



Co-funded by
the European Union



**Intellectual
Multiverse**

Project Manager: GEMA FERRER HERNANDEZ - GEMA FERRER HERNANDEZ

TOOLKIT E RACCOMANDAZIONI “INTELLECTUAL MULTIVERSE: L'APPRENDIMENTO DEGLI ADULTI SFRUTTANDO LE INTELLIGENZE MULTIPLE”



aspaym
castilla y león

**ROSTO
SOLIDARIO**

CEIPES

GAMA INSTITUTE

Plan

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



INDICE

• CAPITOLO 1. INTRODUZIONE AL PROGETTO.....	1
◦ INTRODUZIONE AL PROGETTO	1
◦ PARTNER DEL PROGETTO	3
▪ Fundación ASPAYM Castilla y León (Coordinator)	2
▪ Fundación PLAN B Educación Social	3
▪ CEIPES - Centro internazionale per la promozione dell'educazione e lo sviluppo	4
▪ Rosto Solidário - Organisation for human and social development	5
▪ GAMMA INSTITUTE - Institute for Research and Study of Quantum Consciousness	7
• CAPITOLO 2. INDAGINE SUI BISOGNI DEGLI ADULTI E SULLA LORO SODDISFAZIONE PER IL SISTEMA EDUCATIVO	9
◦ INTRODUZIONE	9
◦ PROFILO DEGLI INTERVISTATI	10
◦ ADULTI IN GENERALE E ADULTI CON MINORI OPPORTUNITA'	
◦ PROFESSIONISTI DELL'EDUCAZIONE DEGLI ADULTI	12
◦ CONCLUSIONE	29
◦ ALLEGATI	39
.....	42
• CAPITOLO 3. REVISIONE BIBLIOGRAFICA	45
◦ INTRODUZIONE ALLA TEORIA DELLE INTELLIGENZE MULTIPLE	45
◦ INTELLIGENZA CORPOREA CINESTETICA	51
◦ INTELLIGENZA SPAZIALE	55
◦ INTELLIGENZA MUSICALE	58
◦ INTELLIGENZA PERSONALE (INTERPERSONALE E INTRAPERSONALE)	61
◦ INTELLIGENZA LINGUISTICA	71
◦ INTELLIGENZA LOGICO-MATEMATICA	75
◦ INTELLIGENZA NATURALISTICA	78
◦ BIBLIOGRAFIA	84



INDICE

• CAPITOLO 4. METODOLOGIA	89
◦ OBIETTIVI PRINCIPALI DELLE 17 ATTIVITÀ E 9 GIOCHI	89
▪ Quali sono le attività e come possono essere utilizzate	91
▪ Quali sono i giochi e come possono essere utilizzati	167
▪ RACCOMANDAZIONI GENERALI PER I FACILITATORI	171
▪ STRUMENTI DI VALUTAZIONE DA UTILIZZARE DURANTE E DOPO L'ATTUAZIONE DELLE ATTIVITÀ E DEI GIOCHI	172
• CAPITOLO 5. WORKSHOP “INTELLECTUAL MULTIVERSE”	180
◦ INTRODUZIONE AL WORKSHOP	182
◦ SVILUPPO DEL WORKSHOP: 8 GIOCHI	
▪ Game “Acquisire la saggezza” (1° sessione)	183
▪ Game “La foresta che sussurra” (1° sessione)	186
▪ Game “Muoversi per la casa” (1° sessione)	208
▪ Game “Connetti i ritmi” (1° sessione)	212
▪ Game “Il viaggio del sotto marino” (2° sessione)	218
▪ Game “Ginkana naturalistica” (2° sessione)	223
▪ Game “Conosci le tue emozioni” (2° sessione)	231
▪ Game “WordJam: The Music Factor” (2° sessione)	235
▪ Gioco extra “Il nuovo mondo”	240
◦ CONCLUSIONI FINALI DOPO IL WORKSHOP “INTELLECTUAL MULTIVERSE”	245
◦ CONCLUSIONI TRATTE DOPO LA FASE	
◦ DI TEST IN OGNI PAESE	246
▪ Spain (Fundación ASPAYM Castilla y León, and Fundación PLAN B Educación Social)	246
▪ Italy (CEIPES)	247
▪ Portugal (Rosto Solidário)	248
▪ Romania (Gamma Institute)	249
◦ RACCOMANDAZIONI FINALI PER L'ATTUAZIONE DEL WORKSHOP “INTELLECTUAL MULTIVERSE”	251



CAPITOLO 1

Introduzione al progetto

Il progetto "Intellectual Multiverse" mira a sviluppare strumenti educativi innovativi per studenti adulti con minori opportunità, creando un nuovo approccio basato sulla Teoria delle Intelligenze Multiple. Questo nuovo approccio faciliterà l'inclusività e favorirà percorsi di apprendimento costruttivi per tutti gli adulti coinvolti.

L'obiettivo principale del progetto è quello di promuovere **l'equità educativa** attraverso una metodologia alternativa basata su intelligenze multiple, per sviluppare appieno il potenziale personale, nel campo dell'educazione non formale degli adulti con minori opportunità.

Gli obiettivi specifici di questo progetto sono:

- Migliorare le capacità degli educatori degli adulti nel riconoscere e rispondere alle esigenze personali nell'educazione, adattandosi ai contesti e al background individuali, e insegnare loro le priorità di questo processo.
- Promuovere strategie didattiche che evitino la frustrazione e alimentino la motivazione nell'educazione non formale per adulti con minori opportunità.
- Offrire strategie agli educatori degli adulti per superare le difficoltà di apprendimento dei loro studenti attraverso motivazioni individuali.
- Conoscere e promuovere il lavoro collaborativo tra entità che lavorano nel campo sociale con persone con minori opportunità provenienti da diversi gruppi target, attraverso il programma Erasmus+, costruendo accordi di collaborazione e buone relazioni tra organizzazioni europee con interessi comuni.



INTRODUZIONE

I **risultati attesi** del progetto "Intellectual Multiverse" sono:

- **Toolkit e raccomandazioni “Intellectual Multiverse: l’apprendimento degli adulti sfruttando le intelligenze multiple”**, con risorse e attività per i professionisti del settore.
- **Workshop "Intellectual Multiverse"** per persone adulte in generale ma con una visione inclusiva per adulti con minori opportunità. Sarà uno strumento per i professionisti su come rilevare il potenziale individuale in relazione alle diverse intelligenze e alla motivazione personale.





PARTNER DEL PROGETTO

FUNDACIÓN ASPAYM CASTILLA Y LEÓN (COORDINATORE)



La Fundación ASPAYM Castilla y León opera nel campo dei servizi sociali, in particolare nel campo della disabilità fisica, dal 2004. Aiuta le persone durante tutto il loro ciclo di vita ed è supportato da esperti educativi e sociali, nonché da ricercatori del settore. Negli ultimi anni, la Fondazione ha sviluppato diversi progetti che utilizzano le nuove tecnologie e ne ha promosso l'utilizzo come strumento per migliorare la riabilitazione e la qualità della vita delle persone con disabilità.

Il dipartimento della gioventù di ASPAYM Castilla y León sviluppa molte attività di promozione, educazione non formale, occupazione, tempo libero inclusivo, ecc. Uno degli esempi più eclatanti è il campo inclusivo sviluppato dall'organizzazione, che vanta 22 anni di esperienza e numerosi premi, così come il progetto di sensibilizzazione "Mettiti nei miei panni", il cui obiettivo principale è la standardizzazione delle disabilità nelle scuole, nei centri comunitari, nelle organizzazioni giovanili, ecc.

PARTNER DEL PROGETTO



FUNDACIÓN PLAN B EDUCACIÓN SOCIAL

La Fondazione per l'Educazione Sociale Plan B è una fondazione privata spagnola senza scopo di lucro, formalmente costituita e con capacità di autogestione. La nostra missione è creare un cambiamento sociale che migliori la vita dei bambini e degli adolescenti fornendo loro opportunità di crescita personale, sociale ed educativa.

Cerchiamo di raggiungere questo obiettivo fissando obiettivi chiari che utilizziamo come guida per segnare il percorso da seguire nel lavoro della fondazione:

- **Sviluppare una partecipazione trasformativa**
- **Ricericare, intervenire e promuovere l'educazione come strumento di cambiamento.**
- **Responsabilizzare le comunità, promuovere una democrazia di qualità e sviluppare l'ambiente.**

La nostra esperienza prevede l'ideazione di progetti innovativi che realizziamo sia a livello nazionale che internazionale. La fondazione diffonde le sue iniziative a un'ampia gamma di gruppi target, dai bambini ai giovani e agli adulti. Cerchiamo anche di accogliere gruppi con meno opportunità e persone provenienti dalle zone rurali. Le iniziative portate avanti dalla fondazione non si concentrano solo sullo sviluppo di attività per ogni singolo gruppo, ma anche sul collegamento di gruppi diversi tra loro per alimentare i legami sociali e le dinamiche di partecipazione tra gruppi diversi, ad esempio tra bambini e anziani.

A livello nazionale, ci concentriamo sull'offerta di opportunità educative per i nostri gruppi target, in base alle esigenze della comunità, tra cui l'integrazione lavorativa, il dialogo democratico o il supporto in molteplici dimensioni del campo educativo.

A livello internazionale, abbiamo implementato come coordinatori e partecipanti molti progetti sostenuti da Erasmus+, KA1, KA2 e KA3 e dal Corpo Europeo di Solidarietà con l'obiettivo di sviluppare comunità attraverso interventi socio-educativi con i giovani in Europa e all'estero.

In linea con la nostra passione per l'empowerment di diversi gruppi comunitari, lottiamo per i diritti socio-educativi e vorremmo essere un partner di riferimento per l'educazione sociale e aumentare i nostri sforzi per raggiungere questo obiettivo.



PARTNER DEL PROGETTO

CEIPES

CEIPES - CENTRO INTERNAZIONALE PER LA PROMOZIONE DELL'EDUCAZIONE E DELLO SVILUPPO

Il CEIPES – Centro Internazionale per la Promozione dell'Educazione e dello Sviluppo è un'organizzazione senza scopo di lucro fondata nel 2007 e con sede a Palermo, in Italia. Dirige una Rete di oltre 8 associazioni europee ed extraeuropee focalizzate sull'Istruzione, la Formazione e lo Sviluppo Sociale. Il CEIPES ha esperienza nell'istruzione, nel trasferimento dell'innovazione e nella gestione di progetti in diversi programmi europei che affrontano l'istruzione e lo sviluppo delle capacità di diversi gruppi target, dai giovani agli adulti, dalle donne ai disoccupati, ai migranti e ai gruppi svantaggiati. Promuove inoltre l'apprendimento permanente, la formazione professionale e l'imprenditorialità con l'obiettivo di migliorare e acquisire competenze per giovani e adulti e quindi aumentare la loro occupabilità e inclusione.

Il CEIPES ha diversi collegamenti con stakeholder pubblici e privati, locali e internazionali che possono contribuire al raggiungimento dei risultati del progetto in termini di diffusione, valorizzazione e sostenibilità degli stessi. Il CEIPES può contare su uno staff esperto composto da professionisti con diverse competenze e ambiti quali psicologia, comunicazione, formazione, cooperazione internazionale, mediazione sociale e culturale, assistenza sociale, ICT, produzione digitale e diritto.



PARTNER DEL PROGETTO

ROSTO SOLIDÁRIO



Rosto Solidário (RS) è una ONG portoghese (organizzazione non governativa per lo sviluppo), fondata nel 2007. L'organizzazione ha sede a Santa Maria da Feira, a circa 30 km da Porto. RS mira a promuovere la cittadinanza globale e la solidarietà, migliorando lo sviluppo umano e sociale delle comunità locali. I principi fondamentali di RS sono la partecipazione civica, l'integrazione sociale, la solidarietà, il networking e il partenariato. L'ambito di attività dell'organizzazione comprende quattro aree principali: Cooperazione internazionale allo sviluppo, Educazione alla cittadinanza globale, Volontariato e Sostegno sociale basato sulla famiglia. L'equità di genere, i diritti umani e l'inclusione sociale sono temi trasversali di RS. Lo status giuridico di RS come servizio pubblico è stato riconosciuto dal Ministero degli Affari Esteri nel 2008. In qualità di membro della piattaforma portoghese NGDO, è rappresentata sia nel gruppo di lavoro sull'educazione allo sviluppo che nel gruppo di lavoro sull'etica. RS è un'organizzazione accreditata di accoglienza e invio per i progetti del Corpo Europeo di Solidarietà dal 2011.

Sin dall'inizio RS è sostenuta dalla Congregazione della Passione di Gesù Cristo. È anche membro della Plataforma das Entidades de Voluntariado Missionário (una rete nazionale di istituzioni cattoliche che promuovono programmi di volontariato internazionale). A livello locale, RS è membro della Rede Social do concelho de Santa Maria da Feira (una rete locale di 115 organizzazioni con programmi di intervento sociale – seguendo le linee guida del Piano d'Azione Nazionale per l'Inclusione). All'interno di questa rete, RS è stata premiata quattro volte come riconoscimento per il suo lavoro di volontariato e di sostegno allo sviluppo delle comunità locali.



PARTNER DEL PROGETTO

GAMMA INSTITUTE - AICSCC



AICSCC è una ONG il cui scopo è quello di promuovere, sviluppare, ricercare e avviare attività nel campo della psicologia, della psicoterapia e della salute mentale in particolare (formazione per specialisti, workshop, educazione non formale per adulti e professionisti), promozione delle migliori pratiche; formazione per specialisti in varie branche della moderna salute psicologica e mentale; facilitare la collaborazione tra specialisti rumeni ed esperti dello spazio internazionale.

AICSCC (con Gamma Institute come brand), ha 3 dipartimenti:

- Gamma Training è il dipartimento educativo dell'organizzazione ed è composto da 2 scuole di formazione: Scuola di Formazione Sistemica e Scuola di Auto-Attivazione. La Scuola di formazione sistemica: lanciata nel 2011, è accreditata dal Collegio rumeno degli psicologi come provider di formazione in psicoterapia sistemica della famiglia e della coppia, e ha incorporato le ultime ricerche relative alla pratica clinica nei curricula. L'obiettivo della scuola di formazione è quello di creare una rete nazionale e internazionale di professionisti formati ad un elevato standard di qualità e di offrire uno spazio di costante evoluzione ai terapeuti di tutte le specialità (terapia di coppia, psicologia infantile, disturbi clinici, ecc.). Un gruppo di formazione ha un curriculum in un formato post-laurea di 4 anni, con circa 150 laureati finora. I laureati hanno l'opportunità di lavorare dopo la laurea nella clinica privata e nel dipartimento di ricerca dell'organizzazione, descritti di seguito.
- Gamma Clinic è il dipartimento sanitario dell'organizzazione e ha 2 parti: Gamma Clinic Psychology e Gamma Kids. Gamma Clinic Psychology offre diversi servizi psicologici ad adolescenti, giovani e adulti con diverse problematiche, in sessioni individuali, di coppia, familiari o di gruppo. I professionisti sono psicologi clinici e psicoterapeuti accreditati. L'altra parte è Gamma Kids, che è un dipartimento che ha lo scopo di aiutare i bambini (di tutte le età) e le loro famiglie con ogni tipo di difficoltà.



Le tematiche affrontate sono: disturbi d'ansia e depressivi, disadattamento scolastico, disturbi dell'apprendimento, disturbi del linguaggio, bullismo, difficoltà familiari e sociali e non solo. Gli psicologi coinvolti in Gamma Kids sono psicoterapeuti specializzati in problematiche psicologiche infantili, psicologi clinici, logopedisti, psicoterapeuti e arteterapeuti per bambini con bisogni educativi speciali (compresi i disturbi dell'apprendimento).

