomenti trattati nel manuale, stimolando a sua volta l'insegnamento e l'apprendimento riflessivi.

Compito di preparazione 3:
Box di riflessione/sensazione



La classe dovrebbe collaborare alla realizzazione di una scatola in cui i bambini possano esprimere, in forma anonima, tutti i sentimenti, positivi o negativi, che potrebbero provare durante gli scenari della lezione. La scatola potrebbe essere introdotta come parte di una lezione introduttiva sulla tolleranza, l'ascolto attivo e l'empatia. La scatola dovrebbe essere chiusa, con solo una piccola apertura per gli appunti. L'insegnante dovrebbe usare la scatola come modello, inserendo di tanto in tanto i propri appunti. Alla fine di ogni settimana, l'insegnante dovrebbe controllare gli appunti e progettare un input di discussione per la settimana successiva per affrontare qualsiasi sentimento o argomento emerso dalla scatola.

Compito di
preparazione 4:
parete della famiglia



Come preparazione per mettere i bambini a proprio agio nel parlare della loro identità, della loro cultura, delle loro credenze e del loro background, si può creare una parete familiare in classe. La classe può scegliere come creare questa parete della famiglia, aggiungendo foto, disegni, immagini, parole o qualsiasi altro mezzo di comunicazione che desiderano utilizzare per presentare la propria famiglia. Questo compito deve essere mantenuto molto flessibile in termini di contributo dei bambini al muro.

Compito di
preparazione 5:
Materiali didattici
diversificati
e multilingue



Mentre l'ambiente di apprendimento della scuola, compresa la biblioteca scolastica, viene preparato per il SIDiT, è importante pensare a come creare materiali didattici diversificati insieme all'implementazione del manuale. Ad esempio, se la biblioteca scolastica non include libri diversi o bilingue/multilingue, l'insegnamento e l'apprendimento possono essere utilizzati per creare tali libri. Allo stesso modo, attività come l'albero genealogico possono essere svolte per creare materiali culturalmente diversi e inclusivi. I bambini possono essere coinvolti nella realizzazione di poster più diversificati e inclusivi, che a loro volta stimolano la riflessione sui messaggi di inclusione, esclusione e discriminazione, oltre a facilitare l'empowerment, il pensiero critico e la risoluzione dei problemi. Agli insegnanti potrebbe essere chiesto, come compito preparatorio, di valutare tutte le rappresentazioni visive e i materiali didattici presenti nella scuola per verificare se ritengono che tutti siano rappresentati in tali materiali.

Spunti per preparare un ambiente di apprendimento culturalmente diverso e inclusivo

L'ambiente di apprendimento

	Sì	No	Note per l'insegnante
Uno spazio di apprendimento che si senta "sicuro" per i bambini che possono condividere storie personali e discutere di argomenti delicati.			
Uno spazio in cui i bambini sentono di appartenere			
<p>Rappresentazione visiva in libri, poster, immagini e messaggi...</p> <ul style="list-style-type: none"> • I membri di un gruppo minoritario sono affermati nel senso positivo della loro identità? • Esiste un metodo per verificare l'adeguatezza delle immagini e dei messaggi contenuti nei testi scolastici e in altre risorse? <p>(Consiglio nazionale per il curriculum e la valutazione, Irlanda, 2005, p33).</p>			
<p>Libri diversi che rappresentano, a titolo esemplificativo ma non esaustivo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diversi contesti culturali e razziali • Diversi racconti e tradizioni popolari • Tipi di famiglia e contesti diversi • Diversi contesti e credenze religiose • La vita nei diversi paesi • Diverse abilità fisiche • Diverse capacità intellettuali • Sfidare gli stereotipi di genere • Lingue diverse 			
<p>Rappresentazione visiva</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se in classe o a scuola vengono utilizzati poster o immagini, questi devono rappresentare l'identità e la provenienza dei bambini della classe/scuola. • Se si utilizzano libri di testo, questi devono essere diversificati nelle immagini e nelle rappresentazioni visive. 			
<p>Risorse linguistiche</p> <ul style="list-style-type: none"> • Libri bilingui/multilingui, che rappresentano la lingua d'insegnamento e le prime lingue dei bambini (ad es. inglese/arabo, greco/arabo) • Lettori nelle prime lingue dei bambini • Ovunque ci siano caratteri stampati nell'ambiente di apprendimento (etichette, cartelli, ecc.), questi dovrebbero essere etichettati nella prima lingua dei bambini. 			

Risorse per la matematica

	Sì	No	Note per l'insegnante
Varietà di oggetti concreti Gli esempi includono: <ul style="list-style-type: none"> • Cubi • Forme 2-D e 3-D • Blocchi di dieni • Denaro (diverse valute) • Orologi • Calendario che rappresenta le festività e le celebrazioni dei bambini della classe 			
Traduzioni bilingue/multilingua di termini matematici			
Storie di Matematica culturalmente reattiva			

Insegnamento e apprendimento

	Sì	No	Note per l'insegnante
Valori democratici alla base dell'insegnamento e dell'apprendimento (ad esempio, i bambini dovrebbero essere invitati a condividere idee e suggerimenti per l'insegnamento e l'apprendimento).			
Apprendimento centrato sul bambino - gli interessi, i bisogni e le disposizioni dei bambini sono presi in considerazione nell'insegnamento e nell'apprendimento.			
I bambini sono incoraggiati a fornire un feedback sui metodi di insegnamento e apprendimento.			
Gli insegnanti tengono conto del background culturale, linguistico e religioso dei bambini durante la pianificazione.			

Coinvolgimento dei genitori

	Sì	No	Note per l'insegnante
L'etica della scuola è inclusiva e incoraggia l'iscrizione di bambini provenienti da contesti diversi.			
La comunità scolastica apprezza il coinvolgimento dei genitori			
La comunicazione con tutti i genitori è frequente e positiva			
I genitori sono invitati a contribuire all'insegnamento e all'apprendimento.			
La scuola comunica l'apprendimento dei bambini ai genitori			
La scuola lavora attivamente per costruire relazioni positive con le famiglie.			
La scuola lavora attivamente per costruire relazioni positive con le comunità.			

Formare gli scenari della lezione

Le teorie discusse in questo manuale costituiscono la solida base su cui si formano gli scenari di lezione. Ogni scenario di lezione ha lo scopo di motivare, interessare e divertire i bambini della classe. Per progettare le lezioni si può utilizzare il seguente modello.

MODELLO PER LO SCENARIO DELLA LEZIONE

Titolo	
Scopo: questa è l'ampia panoramica della lezione.	<p>Esempi (aggiungere i propri o utilizzare questi esempi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Questa lezione migliorerà / favorirà / sosterrà / consentirà / esaminerà l'apprendimento dei bambini in... • Incoraggiare atteggiamenti positivi nell'apprendimento e sviluppare un apprezzamento... • Sviluppare la fiducia e la competenza in... • Creare, promuovere e mantenere l'interesse dei bambini per... • Sviluppare la capacità di pensare con chiarezza... • Rafforzare le capacità cognitive attraverso... • Aumentare la crescita emotiva e immaginativa attraverso...
Obiettivi: Schema più specifico di ciò che si intende raggiungere	<p>Esempi (aggiungete i vostri o utilizzate questi esempi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definire... • Identificare... • Creare... • Prevedere... • Mettere in relazione la loro conoscenza di ... con ... • Riassumere... • Utilizzare...
Risorse: Tutti i materiali che verranno utilizzati per la lezione.	<p>Esempi (aggiungete i vostri o utilizzate questi esempi)</p> <p>Libri, carta, penne, matite, colori, TIC, stampa multimediale...</p>
Area(e) tematica(e): a quali altre materie si riferisce questa lezione?	<p>Esempi (aggiungere i propri o utilizzare questi esempi)</p> <p>Lingue, geografia, storia, studi sociali, matematica, educazione religiosa...</p>
Competenze trasversali: Le competenze trasversali degli studenti che saranno attivate/ sviluppate attraverso la lezione	<p>Esempi (aggiungere i propri o utilizzare questi esempi)</p> <p>Competenze digitali e mediatiche: alfabetizzazione all'informazione e ai dati, comunicazione e collaborazione, creazione di contenuti digitali...</p> <p>Competenze imprenditoriali: creatività, valorizzazione delle idee, autoconsapevolezza e autoefficacia, motivazione e mantenimento, problem-solving, responsabilità personale, responsabilità sociale, curiosità, comunicazione, cooperazione...</p>

<p>Prerequisiti/requisiti: Quali conoscenze pregresse hanno i bambini per assicurarsi che possano partecipare alla lezione e alle attività?</p>	<p>Esempi (aggiungere i propri o utilizzare questi esempi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacità di lettura • Capacità di scrittura • Lingua / parole chiave • Comprensione di • Comprensione dei concetti • Familiarità con i soggetti • Capacità di problem solving...
<p>Sviluppo delle lezioni</p>	<p>Introduzione Utilizzare questa sezione per descrivere come introdurre l'argomento della lezione.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere come motivare l'interesse degli studenti per l'argomento. • Introdurre le parole chiave e le attività di riscaldamento. • Riflettere su come attivare le competenze degli studenti e le loro conoscenze pregresse. • Descrivere la disposizione della classe (organizzazione dell'aula ed esigenze spaziali) • Descrivere agli studenti cosa esaminerà la lezione e quali saranno le fasi principali.
	<p>Sviluppo Utilizzate questa sezione per descrivere le attività principali che i bambini svolgeranno durante la lezione.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Questo sarà un elenco puntato che spiega come la lezione continuerà dall'introduzione. • Descrivere l'organizzazione della classe che sarà inclusa in ogni fase: lavoro individuale (IW), lavoro a coppie (PW) e lavoro di gruppo (GW). • Suddividere la lezione in fasi chiave <ul style="list-style-type: none"> ▶ Fase 1: spiegare il concetto ▶ Fase 2: invitare a parlare, discutere e risolvere i problemi intorno all'argomento. ▶ Fase 3: come i bambini stanno imparando questo argomento • Riflettere su come mantenere l'interesse dei bambini.
	<p>Chiusura Utilizzate questa sezione per descrivere come riassumere i punti di insegnamento della lezione e concludere la lezione.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riflettere sui punti chiave dell'apprendimento • Descrivere le attività che ruotano intorno a questo argomento per collegare i principi che avete discusso. • Assegnare un lavoro di classe indipendente lasciare che i bambini scelgano il modo di lavorare che preferiscono (lavoro di gruppo o lavoro indipendente) e/o l'argomento. <p>Esempi: fare una valutazione o una presentazione scritta, sviluppare un articolo di giornale, progettare un libro, creare una poesia/canzone/filastrocca, creare un gioco, ecc.</p>

Sviluppo delle lezioni	<p>Seguito Qui si mettono insieme tutte le informazioni per creare l'e-portfolio. L'e-Portfolio è una cartella di lavori raccolti dagli scenari delle lezioni - immagini, blog, podcast, videoclip ecc. - che sarà conservata in una cartella e condivisa su una piattaforma comune. Potete anche introdurre ulteriori attività di follow-up o idee sull'uso ottimale dei risultati della lezione che renderanno l'apprendimento più duraturo.</p>
	<p>Revisione, riflessione o ampliamento della materia in altre aree. Utilizzare questa sezione per riflettere sulla lezione e identificare i punti chiave. Riflettere su come questa lezione possa essere incorporata in altre aree tematiche.</p>
Commenti	<p>Questo è uno spazio aggiuntivo per annotare qualsiasi commento (prima e/o dopo l'implementazione della lezione in classe), comprese le modifiche, le potenziali sfide o qualsiasi altra cosa sia rilevante per la lezione.</p>

Elenco di riferimento

- Amanti, C., Moll, L.C., & González, N. (2005). *Funds of knowledge*. Taylor and Francis
- Barrett, M., Byram, M., Lázár, I., Mompoin-Gaillard, P. & Philippou, S. (2013). *Developing intercultural competence through education*. Council of Europe.
- Conteh, J. (2018). Opening potential for EAL learners. In B. Skinner & B. O'Toole (Eds.). *Minority language pupils and the curriculum: Closing the achievement gap*. University of Ulster, Coleraine and Marino Institute of Education, E-book.
- Coyle, D., Hood, P., & Marsh, D. (2010). *CLIL: Content and language integrated learning*. Cambridge University Press.
- Cummins, J. (2000). *Language, power, and pedagogy: Bilingual children in the crossfire*. Multilingual Matters.
- Cummins, J. (2001). *Negotiating identities: education for empowerment in a diverse society*. 2nd ed. California Association for Bilingual Education.
- Cummins, J. (2014). Language and identity in multilingual schools: Constructing evidence-based instructional policies. In D. Little, C. Leung, & P. Van Avermaet. (Eds.). *Managing diversity in education: Languages, policies, pedagogies* (pp. 3-26). Multilingual Matters.
- DCYA (2016). *Diversity, Equality and Inclusion Charter and Guidelines for Early Childhood Care and Education*. Stationary Office.
- Deakin Crick, R. (2005). 'Citizenship education and the provision of schooling: a systematic review of evidence', in *International Journal of Citizenship and Teacher Education*, 1(2), 56-75.
- Derman-Sparks, L. & the A.B.C. Task Force (1989). *Anti-Bias Curriculum: Tools for Empowering Young Children*. National Association for the Education of Young Children (NAEYC).
- Gay, G. (2010). *Culturally Responsive Teaching: Theory, Research and Practice*. Teachers' College Press.
- Greer, B., Mukhopadhyay, S., Powerll, A.B. & Nelson-Barber, S. (2009). *Culturally Responsive Mathematics Education*. Routledge.
- Jackson, R. (2014). *Signposts: policy and practice for teaching about religions and non-religious world views in intercultural education*. Council of Europe.
- Kiely, J., O'Toole, L., Haals Brosnan, M., O'Brien, E.Z., O'Keeffe, C., and Dunne, C. (2019). *Parental Involvement in Children's Primary Education*. National Parents Council and Marino Institute of Education, Ireland.
- Kirwan, D. (2014). From English language support to plurilingual awareness. In D. Little, C. Leung, & P. Van Avermaet. (Eds.). *Managing diversity in education: Languages, policies, pedagogies* (pp. 189-203). Multilingual Matters.
- Kirwan, D. (2018). Creating a plurilingual whole-school environment to support pupils' learning. In B. Skinner & B. O'Toole (Eds.). *Minority language pupils and the curriculum: Closing the achievement gap*. University of Ulster, Coleraine and Marino Institute of Education, E-book.
- Malone, T., O'Toole, B. & Mullally, A. (2020). The 'Family Project': Investigating multi-belief peer learning in two Irish primary schools. *British Journal of Religious Education*, 43(4). 376 - 388.
- McCowan, T. (2013). *Education as a human right: Principles for a universal entitlement to learning*. Bloomsbury Academic.
- O'Toole, B. (2020). 'Unlearning' in global justice education. In B. O'Toole, E. Joseph & D. Nyaluke (Eds.). *Challenging perceptions of Africa in schools: Critical approaches to global justice education*. Routledge.
- O'Toole, B., Joseph, E. & Nyaluke, D. (2020). (Eds.). *Challenging perceptions of Africa in schools: Critical approaches to global justice education*. Routledge.
- Sierens, S. & Van Avermaet, P. (2014). Language diversity in education: Evolving from multilingual education to functional multilingual learning. In D. Little, C. Leung, & P. Van Avermaet. (Eds.). *Managing diversity in education: Languages, policies, pedagogies* (pp. 204-222). Multilingual Matters.
- Sobel, D. M., & Taylor, S. V. (2011). *Culturally Responsive Pedagogy: Teaching Like Our Students' Lives Matter*. Brill.
- Tan, K. H. (2004). Does children self-assessment empower or discipline children?. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 29 (6), 651-662, DOI: 10.1080/0260293042000227209
- United Nations (1989). *United Nations Convention on the Rights of the Child*. UN Geneva.
- Van Avermaet, P. (2018). Working towards a multilingual social interaction learning model. In B. Skinner & B. O'Toole (Eds.). *Minority language pupils and the curriculum: Closing the achievement gap*. University of Ulster, Coleraine and Marino Institute of Education, E-book.

III.

RISORSE:
SCENARI
DI LEZIONE

Scenari di lezione

Scenari di lezione

1. SETTORE A: IDENTITÀ E APPARTENENZA

a) LEZIONE 1: Il progetto "ME BOX"	37
b) LEZIONE 2: Identità individuale e di gruppo.....	40
c) LEZIONE 3: Io e il mondo esterno	43
d) LEZIONE 4: Che cos'è il genere?.....	46
e) LEZIONE 5: La pressione dei pari	49
f) LEZIONE 6: Una canzone per la mia persona speciale	53

2. SETTORE B: RELIGIONE E CREDENZE

a) LEZIONE 7: Luoghi importanti	56
b) LEZIONE 8: Dialogo sulle convinzioni.....	59
c) LEZIONE 9: Creare un Mandala della natura	62

3. SETTORE C: GIUSTIZIA SOCIALE

a) LEZIONE 10: Imparare a conoscere i diritti dei bambini	66
b) LEZIONE 11: Una scuola senza bulli	69
c) LEZIONE 12: Distribuzione degli alimenti	73
d) LEZIONE 13: Arte impegnata	76

4. STRATEGIA D: MATEMATICA CULTURALMENTE REATTIVA

a) LEZIONE 14: Insegnare i numeri positivi e negativi utilizzando la storia matematica personale dello studente	80
b) LEZIONE 15: Usare i diagrammi di Venn per promuovere la consapevolezza e la comprensione culturale.....	83
c) LEZIONE 16: Spreco alimentare	86

Settore *a*

IDENTITA E APPARTENENZA

a) LEZIONE 1

Titolo: Il progetto "Me Box"

Settore: Identità e appartenenza

Scopo	Sviluppare la consapevolezza delle differenze e delle somiglianze culturali e la costruzione dell'identità culturale al fine di promuovere la competenza e il rispetto interculturali.
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Esplorare le costruzioni dell'identità culturale 2. Identificare gli aspetti della propria cultura 3. Rappresentare l'identità culturale 4. Sviluppare un vocabolario per riflettere sulle differenze culturali con rispetto
Risorse	<ul style="list-style-type: none"> • Accesso a un computer portatile/tablet/iAccesso a un computer portatile/tablet/ipad o dispositivo • Cartone • Materiali artistici come colori e pennarelli • Manufatti di proprietà dei bambini provenienti da casa
Area(e) tematica(e)	Studi sociali
Competenze digitali e mediatiche	L'uso della comunicazione e della collaborazione digitale richiede agli studenti di utilizzare diversi software per rappresentare le loro idee in modo responsabile per la comunicazione, la collaborazione e la partecipazione civica.
Competenze imprenditoriali	La lezione facilita l'autoconsapevolezza e l'autoefficacia, la valorizzazione delle idee, l'apprendimento attraverso l'esperienza, la comunicazione, la gestione dell'ambiguità e dell'incertezza, l'iniziativa.
Prerequisiti/ requisiti	<p><u>Conoscenza della materia:</u> Gli studenti devono conoscere gli artefatti e il valore simbolico rappresentativo degli oggetti.</p> <p><u>Abilità cognitive:</u> Gli studenti devono conoscere la propria cultura ed essere in grado di esprimerne le caratteristiche.</p> <p><u>Competenze linguistiche:</u> Gli studenti devono essere in grado di comprendere istruzioni orali e scritte di base e di formulare brevi frasi e domande orali o scritte.</p>

<p>Introduzione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Introdurre il concetto di cultura e identità culturale ed esplorare insieme agli studenti come le culture possono essere rappresentate. • Lasciare che gli studenti dedichino un po' di tempo a riflettere individualmente su ciò che rappresenta la loro cultura. Per facilitare questo processo, si possono mettere a disposizione degli studenti computer portatili/ipad/tablet che possono aiutare la ricerca. • Gli studenti dovrebbero stilare un elenco, in formato digitale o su carta. A questo punto, sarebbe opportuno riunire nuovamente i bambini, discutere e confrontare gli elenchi. • Istruire gli studenti a creare una scatola di cartone di medie dimensioni o dare loro delle scatole. • Spiegare che useranno e decoreranno le scatole in modo che rappresentino la loro identità culturale. Lasciate che siano gli studenti stessi a decidere come decorare le scatole. Per farlo, devono usare qualcosa di noto della cultura/area da cui provengono, ad esempio la bandiera nazionale, il passaporto, un cibo conosciuto, ecc. • Istruire gli studenti a trovare artefatti/oggetti culturali a casa, ad esempio qualcosa che rappresenti: <ul style="list-style-type: none"> ▸ La lingua madre dello studente ▸ La nazionalità o il gruppo etnico dello studente ▸ La religione o le convinzioni dello studente ▸ La famiglia dello studente ▸ I ricordi d'infanzia dominanti dello studente • Dare agli studenti una settimana di tempo per farlo, cioè la lezione potrebbe iniziare il lunedì e gli studenti portare i manufatti il venerdì oppure la lezione potrebbe iniziare il venerdì e i bambini portare gli oggetti il lunedì o il martedì. • Chiedere a ogni studente di scattare una foto di ogni oggetto per le fasi successive della lezione.
<p>Sviluppo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gli studenti metteranno i loro oggetti nella "ME BOX" dei manufatti culturali che hanno decorato nella prima parte della lezione. • Dividere gli studenti in gruppi di tre. Ogni studente presenterà al resto del gruppo i manufatti culturali messi insieme nella "ME BOX". • Rimanere il più possibile fuori dalle conversazioni e ascoltate solo da lontano. Ricordate agli studenti che le conversazioni devono essere sicure e rispettose. È necessario sostenere i potenziali sentimenti di nervosismo o ansia degli studenti nel condividere le loro scatole con i coetanei: "Va bene sentirsi nervosi, i vostri compagni saranno rispettosi e interessati alla vostra scatola". • Riunite la classe e chiedete agli studenti di tutti i gruppi di condividere ciò che hanno imparato sulle reciproche identità culturali. Chiedete loro anche di descrivere come si sono sentiti a condividere la loro scatola con i compagni. • Riassumere i risultati principali, ponendo l'accento sull'affermazione dei sentimenti e delle riflessioni dei bambini sulla condivisione della loro scatola e sottolineando la necessità di curiosità e rispetto.

<p>Chiusura</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Chiedere agli studenti di usare le foto dei manufatti nella loro scatola per creare una versione digitale della "ME BOX" da presentare alla classe. Gli studenti sono liberi di usare una presentazione PowerPoint, una pagina Padlet o simili. Con ogni foto, gli studenti possono spiegare cosa hanno incluso e perché e come si sono sentiti a condividere questo aspetto della loro scatola con i compagni. • Questo può essere presentato anche nel caso in cui la classe decida di collaborare con un'altra classe per condividere le proprie "ME BOX" digitali. • Riunire le "ME BOX" digitali in una cartella centrale da caricare nell'E-Portfolio. L'E-Portfolio è una cartella di lavori raccolti dagli scenari delle lezioni - immagini, blog, podcast, videoclip ecc. - che saranno conservati in una cartella e condivisi su una piattaforma comune.
<p>Seguito</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La "ME BOX" può essere utilizzata nel corso dell'anno e aggiungere altri oggetti che rappresentano altri aspetti dell'identità o della cultura. La scatola può essere utilizzata anche per altri scenari di lezione (matematica culturalmente reattiva, diritti dei bambini, religione, rituali). Ad esempio, quando si discute dei diversi diritti, gli studenti possono aggiungere elementi che rappresentano i diritti che ritengono soddisfatti nella loro vita e i diritti che ritengono non soddisfatti.
<p>Revisione, riflessione o ampliamento della materia in altre aree</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Per ottenere conversazioni sicure e rispettate durante lo svolgimento della lezione, potete fare riferimento ai compiti di preparazione 1 e 2 del Manuale e rivedere con gli studenti i valori fondamentali concordati e il codice di condotta della classe.
<p>Commenti</p>	

Risorse



LEZIONE 2

Titolo: **Identità individuale e di gruppo**Settore: **Identità e appartenenza**

Scopo	Sviluppare la consapevolezza dell'identità individuale.
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Esaminare il significato del senso di identità e di appartenenza. 2. Identificare gli aspetti della propria identità 3. Esplorare le somiglianze e le differenze di identità
Risorse	<ul style="list-style-type: none"> • Accesso a un computer portatile/tablet/ipad o dispositivo • Carta • Matite/ colori (assicurarsi che tutti i colori della pelle siano rappresentati) • Nastro adesivo
Suggerimento per il libro	'The Skin You Live In' By Michael Taylor (2005).
Area(e) tematica(e)	Lingue Sviluppo sociale e personale Media
Competenze digitali e mediatiche	L'uso di programmi e applicazioni software online e offline facilita l'alfabetizzazione alle informazioni e ai dati, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti digitali, la sicurezza e la risoluzione dei problemi.
Competenze imprenditoriali	La lezione facilita la risoluzione dei problemi, la responsabilità personale, la responsabilità sociale, la curiosità, la comunicazione e la cooperazione.
Prerequisiti/ requisiti	<p><u>Conoscenza della materia:</u> Gli studenti devono conoscere gli aspetti della propria identità: colore dei capelli, degli occhi, della pelle, interessi, hobby, simpatie e antipatie. Dovrebbero anche avere familiarità con l'uso dei media e della tecnologia.</p> <p><u>Abilità cognitive:</u> Gli studenti devono essere in grado di identificare le proprie caratteristiche. Dovrebbero anche essere in grado di esprimere la propria opinione e di dare suggerimenti.</p> <p><u>Abilità linguistiche:</u> Gli studenti devono conoscere il vocabolario di base per descrivere se stessi e le proprie caratteristiche. Devono inoltre essere in grado di comprendere istruzioni orali e scritte di base, di leggere e comprendere frasi e domande semplici e di formulare brevi frasi e domande orali.</p>

<p style="text-align: center;">Introduzione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Invitate gli studenti a sedersi in cerchio. Dite loro che faranno un gioco con la persona accanto a loro. Chiedete agli studenti di lavorare a coppie. Uno studente chiude gli occhi e deve descrivere gli attributi fisici/caratteristiche dello studente accanto a lui. Tra queste: il colore degli occhi, il colore della pelle, il colore dei capelli, la frangia, la riga, le lentiggini, l'apparecchio acustico, gli occhiali... .. • Poi aprono gli occhi e vedono se sono corretti.
<p style="text-align: center;">Sviluppo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aiutare gli studenti a sviluppare una tabella per compilare le informazioni su di loro. Utilizzate le seguenti voci (o aggiungetene altre) <ul style="list-style-type: none"> ▶ Nome ▶ Colore degli occhi ▶ Colore della pelle ▶ Colore dei capelli ▶ Hobby ▶ Mi piace/dispiace ▶ Interessi ▶ Lingue parlate • Spiegare agli studenti che questi sono tutti aspetti dell'identità. • Per lo sviluppo della tabella, scegliete tra strumenti digitali offline e online, come word processor (ad esempio Microsoft word) o canvas (ad esempio padlet). In alternativa, è possibile utilizzare metodi tradizionali come lavagne e lavagne a fogli mobili. • Chiedere agli studenti di inserire i dati con il metodo preferito. Invitate gli studenti a salvare e stampare i documenti creati e a fotografare i dati utilizzando fotocamere, telefoni o iPad per utilizzarli nell'E-portfolio. Ricordate di dare indicazioni concrete, come ad esempio: Salvare il file creato sul desktop in una cartella, dare un nome alla cartella, ecc. • Incollare i pezzi di carta (stampata) su se stessi. • In seguito, invitate gli studenti a girare per la stanza e a vedere se qualcuno ha le loro stesse informazioni. Ricordate loro che non devono essere tutte esattamente uguali, ma che stanno cercando delle somiglianze. • Chiedere agli studenti di formare gruppi con le persone con cui hanno trovato cose in comune (utilizzate questi o proponete di vostri): <ul style="list-style-type: none"> ▶ Stesso colore di occhi e capelli ▶ Stesso colore della pelle ▶ 2 hobby uguali ▶ Stesso colore di capelli e stessa altezza ▶ Possono parlare le stesse lingue ▶ Come 2 tipi dello stesso cibo ▶ Stesso colore degli occhi e stesso hobby ▶ Stesso colore di capelli e stesso hobby • Invitate i nuovi gruppi a recarsi ai tavoli e chiedete agli studenti di discutere a coppie quali sono le cose simili e quali quelle diverse. • Chiedere loro di cercare con attenzione gli aspetti dei cartoncini dei loro compagni che sono diversi, ma che potrebbero interessarli per iniziare una conversazione. Invitateli a fare molte domande l'uno all'altro e ad aprirsi parlando dei loro interessi.

<p>Sviluppo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ricordare loro che questi sono gli aspetti della loro identità che sono simili e diversi da quelli degli altri. • Una volta che tutti i gruppi hanno terminato, tornate all'intera classe e utilizzate le seguenti domande per favorire la discussione: <ul style="list-style-type: none"> ▶ È stato difficile trovare altre persone con identità simili? ▶ Su quali aspetti della sua identità si è concentrato? ▶ Quali aspetti dell'identità dei vostri compagni di classe avete imparato a conoscere e di cui non eravate a conoscenza? ▶ Con quali aspetti dell'identità si nasce e quali si scelgono?
<p>Chiusura</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Chiedere agli studenti di presentarsi e di presentare i loro aspetti dell'identità in un formato a loro scelta. Incoraggiate gli studenti a essere creativi e lasciateli scegliere tra una varietà di ambienti online o offline. Alcune idee potrebbero essere: creare il proprio avatar, scrivere un pezzo online, creare uno schizzo/disegno di se stessi. Fornire agli studenti risorse con cui lavorare, come tele, strumenti, applicazioni per la creazione di avatar, ecc. Spiegate che gli studenti possono scegliere di mettere in evidenza qualsiasi aspetto della loro identità, compresi gli hobby. Incoraggiate gli studenti a parlare da soli e a spiegare gli aspetti di loro stessi che li rendono ciò che sono.
<p>Seguito</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Caricare i file creati e le altre informazioni della lezione nell'E-Portfolio. L'E-Portfolio è una cartella di lavori raccolti dagli scenari della lezione - immagini, blog, podcast, videoclip ecc. - che saranno conservati in una cartella e condivisi su una piattaforma comune.
<p>Revisione, riflessione o ampliamento della materia in altre aree</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La prossima lezione esplorerà l'identità e l'appartenenza al mondo esterno. • Per ulteriori opportunità di apprendimento, consultare anche la sezione Bambole Persona del manuale.
<p>Commenti</p>	