In Gamma Kids lavoriamo con il bambino, ma anche con tutta la famiglia in un approccio sistemico e collaboriamo con insegnanti e altri specialisti. Le attività sono sessioni individuali, sessioni familiari, sessioni per genitori, laboratori per bambini, laboratori di arteterapia, corsi di formazione per genitori e specialisti.

- Gamma Research è il dipartimento di ricerca dell'organizzazione e ha lo scopo di sviluppare la ricerca di base nel campo delle neuroscienze e della coscienza, ma anche nel campo della psicoterapia. Attraverso questo dipartimento, vogliamo sviluppare nuovi curricula formativi per i professionisti in campo psicologico, sviluppare nuovi metodi e strumenti per l'intervento di alto livello.

La nostra piattaforma di ricerca riunisce specialisti della psicologia, delle scienze cognitive, della genetica, delle scienze umane e della psicologia infantile (gli psicologi che lavorano presso Gamma Kids sono anche ricercatori del dipartimento Gamma Research).

Capitolo 2

INDAGINE SULLE ESIGENZE DEGLI ADULTI E SUL LORO GRADO DI SODDISFAZIONE RISPETTO AL SISTEMA EDUCATIVO

Introduzione

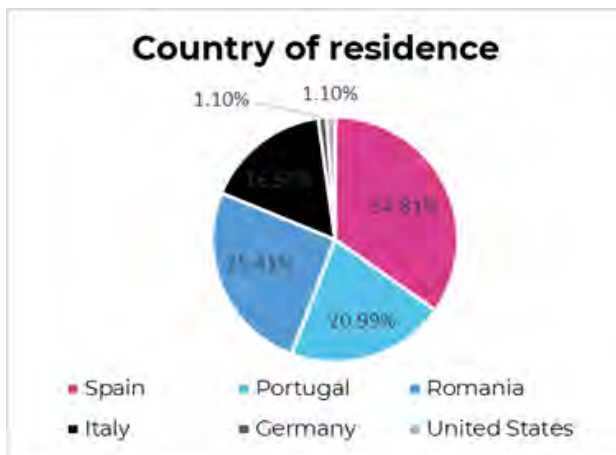
L'importanza di questa ricerca è quella di ottenere una comprensione olistica dell'attuale sistema educativo nei Paesi delle organizzazioni partner e di scoprire quali strumenti e metodi educativi attraggono i discenti adulti. Questo studio mira ad analizzare i punti di forza e di debolezza degli attuali sistemi di educazione degli adulti in Spagna, Romania, Italia e Portogallo e a proporre strumenti e risorse educative innovative che i professionisti dell'educazione degli adulti possono utilizzare con i loro studenti. Saranno basati sulle preferenze e sviluppati secondo la teoria delle intelligenze multiple. Giochi e attività rappresenteranno ciascuna delle otto intelligenze descritte nella teoria di Howard Gardner.

Per realizzare lo studio, le cinque organizzazioni partner hanno inviato un questionario ai discenti adulti, compresi quelli con minori opportunità, e ai professionisti dell'educazione degli adulti nei loro Paesi. Il questionario contiene 27 domande, con un mix di risposte a scelta multipla e aperte, che riguardano le metodologie educative, le difficoltà/ostacoli incontrati durante l'istruzione, il lavoro sulle intelligenze multiple, le opinioni sull'attuale sistema educativo nel loro Paese e i suggerimenti per il miglioramento. La prima parte è comune a tutti gli intervistati, mentre la seconda parte è riservata agli adulti e l'ultima ai professionisti dell'educazione degli adulti. Ogni organizzazione partner ha dovuto raccogliere 10 risposte dai professionisti dell'educazione degli adulti e 20 dagli adulti. Il modello del questionario si trova in allegato a questo studio.

Le risposte degli intervistati ai questionari sono state tradotte in inglese e analizzate. La prima parte riguarda il profilo di base degli intervistati, come il Paese di residenza, l'età e il ruolo (ad esempio, adulto o professionista dell'educazione degli adulti). La seconda parte dello studio riguarda gli adulti in generale e gli adulti con minori opportunità e analizza la loro esperienza con il sistema educativo nel Paese di residenza, le loro critiche e raccomandazioni, nonché la loro formazione in ciascuna delle intelligenze multiple.

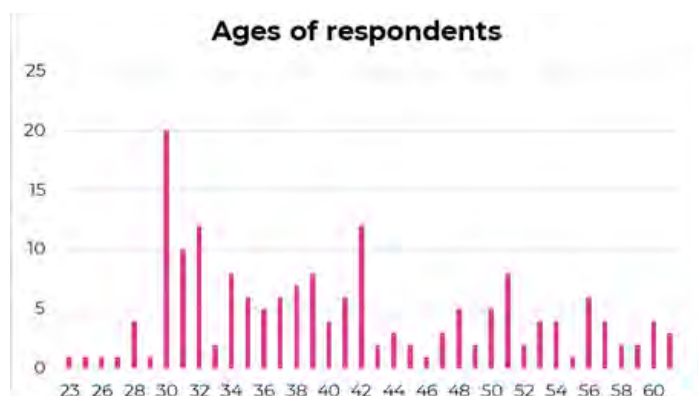
La terza sezione riguarda i professionisti dell'educazione degli adulti e la loro esperienza nel sistema educativo del loro Paese di residenza, il feedback sul sistema attuale, l'esperienza con le intelligenze multiple e i suggerimenti per il miglioramento. La conclusione analizza i risultati più significativi dello studio e propone soluzioni per il futuro e modi per migliorare l'attuale sistema educativo.

Profilo degli intervistati

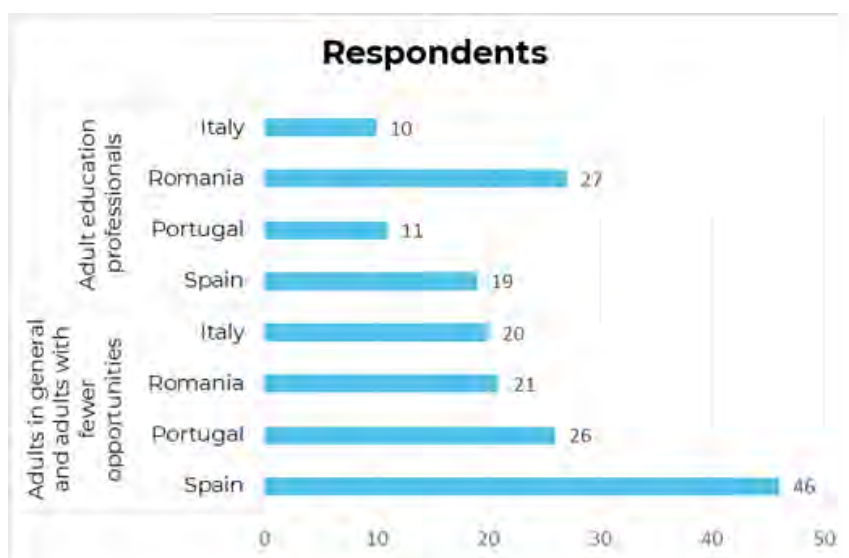
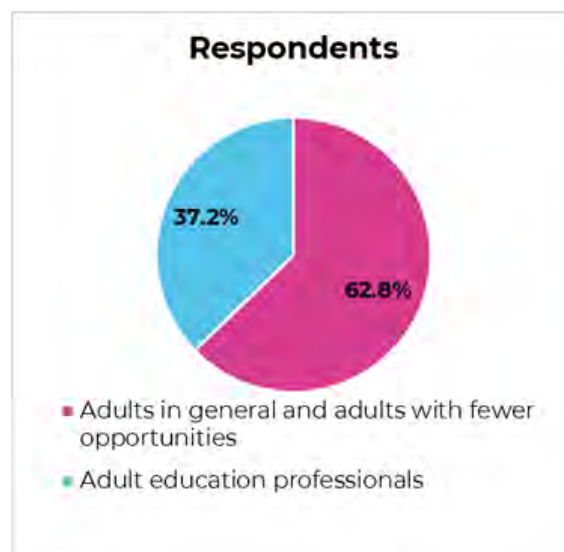


Il questionario è stato inviato a discenti adulti e professionisti dell'educazione degli adulti dalle cinque organizzazioni partner. Il maggior numero di intervistati risiede in Spagna, poi in Romania, Portogallo e Italia, rispettivamente. Alcuni degli intervistati che hanno compilato i questionari rumeni e spagnoli risiedono in Spagna, Portogallo e Romania. Inoltre, 2 intervistati risiedono in Germania e altri 2 negli Stati Uniti.

Il gruppo di età target per questo studio era compreso **tra i 30 e i 65 anni**. La persona più giovane che ha risposto al questionario aveva 23 anni e la più anziana 62 anni. L'età media degli intervistati era di 42,5 anni e l'età più comune era **di 30 anni**, con 20 intervistati di quell'età.



I gruppi target di questo studio sono: **(1) adulti in generale e adulti con minori opportunità** e **(2) professionisti dell'educazione degli adulti**. Ogni organizzazione partner coinvolta nel progetto Intellectual Multiverse è stata incaricata di raccogliere almeno 20 risposte di adulti e 10 di professionisti dell'educazione degli adulti.



I risultati per Paese mostrano che la maggior parte dei Paesi ha intervistato un numero significativamente maggiore di discenti adulti rispetto ai professionisti dell'educazione degli adulti. Tuttavia, i risultati della Romania mostrano un numero leggermente superiore di risposte da parte dei professionisti dell'educazione degli adulti rispetto agli adulti in generale e agli adulti con minori opportunità.

ADULTI IN GENERALE E ADULTI CON MINORI OPPORTUNITÀ

I METODI DI APPRENDIMENTO PIÙ INTERESSANTI

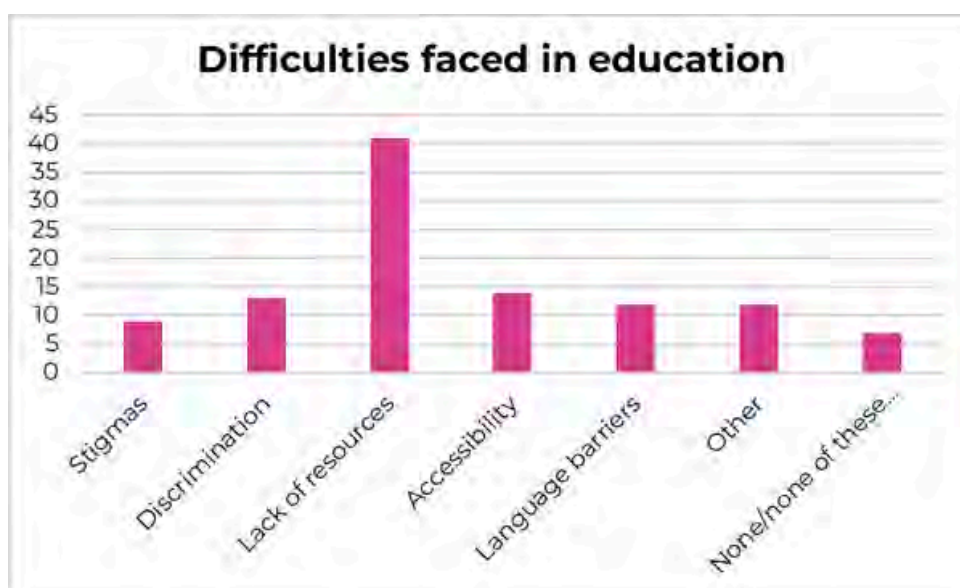


Alla domanda su quali fossero i metodi di apprendimento più interessanti per loro, le risposte più popolari sono state: **metodi pratici, apprendimento attraverso il fare, metodi collaborativi/cooperativi, metodi di apprendimento non formali, lettura/libri e apprendimento esperienziale**. Gli intervistati sembrano apprezzare la praticità e dare importanza all'applicazione delle conoscenze o della teoria a situazioni reali. Molti preferiscono metodi pratici e metodi che prevedono il lavoro di gruppo e la collaborazione con altri. Anche alcuni metodi tradizionali, come le lezioni, sono considerati importanti, ma anche molti metodi innovativi, soprattutto quelli che coinvolgono la tecnologia, sono molto apprezzati dagli intervistati. Inoltre, alcuni intervistati hanno notato metodi di apprendimento autonomo, in cui il discente si fa carico di cosa e come imparare. Anche **l'apprendimento basato sui giochi e la gamification** sono stati citati da un discreto numero di intervistati.

I risultati mostrano che gli adulti intervistati sono maggiormente interessati a metodi pratici e innovativi e a metodi che permettano loro di imparare dall'esperienza e/o con gli altri. Apprezzano anche i metodi che rendono divertente l'apprendimento e che espongono gli studenti a diversi stili di apprendimento. Sorprendentemente, abbastanza di intervistati sembra apprezzare anche i metodi tradizionali, come la lettura/libri e le lezioni, il che dimostra che possono ancora trovare praticità o utilità in questi metodi.

DIFFICOLTÀ AFFRONTATE DURANTE LA FORMAZIONE

Agli intervistati è stato chiesto di selezionare le difficoltà che hanno incontrato maggiormente durante la loro formazione. Sono state fornite diverse opzioni, oltre a "altro" e "nessuna". La risposta più comune è stata **"mancanza di risorse"**. È stata la più scelta dagli intervistati di tutti i Paesi, tranne che dalla Romania. Gli intervistati rumeni si sono preoccupati un po' di più dell'**accessibilità** come barriera incontrata durante la loro formazione, seguita da vicino dalla "mancanza di risorse". Tra le opzioni proposte, "stigma" è quella che è stata scelta di meno. Coloro che hanno incontrato "altre" difficoltà hanno citato il costo inaccessibile delle risorse e dei materiali didattici, la mancanza di una guida chiara, la mancanza di interesse o di empatia da parte degli insegnanti, lo stile di insegnamento e le metodologie didattiche inadeguate.



I PROBLEMI DELL'ATTUALE SISTEMA EDUCATIVO

Quando è stato chiesto loro quali problemi percepiscono nell'attuale sistema educativo, le risposte più comuni hanno riguardato l'approccio unico del sistema o **la mancanza di adattabilità alle esigenze e/o agli stili di apprendimento degli studenti**. Gli intervistati hanno sottolineato come il sistema non sia adattato alla realtà sociale attuale o alle esigenze educative. Come ha sottolineato un intervistato italiano, queste lacune educative possono portare all'abbandono scolastico in futuro.

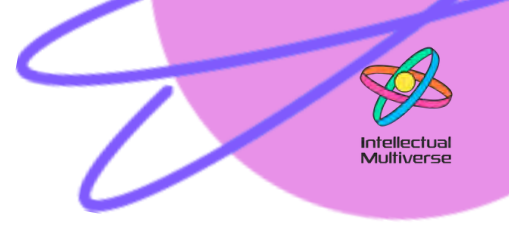
Gli intervistati hanno anche notato che il sistema impiega gli stessi metodi di insegnamento e privilegia la conoscenza quantitativa, o l'intelligenza logico-matematica, senza prendere in considerazione altri metodi o intelligenze che potrebbero adattarsi meglio agli studenti. I metodi e i concetti sono standardizzati e ci si concentra molto sui contenuti accademici, lasciando meno tempo per lavorare su altre competenze, come quelle sociali o emotive. C'è poco spazio per la creatività e l'esplorazione individuale nel sistema che deve seguire un programma rigido. Per trasmettere tutti i contenuti, si privilegia il metodo della lezione frontale rispetto ad altri più attivi, poiché è molto più rapido.

Inoltre, come ha affermato un intervistato portoghese, le materie sono isolate, cioè vengono insegnate in modo isolato l'una dall'altra, e c'è poco tempo o spazio per i progetti interdisciplinari.