LEZIONE 3

Titolo: **Io e il mondo esterno**Settore: **Identità e appartenenza**

Scopo	Sviluppare la consapevolezza della nostra identità individuale e della nostra identità nel mondo.
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Creare un senso di identità e di appartenenza 2. Identificare gli aspetti della propria cultura 3. Identificare gli aspetti della cultura e le caratteristiche di un altro Paese.
Risorse	<ul style="list-style-type: none"> • Carta • Accesso a un computer portatile/tablet/ipad o dispositivo • Matite / Colori • Nastro adesivo • Mappa del mondo in Peters Projection • Lana / Corda • Una varietà di libri su diversi paesi (assicurarsi che questi vengano esaminati in anticipo) • Puntina blu
Area(e) disciplinare(i)	Lingue / Geografia
Competenze digitali e mediatiche	L'uso di programmi e applicazioni software online e offline facilita l'alfabetizzazione alle informazioni e ai dati, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti digitali, la sicurezza e la risoluzione dei problemi.
Competenze imprenditoriali	La lezione facilita la risoluzione dei problemi, la responsabilità personale, la responsabilità sociale, la curiosità, la comunicazione e la cooperazione.
Prerequisiti/ requisiti	<p><u>Conoscenza della materia:</u> Gli studenti dovrebbero avere familiarità con i diversi Paesi, essersi cimentati in qualche tipo di lavoro sulle mappe e conoscere le diverse lingue. Avranno una conoscenza di base dei diversi cibi e vestiti. Se possibile, si dovrebbe svolgere prima una lezione sulla proiezione di Mercator o di Peters Projection, in modo che gli studenti possano imparare come le mappe del mondo influenzino il nostro modo di vedere il mondo.</p> <p><u>Abilità cognitive:</u> Gli studenti devono essere in grado di distinguere tra la conoscenza della propria cultura e quella di altre culture. Dovrebbero inoltre essere in grado di esprimere la loro opinione, dare suggerimenti, argomentare e giustificare le loro scelte (nella loro prima lingua). È necessario prestare attenzione affinché i Paesi extra-europei non siano visti attraverso una lente di deficit e che le fonti utilizzate per la ricerca indipendente siano state preventivamente vagliate in modo da non promuovere opinioni stereotipate.</p> <p><u>Abilità linguistiche:</u> Gli studenti devono conoscere il vocabolario di base per descrivere il cibo e i vestiti. Devono inoltre essere in grado di comprendere istruzioni orali e scritte di base, di leggere e comprendere frasi e domande semplici e di formulare brevi frasi e domande orali o scritte.</p>

<p style="text-align: center;">Introduzione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Invitate gli studenti a guardare i diversi Paesi nei vari media turistici online e offline: guide turistiche, sezione viaggi dei giornali, internet, riviste, opuscoli di viaggio ecc. • Chiedete loro di identificare un Paese e di dire una cosa positiva su di esso. • Mostrate agli studenti una mappa del mondo (proiezione di Peter). • Spiegate che tutti noi viviamo in Paesi diversi e abbiamo molte somiglianze e molte differenze.
<p style="text-align: center;">Sviluppo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dividete la classe in gruppi di 5 o 7 persone (a seconda delle dimensioni della classe), date a ogni gruppo il nome di un Paese e un libro su quel Paese oppure utilizzate un iPad/tablet/laptop e l'accesso a Internet. • Chiedete a ogni gruppo di scrivere sette cose sul Paese (vedi sviluppo della lezione). • Sulla mappa del mondo, invitate uno studente per ogni gruppo a individuare il Paese in cui vive e il Paese oggetto della ricerca del gruppo. Collegare i due luoghi con un pezzo di lana e una puntina blu. Ora il compito è scoprire se ci sono collegamenti tra i Paesi. • Ricordate agli studenti che stanno lavorando insieme, ma ogni bambino ha un ruolo all'interno del gruppo: <ul style="list-style-type: none"> ▶ Cronometrista: una persona ricorda al gruppo il tempo a disposizione per il compito e quando il tempo è scaduto. ▶ Investigatore: una persona leggerà dalle risorse disponibili le informazioni sul paese che lo scrittore dovrà registrare. ▶ Registratore: uno studente scriverà le informazioni. ▶ Responsabili delle risorse: due studenti saranno responsabili di prendere i materiali utilizzati, riordinarli e metterli via dopo il compito. ▶ Reporter: due studenti riferiranno le informazioni alla fine attraverso foto, presentazione scritta o orale. • Aiutate gli studenti a sviluppare una tabella per compilare le informazioni sul Paese in cui vivono e sul Paese su cui stanno facendo la ricerca. Utilizzate le seguenti voci (o aggiungetene altre) <ul style="list-style-type: none"> ▶ Lingue del paese ▶ Popolazione ▶ Personaggi famosi ▶ Film realizzati con questo paese ▶ Valuta ▶ Principali esportazioni ▶ Bandiera nazionale ▶ Sport ▶ Alimenti principali ▶ Musica ▶ Vestiti ▶ Fiumi / montagne ▶ Religioni ▶ Il tempo ▶ Un saluto nella/e lingua/e del paese • Per lo sviluppo della tabella, scegliete tra strumenti digitali online o offline (elaboratori di testi, ad esempio Microsoft word, o canvas, ad esempio Padlet). In alternativa, si possono utilizzare metodi tradizionali come cartelloni e lavagne a fogli mobili.

<p>Sviluppo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Chiedere agli studenti di inserire i dati con il metodo che preferiscono. Invitate gli studenti a salvare e stampare i documenti creati e a scattare una foto di questi dati utilizzando fotocamere, telefoni o iPad per utilizzarli nell'E-portfolio. Ricordate di dare indicazioni concrete, come ad esempio: Salvare il file creato sul desktop in una cartella, dare un nome alla cartella, ecc. • Una volta completato il compito, invitate i reporter a riferire sui Paesi e su ciò che è simile o diverso tra loro. Chiedete ai reporter di utilizzare gli strumenti e le risorse sviluppate dai gruppi durante la presentazione. • Invitate ora ogni gruppo a verificare se i Paesi presentati presentano somiglianze o differenze. Utilizzate le seguenti domande per favorire la discussione: <ul style="list-style-type: none"> ▶ Su quali aspetti del vostro Paese vi siete concentrati? ▶ È stato difficile trovare un altro paese con una lingua / cibo / fiume / vestiti / musica simili? ▶ Quali aspetti dei paesi sono molto diversi?
<p>Chiusura</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Chiedere agli studenti un feedback su un Paese a scelta; può essere il loro Paese d'origine o qualsiasi altro Paese che desiderano. Utilizzare gli articoli per il giornale della scuola o per altri media. Gli studenti possono aggiungere foto o altri media (ad esempio video) per creare un articolo digitale o una presentazione e renderla più accattivante. Dovrebbero essere liberi di scegliere tra diversi ambienti di apprendimento digitale online o offline e piattaforme sociali, come i blog. • Invitateli a verificare se la loro città natale è gemellata con un'altra e includete anche questa informazione nella presentazione. In alternativa, gli studenti possono progettare un poster di questo Paese con tutte le caratteristiche principali che hanno individuato.
<p>Seguito</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riunire tutte le informazioni in una cartella centrale da caricare nell'E-Portfolio. L'E-Portfolio è una cartella di lavori raccolti dagli scenari delle lezioni - immagini, blog, podcast, videoclip ecc. - che sarà conservata in una cartella e condivisa su una piattaforma comune.
<p>Comments</p>	

LEZIONE 4

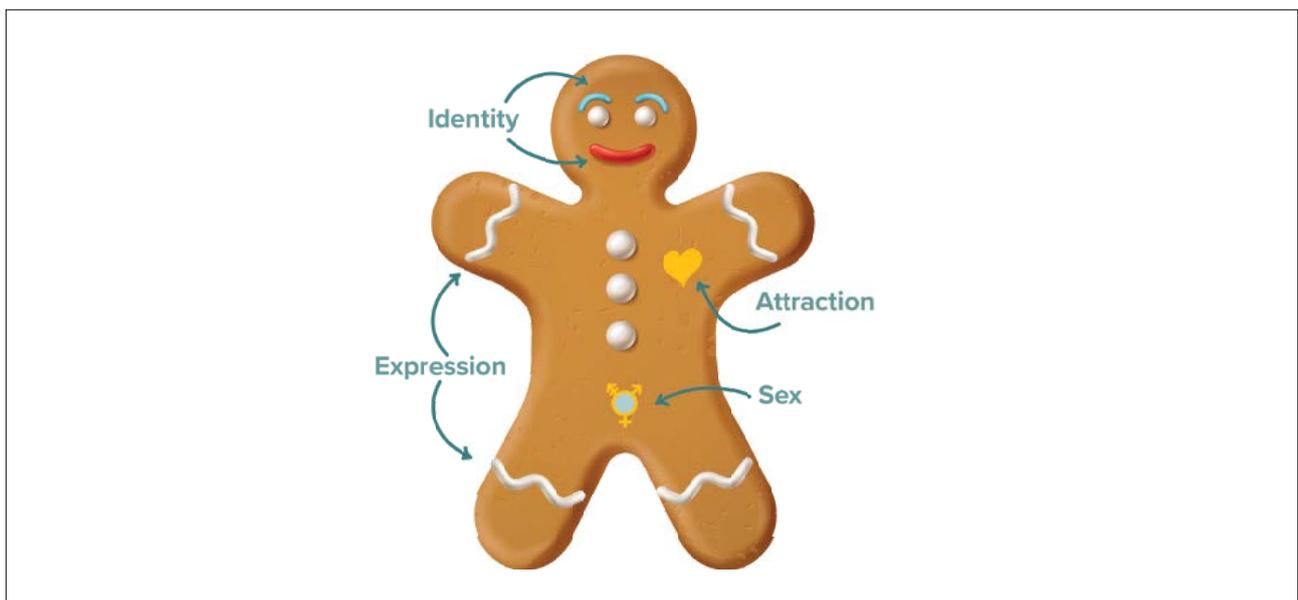
Titolo: **Che cos'è il genere?**Settore: **Identità e appartenenza**

Scopo	Gli studenti esplorano gli stereotipi di genere e i loro effetti dannosi (discriminazione, pregiudizio) e sviluppano la consapevolezza dell'identità di genere.
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Esaminare il significato degli stereotipi di genere, comprese le loro cause e conseguenze. 2. Riflettere sul proprio genere in relazione agli stereotipi e identificare gli aspetti della propria identità. 3. Creare, promuovere e mantenere l'interesse per una scuola sicura e tollerante.
Risorse	<ul style="list-style-type: none"> • Accesso a un computer portatile/tablet/ipad o a un dispositivo per le attività, che possono essere create su Kahoot, Mentimeter o altre alternative. • Immagini di bambini di diverse culture e nazionalità - si può usare un proiettore o una smartboard o copie stampate. • Immagine del Genderbread Cookie (scegliere la versione più adatta alla fascia d'età degli studenti)
Suggerimento per il film	"Billy Elliot" (2000) o simile.
Suggerimento video	Ketnet Generazione K, Dr. Bea
Area(e) tematica(e)	Studi sociali Sviluppo sociale e personale Le lingue
Competenze digitali e mediatiche	L'uso di programmi e applicazioni software online e offline facilita l'alfabetizzazione alle informazioni e ai dati, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti digitali e la risoluzione di problemi.
Competenze imprenditoriali	La lezione facilita la risoluzione dei problemi, la responsabilità personale, la responsabilità sociale, la curiosità, la comunicazione e la cooperazione.
Prerequisiti/ requisiti	<p><u>Conoscenza della materia:</u> Gli studenti devono conoscere gli aspetti della propria identità. Dovrebbero anche avere familiarità con l'uso dei media e della tecnologia.</p> <p><u>Abilità cognitive:</u> Gli studenti devono essere in grado di identificare la propria personalità. Dovrebbero anche essere in grado di esprimere la propria opinione e di dare suggerimenti, di argomentare e giustificare le proprie scelte, di avere una certa capacità di risolvere problemi (nella loro prima lingua).</p> <p><u>Abilità linguistiche:</u> Gli studenti devono conoscere il vocabolario di base per descrivere se stessi e le proprie caratteristiche. Devono comprendere istruzioni orali e scritte di base, leggere e comprendere frasi e domande semplici e formulare brevi frasi e domande orali (nella loro seconda lingua).</p>

<p>Introduzione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Presentate agli studenti una serie di immagini di bambini che mostrano stereotipi di genere e altre che li contrastano, ad esempio ragazzi che giocano con camion/auto, ragazze che giocano con le bambole, ragazzi che giocano e si abbracciano, ragazze che giocano a calcio ecc. Per le foto si possono usare copie stampate o qualsiasi dispositivo (computer portatili/tablet/iPad o smartphone) o una lavagna intelligente o un proiettore. • Chiedete agli studenti di discutere a coppie su ciò che notano nelle immagini. Dite loro di concentrarsi sull'aspetto dei bambini, su cosa indossano, su cosa tengono in mano, sulle attività che svolgono e sulle loro espressioni.
<p>Sviluppo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • A questo punto, invitate le coppie a guardare delle immagini di bambini. Le immagini proposte includono bambini di diversi Paesi/culture. Iniziate la discussione chiedendo: Cosa rende questi bambini maschi o femmine? • Chiedete agli studenti di formare gruppi di quattro e di discutere nel proprio gruppo cosa vedono nelle immagini. • Una volta che tutti i gruppi hanno finito, tornate all'intera classe e facilitate una discussione di gruppo chiedendo agli studenti di descrivere ciò che vedono nelle immagini. • Presentate il poster del «Genderbread Cookie» e discutetene con i bambini. Alcuni argomenti che dovrebbero emergere durante la discussione sono: sesso/genere (assegnato alla nascita), identità, attrazione, espressione. Facilitare la discussione ponendo domande aperte basate sul poster, come ad esempio: Che cosa significa identità? La nostra identità è legata alla nostra biologia? Cosa ci rende individui unici? • Invitate i bambini ad aprire un quiz sull'app Kahoot attraverso i loro computer portatili/tablet/iPad o smartphone. In alternativa, il quiz può essere creato su carta. • Il quiz genererà foto di diverse attività, colori, oggetti o professioni che gli studenti dovranno classificare scegliendo tra il simbolo femminile (♀) o quello maschile (♂). Alcuni esempi possono essere: costruire una casa, essere premuroso, giocare a tennis, guadagnare molti soldi, essere aggressivo, moda, ricerca scientifica, avere i capelli lunghi, blu, essere schizzinoso, essere forte, fare del buon cibo, essere proprietario di un garage, avere buoni voti a scuola, essere affidabile, cucinare torte, essere il padrone di casa, lavorare in un asilo nido (nursery), truccarsi, giocare ai videogiochi, applicare lo smalto, ballare, essere intelligente, rosa, essere un chirurgo. • Una volta terminato, chiedete agli studenti di controllare i risultati. • Riflettere sulle risposte e avviare una discussione in classe sugli stereotipi di genere. Come primo passo, introdurre e definire lo "stereotipo" scrivendolo alla lavagna e chiedendo agli studenti se hanno già sentito questa parola. Scrivete la definizione alla lavagna con parole semplici, ad esempio "un'idea semplice che molte persone credono su un grande gruppo di persone e che non è necessariamente vera per tutti i membri di quel gruppo". • Durante l'attività, dovrete permettere di ascoltare diverse opinioni che rappresentino le differenze culturali, religiose o etniche tra i bambini riguardo a questo argomento. Alcuni bambini potrebbero sentirsi frustrati durante il quiz e affermare che un'occupazione/attività è "per tutti i generi", mentre altri potrebbero dire l'esatto contrario. Potete rifare il quiz e parlare di ogni voce separatamente. • Guardate un film o un video su questo argomento. Alcuni esempi sono il film "Billy Elliot" o in Belgio il video sul genere del "Dr. Bea" sul canale per bambini "Ketnet".

<p>Chiusura</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Invitate i bambini ad aprire l'applicazione "Mentimeter" sul loro laptop/tablet/iPad o smartphone e a scansionare un codice QR. • Chiedete loro di scrivere tre parole che descrivano ciò che hanno imparato o pensato in questa lezione. Con l'aiuto di una smartboard o di un proiettore, tutti i bambini possono vedere le nuvole formate dalle parole che hanno digitato. Più le parole sono grandi, più spesso sono state digitate. Potete discutere di questa nuvola di parole con i bambini e persino farne una stampa da appendere in classe. • Chiedete agli studenti di scrivere anche le domande che hanno ancora su questo argomento, da discutere in un secondo momento. Assicuratevi che venga mantenuto l'anonimato.
<p>Seguito</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Caricare i file creati e le altre informazioni della lezione nell'E-Portfolio. L'E-Portfolio è una cartella di lavori raccolti dagli scenari della lezione - immagini, blog, podcast, videoclip ecc. - che saranno conservati in una cartella e condivisi su una piattaforma comune.
<p>Revisione, riflessione o ampliamento della materia in altre aree</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Potete usare le lezioni d'arte per far riflettere i bambini su ciò che hanno imparato con questa lezione. • È possibile utilizzare le domande degli studenti nel Mentimeter per creare altre lezioni.
<p>Commenti</p>	

Risorse



LEZIONE 5

Titolo: **La pressione dei coetanei**Settore: **Identità e appartenenza**

Scopo	Gli studenti sviluppano la consapevolezza del problema della pressione dei pari e dell'impatto che questa ha sul proprio funzionamento.
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Essere resilienti nei confronti dei coetanei. 2. Verbalizzare le regole non dette che caratterizzano le interazioni all'interno di un gruppo ed essere disposti a tenerne conto durante le attività. 3. Esprimere sentimenti sulle proprie esperienze di apprezzamento dell'alterità, del rifiuto e dell'esclusione. 4. Descrivere i meccanismi che possono causare l'esclusione dei bambini dai gruppi.
Risorse	<ul style="list-style-type: none"> • Carta colorata (A4) • Pinzatrice (quanti sono i gruppi) e punti metallici • Un timer <p>Per ogni gruppo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Carta di comando blu e gialla • Una cucitrice e punti metallici • Forbici • Un misuratore a nastro • Un mazzo di carte da gioco • Schede di domande (vedi appendice) • Accesso a un computer portatile/tablet/l-pad/dispositivo fotografico
Area(e) tematica(e)	Lingue Sviluppo sociale e personale Studi sociali
Competenze digitali e mediatiche	L'uso di programmi e applicazioni software online e offline facilita l'alfabetizzazione alle informazioni e ai dati, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti digitali, la sicurezza e la risoluzione dei problemi.
Competenze imprenditoriali	La lezione facilita la risoluzione dei problemi, la responsabilità personale, la responsabilità sociale, la curiosità, la comunicazione e la cooperazione.
Prerequisiti/requisiti	<p><u>Conoscenza della materia:</u> Gli studenti devono conoscere gli aspetti della propria identità, compresi gli interessi, gli hobby, le simpatie e le antipatie. Devono inoltre conoscere l'uso dei media e della tecnologia.</p> <p><u>Abilità cognitive:</u> Gli studenti devono essere in grado di esprimere la propria opinione e di dare suggerimenti.</p> <p><u>Abilità linguistiche:</u> Gli studenti devono conoscere il vocabolario di base per descrivere se stessi e le proprie caratteristiche. Devono inoltre essere in grado di comprendere istruzioni orali e scritte di base, leggere e comprendere frasi e domande semplici e formulare brevi frasi e domande orali.</p>

<p>Introduzione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tre studenti vengono incaricati di andare a prendere un oggetto a loro scelta da un altro insegnante. Gli alunni che vengono mandati fuori sperimenteranno una forma di "pressione tra pari" durante le fasi successive della lezione. • Quando gli studenti se ne sono andati, dite al resto della classe che farete un gioco. Ogni volta che sentono la campanella, devono mettersi il "cappello", cioè le mani a triangolo sopra la testa come un cappello, e poi continuare a lavorare. Non possono comunicarlo agli studenti che si trovano nell'altra classe. • Una volta rientrati i 3 studenti, la classe viene divisa in gruppi (4 o 5 persone per gruppo). Tutto il materiale viene diviso per gruppo e viene posizionato un timer digitale visibile alla lavagna, in modo che gli studenti possano vedere quanto tempo hanno ancora a disposizione.
<p>Sviluppo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ogni gruppo riceve 1 scheda blu con un compito di gruppo e 1 scheda gialla con un compito individuale. <p>CARTA BLU: Il gruppo deve riuscire entro 15 minuti a realizzare una catena di carta colorata lunga 3 metri. A tal fine, taglieranno dalla carta colorata dei cerchi che piegheranno e pinzeranno. Questi cerchi devono poi essere trasformati in un pendolo.</p> <p>CARTELLINO GIALLO: Nello stesso arco di tempo, al gruppo viene affidato il compito di completare anche i compiti individuali, senza l'aiuto di altri. Il seguente compito individuale è riportato sulla scheda gialla:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Costruire un castello di carte a tre livelli che rimanga per un po'. Lo studente scatta un selfie con il tablet con il castello di carte come prova. • Nel frattempo, l'insegnante suona la campana ogni 3 minuti. Gli studenti che sanno cosa rappresenta la campana formano un triangolo sopra le loro teste. • Dopo 15 minuti, il compito viene interrotto e segue una conversazione in classe. • Avviare una discussione in classe: <ul style="list-style-type: none"> ▶ Cosa ti ha colpito durante il suono della campana?" ▶ Perché non imiti i tuoi compagni di classe? ▶ Cosa succederebbe se lei non partecipasse? Perché lo pensi? • Tornate al resto dei compiti e chiedete agli studenti: <ul style="list-style-type: none"> ▶ Cosa ne pensate di questo compito? Che cosa avete trovato difficile? ▶ Cosa avete finito per primo quando le cose si sono fatte difficili, il compito individuale o il compito di gruppo? Perché? ▶ Vi è mai capitato nella vita reale (a scuola, a casa, nel club sportivo, con gli amici) di sentirvi obbligati a fare qualcosa perché anche gli altri lo facevano? Come avete reagito in quel momento? Come vi siete sentiti?

Chiusura	<ul style="list-style-type: none">• Introducete prima il concetto di "pressione dei pari" con una spiegazione semplice e adatta ai bambini. Si può anche utilizzare un video (animato o meno) da una fonte attendibile (ad es. UNICEF, ecc.).• Poi rivolgetevi alla classe e chiedete: "Sono gli altri a decidere chi sono e cosa faccio?". Chiedete agli studenti di scrivere alcuni argomenti positivi sulla pressione dei pari sui post-it verdi e alcuni esempi negativi di pressione dei pari sui post-it rossi.• L'insegnante li raccoglie, li rivede con la classe e li mette in classe in un luogo visibile (ad esempio, la finestra). I post-it potrebbero formare la parola "NOI".
Seguito	<ul style="list-style-type: none">• Caricare i file creati e le altre informazioni della lezione nell'E-Portfolio. L'E-Portfolio è una cartella di lavori raccolti durante gli scenari della lezione - foto, blog, podcast, videoclip, ecc. - che vengono archiviati e condivisi in una cartella su una piattaforma comune.
Commenti	

LEZIONE 6

Titolo: **Una canzone per la mia persona speciale**Settore: **Identità e appartenenza**

Scopo	Comporre una canzone per una persona importante della nostra vita.
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificare una persona speciale nella propria vita. 2. Impegnarsi nel processo di scrittura di una canzone. 3. Dimostrare un'adeguata capacità di scrittura. 4. Comporre una canzone. 5. Facoltativo: Per creare un video musicale.
Risorse	<ul style="list-style-type: none"> • Carta • Penne • Matite colori • Disegni • Esempi canzoni • Versi visivi <p>TIC: Diversi tipi di TIC (macchina fotografica, iPad, accesso a piattaforme/app come YouTube, iMovies, Mentimeter, app di traduzione)</p> <p>Controllare la politica scolastica sull'uso delle TIC per la registrazione.</p>
Area(e) tematica(e)	<ul style="list-style-type: none"> • Musica • Abilità sociali • Lettura • Scrittura • Linguaggio orale
Competenze digitali e mediatiche	L'uso di programmi e applicazioni software online e offline facilita l'alfabetizzazione alle informazioni e ai dati, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti digitali, la sicurezza e la risoluzione dei problemi.
Competenze imprenditoriali	La lezione facilita la risoluzione dei problemi, la responsabilità personale, la responsabilità sociale, la curiosità, la comunicazione e la cooperazione.
Prerequisiti/requisiti	<p><u>Conoscenza della materia:</u> Gli studenti devono avere una comprensione di base del ritmo. Gli studenti devono essere in grado di utilizzare le TIC.</p> <p><u>Abilità cognitive:</u> Gli studenti devono essere in grado di esprimere le proprie opinioni e di dare suggerimenti.</p> <p><u>Competenze linguistiche:</u> Gli studenti devono essere in grado di comprendere istruzioni orali e scritte di base e di formulare brevi frasi e domande orali o scritte.</p>

<p style="text-align: center;">Introduzione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dite agli studenti che scriveremo una canzone e faremo un video per una persona speciale in occasione della Festa della Mamma. • Fate ascoltare agli studenti alcuni esempi di musica (senza testo). • Brainstorming: Quale musica ricorda loro una persona speciale? • Gli studenti votano la loro musica/melodia preferita. Questa sarà utilizzata come sottofondo per la canzone che comporranno.
<p style="text-align: center;">Sviluppo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gli studenti lavorano in gruppi misti di quattro persone, in base alle loro capacità musicali e di lettura. Fate ascoltare la musica in sottofondo per tutta la lezione. • • Fase 1: Brainstorm/Word cloud • Incoraggiate gli studenti a pensare al contenuto della loro canzone. <ul style="list-style-type: none"> ▶ Quale messaggio/sentimento vogliono esprimere nella loro canzone? Domanda chiave: Perché questa persona è speciale per noi? • Creare una nuvola di parole (di termini / frasi / aggettivi chiave) su Mentimeter. • • Fase 2: Scrivere versi • Spiegate cos'è una strofa, citando esempi di canzoni. Una strofa è una parte di una canzone che di solito tratta un determinato argomento. Dopo ogni strofa c'è un ritornello (una parte che viene ripetuta più volte) e poi un'altra strofa che può riguardare qualcos'altro. • Attingendo alle parole della nuvola di parole, ogni gruppo comporrà una strofa e un gruppo sarà individuato dall'insegnante per comporre il ritornello. • Lasciate 20 minuti per questo compito. • Ricordate agli studenti che non è necessario che i versi siano in rima. Se vogliono farlo, possono usare le TIC per cercare parole in rima. • Le app di traduzione possono essere utilizzate anche per attingere alle prime lingue e per aiutare a tradurre nella lingua della scuola. • • Fase 3: Riflessione • Costruite un momento di riflessione in classe, in cui tutti mettano da parte il proprio lavoro e si fermino ad ascoltare attentamente la melodia che suona in sottofondo. • Chiedete informazioni sulle esperienze fatte finora dagli studenti e invitateli a condividere alcuni esempi, idee o frasi che stanno utilizzando nella loro canzone. • • Fase 4: Revisione tra pari e miglioramento • Invitate ogni gruppo a scambiare il proprio verso/coro con un altro gruppo. Gli studenti leggono le strofe e i ritornelli e offrono suggerimenti scritti per migliorare il contenuto. Ad esempio: possono usare un punto interrogativo se non capiscono, possono mettere una crocetta se mancano informazioni, possono sottolineare gli errori, possono mettere due suggerimenti in fondo alla pagina.

<p style="text-align: center;">Sviluppo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gli studenti rivedono i suggerimenti ricevuti. Sono liberi di cancellare, integrare o inserire un suggerimento, se lo desiderano. In questo modo, imparano che la scrittura è un processo in cui non si ottiene un prodotto finito in una sola volta, ma in cui si lavora, si rilegge, si legge ad alta voce, si cancella e si integra in più fasi. • L'insegnante legge ogni strofa/ritornello rielaborato. • Invitate gli studenti a verificare se il ritmo è corretto, assicurandosi che le strofe e il ritornello siano allineati con la melodia. <p>Fase 5: Assemblaggio della canzone scritta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ogni gruppo scrive la versione finale del proprio verso/coro, che verrà condivisa nell'e-Portfolio. • Un membro è designato a scrivere la versione finale della strofa o del ritornello su un documento word principale sulla lavagna intelligente. • Mostrate la canzone completata sulla lavagna intelligente. <p>Fase 6: Praticare la canzone</p> <ul style="list-style-type: none"> • Invitate tutti gli studenti della classe a leggere la canzone. • Chiedete a ogni gruppo di cantare il proprio verso/coro in linea con la melodia. • Cantate la canzone come classe intera.
<p style="text-align: center;">Chiusura</p>	<p>Fase 7: Chiusura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stampare e visualizzare il brano. • Invitate gli studenti ad allegare alla canzone le foto della loro persona speciale. • Registrare la canzone (ipad, strumenti audio ecc.) e condividerla sull'E-Portfolio. L'E-Portfolio è una cartella di lavori raccolti dagli scenari della lezione - immagini, blog, podcast, videoclip ecc. - che saranno conservati in una cartella e condivisi su una piattaforma comune. Prima di procedere con questa fase, verificare la politica della scuola. • Condividere la canzone con la propria persona speciale (in forma scritta/eseguita).
<p style="text-align: center;">Seguito</p>	<p>Attività di ampliamento facoltative:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Eseguire la canzone in un'assemblea scolastica a cui invitare le persone speciali. 2. Creare un video musicale utilizzando i seguenti passaggi: <ol style="list-style-type: none"> (a) Brainstorm • Nei loro gruppi, gli studenti pianificano ciò che vogliono mostrare nel video. Suggerimenti: Chi? Cosa succede? Dove? Decorazioni? Costumi? Oggetti di scena? (b) Video musicale: Riprese <p>Lista di controllo per le riprese e la recitazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il linguaggio del corpo è appropriato (ci si muove con il corpo). • Si usa l'espressione (si mostra con il viso ciò che si prova). • La direzione dello sguardo è buona (si guarda la telecamera e non si mostra la schiena). • Utilizzare oggetti di scena appropriati.

	<ul style="list-style-type: none">• Dopo che gli studenti hanno riflettuto attentamente e sanno come sarà la loro scena, la riprenderanno usando telecamere, iPad e smartphone.• Si possono utilizzare anche immagini della loro persona speciale. <p>Utilizzare iMovie o un'applicazione preferita per il montaggio</p> <ul style="list-style-type: none">• Dimostrare come si lavora con iMovie o con l'applicazione preferita.• Muoversi nella stanza per sostenere gli studenti che hanno bisogno di aiuto.• Riproducete il video sul grande schermo e modificalo in classe.
<p>Commenti</p>	

Settore **b**

RELIGIONE E CREDENZE

LEZIONE 7

Titolo: **Luoghi importanti**Settore: **Religione e credenze**

Scopo	Sviluppare la consapevolezza culturale per favorire la competenza e l'accettazione interculturale.
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere i luoghi della cultura da un punto di vista storico e geografico. 2. Creare un senso di autoconsapevolezza identificando i luoghi che danno forma alla propria identità. 3. Sviluppare il vocabolario relativo alla cultura e alla storia.
Risorse	<ul style="list-style-type: none"> • Applicazione Google translate o DeepL • Mappa del mondo in Peters Projection • Linea temporale • Cartoline postali di luoghi e monumenti culturali importanti (sul retro è scritto un biglietto da un bambino) • Accesso a un computer portatile/tablet/ipad o dispositivo per le attività
Area(e) tematica(e)	Lingue Sviluppo sociale e personale
Competenze digitali e mediatiche	L'uso di programmi e applicazioni software online e offline facilita l'alfabetizzazione alle informazioni e ai dati, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti digitali, la sicurezza e la risoluzione dei problemi.
Competenze imprenditoriali:	La lezione facilita la risoluzione dei problemi, la responsabilità personale, la responsabilità sociale, la curiosità, la comunicazione e la cooperazione.
Prerequisiti/ requisiti	<p><u>Conoscenza della materia:</u> Gli studenti devono conoscere il concetto di culture diverse. Dovrebbero essere in grado di identificare i diversi luoghi sulla mappa del mondo.</p> <p><u>Abilità cognitive:</u> Gli studenti devono essere in grado di articolare i propri sentimenti, esprimere la propria opinione e ascoltare con rispetto le diverse opinioni. Gli studenti devono essere in grado di distinguere tra la conoscenza della propria cultura e quella di altre culture. Dovrebbero inoltre avere familiarità con l'uso dei media e della tecnologia.</p> <p><u>Abilità linguistiche:</u> Gli studenti devono conoscere il vocabolario di base per descrivere le loro opinioni, domande e preoccupazioni sulla religione. Dovrebbero inoltre essere in grado di comprendere istruzioni orali e scritte di base, leggere e comprendere frasi e domande semplici e formulare brevi frasi e domande orali.</p>