Il sistema non è adatto alla diversità delle persone, ai diversi interessi, alle attitudini e ai ritmi di apprendimento. Un intervistato dalla Romania ha affermato che *"si concentra sugli studenti con grandi potenzialità e trascura completamente il resto della popolazione"*. Un intervistato dalla Spagna è preoccupato per il fatto che il sistema non adatta i contenuti agli studenti con esigenze speciali. Ci si aspetta che gli studenti si adattino al sistema, mentre dovrebbe essere il contrario. Gli intervistati delle 5 organizzazioni partner hanno individuato anche altri problemi. Il secondo ostacolo più citato è che il sistema è **obsoleto** e molti degli approcci utilizzati nell'insegnamento sono **obsoleti** e non in sintonia con le esigenze degli studenti. Le metodologie e i contenuti impiegati sono spesso utilizzati per preparare gli studenti a lavori che non esistono più. Allo stesso modo, c'è una **mancanza di innovazione**, che può portare a problemi di digital divide, soprattutto nei centri educativi delle aree con minori risorse.

Come si è visto nella domanda precedente, anche la **mancanza di materiali e risorse** è un grave problema che affligge l'attuale sistema educativo. Molti intervistati ne hanno parlato, sia per quanto riguarda i contenuti in sé, sia per la mancanza di insegnanti.

Altri hanno parlato delle differenze di materiali e contenuti tra le diverse scuole e di come questo possa portare a disuguaglianze educative in aree specifiche. Un intervistato spagnolo ha ricordato come queste differenze si riscontrino anche tra le Comunità autonome, o regioni.



Altre difficoltà menzionate da alcuni degli intervistati sono state la discriminazione e la mancanza di inclusione. Sembra che le istituzioni scolastiche non facciano abbastanza per affrontare questi problemi e rendere l'apprendimento più inclusivo. Un intervistato dall'Italia ha ricordato come la maggior parte dei corsi sia disponibile solo in lingua italiana, ad esempio, e si potrebbe lavorare per renderli più inclusivi dal punto di vista linguistico per gli immigrati o gli stranieri residenti nel Paese. Allo stesso modo, l'offerta di corsi in altre lingue potrebbe aiutare gli studenti a migliorare le loro competenze nelle lingue straniere, preparandoli così a lavori in cui sono richieste le lingue straniere.

Gli intervistati sono anche preoccupati per gli **ostacoli burocratici** del sistema educativo che dettano i requisiti del curriculum e a volte rendono difficile l'iscrizione ai corsi per chi è interessato a imparare. I programmi di studio sono molto rigidi e si concentrano sulla teoria senza collegarla alla pratica quotidiana. Il problema delle frequenti riforme delle leggi sull'istruzione è stato menzionato dagli intervistati di Spagna, Romania e Portogallo, e di come questo possa aggiungere confusione ai requisiti educativi e complicare ulteriormente le cose per gli insegnanti. Questo può spesso portare studenti e insegnanti a **disinteressarsi** dell'istruzione. Altri aspetti della burocratizzazione dell'istruzione spesso scoraggiano i potenziali studenti dall'isciversi a corsi o programmi a causa della difficoltà di superare gli ostacoli, come le certificazioni specifiche richieste o i difficili processi di candidatura.

Un altro argomento citato da un numero significativo di intervistati è il **costo dell'istruzione**. Sebbene l'istruzione pubblica sia solitamente gratuita, i corsi e i programmi per adulti hanno spesso un costo associato. Inoltre, il materiale didattico, soprattutto le attrezzature tecnologiche, ha costi elevati che non sono alla portata di tutti.

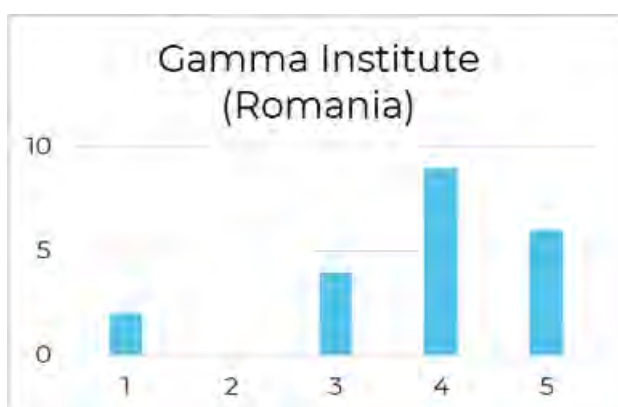
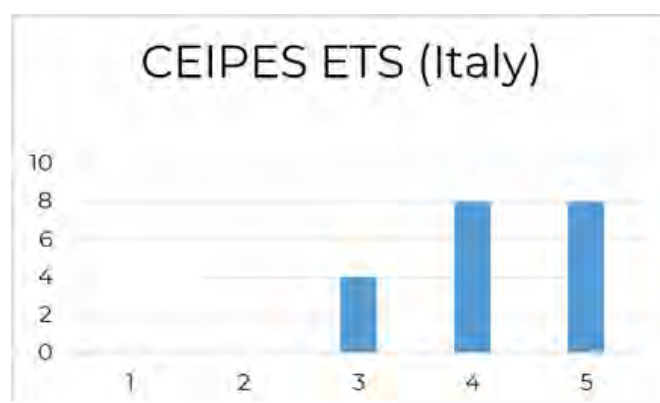
L'ultima preoccupazione espressa dagli intervistati riguarda i **bassi standard** di istruzione e l'eccessiva positività. Essi sostengono che il sistema attuale non è molto esigente nei confronti degli studenti e la qualità non è necessariamente elevata. Gli studenti non vengono sempre messi alla prova e, anche quando commettono degli errori, si tende a trascurarli e a concentrarsi sempre sugli aspetti positivi. Uno degli intervistati spagnoli ha menzionato **la cultura anti-fallimento**, che secondo loro è spesso rafforzata dai genitori. Nel tentativo di rendere i loro figli i migliori, spesso li proteggono eccessivamente e non permettono loro di fallire o commettere errori. In questo modo, non viene data loro la possibilità di riflettere sui propri errori e di imparare lezioni preziose.

LAVORARE SULLE COMPETENZE DELLE INTELLIGENZE MULTIPLE

Ai discenti adulti intervistati è stato chiesto di valutare la frequenza con cui hanno lavorato sulle competenze di ciascuna delle intelligenze multiple durante gli anni della formazione. Le risposte sono state fornite su una scala da 1 a 5, dove 1 corrisponde a "pochissimo", 2 "poco", 3 "abbastanza", 4 "abbastanza" e 5 "molto".

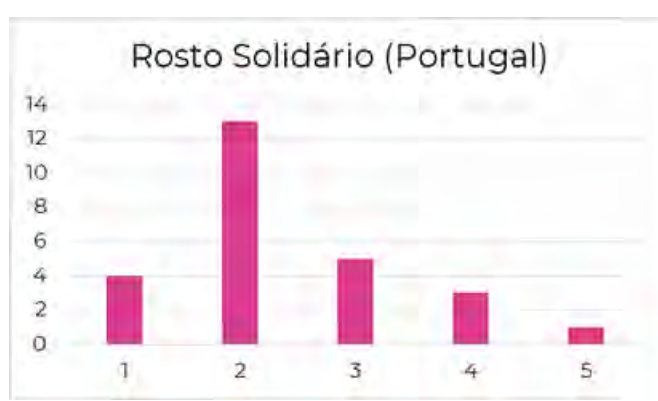
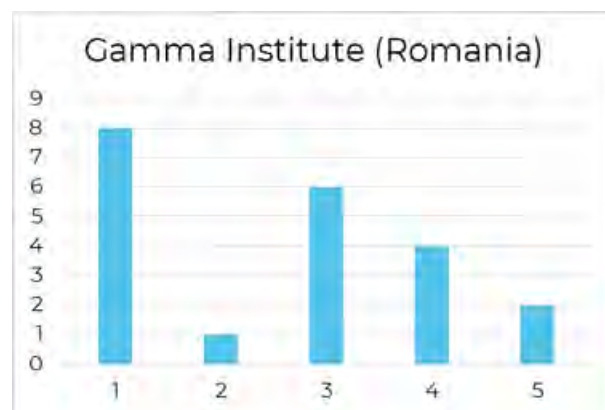
Questi sono i risultati per ciascuna delle intelligenze:

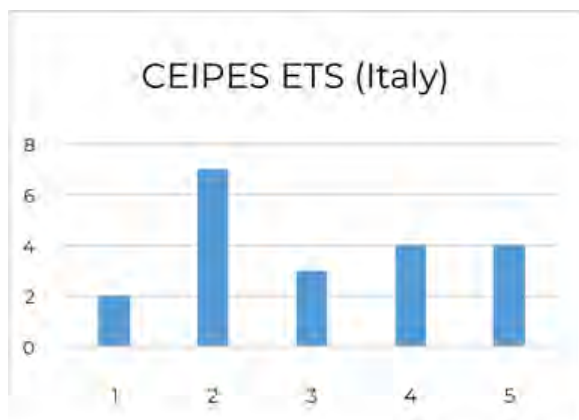
- Intelligenza linguistica e logica (sviluppo cognitivo):**



La maggior parte degli intervistati delle cinque organizzazioni partner ha dichiarato di aver lavorato **molto** sulle intelligenze linguistiche e logico-matematiche durante la propria formazione. La maggior parte degli intervistati ha valutato la propria esperienza con un punteggio di 4 o 5 su 5, mentre alcuni hanno selezionato 3. Solo sei intervistati, due da ciascuna delle organizzazioni spagnole e due dalla Romania, hanno dichiarato di aver lavorato su queste intelligenze "molto poco". In particolare, tutti i partecipanti italiani e portoghesi ritengono di essersi impegnati almeno in qualche modo con queste intelligenze durante gli anni della formazione. I risultati sono coerenti se si considera che, secondo Gardner, queste sono le due intelligenze principali che vengono sfruttate maggiormente nell'istruzione tradizionale e che la maggior parte delle valutazioni si basa su di esse.

- **Intelligenza musicale (sviluppo artistico):**

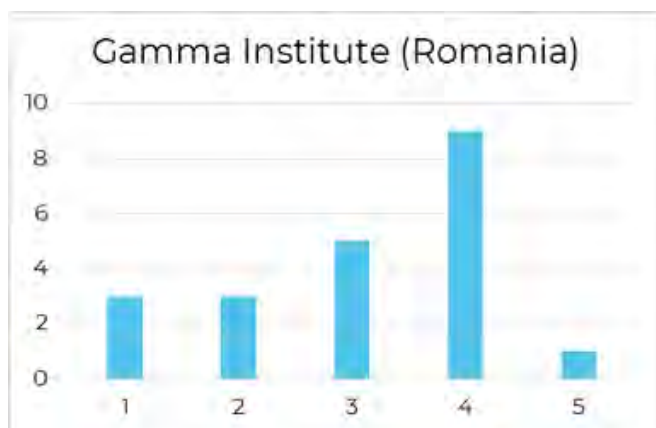




A differenza delle intelligenze linguistica e logico-matematica, gli intervistati hanno riportato **livelli significativamente più bassi di esperienza** con l'intelligenza musicale (sviluppo artistico) durante gli anni della formazione. La maggior parte dei partecipanti in tutti i Paesi ha selezionato 1 o 2, indicando "molto poca" o "poca" esposizione all'intelligenza musicale. L'Italia ha avuto il maggior numero di intervistati che hanno selezionato 4 o 5, il che riflette un "discreto impegno" o "molto". Nel complesso, l'intelligenza musicale sembra essere stata una priorità minore nei sistemi educativi dei Paesi delle organizzazioni partner, tranne forse in Italia, dove alcuni intervistati hanno espresso il desiderio di concentrarsi maggiormente su di essa durante la loro istruzione e formazione.

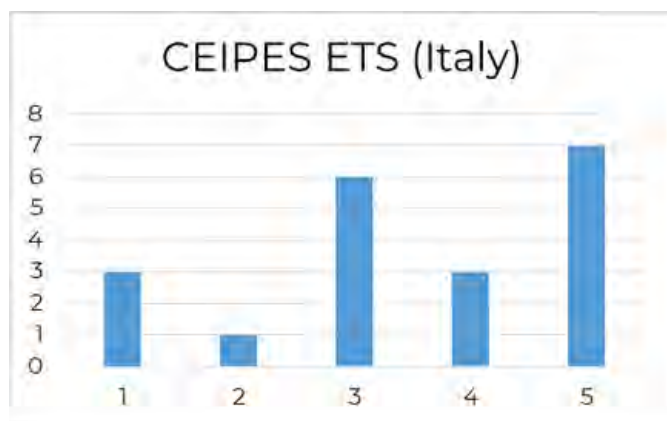
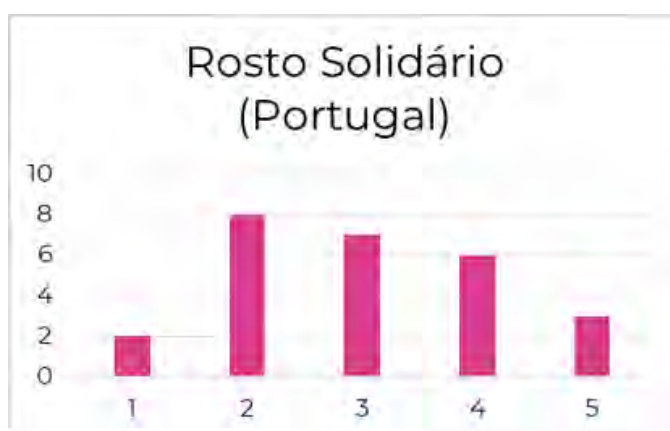
- **Intelligenze spaziali e corporee (sviluppo psicomotorio):**





La maggior parte degli intervistati ha indicato di aver lavorato sulle intelligenze spaziali e corporee (sviluppo psicomotorio) **"un po'" o "abbastanza "** durante gli anni della formazione. In particolare, la maggior parte degli intervistati spagnoli ha selezionato 3 su 5 (20 persone). Mentre nessuno degli intervistati della Fundación Plan B Educación Social ha riferito di aver lavorato "molto" su queste intelligenze, 5 intervistati della ASPAYM CyL lo hanno fatto. Almeno un intervistato di ciascuna delle altre organizzazioni ha indicato di averci lavorato "molto". La risposta più comune dei partecipanti di Rosto Solidário è stata "poco", mentre per l'Istituto Gamma è stata "abbastanza". Gli intervistati del CEIPES ETS hanno riferito di aver lavorato su queste intelligenze "poco" o "abbastanza", con 6 persone che hanno scelto ciascuna opzione.

• **Intelligenze interpersonali e interpersonali (sviluppo emotivo):**



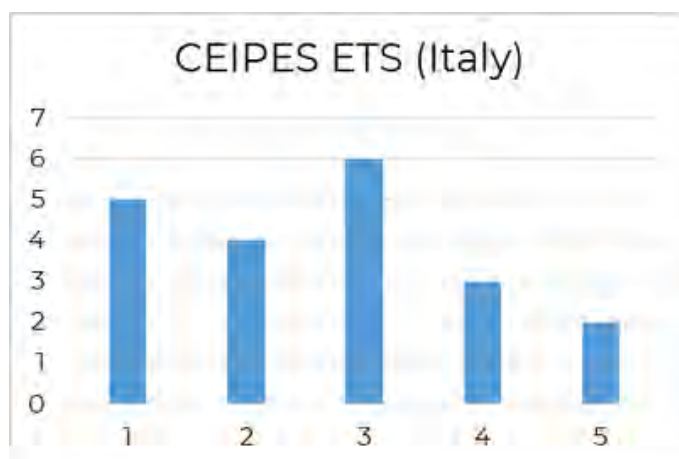
Le risposte relative alle intelligenze intrapersonali e interpersonali (sviluppo emotivo) mostrano **variazioni significative**. La maggior parte degli intervistati della Fundación Plan B Educación Social ha riferito di aver lavorato su queste intelligenze "molto poco" o "poco" durante gli anni della formazione, mentre i partecipanti all'ASPAYM CyL erano più propensi a dire "poco" o "abbastanza".