Introduzione	Pre-assegnazione: L'insegnante fornisce diverse schede online con l'immagine di un luogo culturale e, sul retro, una breve descrizione della cultura nella lingua del Paese.
Sviluppo	<ul style="list-style-type: none"> • I bambini scelgono se lavorare da soli, a due o in gruppo. • Distribuite diverse cartoline con l'immagine e il nome di un luogo culturale importante. Sul retro della cartolina è riportata la storia di un bambino che parla del luogo e del perché è importante per lui/lei. Gli studenti traducono il testo con l'applicazione Google-translate o Deepl e ottengono così maggiori informazioni sul luogo culturale. • Ai bambini viene dato un po' di tempo per leggere la scheda e poi discuterne con l'intera classe. A turno, i bambini possono raccontare al gruppo ciò che sanno della foto che hanno in mano. Se lo desiderano, gli studenti possono fare delle ricerche su Internet, assistiti dall'insegnante. Alcune domande per aiutare la discussione potrebbero essere: <ul style="list-style-type: none"> ▶ Dove si trova questo luogo? Potete posizionarlo sulla mappa del mondo e attaccarlo alla parete dell'aula? ▶ Quando è nato questo luogo? Inquadrate la fascia oraria e rendetela visibile. ▶ A quale gruppo culturale/etnico/religioso è legato questo luogo? • Pensate insieme agli studenti ai luoghi importanti della loro comunità o del mondo. È possibile utilizzare una mappa mentale in mindmeister.com.
Chiusura	<ul style="list-style-type: none"> • Chiedete agli studenti di creare un piccolo progetto per presentare il loro luogo importante. Devono essere incluse le seguenti informazioni: <ul style="list-style-type: none"> ▶ Nome del luogo (se esiste) ▶ Posizione (riquadri sulla mappa del mondo / cartina) ▶ Quanto è vecchio questo posto? (Si sfrangia nel tempo) ▶ Perché questo luogo è così importante per lei? ▶ C'è un legame con la vostra cultura? • Lasciate che gli studenti utilizzino i materiali in classe e scelgano come presentare il loro posto. Alcune idee potrebbero essere le seguenti (siete liberi di aggiungerne altre): <ul style="list-style-type: none"> ▶ Presentazione digitale ▶ Elaborazione creativa • Gli studenti presentano il loro posto alla classe.
Seguito	<ul style="list-style-type: none"> • Caricare i file creati e le altre informazioni della lezione nell'E-Portfolio. L'E-Portfolio è una cartella di lavori raccolti durante gli scenari della lezione - foto, blog, podcast, videoclip, ecc. - che vengono archiviati e condivisi in una cartella su una piattaforma comune.
Revisione, riflessione o ampliamento della materia in altre aree	<ul style="list-style-type: none"> • Questa classe può essere un'estensione del "Progetto Me Box".
Commenti	

LEZIONE 8

Titolo : Dialogo sulle credenze

Settore: Religione e credenze

Scopo	Riflettere e discutere sulle convinzioni personali e sull'identità in uno spazio sicuro.
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sviluppare l'interesse per le convinzioni degli altri. 2. Sviluppare la fiducia nell'esprimere le proprie convinzioni. 3. Creare uno spazio sicuro in cui le convinzioni personali siano rispettate. 4. Riconoscere i punti di differenza e di comunanza nelle varie prospettive di fede.
Risorse	<ul style="list-style-type: none"> • Accesso a un computer portatile/tablet/ipad o dispositivo • 1 Dado grande. Creare un cubo di grandi dimensioni con del cartone. Attaccate della carta colorata su ogni lato. • Timer • Una campana • Penne e fogli A4
Area(e) tematica(e)	Educazione religiosa, Sviluppo sociale e personale
Competenze digitali e mediatiche	L'uso della comunicazione e della collaborazione digitale richiede che gli studenti creino una presentazione in Power Point per comunicare il loro apprendimento. Questo migliorerà l'alfabetizzazione all'informazione e ai dati, la comunicazione e la collaborazione e la creazione di contenuti digitali.
Competenze imprenditoriali	La lezione facilita l'autoconsapevolezza e l'autoefficacia, la valorizzazione delle idee, l'apprendimento attraverso l'esperienza, la collaborazione con gli altri, la gestione dell'ambiguità e dell'incertezza, l'iniziativa.
Prerequisiti/ requisiti:	<p><u>Conoscenza della materia:</u> Gli studenti devono conoscere e avere familiarità con la propria cultura e le proprie credenze ed essere in grado di esprimere le caratteristiche di tale cultura.</p> <p><u>Abilità cognitive:</u> Gli studenti devono essere in grado di distinguere tra la conoscenza delle proprie credenze e della propria cultura e quella di altre credenze e culture. Devono essere in grado di esprimere la propria opinione e di ascoltare con rispetto le diverse opinioni. Dovrebbero inoltre avere familiarità con l'uso dei media e della tecnologia.</p> <p><u>Abilità linguistiche:</u> Gli studenti devono conoscere il vocabolario di base per descrivere se stessi e le proprie convinzioni. Dovrebbero inoltre essere in grado di comprendere istruzioni orali e scritte di base, di leggere e comprendere frasi e domande semplici e di formulare brevi frasi e domande orali e scritte.</p>

<p style="text-align: center;">Introduzione</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Avviare una discussione a carosello in classe su argomenti che potrebbero essere importanti per gli studenti. A tal fine, invitate gli studenti a parlare delle loro credenze, opinioni o convinzioni a partire dalla loro personale visione del mondo. 2. Raccogliete dai bambini domande sulle credenze da discutere e scrivetele su un grande dado. Le domande possono essere formulate su temi come il denaro (Il denaro è importante?); l'amore (Che cos'è l'amore?); la fede (Hai una fede?); gli dei (Credi che ci sia un Dio o degli dei?); le celebrazioni, la preghiera, la povertà, la morte, l'amicizia, il mondo, la vita, la giustizia, ecc. 3. Creare nell'aula un grande cerchio di sedie con un cerchio interno di sedie rivolte verso di loro. In alternativa, si possono liberare i banchi e le sedie e gli studenti possono stare in piedi uno di fronte all'altro. 4. Dividete gli studenti in due gruppi. Un gruppo forma un cerchio esterno e uno interno.
<p style="text-align: center;">Sviluppo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lanciate i dadi e invitate gli studenti del cerchio interno a parlare con la persona di fronte a loro nel cerchio esterno di qualsiasi domanda posta dalla loro prospettiva personale o visione del mondo. • Gli studenti sono invitati a parlare delle proprie convinzioni iniziando le frasi con "credo", "penso" o "sento". • Tenete un timer e lasciate che gli studenti parlino per circa 1 minuto. Suonate la campanella dopo un minuto e chiedete allo studente nel cerchio esterno della coppia di parlare. È importante spiegare che devono ascoltarsi con attenzione e rispetto e non interrompersi. Non è consentito criticare le convinzioni di un'altra persona o cercare di convertirla a un altro modo di pensare. • Dopo che ogni membro della coppia ha parlato, suonate di nuovo la campana e chiedete agli studenti del cerchio esterno di spostarsi di un posto a destra. • Consentite alla nuova coppia di discutere la stessa domanda utilizzando lo stesso formato. • Ripetete questo processo per cinque o sei volte e cambiate la domanda dopo ogni secondo giro. • Chiedete agli studenti di riflettere in silenzio su come si sono sentiti ad ascoltare le convinzioni degli altri... hanno sentito qualcosa che li ha fatti pensare in modo diverso alle loro convinzioni? Come ci si sente ad essere d'accordo o in disaccordo con le convinzioni di qualcuno? • Date loro un foglio di carta per scrivere le risposte alle seguenti domande: <ul style="list-style-type: none"> ▶ Scrivete tre pensieri su una delle convinzioni discusse. ▶ Scrivete di altri due punti di vista che avete trovato interessanti. ▶ Scrivete un'idea che vorreste approfondire. • Raccogliete le risposte, mescolatele e poi distribuitele a caso nella classe, invitando gli studenti a leggere le risposte scritte da qualcun altro. Assicuratevi che le risposte siano anonime. • Discutete in classe le risposte degli studenti alle domande.
<p style="text-align: center;">Chiusura</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Invitate gli studenti a ricercare l'idea o la credenza che vorrebbero approfondire e a creare una breve (3 - 5 diapositive) presentazione in powerpoint che includa immagini e parole (in qualsiasi lingua desiderino) per presentare ciò che hanno scoperto. Gli studenti saranno invitati a presentare la loro ricerca nella lezione successiva.

Seguito	<ul style="list-style-type: none">• Riunire le presentazioni in una cartella centrale da caricare nell'E-Portfolio. L'E-Portfolio è una cartella di lavori raccolti dagli scenari delle lezioni - immagini, blog, podcast, videoclip ecc. - che saranno conservati in una cartella e condivisi su una piattaforma comune.
Commenti	

LEZIONE 9

Titolo : **Creare un mandala naturale**Settore: **Religione e credenze**

Scopo	Promuovere il silenzio e la riflessione tra gli studenti e apprezzare il ruolo del simbolo nell'esprimere le proprie convinzioni o valori.
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Valorizzare l'importanza del silenzio e della riflessione nella vita quotidiana. 2. Trascorrere del tempo nella natura ed essere consapevoli della natura simbolica degli oggetti e della loro capacità di contenere un significato su ciò che è importante. 3. Esercitarsi a essere grati.
Risorse	<ol style="list-style-type: none"> 1. Questa attività si svolge all'aperto. Se possibile, portate gli studenti in un luogo dove possano camminare in un ambiente naturale. 2. Un grande panno 3. Altoparlante portatile (opzionale)
Area(e) tematica(e)	Educazione religiosa, Studi sociali, Benessere
Competenze digitali e mediatiche	L'uso di contenuti digitali viene utilizzato per comunicare idee con gli studenti.
Competenze imprenditoriali	La lezione facilita la valorizzazione delle idee, l'autoconsapevolezza e l'autoefficacia, l'apprendimento attraverso l'esperienza, la creatività e la visione.
Prerequisiti/ requisiti	<p><u>Conoscenza della materia:</u> Gli studenti devono conoscere il concetto di credenze e valori. Questa lezione fa seguito al "Progetto Me Box" e il simbolo scelto da ogni studente può essere aggiunto alla propria scatola di artefatti culturali.</p> <p><u>Abilità cognitive:</u> Gli studenti devono avere una conoscenza delle proprie convinzioni ed essere in grado di parlare di convinzioni o valori.</p> <p><u>Competenze linguistiche:</u> Gli studenti devono essere in grado di comprendere istruzioni orali di base e di formulare brevi frasi orali e domande.</p>

<p>Introduzione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Questo corso prevede un tempo di riflessione all'aperto. Mira a creare momenti di silenzio, riflessione, ascolto, dialogo, creatività e gratitudine. Se possibile, portate la classe all'aperto in uno spazio in cui possano passeggiare in sicurezza e osservare il mondo naturale. • Invitate ogni studente a camminare lentamente all'aperto, osservando con attenzione il mondo naturale. Chiedete loro di farlo da soli, in silenzio e con attenzione. • Spiegate che se si sentono attratti da un oggetto, incoraggiateli a fermarsi per osservarlo più da vicino. • Invitate gli studenti a prendere dalla natura un oggetto che li attira e che simboleggia qualcosa di importante per loro. Saranno invitati a discuterne in seguito.
<p>Sviluppo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riunite la classe dopo circa 5 o 6 minuti. Potete riunirli in cerchio all'aperto o riportarli in classe. • Stendete un grande panno al centro del cerchio. • Iniziare con un momento di silenzio. Invitate gli studenti a chiudere gli occhi, se lo desiderano, e a prendere coscienza del proprio respiro. • Dopo circa un minuto, chiedete loro di riflettere sull'oggetto che hanno scelto e su come simboleggia qualcosa di importante per loro. • Invitateli a rivolgersi alla persona alla loro sinistra e a condividere il loro oggetto e il suo simbolo. Spiegate che hanno un minuto a testa per parlare e che quando uno parla l'altro ascolta. Un altro minuto è concesso per dialogare insieme. • Dopo la condivisione a coppie, invitate la classe a creare insieme un Mandala della natura, utilizzando gli oggetti naturali che hanno scelto. Mandala è una parola sanscrita che significa cerchio. Rappresenta l'unità e la connessione e l'attività aiuta a centrare il corpo e la mente. Ogni oggetto può essere disposto in modo da creare un cerchio con un elemento centrale e un disegno circolare (vedi sotto per un esempio). • Iniziate a posizionare il vostro oggetto da qualche parte sul telo e poi invitate tutta la classe a farsi avanti uno per uno e a posizionare lentamente e con attenzione il proprio oggetto sul telo per contribuire a formare il mandala. • Gli studenti sono liberi di spostare i pezzi per creare una maggiore simmetria, se lo desiderano. • Questo esercizio si svolge in silenzio. Se lo desiderate, potete mettere della musica tranquilla.
<p>Chiusura</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Quando il cerchio è completato, invitate gli studenti a riflettere nuovamente per un momento su qualcosa per cui sono grati. • Girate intorno al cerchio e chiedete a ogni studente di dire una parola. Se lo desiderano, possono scegliere di rimanere in silenzio.
<p>Seguito</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Scattare una foto del mandala della classe. Il mandala può essere esposto in classe, se c'è spazio. Dare copie della foto agli studenti perché la carichino nel loro E-Portfolio. L'E-Portfolio è una cartella di lavori raccolti dagli scenari della lezione - immagini, blog, podcast, videoclip ecc. - che saranno conservati in una cartella e condivisi su una piattaforma comune. • Quando il cerchio è smontato, invitateli a prendere il loro oggetto e a metterlo nella loro scatola di artefatti culturali del "Progetto Me Box".