Quelli di Rosto Solidário hanno scelto prevalentemente "poco" o "poco". Al contrario, 7 intervistati del CEIPES ETS hanno scelto "molto", seguiti da 6 che hanno scelto "poco". Gli intervistati dell'Istituto Gamma hanno avuto esperienze contrastanti, con "molto" e "poco" come risposte più comuni, ciascuna selezionata da 5 partecipanti. Queste risposte evidenziano esperienze diverse di sviluppo emotivo tra le organizzazioni partner.

• **Intelligenza naturalistica (etica - sviluppo sostenibile):**



Le risposte relative all'intelligenza naturalistica sono state **diverse** tra le organizzazioni partner. Gli intervistati della Fundación Plan B Educación Social hanno per lo più indicato di aver lavorato su questa intelligenza "abbastanza" o "poco" durante gli anni della formazione, con 6 persone che hanno selezionato ciascuna opzione. La risposta più comune dell'ASPAYM CyL (8 persone) è stata "poco", mentre gli altri hanno offerto un mix di risposte".

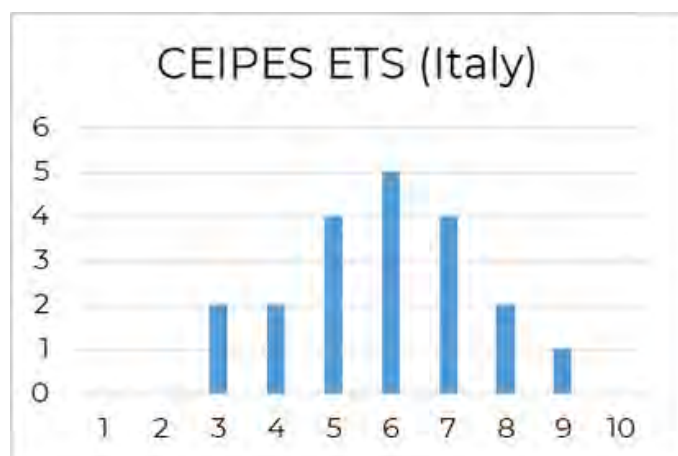
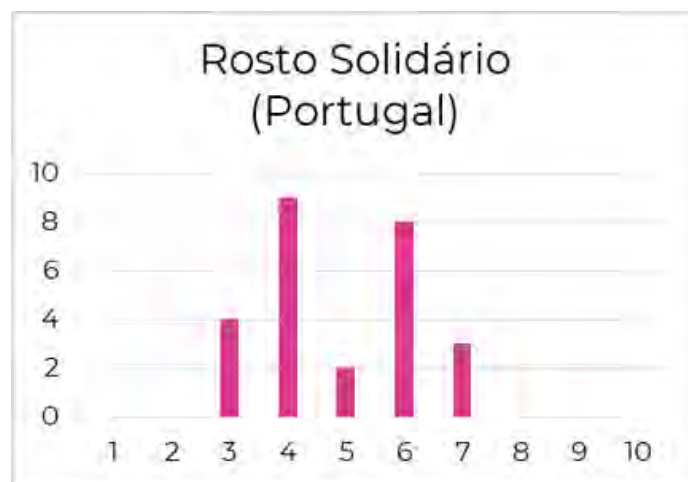
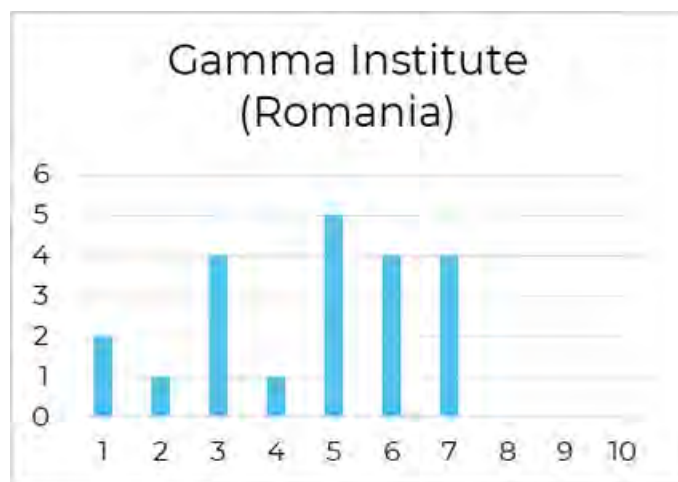


Gli intervistati dell'Istituto Gamma hanno scelto principalmente "abbastanza" (8 persone), seguita da "poco" e "molto poco". In Portogallo, la maggior parte degli intervistati (11) ha scelto "poco", mentre "poco" e "molto" sono stati scelti da 6 intervistati ciascuno. Gli intervistati italiani hanno indicato il minor impegno con questa intelligenza, con 6 che hanno selezionato "poco" e 5 "molto poco". Nel complesso, le risposte suggeriscono una diversa enfasi sullo sviluppo etico-sostenibile negli attuali sistemi educativi.



SODDISFAZIONE PER L'ATTUALE SISTEMA EDUCATIVO

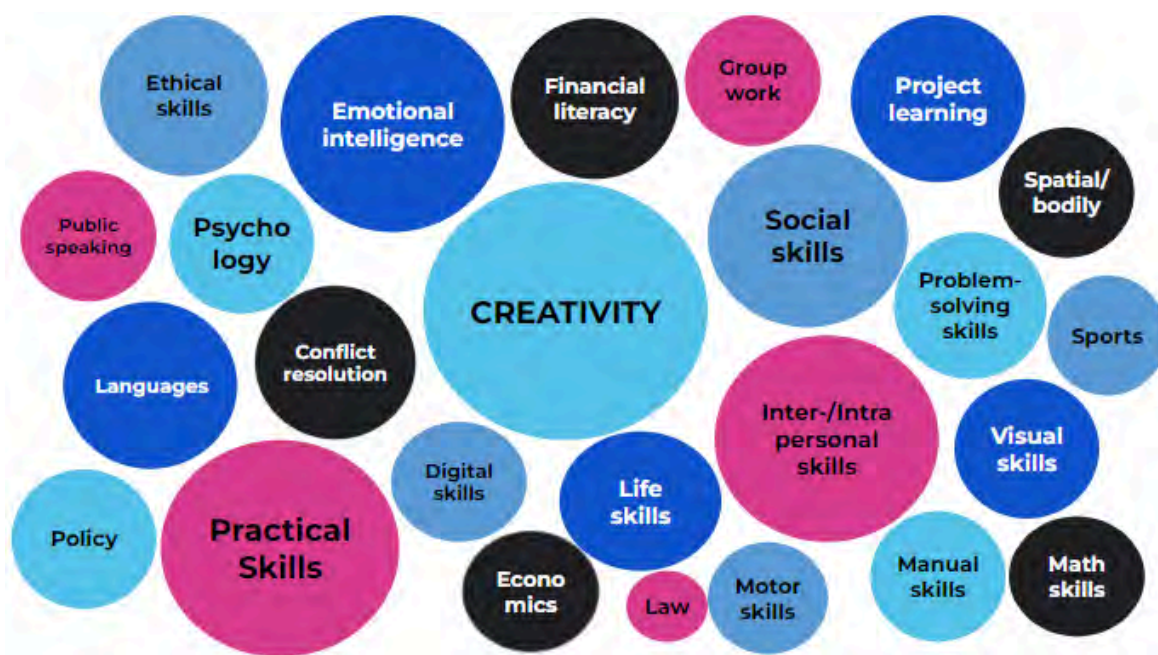
Agli intervistati è stato chiesto di valutare la loro soddisfazione per l'attuale sistema educativo su una scala da 1 a 10, dove 1 è "per niente soddisfatto (pessimo)" e 10 è "estremamente soddisfatto (eccellente)". Ecco le loro risposte:



Si può notare che gli intervistati sono in media **solo poco soddisfatti** degli attuali sistemi educativi nei loro Paesi di residenza. I numeri sono poco diversi, ma nella maggior parte dei casi le risposte più comuni sono 4 o 6, quindi leggermente sotto la media o leggermente sopra la media. La maggior parte delle persone che hanno risposto ai questionari ha scelto 7 o meno su una scala da 1 a 10.

Solo uno degli intervistati, una persona che ha risposto al questionario di ASPAYM CyL, ha detto di essere soddisfatto. Solo un intervistato, una persona che ha risposto al questionario dell'ASPAYM CyL, si è detto "estremamente soddisfatto" dell'attuale sistema educativo. La risposta più frequente dei residenti spagnoli e italiani è stata 6 su una scala da 1 a 10, quindi leggermente superiore alla media. Al contrario, le risposte più comuni degli intervistati rumeni e portoghesi sono state rispettivamente 5 e 4, quindi "nella media" e "leggermente sotto la media". Ciò suggerisce che il livello di soddisfazione per l'attuale sistema educativo è medio in tutti i Paesi, anche se leggermente inferiore alla media in Portogallo e leggermente superiore alla media in Spagna e Italia. Gli intervistati non sono completamente insoddisfatti dell'attuale sistema educativo, ma nessuno è nemmeno estremamente soddisfatto. C'è sicuramente un margine di miglioramento.

COMPETENZE CHE AVREBBERO VOLUTO APPRENDERE DURANTE L'ISTRUZIONE/FORMAZIONE



Agli intervistati è stato chiesto quale tipo di competenze avrebbero voluto apprendere durante la loro formazione. Le risposte sono state molto varie, ma le più comuni riguardavano le **capacità creative**. Molti hanno detto che avrebbero voluto sviluppare le loro capacità artistiche, imparare a suonare uno strumento, approfondire le loro abilità musicali o lavorare su forme di espressione come la scrittura creativa. Come si è detto nella sezione precedente a proposito delle intelligenze studiate negli anni della formazione, molti degli intervistati non pensano di aver dedicato molto tempo all'intelligenza musicale o alle conoscenze artistiche durante la scuola.

Gli intervistati vorrebbero anche aver acquisito più competenze pratiche. Hanno parlato molto dell'importanza di apprendere competenze che li aiutino nel loro futuro professionale, nonché di concentrarsi meno sulla teoria e più sulla messa in pratica delle conoscenze.

Molti hanno anche espresso il desiderio di aver appreso di più sull'**intelligenza emotiva** durante gli anni della formazione. Hanno sottolineato l'importanza di imparare a gestire le proprie emozioni e a comprenderle meglio, invece di reprimere sempre le emozioni "negative" e non affrontarle. In relazione a ciò, molti volevano saperne di più sulle **competenze inter/intrapersonali**, imparando a capire meglio se stessi, a prendersi più cura di sé e a curare le proprie relazioni sociali. Alcuni intervistati hanno anche detto che avrebbero voluto sviluppare la loro empatia durante gli anni della formazione. Alcuni hanno menzionato specificamente l'apprendimento di maggiori capacità comunicative per aiutarli a relazionarsi meglio con le altre persone e migliorare le loro abilità interpersonali.

Altre competenze citate da molti sono quelle **etiche e di sostenibilità**, soprattutto se applicate ai problemi del mondo attuale, come il cambiamento climatico. Un intervistato portoghese ha detto in particolare che vorrebbe imparare a *"vivere la sostenibilità in modo pratico a scuola e non solo a parlarne"*. Quindi, vorrebbero imparare a mettere in pratica queste conoscenze per apportare cambiamenti nella loro vita quotidiana.

Un numero significativo di intervistati ha indicato le competenze relative all'**alfabetizzazione finanziaria** come quelle che avrebbero voluto sviluppare durante gli anni della formazione. Nell'ambito dell'alfabetizzazione finanziaria, sono stati citati molti argomenti diversi, come: imparare a fare il bilancio, risparmiare denaro, investire, presentare la dichiarazione dei redditi, pianificare l'acquisto di una casa, ecc.

Le competenze più importanti menzionate dagli intervistati riguardano **le abilità di vita** in generale. Tra queste figurano: come trovare un lavoro, come fare i lavori di casa, cucinare, pulire, cucire e falegnameria.

Un numero minore di intervistati ha menzionato altre competenze specifiche, come il parlare in pubblico, il lavoro di gruppo, metodologie specifiche e materie accademiche specifiche. Alcuni intervistati hanno menzionato le competenze linguistiche, tra cui lo sviluppo dell'intelligenza linguistica nella propria lingua madre e l'apprendimento delle lingue straniere in modo più efficace e naturale. Un paio di intervistati hanno menzionato le competenze digitali e l'apprendimento del loro utilizzo in ambito accademico e professionale.

ASPETTI SUPERFLUI/INUTILI DELL'ISTRUZIONE/FORMAZIONE

Agli intervistati è stato chiesto di riflettere sugli aspetti superflui o inutili della loro istruzione/formazione. La maggior parte delle risposte riguardava **l'impraticabilità** dell'istruzione. Ritengono di aver frequentato molte materie che **non avevano alcuna applicazione pratica** per il futuro.

Se avevano aspetti pratici, gli insegnanti non erano in grado di trasmetterli e quindi si sentivano impreparati. Uno degli intervistati ha detto che il modo in cui viene insegnata la matematica spesso si concentra più sulla teoria e non sull'uso che se ne fa nella vita quotidiana o in certe professioni. Altri intervistati hanno detto che il materiale e le metodologie **obsolete** spesso utilizzate non sono utili per preparare gli studenti al futuro. Ad esempio, la tecnologia e/o l'intelligenza artificiale non vengono utilizzate a sufficienza a scuola e gli insegnanti spesso si affidano ancora a materiali e metodologie tradizionali utilizzati da decenni, invece di innovare i loro approcci.

La risposta più gettonata, con quasi 20 intervistati, è stata **"nessuna"**. Queste persone ritengono che nulla sia inutile e che tutto possa insegnare qualcosa. Secondo loro, anche se ci può essere un margine di miglioramento, tutto serve a qualcosa.

Un altro aspetto citato da molti intervistati è la **memorizzazione** a memoria. Gli individui di tutti i Paesi partner si sono opposti a questa parte del loro sistema educativo. Molti sono stati costretti a memorizzare dati e fatti storici per gli esami, che spesso dimenticavano. Questo sembra essere un problema trasversale e in diverse materie, come matematica, scienze, lingue straniere, storia e altro.

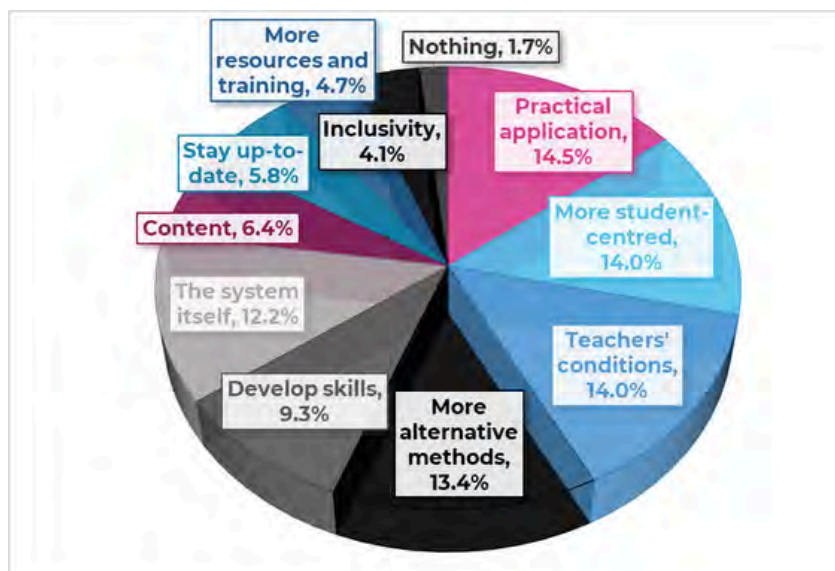
L'eccesso di teoria è un altro aspetto che molti ritengono superfluo. Molti intervistati ritengono che il sistema educativo si concentri molto sull'insegnamento della teoria e non abbastanza sul mostrare agli studenti come applicare queste conoscenze in situazioni pratiche.