Revisione, riflessione o ampliamento della materia in altre aree	<ul style="list-style-type: none">• Questa classe fa seguito al "Progetto Me Box" e il simbolo scelto da ogni studente può essere aggiunto alla propria scatola di manufatti culturali.
Commenti	

Risorse



Settore **C**

GIUSTIZIA SOCIALE

LEZIONE 10

Titolo: **Imparare i diritti dei bambini**Settore: **Giustizia sociale**

Scopo	Gli studenti sono consapevoli di cosa significa avere dei diritti e di quali sono i loro diritti.
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sapere che cosa significa avere dei diritti e quali sono i loro diritti. 2. Esplorare quali diritti si sentono realizzati e non realizzati nella propria vita. 3. Esplorare come migliorare la realizzazione dei loro diritti. 4. Sviluppare il vocabolario in relazione ai diritti
Risorse	<ul style="list-style-type: none"> • Accesso a un computer portatile/tablet/ipad o dispositivo • Carta per poster grande • Un lungo rotolo di carta da appendere alle pareti dell'aula. • Vernice per poster o pennarelli grandi • Poster: Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti del fanciullo - versione a misura di bambino dell'UNICEF
Area(e) tematica(e)	Giustizia sociale Identità e appartenenza Studi sociali
Competenze digitali e mediatiche	L'uso della comunicazione e della collaborazione digitale richiede agli studenti di utilizzare diversi software per rappresentare le loro idee in modo responsabile per la comunicazione, la collaborazione e la partecipazione civica.
Competenze imprenditoriali	La lezione facilita l'autoconsapevolezza e l'autoefficacia, il pensiero etico e sostenibile, la valorizzazione delle idee, la comunicazione, la visione.
Prerequisiti/ requisiti	<p><u>Conoscenza della materia:</u> Gli studenti devono essere in grado di rappresentare visivamente le idee.</p> <p><u>Abilità cognitive:</u> Gli studenti devono avere una certa familiarità con le questioni relative alla giustizia sociale, all'uguaglianza/disuguaglianza, all'equità e all'ingiustizia.</p> <p><u>Competenze linguistiche:</u> Gli studenti hanno bisogno di competenze orali e scritte di base per conversare e riflettere sui temi della giustizia sociale.</p>

<p>Introduzione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Chiedete ai bambini se sanno cosa significa avere dei diritti. In base alle risposte degli studenti, esplorate insieme il significato di diritti. • Chiedete quali parole gli studenti potrebbero associare ai diritti. L'obiettivo è valutare la comprensione dei diritti come concetto e il vocabolario relativo ai diritti.
<p>Sviluppo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Chiedete agli studenti quali diritti pensano di avere. Incoraggiatevi a fare un paio di esempi quando la classe è riunita. • Gli studenti discutono brevemente a coppie quali diritti hanno e fanno un elenco. Per l'elenco si può scegliere tra strumenti digitali online (ad esempio Padlet) o metodi tradizionali come il poster. • Ogni coppia di studenti deve poi aggiungere il proprio elenco a un poster o a una tela online comune (ad esempio Padlet) condivisa con l'intera classe. Chiedete agli studenti di intitolare questo poster o tela (ad esempio Padlet) in modo appropriato "I nostri diritti". Se è online, ricordatevi di dare indicazioni concrete come: Salvare il file creato, nominare l'elenco con il nome ecc. • Riunite la classe per esaminare le idee degli studenti sui loro diritti. • Presentate la Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza sotto forma di immagini. Invitate gli studenti a guardare le immagini e chiedete loro se riconoscono qualche diritto. • Cercate di descrivere tutti i diritti nel poster. Verificate regolarmente, attraverso il dialogo, se gli studenti hanno compreso il significato di ciascun diritto e invitateli a pensare a esempi appropriati. • In seguito, chiedete agli studenti di confrontare i diritti della Convenzione ONU con l'elenco da loro stessi stilato e di notare le differenze tra gli elenchi. Utilizzate le seguenti domande per favorire la discussione: <ul style="list-style-type: none"> ▶ Quali diritti non avete incluso? ▶ Cosa ne pensate di questi diritti? • Chiedete agli studenti di rientrare nelle loro coppie e di fare due nuovi elenchi sul canvas online (ad esempio Padlet) o sul poster: <ul style="list-style-type: none"> ▶ Quali diritti sentono realizzati nella loro vita? ▶ Quali sono i diritti che ritengono non realizzati nella loro vita? • Riunite la classe e chiedete agli studenti quali sono i diritti della Convenzione ONU che vedono maggiormente rappresentati negli elenchi che hanno creato e se hanno incluso diritti dal loro elenco iniziale che potrebbero non essere presenti nei diritti della Convenzione ONU. • Chiedete agli studenti di ridisegnare l'elenco "I nostri diritti" con i diritti che ritengono più importanti per l'intera classe, siano essi realizzati o meno. Questa può essere la carta dei diritti della loro classe d'ora in poi.
<p>Chiusura</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se la partecipazione al processo democratico è un modo per rivendicare i propri diritti, cosa possono fare gli studenti per "rivendicare i propri diritti" a scuola? Quali diritti sono particolarmente rilevanti per loro e quali ritengono non siano realizzati? Devono fare proposte alla direzione della scuola? All'amministrazione locale? Alle famiglie? Ai coetanei? • Lasciate che siano gli studenti stessi a decidere come presentare la loro campagna per rivendicare i propri diritti. Alcune idee potrebbero essere: creare una dichiarazione di missione, fare una presentazione alla direzione della scuola, redigere un articolo per il giornale scolastico, creare un podcast, progettare un poster digitale o le loro infografiche, ecc.

<p>Seguito</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Chiedete agli studenti di tornare alla loro "scatola degli artefatti culturali" e di aggiungere un elemento per ciascuno dei diritti che ritengono realizzati nella loro vita e per ciascuno dei diritti non realizzati. • Riunire tutte le informazioni in una cartella centrale da caricare nell'E-Portfolio. L'E-Portfolio è una cartella di lavori raccolti dagli scenari delle lezioni - immagini, blog, podcast, videoclip ecc. - che saranno conservati in una cartella e condivisi su una piattaforma comune.
<p>Commenti</p>	

Risorse



Taken from:
www.unicef.org.au/stories/poster-convention-on-the-rights-of-the-child

LEZIONE 11

Titolo: **Una scuola senza bulli**Settore: **Giustizia sociale**

Scopo	Gli studenti sviluppano la consapevolezza del problema del bullismo e acquisiscono familiarità con i concetti anti-bullismo.
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Definire, fornire le caratteristiche e identificare i segnali d'allarme di un comportamento di bullismo. 2. Sviluppare misure per superare e prevenire i comportamenti di bullismo. 3. Migliorare la crescita emotiva e immaginativa attraverso il "pensiero fuori dagli schemi" per trovare soluzioni a problemi sociali come il bullismo. 4. Creare e promuovere una scuola sicura e tollerante.
Risorse	<ul style="list-style-type: none"> • Accesso a un computer portatile/tablet/ipad o a un dispositivo per le attività, che possono essere create su Kahoot, Mentimeter o altre alternative. • Carta • Matite/ Colori/ Penne/ Brillantini/ Adesivi colorati • Libri
Area(e) tematica(e)	Lingue Studi sociali Sviluppo sociale e personale
Competenze digitali e mediatiche	L'uso di programmi e applicazioni software online e offline facilita l'alfabetizzazione alle informazioni e ai dati, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti digitali e la risoluzione di problemi.
Competenze imprenditoriali	La lezione facilita la risoluzione dei problemi, la responsabilità personale, la responsabilità sociale, la curiosità, la comunicazione e la cooperazione.
Prerequisiti/ requisiti:	<p><u>Conoscenza della materia:</u> Gli studenti devono conoscere gli aspetti della propria identità. Dovrebbero anche avere familiarità con l'uso dei media e della tecnologia.</p> <p><u>Abilità cognitive:</u> Gli studenti devono essere in grado di identificare le caratteristiche della propria personalità. Dovrebbero anche essere in grado di esprimere la propria opinione e di dare suggerimenti, di argomentare e giustificare le proprie scelte, di avere una certa capacità di problem solving (nella loro prima lingua).</p> <p><u>Abilità linguistiche:</u> Gli studenti devono conoscere il vocabolario di base per descrivere se stessi e i tratti della propria personalità. Dovrebbero anche essere in grado di descrivere i sentimenti. Devono comprendere istruzioni orali e scritte di base, leggere e comprendere frasi e domande semplici e formulare brevi frasi e domande orali (nella loro seconda lingua).</p>

Introduzione

- Invitate gli studenti a sedersi in cerchio e a tenere in mano due fogli di carta. Dite agli studenti che farete un gioco.
- Spiegate che ogni foglio rappresenta un bambino ipotetico, non uno della classe o della scuola. Entrambi i fogli verranno passati da studente a studente.
- Quando il primo foglio è nelle loro mani, i bambini devono pronunciare una frase gentile e amichevole e consegnarlo al bambino seduto accanto a loro, senza piegarlo o strapparne. I bambini possono mettere dei bristolantini o degli adesivi colorati prima di distribuirlo.
- Quando viene passato l'altro foglio, i bambini vengono istruiti a stropicciarlo o a rovinarlo. Prima di passarlo al bambino successivo, gli studenti devono dire che sono dispiaciuti e poi appianare la situazione.
- Quando i due fogli tornano all'insegnante, gli studenti devono riflettere su ciò che è accaduto a ciascuno dei fogli e confrontare lo stato in cui si trovano ora con quello in cui si trovavano quando l'insegnante ha iniziato l'esercizio. L'insegnante può aiutare la discussione di gruppo con domande quali: Che cosa è successo? Come appaiono ora i fogli? È importante anche fare un collegamento tra il foglio di carta stropicciato e strappato e le persone vittime di bullismo. I bambini capiscono questa metafora? Come reagiscono?
- Invitate ora i bambini ad aprire l'applicazione Kahoot sul loro tablet/iPad o smartphone. Spiegate che ci saranno diverse affermazioni a cui rispondere con un sì o un no sulla scuola. Dite ai bambini che ognuno di loro avrà un nickname, in modo da rimanere anonimo e sentirsi sicuro di rispondere onestamente. Alcune delle affermazioni potrebbero essere:
 - ▶ Mi sento felice a scuola / Mi sento triste a scuola
 - ▶ Mi sento sicuro a scuola/ Mi sento insicuro a scuola
 - ▶ Mi sento triste a scuola/ Mi sento felice a scuola
 - ▶ Mi sento spaventato a scuola / Mi sento tranquillo a scuola
 - ▶ Mi sento potente
 - ▶ A volte assumo comportamenti di bullismo
 - ▶ Sono spesso coinvolto in comportamenti di bullismo
 - ▶ Sono stato vittima di bullismo a scuola
 - ▶ Ora sono vittima di bullismo
 - ▶ Posso parlare con qualcuno quando mi sento male
 - ▶ Non ho nessuno con cui parlare quando mi sento male
 - ▶ Capisco l'effetto che il bullismo può avere su una persona.
 - ▶ Non mi interessano gli effetti che il bullismo può avere su qualcuno.
 - ▶ Vorrei frequentare una scuola in cui non ci sia bullismo.
- Sentitevi liberi di mettere in pausa il quiz in qualsiasi momento per discutere alcune delle risposte.
- Chiedere ai bambini di dire la prima parola che viene loro in mente dopo il quiz Kahoot. Questo può essere fatto con l'app/sito web "Mentimeter" [www.mentimeter.com] su un tablet/Ipod/smartphone. La schermata di questo Mentimetro può essere stampata e appesa in classe dopo la lezione.
- Scegliete un video o un film adatto o discutete in gruppo con gli studenti sulle cause e le conseguenze del bullismo. Gli studenti dovrebbero vedere in questo filmato che ci possono essere delle soluzioni a questo problema. Un'altra opzione potrebbe essere quella di presentare un diario di un bambino che subisce il bullismo e un diario di un bambino che mette in atto un comportamento da bullo. Questi diari possono essere letti alla classe per essere commentati.

<p>Sviluppo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Introdurrete l'argomento della lezione chiedendo: Chi vuole provare a rendere la nostra scuola libera dai bulli? Chi sogna una scuola in cui tutti si sentano sicuri e accettati? Dove non ci siano bullismo, vergogna o esclusione? Una scuola del genere è utopica? Come può essere possibile? • Ora scrivete alla lavagna le seguenti domande: <ul style="list-style-type: none"> ▶ Che aspetto ha questa scuola? ▶ Come si sentono, giocano, lavorano i bambini in questa scuola? ▶ Cosa è permesso (o non permesso) in questa scuola? ▶ Come possiamo noi, i bambini, far sì che questo accada? • A seconda delle dimensioni della classe, dividete gli studenti in gruppi di quattro o cinque e chiedete a ogni gruppo di sedersi a un tavolo o a una postazione diversa. Per formare i gruppi, potete provare diversi modi ludici, ad esempio chiedere agli studenti di scegliere il loro colore preferito, la frutta o la merenda, ecc. Chiedere agli studenti di raggrupparsi in base al numero civico, alla data di nascita o al numero di scarpe, ecc. • Dare a ogni gruppo una scorta di foglietti e chiedere loro di prendersi un po' di tempo per riflettere su queste domande. • Chiedete a tutti gli studenti di ogni gruppo di prendere un foglio dalla scorta e di scrivere la loro idea su come realizzare una scuola libera dal bullismo. Possono scrivere tutte le idee che desiderano. • Assicuratevi che gli studenti abbiano abbastanza idee e date a ogni gruppo un foglio di carta verde e uno rosso. Spiegate che ogni studente leggerà una delle sue idee e poi il gruppo deciderà se l'idea deve finire nella pila rossa o in quella verde. La pila rossa è per le idee che non possono essere realizzate perché troppo costose o troppo difficili da realizzare, ad esempio una grande piscina in mezzo al cortile della scuola. La pila verde è per le idee che vale la pena prendere in considerazione e che possono essere elaborate in un'altra lezione. • Ricordate ai bambini come mostrare rispetto per le idee altrui e come impegnarsi in una discussione produttiva ponendo domande critiche come: È possibile realizzare questo progetto in questo anno scolastico? È troppo costoso per la scuola realizzarlo? Pensate che gli insegnanti siano d'accordo con questa idea?
<p>Chiusura</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Chiedete agli studenti di scegliere da ciascuna delle pile verdi le 2 o 3 idee più importanti e di raccoglierle in un cartellone o in un blocco. Sentitevi liberi di aiutare gli studenti a scegliere, se necessario. • Ogni studente può assegnare 5 punti all'idea migliore e spiegare che i punti devono essere distribuiti su almeno 2 idee. Potete utilizzare un'applicazione digitale per finalizzare anche questa parte. Le idee più popolari saranno suddivise in categorie, con l'aiuto dell'insegnante in una discussione di gruppo. Queste idee saranno presentate al preside o al comitato degli insegnanti per essere prese in considerazione.

Seguito	<ul style="list-style-type: none">• Caricare immagini e altre informazioni dalla lezione nell'E-Portfolio. L'E-Portfolio è una cartella di lavori raccolti dagli scenari della lezione - immagini, blog, podcast, videoclip ecc. - che sarà conservata in una cartella e condivisa su una piattaforma comune.
Revisione, riflessione o ampliamento della materia in altre aree.	<ul style="list-style-type: none">• Dopo qualche settimana, i bambini potrebbero ripetere il quiz dall'inizio della lezione. Dovrebbero confrontare i risultati dei due test per vedere se ci sono stati cambiamenti positivi.
Commenti	

LEZIONE 12

Titolo: **Distribuzione di alimenti**Settore: **Giustizia sociale**

Aim	I bambini analizzano criticamente il tema della povertà alimentare come questione di disuguaglianza sociale per sviluppare un senso di consapevolezza sociale e una comprensione pratica del problema.
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spiegare l'iniquità in relazione alla distribuzione del cibo 2. Identificare gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDG) delle Nazioni Unite più rilevanti per le disuguaglianze nella distribuzione. 3. Rispondere a una serie di domande complesse sull'iniquità alimentare nel contesto dell'SDG2, in particolare 4. Spiegare l'impatto di questa situazione sui diritti delle persone in quanto cittadini globali.
Risorse	<ul style="list-style-type: none"> • Una lavagna digitale o un computer con beamer • Accesso a computer portatili/tablet/iPad/computer per la ricerca • Poster: Obiettivi di sviluppo sostenibile delle Nazioni Unite • Diversi tipi di carta (un mix di colori e texture) • Strisce di carta con i nomi dei continenti • Biscotti o dolci: verificare la politica della scuola in materia di alimentazione sana e di allergie alimentari in classe, nonché di problemi sensoriali.
Area(e) tematica(e)	Geografia Studi sociali Le lingue
Competenze digitali e mediatiche	L'uso di programmi e applicazioni software online e offline facilita l'alfabetizzazione alle informazioni e ai dati, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti digitali e la risoluzione di problemi.
Competenze imprenditoriali	La lezione facilita la risoluzione dei problemi, la responsabilità personale, la responsabilità sociale, la curiosità, la comunicazione e la cooperazione.
Prerequisiti/ requisiti	<p><u>Conoscenza della materia:</u> Gli studenti dovrebbero avere familiarità con i diversi Paesi, essersi cimentati con qualche tipo di lavoro sulle mappe, in particolare con la proiezione di Peters, e avere consapevolezza dei diversi continenti. Gli studenti dovrebbero anche avere una familiarità di base con gli SDGs. Dovrebbero inoltre avere familiarità con l'uso dei media e della tecnologia.</p> <p><u>Abilità cognitive:</u> Gli studenti devono essere in grado di esprimere la propria opinione e di dare suggerimenti, di argomentare e giustificare le proprie scelte, di avere capacità di problem solving (nella loro prima lingua).</p> <p><u>Abilità linguistiche:</u> Gli studenti devono conoscere il vocabolario di base per descrivere i cibi e i paesi/continenti. Dovrebbero essere in grado di comprendere istruzioni orali e scritte di base, di leggere e comprendere frasi e domande semplici e di formulare brevi frasi e domande orali (nella loro seconda lingua).</p>