Sono stati citati anche alcuni fattori relativi agli insegnanti. Alcuni intervistati hanno parlato del **trattamento ingiusto degli studenti da parte di alcuni insegnanti**, che porta a discriminazioni e/o problemi di autostima. Altri hanno parlato di come gli insegnanti siano spesso **demotivati** a svolgere il proprio lavoro, forse a causa della carenza di insegnanti o delle condizioni di lavoro. Alcuni hanno anche raccontato di aver avuto insegnanti che, a volte a causa della loro età, non erano in contatto con la realtà attuale e non erano disposti a usare metodi innovativi per coinvolgere gli studenti.

Gli intervistati di tutti i Paesi partner hanno anche menzionato alcuni argomenti specifici che considererebbero non necessari. La più comune è stata la **religione**. Altre citate da alcuni individui sono state Cultura classica, Fisica, Chimica, materie elettive, tutto ciò che non è matematica, ecc. Alcuni hanno detto che le materie erano molto ripetitive e non cambiavano mai, o non avevano alcuna applicabilità pratica. Due persone provenienti dal Portogallo si sono lamentate anche delle lezioni di Educazione fisica, soprattutto per il modo in cui vengono impartite e per la loro ripetitività.

Altri aspetti degni di nota citati dagli intervistati sono la competitività del sistema educativo, il sistema di punteggio e il sistema educativo stesso.

ASPETTI DELL'ATTUALE SISTEMA EDUCATIVO CHE DOVREBBERO ESSERE MIGLIORATI



Gli intervistati riconoscono molte aree dell'attuale sistema educativo che potrebbero essere migliorate. Il grafico a torta a sinistra mostra alcune delle principali categorie.

Le due aree più citate sono state **l'applicazione pratica dell'istruzione** e il rendere l'istruzione **più incentrata sullo studente**.

Gli intervistati ritengono che ci si debba concentrare meno sulla teoria e più opportunità di mettere in pratica le conoscenze. Dovrebbero esserci opportunità di formazione al lavoro e di mettere in pratica ciò che si apprende. I contenuti e gli argomenti trattati in classe dovrebbero essere adattati alle future esigenze professionali e la formazione dovrebbe essere più simile ai contesti professionali. Alcuni intervistati hanno anche menzionato il valore dell'insegnamento di abilità di vita che possono essere applicate al di fuori del mondo professionale, come l'alfabetizzazione finanziaria e la cucina.

Inoltre, si dovrebbe prestare maggiore attenzione agli studenti e le metodologie e le strategie di insegnamento dovrebbero essere personalizzate per adattarsi alle esigenze degli studenti. Gli studenti dovrebbero avere più autonomia e più possibilità di scoprire da soli e di esplorare i propri interessi personali, non solo quelli richiesti dal programma di studi. Inoltre, alcuni intervistati hanno affermato che gli orari dovrebbero essere più flessibili, soprattutto nei contesti educativi per gli adulti che possono avere altre priorità, come un lavoro a tempo pieno. In questo modo sarebbe più facile per loro proseguire gli studi mentre lavorano e/o si occupano della famiglia.

Molti hanno affermato che **le condizioni degli insegnanti dovrebbero essere migliorate**. Dovrebbero esserci più insegnanti, diminuendo il rapporto studenti/insegnanti. Gli insegnanti dovrebbero avere maggiori opportunità di formazione, in modo da poter incorporare metodi innovativi nelle loro classi. In generale, anche le condizioni di lavoro, gli stipendi e le installazioni dovrebbero essere migliorati per motivare maggiormente gli insegnanti e rendere il loro lavoro più confortevole. Dovrebbero avere più tempo per coordinare e/o pianificare le lezioni. Infine, dovrebbero avere orari più flessibili, così come i loro studenti.

Molti hanno fatto riferimento **all'uso di metodi e strategie alternative** in classe per migliorare l'esperienza di apprendimento. Alcune di queste sono state citate: dibattito, discussione, apprendimento basato su progetti, maggiore lavoro di gruppo, lettura e scrittura, insegnamento dei valori, ecc. Alcuni intervistati raccomandano di incoraggiare la partecipazione attiva degli studenti e di porre meno enfasi sulla memorizzazione e più sull'aumento della loro base di conoscenze teoriche in altri modi. Si dovrebbe dare meno importanza agli esami e si potrebbero esplorare altri metodi di valutazione. Alcuni intervistati suggeriscono anche di incorporare l'educazione non formale nelle classi.

Alcuni intervistati raccomandano di **sviluppare ulteriori competenze** che non sempre vengono promosse in classe. Una buona parte di questi intervistati ha parlato di **intelligenza emotiva** e dell'importanza di svilupparla insieme ad altre competenze. Alcuni danno importanza anche alla promozione del pensiero critico e del pensiero logico in ambito accademico. Infine, alcuni intervistati ritengono che sia importante sviluppare le intelligenze al di là di quelle linguistiche e logico-matematiche tradizionalmente insegnate in ambito accademico, in particolare l'intelligenza inter/intrapersonale e altre intelligenze multiple.

Ci sono state anche alcune raccomandazioni per **migliorare il sistema educativo stesso**. È necessario mantenere **standard più elevati** e incoraggiare l'**interdisciplinarietà**. Insegnare le materie insieme e mostrare la sovrapposizione tra le aree disciplinari può essere più vantaggioso rispetto all'insegnamento tradizionale delle materie in modo isolato. Alcuni intervistati ritengono che il sistema dovrebbe essere meno burocratizzato e quindi più accessibile a tutti. Si dovrebbe dare meno importanza agli esami e i sistemi di valutazione dovrebbero essere migliorati per riflettere meglio la situazione attuale. Uno degli intervistati spagnoli ha detto che dovrebbe esserci meno bilinguismo, un dibattito che oggi è comune nel Paese. Il sistema dovrebbe consentire una maggiore collaborazione famiglia-scuola, soprattutto per gli studenti più giovani, e dovrebbe sforzarsi di promuovere l'empatia sia degli studenti che degli insegnanti. Infine, come ha sottolineato un intervistato portoghese, si dovrebbe eliminare lo stigma del fallimento. Si dovrebbe insegnare agli studenti a imparare dai propri errori e a non sentirsi così sotto pressione per ottenere risultati perfetti.

Per quanto riguarda i **contenuti**, alcuni intervistati cambierebbero corsi specifici o vi porrebbero maggiore enfasi. Alcuni suggeriscono di insegnare l'educazione civica e la responsabilità, mostrando agli studenti l'importanza di partecipare alle loro comunità e di contribuire alla società in modo positivo. Secondo gli intervistati, il diritto, la musica e la storia e la politica contemporanee dovrebbero far parte del curriculum. Due intervistati portoghesi ritengono che l'educazione fisica dovrebbe essere adattata per essere meno ripetitiva e per incoraggiare l'esercizio fisico e la salute.

Anche il modo in cui vengono insegnate le lingue straniere dovrebbe essere modificato per preparare meglio gli studenti a utilizzarle come veicolo di comunicazione, anziché limitarsi a memorizzare il vocabolario e gli argomenti grammaticali. Si dovrebbe prestare maggiore attenzione a contenuti importanti e pratici e meno a contenuti non pratici.

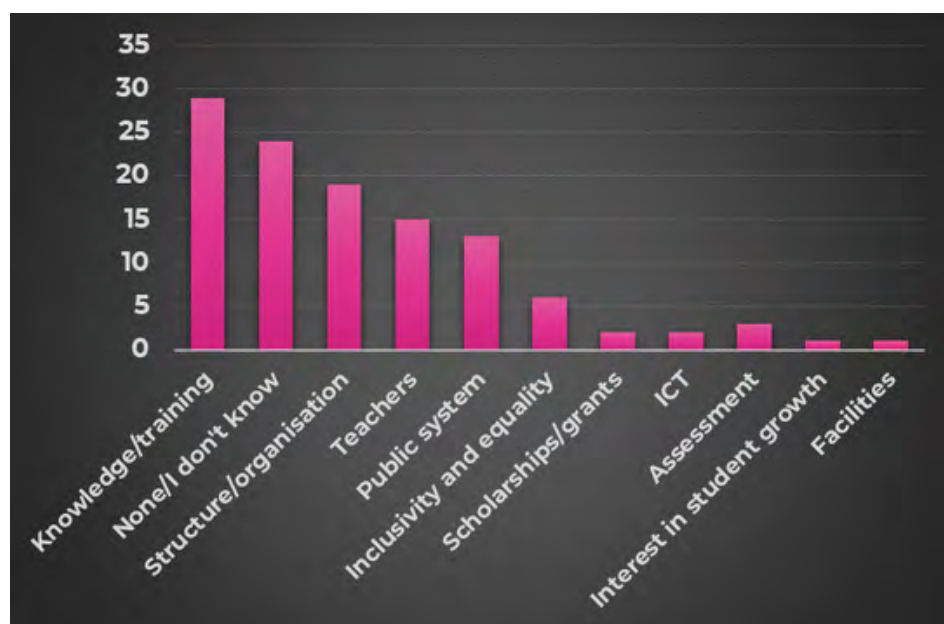
Inoltre, alcuni intervistati vorrebbero **modernizzare** il sistema e garantire che sia gli studenti sia gli insegnanti si aggiornino con le nuove tecnologie. Le metodologie e il lavoro in classe dovrebbero essere adattati alle attuali tendenze tecnologiche e ci dovrebbe essere la stessa accessibilità agli strumenti digitali.

Infine, alcuni intervistati suggeriscono di offrire maggiori risorse e formazione agli educatori e di rendere il sistema più inclusivo per tutti. Il sistema dovrebbe essere adattato anche a chi ha esigenze particolari.

ASPETTI DELL'ATTUALE SISTEMA EDUCATIVO CHE FUNZIONANO BENE

La maggior parte degli intervistati ha fornito indicazioni sugli aspetti dell'istruzione attuale che funzionano bene. Tuttavia, **circa il 29%** degli intervistati non è riuscito a pensare a nessun aspetto del sistema educativo che funzioni bene.

Gli aspetti più comuni citati riguardano **le conoscenze e la formazione** acquisite durante la formazione.



Si è parlato dell'importanza di acquisire un background teorico e di apprendere conoscenze generali. Altri sono soddisfatti dell'offerta formativa e della varietà delle materie, e anche del fatto che le materie obbligatorie li esponcano a settori diversi a cui inizialmente potrebbero non essere interessati.

Alcuni hanno parlato di materie specifiche, come le lezioni di lingua straniera. Anche i materiali didattici e i progetti specifici sono stati indicati come aspetti positivi del sistema. Un altro fattore menzionato da alcuni individui è l'interdisciplinarietà del sistema educativo, che potrebbe fornire agli studenti una formazione a tutto tondo.

Gli aspetti più positivi dell'attuale sistema educativo sono legati alla **sua struttura e organizzazione**. Alcuni intervistati hanno fatto riferimento a protocolli specifici, a come il sistema sia affidabile e fornisca routine e disciplina sia agli studenti che agli educatori. Altri hanno parlato della struttura generale, come la suddivisione in diversi cicli, periodi e/o semestri. C'è una certa flessibilità nel curriculum e spazio per l'uso di nuovi metodi, il che è ottimo per gli insegnanti, e gli studenti hanno la possibilità di scegliere i loro corsi in una certa misura. È stato anche sottolineato come le istituzioni scolastiche siano spazi di socializzazione per gli studenti, un'opportunità per uscire e interagire con gli altri. Alcuni individui hanno citato anche specifiche leggi regionali e nazionali sull'istruzione che sembrano funzionare bene. È interessante notare che una persona proveniente dal Portogallo ha riflettuto sul fatto che il sistema funziona bene per gli "studenti bravi". Se da un lato questo è un concetto positivo per gli studenti che si adattano bene al sistema educativo, dall'altro potrebbe essere un'area di miglioramento per coloro che non rientrano nel ruolo di "studente bravo".

Un numero significativo di intervistati ritiene che **gli insegnanti** siano una parte del sistema educativo che funziona bene. Tuttavia, ciò dipende dal singolo insegnante. Gli intervistati hanno anche menzionato la formazione degli insegnanti come un aspetto positivo, ma come ha osservato un individuo dalla Spagna, si tratta spesso di qualcosa che gli insegnanti fanno **di propria volontà**. La formazione non è necessariamente qualcosa che viene sempre fornita dalle istituzioni scolastiche.

Gli intervistati considerano molto positivo anche il **sistema scolastico pubblico**. Il fatto che sia **gratuito e accessibile a tutti** garantisce a tutti l'accesso all'istruzione. Tuttavia, come ha osservato un intervistato spagnolo, l'istruzione superiore non è gratuita e non è sempre accessibile a tutti.

Alcuni intervistati hanno citato l'**inclusività e l'uguaglianza** come aspetti positivi del sistema. Sono stati citati i parchi giochi inclusivi. Due intervistati hanno parlato di come viene prestata attenzione individuale a coloro che hanno esigenze speciali e di come gli studenti con abilità e livelli di competenza diversi vengono inseriti in classe.

Altri fattori citati sono le **borse di studio/contributi** disponibili per i potenziali studenti e l'incorporazione delle **TIC e della tecnologia** in classe. Due persone hanno menzionato anche la **valutazione**.

Una persona dalla Romania ha citato la valutazione delle prestazioni degli insegnanti come parte positiva del sistema. Un intervistato dalla Spagna ha indicato la valutazione continua degli studenti come un fattore positivo, poiché consente agli educatori di valutare regolarmente il mantenimento delle conoscenze.

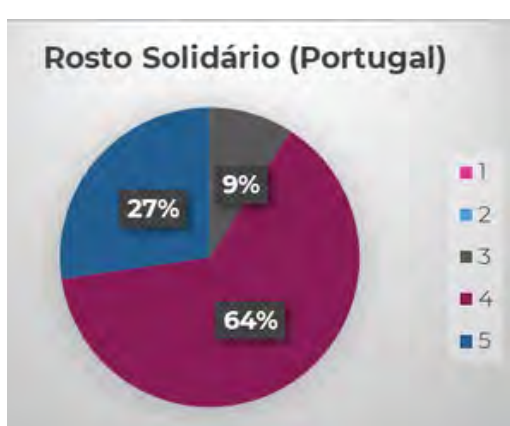
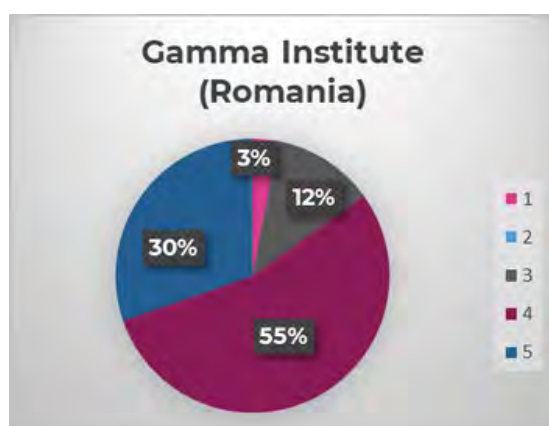
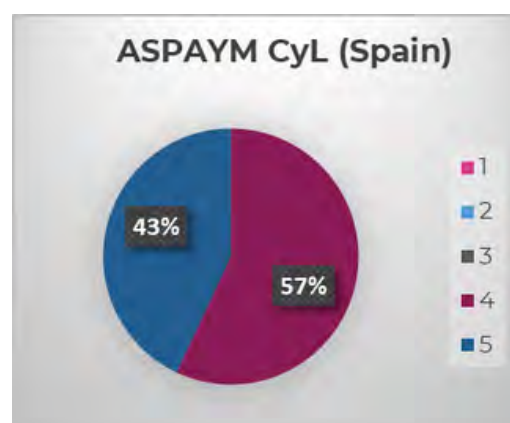
Infine, un individuo ha ritenuto che l'interesse per la crescita degli studenti sia un aspetto positivo del sistema. Questo potrebbe essere dovuto al sistema stesso o ai singoli insegnanti. Le strutture scolastiche sono state menzionate solo da un intervistato, che ha ritenuto i laboratori di scienze una parte positiva del sistema educativo.

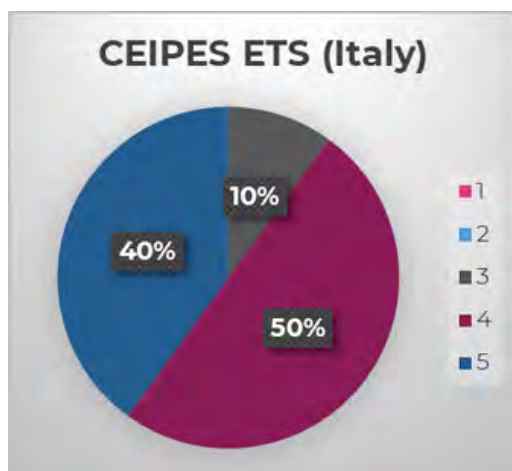
PROFESSIONISTI DELL'EDUCAZIONE DEGLI ADULTI

SVILUPPO DELLE COMPETENZE NELLE INTELLIGENZE MULTIPLE

Ai professionisti dell'educazione degli adulti è stato chiesto di valutare in che misura ritengono di aver sviluppato competenze legate alle intelligenze multiple. Su una scala da 1 a 5, dove 1 è "molto poco" e 5 è "molto", hanno risposto come segue:

-Intelligenza linguistica e logica (sviluppo cognitivo):

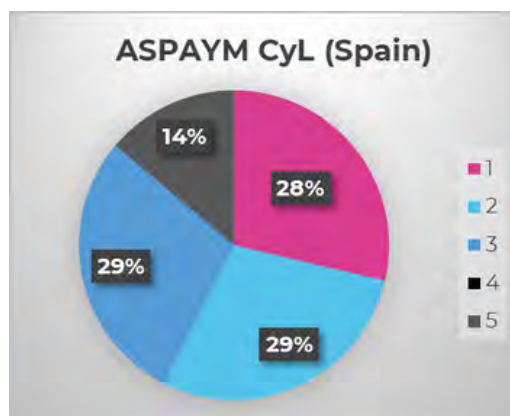


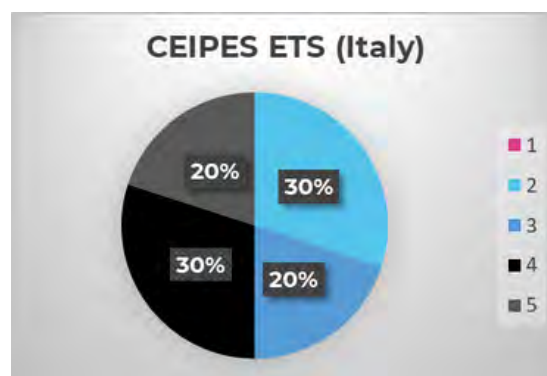
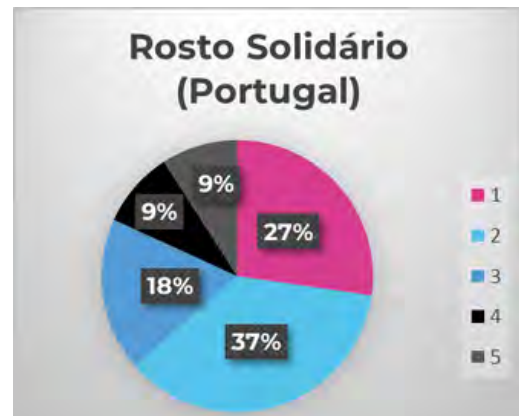
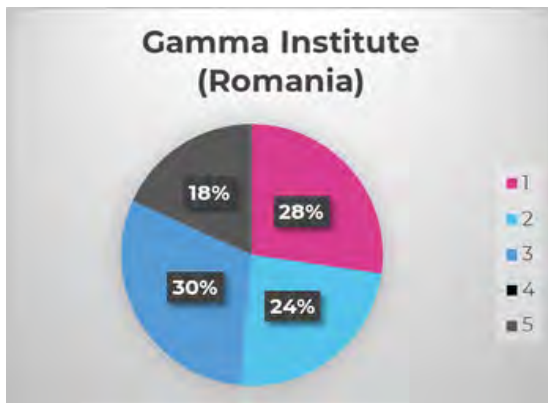


La maggior parte degli intervistati ha dichiarato di lavorare sulle intelligenze linguistiche e logico-matematiche in misura significativa. In particolare, il 63,2% degli educatori per adulti della Fundación Plan B Educación Social ha dichiarato di aver lavorato "molto" su queste intelligenze. Tutti coloro che hanno risposto ai questionari spagnoli hanno valutato la loro esperienza con un punteggio di 4 o 5 su una scala da 1 a 5.

Per contro, la maggior parte degli intervistati di Romania, Portogallo e Italia ha indicato di lavorare su queste intelligenze "in misura discreta", mentre alcuni hanno riferito di lavorarci "poco". In particolare, il 3% degli intervistati dell'Istituto Gamma ha dichiarato di lavorare su queste intelligenze "molto poco", con una valutazione pari a 1 sulla scala da 1 a 5.

• Intelligenza musicale (sviluppo artistico):



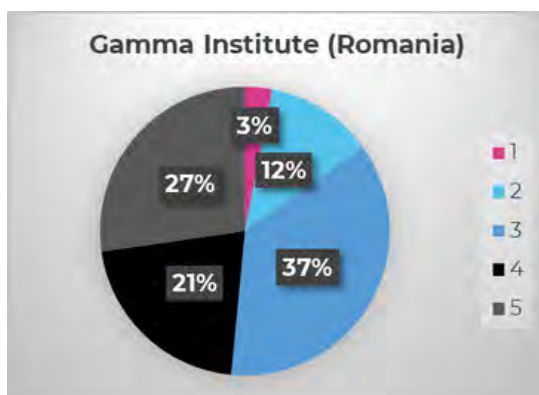
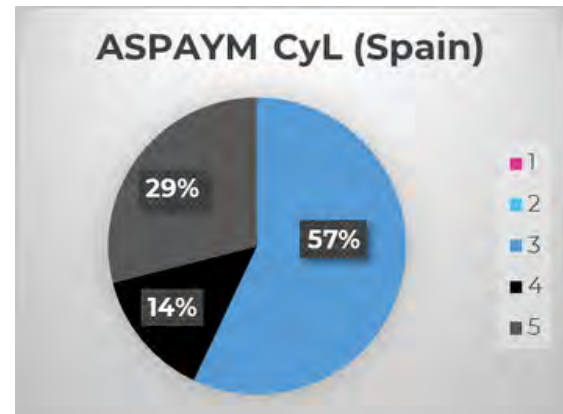


A differenza delle intelligenze linguistiche e logico-matematiche, gli educatori adulti hanno avuto esperienze diverse nello sviluppo dell'intelligenza musicale. La maggior parte ha ritenuto di averci lavorato "poco" o "molto poco". La Fundación Plan B Educación Social ha registrato la percentuale più alta di intervistati che hanno dichiarato di aver lavorato "molto" sull'intelligenza musicale (42%), mentre il gruppo successivo ha dichiarato "poco" (25%).

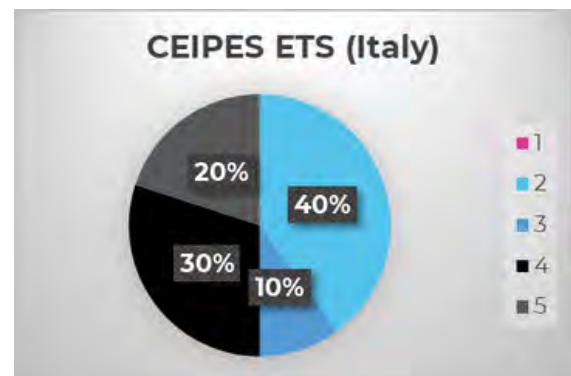
Il CEIPES ETS ha visto il 30% degli intervistati affermare di aver sviluppato l'intelligenza musicale "in misura discreta", mentre il Gamma Institute ha registrato la stessa percentuale di "poco". Per entrambe le organizzazioni, i gruppi successivi più numerosi erano "poco" per il CEIPES ETS (30%) e "molto poco" per l'Istituto Gamma (28%). Gli intervistati di Rosto Solidário hanno riferito di lavorare sull'intelligenza musicale principalmente "poco" (37%) o "molto poco" (27%). Allo stesso modo, gli intervistati dell'ASPAYM CyL hanno generalmente indicato di lavorare sull'intelligenza musicale "abbastanza", "poco" o "molto poco".



- **Intelligenze spaziali e corporee (sviluppo psicomotorio):**

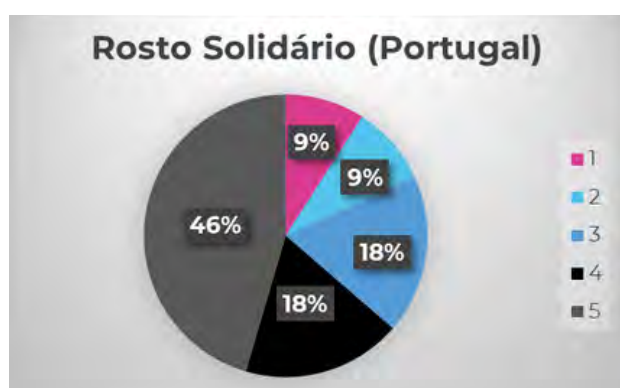
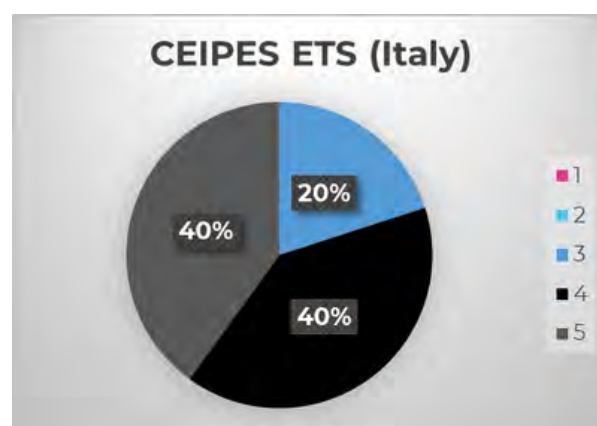
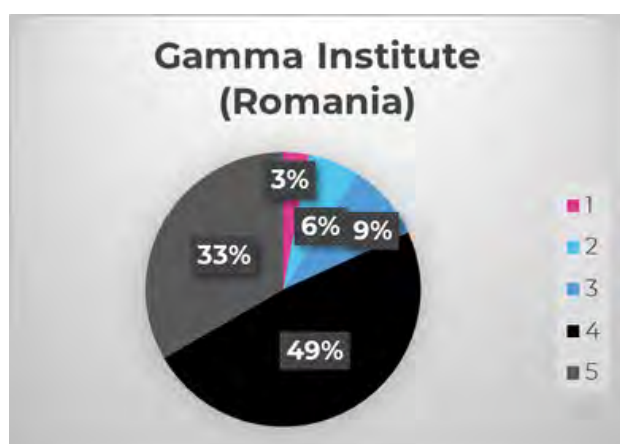
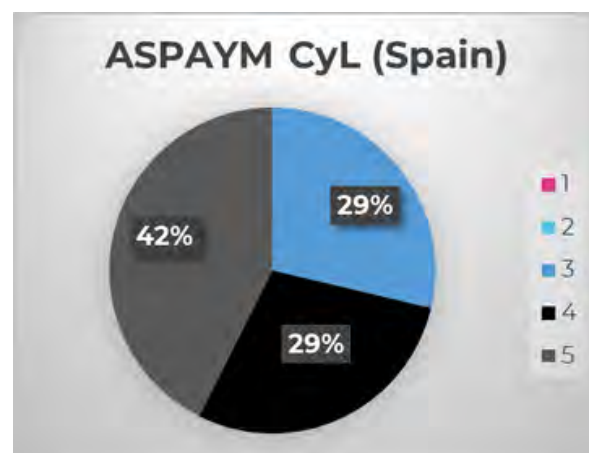


Gli intervistati hanno opinioni diverse sullo sviluppo delle intelligenze spaziali e corporee. La maggior parte ritiene di aver sviluppato queste abilità "in qualche modo". L'Istituto Gamma ha registrato la percentuale più alta di intervistati che ritengono di aver sviluppato queste abilità "molto" (27%) e "poco" (37%). La Fundación Plan B Educación Social ha mostrato una risposta equilibrata, con percentuali significative che indicano uno sviluppo "abbastanza" o "poco".



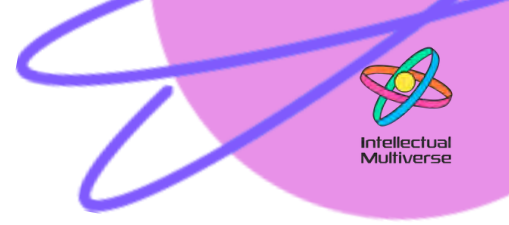
Allo stesso modo, ASPAYM CyL e Rosto Solidário hanno avuto maggioranze che hanno segnalato "poco" o "molto" sviluppo. Le risposte del CEIPES ETS sono state più eterogenee, con percentuali significative che hanno indicato "poco", "abbastanza" e "molto". L'Istituto Gamma si distingue per un'alta percentuale di sviluppo significativo e una percentuale molto bassa di sviluppo minimo.

- **Intelligenze interpersonali (sviluppo emotivo):**

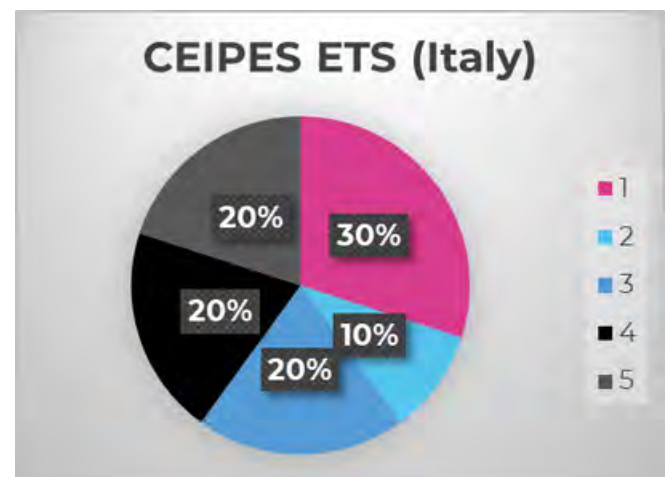
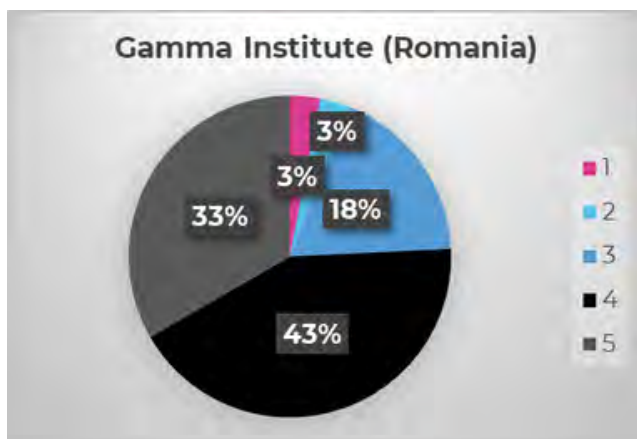
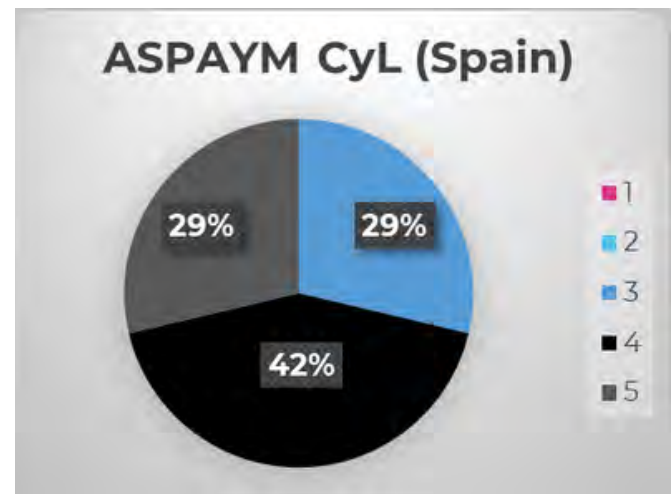


Complessivamente, gli educatori per adulti delle organizzazioni partner hanno ritenuto di aver sviluppato le proprie intelligenze intrapersonali e interpersonali "abbastanza" o "molto". Presso Rosto Solidário, il 46% degli intervistati ha segnalato uno sviluppo significativo, mentre il 18% ha ritenuto di aver sviluppato queste abilità "abbastanza".