<p>Introduzione</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mostrare il mappamondo della Peters Projection. Chiedete agli studenti di identificare i continenti/le varie regioni del mondo. <p>Nota per gli insegnanti: "La carta del mondo del 1974 con proiezione Peters è una proiezione di area uguale. Ciò significa che tutti i Paesi del mondo sono rappresentati in dimensioni reali e in proporzione alla loro superficie. Questo non è vero per le proiezioni più vecchie. La carta di Mercator, introdotta nel 1569 dal cartografo fiammingo Gerardus Mercator, era adatta alla navigazione ma veniva usata comunemente anche per le mappe del mondo ed è ancora in uso in alcune aule scolastiche. La proiezione di Mercatore gonfia sempre di più le dimensioni delle regioni in base alla loro in base alla loro distanza dall'equatore, per cui le aree più lontane dall'equatore appaiono sproporzionatamente grandi". Da pagina 21: www.mie.ie/en/research/publications_and_resources/just_connections_just_trade_a_teaching_resource_about_africa/just_connections_just_trade_a_teaching_resource_about_africa_2018_.pdf</p>
<p>Sviluppo</p>	<ul style="list-style-type: none"> Create diversi "angoli" in classe. Appendete in ogni "angolo" diverse strisce di carta con i nomi dei continenti/regioni. Questi rappresentano le parti del mondo: Cina, Asia, Europa, Nord America, Sud America, Africa. Dividete la classe in piccoli gruppi in base alla suddivisione della popolazione mondiale: Cina: 10, Asia: 7, Europa: 6, Africa: 3, Nord America: 2, Sud America: 2 Spiegate che i bambini della classe rappresentano tutti gli abitanti di quelle regioni del mondo. Mostrare ai bambini 30 pezzi di cibo: caramelle, biscotti, ecc. a seconda della politica della scuola. Chiedete agli studenti di indovinare come dovrebbe essere la distribuzione di questi alimenti tra i diversi continenti/regioni. Riportatela su una lavagna/flipchart. Gli studenti probabilmente diranno che ogni area dovrebbe avere una quantità sufficiente per ogni persona in quella regione. Ora dividete i dolci/biscotti per ogni continente/regione, secondo le figure sottostanti. Spiegate alla classe che questo è il modo in cui il cibo viene effettivamente suddiviso: Cina: 4, Asia: 1,5, Europa: 14, Africa: 0,5, Nord America: 8,5, Sud America: 1,5 Aperte una discussione in classe su questa distribuzione, ponendo le seguenti domande: Pensate al modo in cui il cibo viene diviso a livello globale. <ul style="list-style-type: none"> ▶ Cosa ne pensate? ▶ Chi ne beneficia? ▶ Chi perde? ▶ Chi decide? ▶ Perché sta accadendo? ▶ Come si può affrontare questo problema? ▶ Che cosa possiamo fare? (Affrontare il problema dello spreco di cibo; diventare istruiti sul mondo; consapevolezza del clima e dell'impatto del cambiamento climatico sulla produzione alimentare). <p>Nota per gli insegnanti: Non è detto che ci sia un risultato perseguibile per gli studenti, poiché si tratta di un problema sistemico globale, ma è anche importante sottolineare le iniziative globali che si stanno intraprendendo.</p>

<p>Sviluppo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Che rapporto c'è con gli SDGs? Quale obiettivo in particolare mira ad affrontare questa ingiustizia? (SDG2) • Presentare i movimenti globali che mirano ad affrontare le disuguaglianze, ad esempio il Programma alimentare mondiale, le Nazioni Unite, l'UNHCR, il Commercio equo e solidale, mostrando i loghi delle organizzazioni e la loro sede, se pertinente. • Esplora l'Obiettivo di sviluppo sostenibile n. 2: porre fine alla fame, raggiungere la sicurezza alimentare e una migliore nutrizione e promuovere un'agricoltura sostenibile. • Gli studenti dovranno ora lavorare in gruppo e ricercare le seguenti domande: <ul style="list-style-type: none"> ▶ C'è abbastanza cibo per tutti. Il problema è che il cibo non viene distribuito correttamente. Chiedete agli studenti di esaminare il seguente link e di riferire le loro conclusioni: sdg-tracker.org/zero-hunger#targets ▶ Ricercare il termine "denutrizione". ▶ L'impatto del cambiamento climatico sulla produzione e sulla distribuzione del cibo: le coltivazioni che vengono meno a causa della siccità, ecc. "Ogni giorno, una persona su nove non ha cibo sufficiente per sostenere uno stile di vita sano e attivo. Questo problema è stato aggravato dai cambiamenti climatici, che spesso hanno un impatto devastante sulla sicurezza alimentare. Gravi siccità in tre continenti hanno portato a carenze di cibo, acqua ed energia". Dati 2022 da: developmenteducation.ie/feature/bringing-world-food-day-to-the-classroom/
<p>Chiusura</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ogni gruppo deve riferire agli altri studenti. Lasciate che siano gli studenti stessi a decidere come presentare i loro risultati. Possono creare un collage, scrivere un articolo per il giornale scolastico, redigere un articolo/presentazione digitale o creare un video. Gli studenti possono aggiungere foto o altri supporti per rendere il loro lavoro più accattivante. Dovrebbero essere liberi di scegliere tra diversi ambienti di apprendimento digitale online o offline e piattaforme sociali, come i blog. In alternativa, gli studenti possono progettare un poster dell'SDG2 con tutte le caratteristiche principali che hanno identificato.
<p>Seguito</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Caricare immagini e altre informazioni dalla lezione nell'E-Portfolio. L'E-Portfolio è una cartella di lavori raccolti dagli scenari della lezione - immagini, blog, podcast, videoclip ecc. - che sarà conservata in una cartella e condivisa su una piattaforma comune.
<p>Commenti</p>	

LEZIONE 13

Titolo: **Arte impegnata**Settore: **Giustizia sociale**

Scopo	Esprimere riserve e domande su temi sociali attraverso l'arte.
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Esprimere sentimenti basati su fatti e condizioni del mondo seguendo gli eventi attuali nei media. 2. Articolare soluzioni praticabili ai problemi della società e del mondo nell'ambito delle proprie capacità. 3. Utilizzando esempi tratti dalla propria esperienza, illustrare come si può partecipare ad azioni di solidarietà come individuo o come gruppo e quale sia l'utilità e l'effetto di ciò. 4. Impostare una soluzione creativa e orientata all'azione per affrontare un problema sociale.
Risorse	<ul style="list-style-type: none"> • Mostra su temi sociali come i diritti umani, l'attualità, l'ambiente, la pace e i conflitti e la democrazia. • Accesso a laptop/tablet/i-pad o dispositivo • Vernice e pennelli • Fogli grandi • Gesso da marciapiede • Giornali, rotoli di carta da cucina, cartoni del latte, scatole di scarpe, bottiglie di animali domestici, cartoni delle uova, tappi di bottiglia e tappi di sughero. • Strumenti musicali • Applicazione del mentimetro • Applicazione "Metaverso"
Area(e) tematica(e)	Lingue Sviluppo sociale e personale Arte
Competenze digitali e mediatiche	L'uso di programmi e applicazioni software online e offline facilita l'alfabetizzazione alle informazioni e ai dati, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti digitali, la sicurezza e la risoluzione dei problemi.
Competenze imprenditoriali	la lezione facilita la risoluzione dei problemi, la responsabilità personale, la responsabilità sociale, la curiosità, la comunicazione e la cooperazione.
Prerequisiti/ requisiti	<p><u>Conoscenza della materia:</u> Gli studenti hanno una propria opinione su argomenti sociali e osano esprimere le loro opinioni. Dovrebbero anche conoscere l'uso dei codici QR e di altre tecnologie pertinenti.</p> <p><u>Abilità cognitive:</u> Gli studenti sono in grado di esprimere la propria opinione e di dare suggerimenti. Sono aperti a considerare gli argomenti da diverse prospettive.</p> <p><u>Abilità linguistiche:</u> Gli studenti devono conoscere il vocabolario di base per descrivere le loro opinioni, domande e preoccupazioni su temi sociali. Dovrebbero inoltre essere in grado di comprendere istruzioni orali e scritte di base, leggere e comprendere frasi e domande semplici e formulare brevi frasi e domande orali.</p>

<p>Introduzione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • In classe, appendete diversi poster sui seguenti temi sociali: diritti umani, attualità, ambiente, pace e conflitti, democrazia. L'aula dovrebbe assomigliare a una sala espositiva. • L'insegnante spiega i temi sociali con l'aiuto di materiali visivi (video, testi, articoli, ecc.). Questo permette agli studenti di formarsi un'immagine dell'argomento sociale.
<p>Sviluppo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tutti gli studenti devono esaminare la mostra (cartelloni) allestita in classe. Spiegate che devono seguire le seguenti fasi e lasciate che scelgano se lavorare da soli, a coppie o in gruppi più grandi: Scansionate i poster con l'applicazione "Metaverse" e ottenete informazioni sulle opere d'arte. Fotografate il vostro artista preferito di questa mostra. Raccogliete le foto su un foglietto e spiegate perché avete scelto questo artista, quale opera di questo artista vi attrae di più e perché. • Una volta completati i passaggi sopra descritti, avviare una discussione in classe chiedendo: <ul style="list-style-type: none"> ▶ Quali sono gli artisti che ha trovato più interessanti? ▶ Come interpreta l'arte dell'artista? ▶ Cosa pensate che stiano cercando di ottenere? Pensate che ci riusciranno o no? ▶ Che cosa hanno in comune tutti questi artisti? Cosa notate? ▶ Come definireste questo tipo di arte? Pensate che sia arte o solo spazzatura? ▶ Come comunicherebbe un messaggio agli adulti attraverso una parola d'arte? • Come passo successivo, gli studenti si lasceranno ispirare e produrranno il loro pezzo di "Arte impegnata"! Possono utilizzare tutti i tipi di materiali che troveranno in classe. Prima di iniziare, spiegate che la loro arte deve rappresentare un tema sociale. Lasciate che siano loro a decidere quale tema. Sono liberi di scegliere se lavorare da soli o in piccoli gruppi. I bambini sceglieranno anche il tipo di arte che desiderano realizzare - a scelta tra: <ul style="list-style-type: none"> ▶ Un dipinto ▶ Un disegno con il gesso nel parco giochi ▶ Un film ▶ Un'opera teatrale ▶ Una creazione online utilizzando Canva ▶ Una canzone ▶ Una poesia • Questo progetto richiede anche che gli studenti creino una scheda informativa con le informazioni più importanti sull'opera e che la mettano accanto alla loro opera. Se lo desiderano, possono mettere queste informazioni online e utilizzare l'applicazione Metaverse.
<p>Chiusura</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Agli studenti vengono presentate le creazioni di ciascun gruppo/studente. Uno studente deve spiegare l'opera d'arte creata a un altro gruppo/studente. Poi, a ogni studente/gruppo viene chiesto di rispondere a 2-3 domande indicative sull'opera d'arte, attraverso l'uso dell'applicazione Mentimeter. Alcune domande potrebbero essere le seguenti: <ul style="list-style-type: none"> ▶ Quale tema sociale è al centro di questa specifica opera d'arte? ▶ Cosa le piace di più dell'opera d'arte?

Chiusura	<ul style="list-style-type: none">• Per concludere la lezione, avviare una discussione in classe attraverso l'uso dell'applicazione Mentimeter. Chiedete agli studenti di nominare la mostra di classe che comprende tutti i lavori degli studenti. Per favorire la discussione si possono utilizzare alcune delle seguenti domande:<ul style="list-style-type: none">▶ Quali temi sociali sono stati discussi nell'ultimo periodo?▶ Che cosa ha trovato di difficile durante il processo?▶ Di cosa siete orgogliosi di aver ottenuto durante il processo?▶ Che nome verrà dato alla nostra mostra?
Seguito	<ul style="list-style-type: none">• Caricare i file creati e le altre informazioni della lezione nell'E-Portfolio. L'E-Portfolio è una cartella di lavori raccolti durante gli scenari della lezione - foto, blog, podcast, videoclip, ecc. - che vengono archiviati e condivisi in una cartella su una piattaforma comune. <p>Gli studenti hanno anche la possibilità di creare inviti e di allestire una mostra per i compagni e il personale docente.</p>
Commenti	

Settore **d**

**MATEMATICA
CULTURALMENTE
SENSIBILE**

LEZIONE 14

Titolo: Insegnare i numeri positivi e negativi utilizzando la storia matematica personale dello studente

Settore: **Matematica culturalmente sensibile**

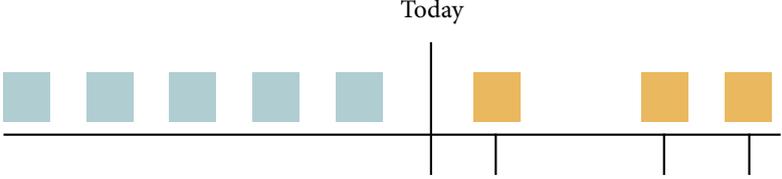
Scopo	Esplorare le storie matematiche personali degli studenti, consentendo loro di riflettere sulla propria identità personale di soggetto matematico. Offrire ai bambini l'opportunità di comprendere e apprezzare il rapporto tra la loro cultura e le loro esperienze matematiche.
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificare e spiegare cos'è un numero negativo 2. Utilizzare numeri interi e reali per illustrare con precisione il tempo su una linea temporale. 3. Creare la propria linea del tempo della storia personale della matematica
Risorse	<ul style="list-style-type: none"> • Accesso a un computer portatile/tablet/ipad o a un dispositivo - per questa lezione si consiglia di utilizzare Microsoft Word, Google Jamboard o un'alternativa simile. • Carta e matite • Post-it adesivi (due colori diversi)
Area(e) disciplinare(i)	Matematica, Studi sociali
Competenze digitali e mediatiche	Per migliorare le competenze digitali e mediatiche, questa lezione dovrebbe essere completata utilizzando programmi software online o offline, ad esempio Microsoft Word e Google Jamboard. Questo migliorerà l'alfabetizzazione alle informazioni e ai dati, la comunicazione e la collaborazione e la creazione di contenuti digitali.
Competenze imprenditoriali	La lezione facilita la consapevolezza di sé, la comunicazione verbale e scritta, la valorizzazione delle somiglianze e delle differenze e la collaborazione con gli altri.
Prerequisiti/ requisiti	<p><u>Conoscenza della materia:</u> Gli studenti devono conoscere i numeri naturali (numeri interi positivi) e i numeri reali (numeri decimali).</p> <p><u>Competenze linguistiche:</u> Gli studenti devono essere in grado di comprendere istruzioni orali e scritte di base e di formulare brevi frasi e domande orali o scritte.</p>

Introduzione

- Iniziate parlando al gruppo classe della vostra storia personale di matematica (dell'insegnante).
- Ricordate in ordine cronologico, partendo dai primi ricordi. Per esempio, iniziate a parlare di quanti anni avevate quando avete iniziato a contare, di quando avete fatto il vostro primo test di matematica, di quando avete usato la matematica al di fuori della scuola, di quando avete avuto un buon momento di matematica, di quando avete avuto un cattivo momento di matematica, ecc.
- Attirate l'attenzione dei bambini su eventuali giochi o pratiche matematiche specifiche dell'identità culturale, ad esempio un gioco da tavolo cinese che utilizza la matematica, l'apprendimento del conteggio in una lingua diversa, l'esplorazione della matematica nelle opere d'arte arabe, una fiaba o una filastrocca tradizionale con un elemento matematico, ecc.
- Mentre si rievoca la storia della matematica, disegnatte/scritte su un foglietto adesivo digitale qualcosa che rappresenti quel "momento" e che tutti i bambini possano vedere. I foglietti adesivi devono essere disposti in modo lineare. Se si utilizza Microsoft Word, sono sufficienti delle caselle di testo colorate.
- Alcuni esempi di ciò che si potrebbe disegnare/scrivere sono: un pezzo di puzzle se si parla di un ricordo matematico dell'infanzia, l'immagine di una valigia se si parla di risparmio per una vacanza, la parola casa se si parla di risparmio per una casa.