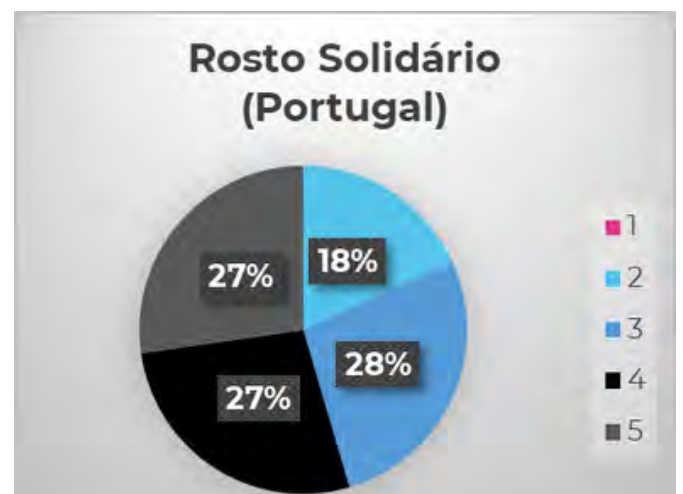
L'Istituto Gamma ha visto il 49% degli intervistati dichiarare un "discreto sviluppo" e il 33% "molto", mentre il CEIPES ETS ha avuto risposte simili, con il 40% che ha indicato "un discreto sviluppo" e un altro 40% "molto". Gli intervistati dell'ASPAYM CyL hanno generalmente ritenuto di aver sviluppato queste intelligenze almeno "poco", con il 42% che ha affermato di averle sviluppate "molto". La Fundación Plan B Educación Social ha avuto una risposta più varia, con il 33% che ha riferito "poco", il 33% "abbastanza" e il 25% "molto". Nonostante il feedback generale positivo, una piccola percentuale di intervistati della Fundación Plan B Educación Social (9%), dell'Istituto Gamma (3%) e di Rosto Solidário (9%) ha dichiarato di aver sviluppato queste intelligenze "molto poco".



- **Intelligenza naturale (sviluppo etico-sostenibile):**



Per quanto riguarda l'intelligenza naturalistica (sviluppo etico-sostenibile), gli intervistati della maggior parte delle organizzazioni partner concordano sul fatto di averla sviluppata "poco" o "abbastanza". La maggior parte delle persone che hanno compilato il questionario della Fundación Plan B Educación Social direbbe di averla sviluppata "molto" (33%), "abbastanza" (25%), - "poco" (25%).



I rispondenti al questionario dell'ASPAYM CyL concordano sul fatto di aver sviluppato almeno in parte l'intelligenza naturale, con il 42% che ritiene di averci lavorato "in misura discreta". Anche gli intervistati di Gamma e Rosto ritengono di averla sviluppata in misura significativa: Il 43% degli intervistati di Gamma dice "abbastanza", il 33% "molto" e il 18% "poco", mentre il 28% di Rosto dice "poco", il 27% "abbastanza" e il 27% "molto".

Tuttavia, le risposte dei rispondenti al questionario del CEIPES ETS si discostano dal resto in quanto il 30% direbbe di aver sviluppato l'intelligenza naturale "molto poco". Sembra poi che ci sia un certo disaccordo, dato che il 20% direbbe "poco", il 20% "abbastanza" e il 20% "molto". Ciò può dipendere dal tipo di istruzione o formazione ricevuta, dal tipo di zona in cui si vive (rurale, urbana, ecc.) o da altri fattori. È interessante notare che le risposte delle altre organizzazioni partner sono simili.

COMPETENZE LAVORATE CON GLI STUDENTI

Alla domanda su quali competenze hanno lavorato con i loro studenti, gli educatori per adulti ne hanno citate diverse. Le più comuni, su cui hanno lavorato più di 10 intervistati, sono: intelligenza emotiva, intelligenza linguistica, intelligenza intrapersonale e intelligenza interpersonale. Questo suggerisce che, sebbene molti studenti adulti avrebbero voluto saperne di più sull'intelligenza emotiva e sull'intelligenza intrapersonale/interpersonale, molti educatori stanno già lavorando su queste abilità nelle loro lezioni e nella loro formazione professionale.

Altre competenze citate da almeno 5 formatori adulti intervistati su cui lavorano sono la comunicazione, la creatività, l'intelligenza naturale, le competenze professionali, l'intelligenza logico-matematica, le competenze digitali/informatiche e l'intelligenza spaziale. Vale la pena notare che, sebbene Gardner affermi che l'intelligenza logico-matematica è una delle principali insegnate nelle scuole di oggi e valutata nei test standardizzati, insieme all'intelligenza linguistica, non è una delle intelligenze più citate dagli educatori adulti intervistati.¹

Per quanto riguarda le altre intelligenze della teoria di Gardner, l'intelligenza musicale e l'intelligenza corporeo-cinestetica sono state menzionate solo da 4 educatori adulti ciascuno. Si sta effettivamente lavorando su di esse, ma in misura minore.

FORMAZIONE/SVILUPPO PROFESSIONALE PER ADATTARSI A NUOVE METODOLOGIE EDUCATIVE

Poco più della metà degli educatori per adulti ritiene di aver ricevuto una formazione e uno sviluppo professionale sufficienti per adattarsi a nuove metodologie e approcci didattici.

Tuttavia, alcuni di loro hanno sottolineato il fatto di aver dovuto cercare da soli la formazione o di averla appresa attraverso l'autoapprendimento. Non sempre è stata fornita dal loro posto di lavoro



Altri hanno detto di aver sviluppato queste competenze direttamente attraverso l'apprendimento esperienziale o l'esperienza lavorativa.

SUGGERIMENTI E RACCOMANDAZIONI PER MIGLIORARE L'ATTUALE SISTEMA EDUCATIVO

Gli educatori adulti hanno fornito molti suggerimenti per migliorare l'attuale sistema educativo. Uno dei temi più comuni è stato quello di rendere l'istruzione più **pratica**. Gli educatori vorrebbero allontanarsi dall'insegnamento teorico e aggiungere elementi più pratici che aiutino ad assimilare le informazioni apprese e a metterle in pratica. Alcuni suggeriscono di utilizzare l'apprendimento attraverso la pratica e la formazione sulle competenze basata su progetti, per rendere l'esperienza di apprendimento più concreta e pratica per la vita professionale e personale degli studenti. Ritengono inoltre che all'interno dell'istruzione debbano essere presenti elementi di formazione pratica, per preparare gli studenti alla vita di tutti i giorni.

Molti intervistati hanno anche menzionato l'importanza dell'insegnamento dell'**intelligenza emotiva**. Secondo un intervistato rumeno, dovrebbe essere insegnata a partire dalla scuola primaria e durante tutto l'apprendimento. Gli intervistati portoghesi hanno parlato di fornire una formazione sullo sviluppo emotivo e sul lavoro socio-emotivo agli adulti e ai professionisti dell'istruzione.

Un altro tema comune emerso è quello di fornire maggiori opportunità di **formazione e sviluppo professionale** agli educatori. Questa formazione dovrebbe essere incentrata sul loro futuro professionale e fornire loro l'opportunità di sviluppare ulteriormente le competenze. Dovrebbero anche avere l'opportunità di conoscere **pratiche nuove e innovative** e stili di insegnamento. Un intervistato italiano ha affermato che lo stile di lezione frontale dovrebbe essere messo in discussione, poiché altri potrebbero essere più vantaggiosi sia per gli studenti che per gli educatori.

Altri hanno menzionato lo sviluppo di maggiori competenze digitali e tecnologiche, l'aumento delle capacità analitiche e di pensiero critico, l'enfaticizzazione dell'importanza del lavoro di gruppo e del team-building, l'aumento delle intelligenze multiple, come le intelligenze inter/intra-personali, e l'offerta di un'istruzione multidisciplinare. Alcuni intervistati raccomandano anche di utilizzare metodi partecipativi per stimolare l'esperienza di apprendimento.

L'istruzione dovrebbe essere incentrata sullo studente e gli educatori dovrebbero godere di maggiore flessibilità e autonomia. Gli intervistati hanno anche menzionato aspetti strutturali che dovrebbero essere migliorati, come maggiori risorse e finanziamenti, o rapporti più bassi tra studenti e insegnanti.

SODDISFAZIONE PER L'ATTUALE SISTEMA EDUCATIVO

Ai professionisti dell'educazione degli adulti è stato chiesto di valutare il loro livello di soddisfazione per l'attuale sistema educativo su una scala da 1 a 10, dove 1 è "pessimo" e 10 è "eccellente".



I professionisti dell'educazione degli adulti hanno espresso solo livelli **moderati** di soddisfazione per l'attuale sistema educativo. In particolare, nessuno degli intervistati ha dato un punteggio perfetto di 10 su 10. I voti più comuni sono stati 5 e 6, a indicare che la maggior parte dei professionisti si sente nella media o leggermente sopra la media in termini di soddisfazione.

Le valutazioni più comuni sono state 5 e 6, a indicare che la maggior parte dei professionisti si sente nella media o leggermente sopra la media in termini di soddisfazione. Queste risposte suggeriscono un senso generale di mediocrità nell'efficacia e nella qualità percepita del sistema educativo, senza che siano stati segnalati forti sentimenti di eccellenza o di realizzazione. Ciò indica potenziali aree di miglioramento e la necessità di affrontare le preoccupazioni di fondo all'interno del sistema.



ASPETTI DELL'ATTUALE SISTEMA EDUCATIVO CHE DOVREBBERO ESSERE MIGLIORATI

Le risposte sono state simili alla domanda sui suggerimenti per il miglioramento. Il tema più comune menzionato dagli educatori per adulti è che il sistema deve contenere più **elementi pratici** e che le conoscenze devono essere messe in pratica. Si dovrebbe porre maggiore attenzione **all'applicabilità nella vita di tutti i giorni**. Molti hanno anche sottolineato l'importanza **dell'innovazione** e dell'aggiornamento dei metodi e degli approcci.

Altri aspetti che dovrebbero essere migliorati sono la **formazione e lo sviluppo professionale degli insegnanti**. Dovrebbe essere più continuo e adattato alla realtà attuale. L'uso della tecnologia e delle **competenze digitali** dovrebbe essere incoraggiato e sia gli studenti che gli educatori dovrebbero farne un uso migliore e responsabile.

Il sistema dovrebbe essere più **inclusivo e accessibile**. Le persone con esigenze particolari dovrebbero essere accolte e incluse nel gruppo. L'educazione degli adulti dovrebbe essere più accessibile a tutti e le opportunità dovrebbero essere diffuse adeguatamente agli adulti attraverso i canali corretti. Gli adulti a volte non sanno quali sono le opportunità di formazione continua a loro disposizione.

Infine, alcuni intervistati hanno sottolineato l'importanza di includere nel sistema l'**educazione emotiva** e di concentrarsi sullo sviluppo del **pensiero critico**. Il sistema dovrebbe prevedere anche la disciplina e incoraggiare gli studenti a proseguire gli studi. Dovrebbe essere **incentrato sull'allievo** e ci dovrebbero essere opportunità per le **famiglie** di essere maggiormente coinvolte.

ASPETTI DELL'ATTUALE SISTEMA EDUCATIVO CHE FUNZIONANO BENE



La risposta più diffusa da parte degli educatori per adulti è stata una marcata insoddisfazione nei confronti dell'attuale sistema educativo, con molti che hanno dichiarato di non riuscire a individuare alcun aspetto che funzionasse bene. Tuttavia, una parte considerevole degli intervistati ha sottolineato come elemento positivo l'alto livello di **motivazione degli insegnanti e dei professionisti**.

È interessante notare che, nonostante le diffuse critiche alla rigidità del sistema educativo da parte dei discenti adulti, un numero significativo di educatori adulti - soprattutto quelli provenienti da Romania e Portogallo - ha espresso apprezzamento per la legislazione esistente e i quadri normativi che regolano i loro sistemi educativi. In tutti i Paesi partner è stato costantemente riconosciuto il valore dell'innovazione all'interno dell'attuale sistema educativo, sia attraverso l'introduzione di nuovi approcci e metodologie pedagogiche, sia attraverso l'integrazione di nuove tecnologie o l'uso dell'intelligenza artificiale in classe.

Altri aspetti percepiti come efficaci sono la teoria, i processi di valutazione, la struttura generale, l'organizzazione e il sistema scolastico pubblico stesso. Inoltre, alcuni intervistati hanno espresso di apprezzare l'enfasi sullo sviluppo delle competenze e l'importanza attribuita all'apprendimento cognitivo. Alcuni educatori adulti hanno anche riconosciuto che i loro sistemi scolastici offrono agli insegnanti un certo grado di autonomia e consentono una certa flessibilità nello sviluppo del curriculum e nell'erogazione dei contenuti.



CONCLUSIONE

In conclusione, lo studio mette in luce le diverse prospettive dei discenti adulti e dei professionisti dell'educazione degli adulti riguardo all'attuale sistema educativo e allo sviluppo delle varie intelligenze. Fa luce su aspetti del sistema che funzionano bene, altri che non sono efficaci e suggerimenti per il miglioramento.

I risultati mostrano che sia i discenti adulti che gli educatori adulti sono solo **moderatamente soddisfatti** dell'attuale sistema educativo. Solo 1 discente adulto è molto soddisfatto e 2 non lo sono affatto, mentre nessun educatore adulto è molto soddisfatto e 3 non lo sono affatto. Confrontando le risposte, gli educatori adulti sono leggermente più soddisfatti del sistema rispetto ai discenti adulti. Ciò indica che è necessario prendere in considerazione le esigenze dei discenti adulti e adattare il sistema per adattarlo meglio a loro.

Gli studenti adulti apprezzano la **praticità**. Preferiscono l'apprendimento pratico e le opportunità di mettere in pratica ciò che imparano. Spesso hanno poco tempo per approfondire l'apprendimento e lo sviluppo professionale, quindi cercano una formazione che sia utile per loro a livello professionale. Apprezzano anche i metodi di apprendimento non tradizionali, come il learning-by-doing, l'apprendimento esperienziale, l'apprendimento non formale, l'apprendimento basato sui giochi e la gamification. Apprezzano anche l'apprendimento collaborativo e il lavoro di gruppo. Anche se un piccolo numero di persone vede il valore della lettura tradizionale e delle lezioni frontali, la maggior parte impara meglio con altri metodi.