Sviluppo

- Una volta completata l'introduzione, distribuite i dispositivi digitali con cinque sticky-notes digitali (rettangoli colorati/ caselle di testo) a ogni bambino e chiedete loro di fare lo stesso. I bambini devono lavorare in piccoli gruppi o con un compagno per discutere le loro storie matematiche personali. I bambini che hanno riferimenti culturali specifici, ad esempio un gioco unico della loro cultura o un ricordo di conteggio in una lingua diversa, devono essere incoraggiati a parlarne e a documentarlo sui foglietti adesivi digitali.
- Una volta che i bambini hanno completato i loro momenti di storia, richiamate la loro attenzione sulla lavagna. Questa volta, con dei foglietti adesivi di colore diverso, pensate a tre-cinque momenti del mio "futuro matematico" (dell'insegnante). Ad esempio: Tra sei mesi l'ora cambierà a causa dell'ora legale e dovrò cambiare l'orologio, tra un anno ho intenzione di visitare un Paese con una valuta diversa, tra dieci anni ho intenzione di risparmiare per acquistare una casa, oppure ho intenzione di frequentare un corso di codifica informatica nel tempo libero. Anche in questo caso, man mano che ogni momento viene menzionato, disegnatte/scritte un simbolo sul foglietto adesivo e posizionate in modo lineare e in ordine cronologico.
- Una volta completata questa operazione, chiedete agli studenti di ripetere la stessa cosa. In questo modo si può aprire una discussione su coloro che desiderano proseguire con la matematica in futuro, a livello universitario o come carriera, e coloro che invece non lo fanno. È importante sottolineare che, sebbene non tutti scelgano di intraprendere la carriera di matematico, la comprensione dei concetti matematici è necessaria per svolgere con successo la nostra vita quotidiana. Per esempio, per guidare un'auto dobbiamo capire i limiti di velocità, per comprare vestiti dobbiamo capire il denaro e le addizioni e sottrazioni di base, ecc.
- Una volta che la classe ha finito, chiedete loro di disporre i loro foglietti adesivi in ordine cronologico e di disegnare/inserire una linea retta sotto di essi.
- Sulla lavagna, fate lo stesso con il mio lavoro (vedi figura sotto) e segnate lo 0 al centro per rappresentare l'oggi. Chiedete agli studenti di suggerire quale lato della linea dei numeri è il futuro e quale il passato

<p>Sviluppo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Portate l'attenzione degli studenti sul "futuro", cioè sui foglietti adesivi a destra del numero zero. Chiedete agli studenti se un anno è rappresentato dal numero uno e due anni dal numero due, quale numero suggerirebbero per le informazioni sul primo post-it. • In questo caso, la prima nota adesiva è qualcosa che accadrà tra 6 mesi. I bambini devono suggerire che è rappresentato dal numero 0,5 sulla linea dei numeri. • Lavorate su tutte le note adesive fino a completare il lato "futuro" o positivo della linea del tempo. • Chiedete ai bambini di lavorare in piccoli gruppi per completare il lato positivo della loro linea dei numeri.  <ul style="list-style-type: none"> • Attirate poi l'attenzione degli studenti sul lato sinistro della linea del tempo. Chiedete loro di suggerire un numero che rappresenti l'evento accaduto 5 anni fa. Se un bambino suggerisce 5, attirate la sua attenzione sul numero 5 sull'altro lato della linea del tempo e chiedetegli come potrebbe distinguere 5 anni nel passato da 5 anni nel futuro. Alla fine gli studenti dovrebbero suggerire -5. • Chiedete agli studenti di completare il lato negativo della loro personale linea dei numeri.
<p>Chiusura</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Una volta che gli studenti hanno completato le loro linee dei numeri personali, seguite con una discussione di gruppo sui numeri negativi. Incoraggiate gli studenti a usare la loro linea dei numeri della storia della matematica (o la linea del tempo) per parlarne. Incoraggiate i bambini a indicare gli eventi sulla loro linea numerica e il numero corrispondente che hanno scelto.
<p>Seguito</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gli studenti possono creare un'altra linea del tempo relativa a un'altra area della loro vita, oppure possono seguire i momenti della storia usando una linea del tempo che mostra numeri positivi e negativi. • Gli studenti possono creare domande sulle loro linee temporali e condividerle con un'altra scuola tramite l'e-portfolio su una piattaforma a scelta della scuola, ad esempio dropbox.
<p>Revisione, riflessione o ampliamento della materia in altre aree</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Per gli studenti più grandi, questa attività può essere utilizzata per confrontare i numeri negativi sulla linea dei numeri con il BC sulla linea del tempo della storia mondiale e i numeri positivi con il AD. La classe può anche parlare del fatto che le diverse culture hanno linee temporali diverse. • Per gli studenti più giovani, utilizzare questa attività per identificare altre occasioni in cui gli studenti usano i numeri negativi nella loro vita, ad esempio la temperatura, in un ascensore, quando si prende in prestito denaro, ecc.
<p>Commenti</p>	

LEZIONE 15

Titolo: **Uso dei diagrammi di Venn per promuovere la consapevolezza e la comprensione culturale**Settore: **Matematica culturalmente sensibile**

Scopo	Sviluppare la consapevolezza delle differenze culturali attraverso l'uso dei diagrammi di Venn.
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Individuare le somiglianze tra le caratteristiche della propria cultura e quelle di altre culture. 2. Identificare ed esplorare le differenze tra la propria cultura e quella dei coetanei. 3. Rappresentare e interpretare i dati su un diagramma di Venn.
Risorse	<ul style="list-style-type: none"> • Accesso a un computer portatile/tablet/ipad o a un dispositivo per il diagramma di Venn digitale con due (o più) insiemi - Questo può essere creato su Google Jamboard, Microsoft word o alternative simili. • Matite/ carta
Area(e) tematica(e)	Matematica, Studi sociali
Competenze digitali e mediatiche	L'uso di programmi e applicazioni software online e offline per facilitare la creazione di un diagramma di Venn. Questo migliorerà l'alfabetizzazione all'informazione e ai dati, la comunicazione e la collaborazione e la creazione di contenuti digitali.
Competenze imprenditoriali	La lezione facilita la consapevolezza di sé, la comunicazione verbale e scritta, la valorizzazione delle somiglianze e delle differenze e la collaborazione con gli altri.
Prerequisiti/ requisiti	<p><u>Conoscenza della materia:</u> Gli studenti devono conoscere i diagrammi di Venn e capire come possono essere utilizzati per rappresentare i dati.</p> <p><u>Competenze linguistiche:</u> Gli studenti devono essere in grado di comprendere istruzioni orali e scritte di base e di formulare brevi frasi e domande orali o scritte.</p>

<p>Introduzione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fornite a ogni studente un profilo personale da completare. Le informazioni sono costituite da informazioni di base e dagli interessi. • Una volta completato il profilo, raggruppare gli studenti in coppie o gruppi di tre. Il numero di studenti nei gruppi dipenderà dalla loro familiarità con i diagrammi di Venn. Se gli studenti non hanno molta esperienza con i diagrammi di Venn, dovrebbero essere raggruppati in coppie. Gli studenti più grandi possono essere raggruppati in gruppi di tre (o più) per aumentare la difficoltà matematica della lezione.
<p>Sviluppo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gli studenti leggono il loro profilo personale agli altri membri del loro gruppo. Una volta che ogni bambino ha avuto l'opportunità di farlo, è opportuno favorire una discussione in classe su ciò che gli studenti hanno appreso sui loro compagni di classe. • Dopo la discussione di gruppo, istruire gli studenti a tornare nei loro gruppi e a determinare le somiglianze e le differenze tra i loro profili. Gli studenti devono evidenziare con colori diversi le caratteristiche che sono uniche per loro e quelle che sono uguali agli altri studenti del loro gruppo. • Dopo aver completato questa operazione, gli studenti devono registrare i dati su un diagramma di Venn (come illustrato sotto). Le caratteristiche comuni devono essere collocate al centro del diagramma di Venn. Le caratteristiche uniche di una persona devono essere collocate sul lato appropriato (sinistra/destra) del diagramma. Se gli studenti hanno accesso a iPad/portatili, i diagrammi di Venn digitali possono essere creati in Microsoft Word, Google jamboard o Google Docs. <div data-bbox="596 1303 1398 1644" style="text-align: center;"> </div>
<p>Chiusura</p>	<ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante invita alcuni studenti a mostrare il loro diagramma di Venn alla classe. • Utilizzate i diagrammi di Venn come stimolo per discutere l'uso dei grafici per organizzare le informazioni e, in questo caso, per osservare la diversità in classe. • I diagrammi di Venn digitali possono essere condivisi con le scuole partner tramite google drive, dropbox o una piattaforma alternativa.

Seguito	<ul style="list-style-type: none">• Gli studenti possono ripetere l'esercizio con un'altra persona della classe, oppure due gruppi possono unirsi per creare un diagramma di Venn molto più grande con 4 (o più) cerchi.• I bambini possono anche esaminare i diagrammi di Venn digitali creati da altre scuole e discutere su come i loro diagrammi potrebbero essere aggiunti a questi, esaminando le somiglianze e le differenze che hanno con i bambini di altre scuole/paesi.
Commenti	

LEZIONE 16

Titolo: **Spreco alimentare**Settore: **Matematica culturalmente sensibile**

Scopo	Sensibilizzazione al problema alimentare. Gli studenti scoprono il problema alimentare attraverso le misurazioni e sono incoraggiati ad agire in prima persona per ridurre gli sprechi alimentari a scuola.
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ricerca di domande sullo spreco di cibo a casa, a scuola e altrove. 2. Misurare e analizzare gli sprechi alimentari a scuola utilizzando gli strumenti di misurazione. 3. Essere in grado di mettere in relazione i propri consumi con l'obiettivo "fame zero" degli obiettivi di sviluppo sostenibile.
Risorse	<ul style="list-style-type: none"> • Fogli A3 e penne o la piattaforma online "Mentimeter". • 2 o 3 secchi o contenitori di plastica • Una bilancia sufficientemente grande e correttamente calibrata • Vari misurini • Modello "misurare è conoscere" e biro, vedi allegato • Modello con tabella per misure, matite e listelli o documento Excel per l'elaborazione online. <p>Suggerimento e fonte: Opuscolo "Kostbare Kost" del governo fiammingo in collaborazione con Djapo (testo) e Impressantplus (design). Link: www.mosvlaanderen.be/kostbare-kost-aan-de-slag-voor-minder-voedselverlies</p>
Area(e) tematica(e)	<p>Matematica Sviluppo sociale e personale Le lingue</p>
Competenze digitali e mediatiche	Per migliorare le competenze digitali e mediatiche, questa lezione dovrebbe essere completata utilizzando un programma software online o offline, ad esempio Microsoft Excel. Questo migliorerà l'alfabetizzazione alle informazioni e ai dati, la comunicazione e la collaborazione e la creazione di contenuti digitali.
Competenze imprenditoriali	La lezione facilita la risoluzione dei problemi, la responsabilità personale, la responsabilità sociale, la curiosità, la comunicazione e la cooperazione.
Prerequisiti/requisiti	<p><u>Conoscenza della materia:</u> Gli studenti devono conoscere i diversi tipi di diagrammi e capire come vengono utilizzati per elaborare e visualizzare i dati. Gli studenti devono aver completato la lezione su Alimentazione e giustizia sociale e avere una conoscenza degli SDG.</p> <p><u>Abilità cognitive:</u> Gli studenti devono essere in grado di esprimere le proprie opinioni e di dare suggerimenti.</p> <p><u>Competenze linguistiche:</u> Gli studenti devono essere in grado di comprendere istruzioni orali e scritte di base e di formulare brevi frasi e domande orali o scritte.</p>

<p>Introduzione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Presentate l'argomento alla classe chiedendo ad alta voce: "Come e quando sprechiamo il cibo?". • Dividete la classe in un minimo di quattro gruppi. Ogni gruppo raccoglie le idee e le risposte su un foglio A3 diviso in tre sezioni diverse: "a casa", "a scuola" e "altrove". In alternativa, i fogli A3 possono essere sostituiti dalla piattaforma online "Mentimeter". Alcune domande a cui gli studenti dovrebbero essere in grado di rispondere sono le seguenti: <ul style="list-style-type: none"> ▶ Che tipo di cibo buttate via spesso? ▶ Quando si butta via il cibo? ▶ Perché si butta via il cibo? ▶ Si può capire osservando il cibo che si deve buttare via? Per esempio: macchie nere su una mela, muffa su un panino, data di scadenza di una scatola di cornflakes.
<p>Sviluppo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Confrontate le risposte in classe e avviate una discussione in classe ponendo agli studenti le seguenti domande. Se lo desiderate, potete continuare a utilizzare lo strumento online "Mentimeter". <ul style="list-style-type: none"> ▶ Qual è la causa principale dello spreco di cibo a casa e a scuola? ▶ Cosa pensate della perdita di cibo a scuola? Come possiamo misurarla? • Spiegate agli studenti che il confronto con la quantità può far riflettere il team scolastico e gli studenti e farli muovere davvero. Insieme alla classe, stabilite un obiettivo concreto per ridurre gli sprechi alimentari, ad esempio "ridurre del 25% le perdite di cibo a scuola". • Chiedete agli studenti di proporre idee su come raggiungere questo obiettivo e su come questo si colleghi all'SDG2. Ad esempio, gli studenti possono organizzare un sistema di rotazione dei gruppi che ogni settimana o mese devono sostenere le misurazioni. Alcune idee per i loro compiti potrebbero essere: supervisionare la corretta pulizia, posizionare il secchio sulla bilancia e annotare il peso. Per la zuppa, possono misurarla utilizzando i misurini. Gli studenti lavorano con i risultati delle misurazioni nella lezione di matematica. Scrivono i dati sul foglio di lavoro allegato e poi li inseriscono in un grafico (online). <p>Piano passo-passo per gli studenti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pesare un secchio o un contenitore vuoto. Sottraete questo peso da ogni pesata. 2. Prevedere un secchio o un contenitore per gli avanzi commestibili e un secchio per la zuppa. 3. Determinare due o tre settimane scolastiche che siano il più possibile abituali. In questo modo, la misurazione copre approssimativamente l'intero ciclo del menu ed evitiamo che i menu (non) popolari influenzino i risultati. 4. Raccogliere tutti i rifiuti commestibili e la zuppa in secchi separati. Pesate il secchio e misurate le quantità di zuppa e annotate i risultati nel foglio di lavoro. 5. Raccogliere i dati in Excel e visualizzare i risultati. Questo può essere fatto online in una tabella o in un grafico, ma può anche essere fatto più facilmente su carta.

Chiusura	<ul style="list-style-type: none">• Analizzare i dati e trarre conclusioni dai risultati.• Lasciate che gli studenti pensino a possibili azioni a livello scolastico per raggiungere l'obiettivo dichiarato. Alcuni esempi possono essere: <ul style="list-style-type: none">▸ Decorare il refettorio▸ Compostaggio con un contenitore per vermi▸ Polli a scuola
Seguito	<ul style="list-style-type: none">• Riunire tutte le informazioni in una cartella centrale da caricare nell'E-Portfolio. L'E-Portfolio è una cartella di lavori raccolti dagli scenari delle lezioni - immagini, blog, podcast, videoclip ecc. - che sarà conservata in una cartella e condivisa su una piattaforma comune.
Commenti	

Partners

Diversi partner in Europa (Grecia, Belgio, Irlanda, Italia e Croazia) uniscono le loro forze per questo programma:



Dichiarazione di responsabilità:

Il progetto "Supporting Inclusion and Diversity in Teaching (SIDiT)" è co-finanziato dal programma Programma Erasmus+ dell'Unione Europea (Azione Chiave 2) e dal Goethe-Institut. Il sostegno della Commissione Europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni contenute. Informazioni in essa contenute.