Per quanto riguarda i problemi e le critiche all'attuale sistema educativo, molti hanno citato la **mancanza di risorse**, soprattutto di quelle aggiornate, come un problema significativo che ha reso difficile la loro esperienza educativa. Altri criticano la mancanza di adattabilità del sistema alle esigenze e/o agli stili di apprendimento degli studenti, o l'**approccio "a taglia unica"**. Suggestiscono di utilizzare metodi diversi, di abbandonare la priorità data dal sistema all'intelligenza logico-matematica e di incorporare nel curriculum altre intelligenze, come quella musicale. Si dovrebbe inoltre dedicare più tempo alla creatività e alle competenze sociali ed emotive.

Gli studenti intervistati hanno anche contemplato aspetti inutili dell'attuale sistema educativo. Hanno detto che spesso non ha applicazioni pratiche alla vita reale. Molte materie **non sono rilevanti** per i tipi di lavoro disponibili oggi. Ritengono inoltre che l'attenzione alla teoria piuttosto che alla pratica sia superflua e debba essere cambiata. Anche le metodologie obsolete e la memorizzazione a memoria sono considerate inutili.

In generale, gli studenti adulti affermano che per migliorare il sistema attuale, l'istruzione dovrebbe essere più pratica e applicabile alle carriere future. Dovrebbe inoltre essere più **incentrata sullo studente**, flessibile e adattabile alle sue esigenze e ai suoi bisogni.



Per quanto riguarda gli aspetti del sistema che stanno funzionando bene, molti intervistati non sono stati in grado di pensare a nessuno. Tuttavia, alcuni riconoscono che le conoscenze e la formazione acquisite durante l'istruzione e la formazione hanno funzionato bene per loro.

Lo sviluppo delle intelligenze multiple durante l'istruzione e la formazione ha mostrato variazioni. Le **intelligenze linguistiche e logico-matematiche** sono risultate le più sviluppate sia tra i discenti adulti che tra gli educatori. Le intelligenze spaziali e corporee sono risultate moderatamente sviluppate, con molti educatori adulti che hanno riportato progressi significativi in queste aree. Sebbene le risposte differiscano a seconda dell'organizzazione partner, anche le intelligenze interpersonali e intrapersonali sono state promosse in una certa misura. L'intelligenza naturalistica è stata generalmente sviluppata "molto poco" o "poco" dai discenti adulti, mentre la maggior parte degli educatori adulti ha dichiarato di averci lavorato almeno poco, con qualche variazione, soprattutto in Italia. L'**intelligenza musicale**, invece, ha ricevuto un'attenzione minima da entrambi i gruppi. Ciò dimostra che, in accordo con la teoria di Gardner, le intelligenze linguistiche e logico-matematiche sono ancora le più sviluppate in ambito educativo, mentre altre sono spesso ignorate, come le intelligenze musicali e naturalistiche. Sembra che si stia lavorando di più sulle intelligenze spaziali e corporee, nonché sulle intelligenze interpersonali e intrapersonali, anche se si potrebbe fare di più.

Le abilità più comuni su cui gli educatori per adulti lavorano con i loro studenti sono l'**intelligenza emotiva, l'intelligenza linguistica, l'intelligenza intrapersonale e l'intelligenza interpersonale**. Questo dato è degno di nota perché molti studenti adulti hanno dichiarato di voler sviluppare queste abilità in modo più approfondito, quindi sembra che gli educatori adulti intervistati abbiano cercato di implementare maggiormente queste abilità nel loro insegnamento. Molti meno, ma comunque un numero importante, lavorano anche sull'intelligenza logico-matematica.

Per quanto riguarda la formazione e lo sviluppo professionale, la maggior parte degli educatori per adulti (**54%**) ritiene di averne ricevuto una quantità sufficiente. Tuttavia, molti si spingono a richiedere ulteriori opportunità di formazione e sviluppo professionale, soprattutto per conoscere pratiche e stili di insegnamento nuovi e innovativi.

Gli educatori degli adulti suggeriscono di rendere l'istruzione più pratica e diretta. Le informazioni dovrebbero essere più facili da assimilare e mettere in pratica.



Sebbene molti insegnino già queste competenze ai loro studenti, un gran numero di essi ha affermato che l'intelligenza emotiva dovrebbe essere maggiormente incorporata nell'insegnamento. Ritengono inoltre che si dovrebbero insegnare più competenze digitali e promuovere il pensiero critico. Inoltre, l'istruzione dovrebbe essere resa più inclusiva e accessibile a tutti.

Sebbene molti educatori adulti abbiano espresso insoddisfazione per il sistema in generale, un gran numero di loro apprezza il lavoro svolto dagli insegnanti e dai professionisti del settore educativo. La loro motivazione e il loro duro lavoro aiutano gli studenti a eccellere. È interessante notare che molti apprezzano anche il sistema stesso e la legislazione che lo circonda. Nonostante molti affermino che i sistemi non sono abbastanza innovativi, molti hanno detto che questa è una parte del sistema che ammirano.

ALLEGATO

Consultazione della comunità – Intellectual Multiverse

Il progetto "Intellectual Multiverse" mira a promuovere l'equità educativa attraverso l'uso di una metodologia alternativa basata sulle intelligenze multiple, che sviluppa il potenziale di ogni persona nell'educazione non formale degli adulti con minori opportunità. Il presente progetto, numero 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430, è stato ideato, finanziato e formulato in linea con le priorità del programma Erasmus+.

Questa indagine è rivolta agli adulti in generale, agli adulti con minori opportunità e ai professionisti dell'istruzione, e mira a valutare le preferenze educative e la loro soddisfazione per il sistema attuale.

Sezione II. Dati socio-demografici

1. Qual è il suo Paese di residenza?

- Spagna
- Portogallo
- Romania
- Italia
- Altro

2. Quanti anni ha?

Sezione III - Gruppo target: età compresa tra 30 e 65 anni

3. Ruolo:

- Adulti in generale e adulti con minori opportunità
- Professionista dell'educazione degli adulti

Sezione IV - Adulti in generale e adulti con minori opportunità

4. Quali sono i metodi di apprendimento più interessanti per voi?

5. Quali difficoltà ha incontrato durante la sua formazione?

- Stigmi
- Discriminazione
- Mancanza di risorse
- Accessibilità
- Barriere linguistiche
- Altro

6. Quali difficoltà riscontra nell'attuale sistema educativo?

Sezione V- Durante gli anni della formazione, ha lavorato su una delle seguenti intelligenze?

Il neuropsicologo Howard Gardner sostiene che esistono diversi tipi di intelligenza e che possiamo essere più sviluppati in alcuni tipi di intelligenza che in altri. In seguito, metteremo in discussione la vostra percezione di alcuni tipi di intelligenza:

7. Intelligenza linguistica e logica (sviluppo cognitivo)

1	2	3	4	5
Molto poco				Molto

8. Intelligenza musicale (sviluppo artistico)

1	2	3	4	5
Molto poco				Molto



9. Intelligenze spaziali e corporee
(sviluppo psicomotorio)

1	2	3	4	5
Molto poco				Molto

10. Intelligenze intrapersonali
interpersonali (sviluppo emotivo)

1	2	3	4	5
Molto poco				Molto

11. Intelligenza naturale (sviluppo etico-
sostenibile)

1	2	3	4	5
Molto poco				Molto

Sezione VI. Soddisfazione per il sistema
educativo

12. Quanto è soddisfatto dell'attuale
sistema educativo?

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
Molto poco				Eccellente

13. Quali competenze avrebbe voluto
sperimentare durante la sua
formazione?

14. Quali aspetti o elementi ritiene siano
stati superflui o inutili durante il periodo
di formazione?

15. Quali aspetti del sistema educativo
ritiene debbano essere migliorati?

16. Quali aspetti del sistema educativo
ritiene che funzionino bene?

Sezione VII. Professionisti
dell'educazione degli adulti

Sezione VIII. In che misura ritiene di aver
sviluppato le seguenti competenze?

Il neuropsicologo Howard Gardner sostiene
che esistono diversi tipi di intelligenza e
che possiamo essere più sviluppati in
alcuni tipi di intelligenza che in altri. In
seguito, metteremo in discussione la vostra
percezione di alcuni tipi di intelligenza:

17. Intelligenza linguistica e logica (sviluppo
cognitivo)

1	2	3	4	5
Molto poco				Molto

18. Intelligenza musicale (sviluppo artistico)

1	2	3	4	5
Molto poco				Molto

19. Intelligenze spaziali e corporee (sviluppo
psicomotorio)

1	2	3	4	5
Molto poco				Molto

20. Intelligenze intrapersonali
interpersonali (sviluppo emotivo)

1	2	3	4	5
Molto poco				Molto

21. Intelligenza naturale (sviluppo etico-
sostenibile)

1	2	3	4	5
Molto poco				Molto

Sezione IX. Esperienza lavorativa

22. Nella sua esperienza di dipendente, quali competenze ha sviluppato con i suoi studenti?

23. Ha ricevuto una formazione e uno sviluppo professionale sufficienti per adattarsi a nuove metodologie e approcci educativi?

24. Quali suggerimenti o raccomandazioni ha per migliorare la qualità dell'istruzione nella nostra istituzione?

Sezione X. Soddisfazione per l'attuale sistema educativo

25. Come educatore, quanto è soddisfatto dell'attuale sistema educativo?

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Molto poco

Eccellente

26. Quali aspetti del sistema educativo ritiene debbano essere migliorati?

27. Quali aspetti del sistema educativo ritiene che funzionino bene?

Capitolo 3

REVISIONE BIBLIOGRAFICA

INTRODUZIONE ALLA TEORIA DELLE INTELLIGENZE MULTIPLE

Contesto della teoria delle intelligenze multiple

Negli anni Sessanta, Howard Gardner si è dedicato alla psicologia cognitiva e dello sviluppo e ha trascorso due decenni in un'unità neuropsicologica, esplorando le capacità umane nel cervello: come si sviluppano, a volte collaborano e crollano in condizioni patologiche.

Nel 1979, nell'ambito del "Progetto sul potenziale umano", Gardner e altri ricercatori furono incaricati di studiare il potenziale umano e la sua realizzazione. Dopo aver passato al setaccio la letteratura più disparata (studio del cervello, genetica, antropologia, psicologia e altri campi rilevanti) proposero la teoria delle Intelligenze Multiple (teoria TIM).

Gardner ha sostenuto che tutti gli esseri umani non possiedono una sola intelligenza (spesso chiamata dallo psicologo "g" per intelligenza generale); piuttosto, come specie, gli esseri umani sono meglio descritti come dotati di un insieme di intelligenze relativamente autonome (Gardner, 2011).

Negli anni '80 ha identificato diverse intelligenze, come quella visuo-spaziale, linguistico-verbale, musicale, logico-matematica, interpersonale, intrapersonale e corporeo-cinestetica; in seguito ha ampliato la sua teoria, aggiungendo l'intelligenza naturalista e suggerendo l'esistenza dell'intelligenza esistenziale.

Tuttavia, ogni individuo differisce nella combinazione e nel grado di queste intelligenze a causa di fattori genetici ed esperienze.

In breve, la teoria TIM porta a tre conclusioni:

- Tutti noi possediamo l'intera gamma dell'intelligenza; è questo che ci rende esseri umani, dal punto di vista cognitivo.
- Non esistono due individui, nemmeno due gemelli identici, che abbiano lo stesso profilo intellettuale perché, anche quando il materiale genetico è identico, gli individui vivono esperienze diverse.

- Avere una forte intelligenza non significa necessariamente agire in modo intelligente. Una persona con un'elevata intelligenza matematica potrebbe utilizzare le sue capacità per realizzare importanti esperimenti di fisica o creare nuove e potenti prove geometriche; ma potrebbe anche sprecare queste capacità giocando al lotto tutto il giorno (Gardner, 2006).

Gardner ritiene che la competenza cognitiva umana sia meglio descritta in termini di un insieme di abilità, talenti o capacità mentali, chiamate intelligenze. Tutti gli individui normali possiedono in qualche misura ognuna di queste abilità; e gli individui differiscono nel grado di abilità e nella loro combinazione. Pertanto, la teoria TIM può essere più umana e veritiera rispetto a visioni alternative dell'intelligenza e riflette più adeguatamente i dati del comportamento umano "intelligente" (Gardner, 2006).

Intelligenze, domini e campi

Un aspetto cruciale della teoria MI è la differenziazione tra intelligenze, domini e campi (Gardner, 2006, 2011).

L'intelligenza si riferisce a una capacità computazionale radicata nella biologia e nella psicologia umana, che consente la risoluzione di problemi o la creazione di prodotti culturalmente apprezzati. L'abilità di problem solving permette di affrontare una situazione in cui si deve raggiungere un obiettivo e di individuare il percorso appropriato per raggiungerlo. La creazione di un prodotto culturale permette di catturare e trasmettere la conoscenza o di esprimere le proprie conclusioni, convinzioni o sentimenti. Per esempio, una persona con un'elevata intelligenza musicale eccelle in compiti come ricordare melodie o interpretare cambiamenti compositivi.

Un **dominio** rappresenta un'attività sociale organizzata in cui gli individui possono essere classificati in base alle loro competenze. Ad esempio, la performance musicale comprende diverse intelligenze, non solo musicali, come l'intelligenza corporeo-cinestetica o interpersonale. Al contrario, l'intelligenza musicale può estendersi al di là della musica in ambiti come la danza o la pubblicità. In genere, la competenza in più intelligenze è richiesta in tutti i settori e ogni intelligenza può essere applicata in diversi contesti culturali.

Il **campo**, un costrutto sociologico, comprende individui, istituzioni e meccanismi di valutazione delle qualità degli individui. Il successo in un campo spesso dipende dall'essere considerati competenti secondo i suoi standard.

Al contrario, se il campo fatica a valutare o percepisce il lavoro come inadeguato, le opportunità di successo diminuiscono notevolmente.

In breve, l'intelligenza è un costrutto bio-psicologico; un dominio è un costrutto sociologico. Durante la socializzazione, l'interazione avviene principalmente tra l'individuo e i domini della cultura. Ma una volta raggiunta una certa competenza, il dominio diventa molto importante.

Indipendenza delle Intelligenze Multiple

Gardner sostiene che le intelligenze umane, le diverse facoltà che possediamo, sono in gran parte indipendenti l'una dall'altra. Ciò è in netto contrasto con le misure tradizionali del QI, che spesso mostrano elevate correlazioni tra i punteggi dei test. Le prove a sostegno della teoria TIM provengono da studi su pazienti con danni cerebrali e su individui eccezionalmente talentuosi o con deficit, che rivelano dissociazioni tra i punti di forza intellettuali. La ricerca mostra costantemente che alcune facoltà possono essere compromesse mentre altre rimangono intatte, evidenziando l'autonomia delle intelligenze. Ciò implica che la competenza in un'intelligenza, come la matematica, non richiede la competenza in un'altra, come il linguaggio o la musica (Gardner, 2006).

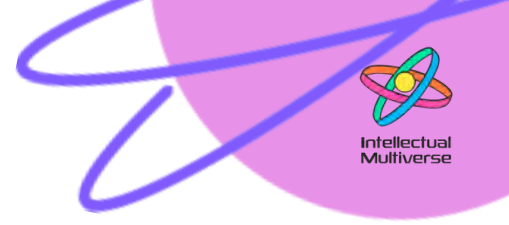
Sebbene alcune intelligenze possano presentare legami più stretti, soprattutto all'interno di specifici contesti culturali, enfatizzare la loro indipendenza serve a non dare per scontato che la forza in un'area implichi la forza in altre. Tuttavia, la maggior parte dei ruoli culturalmente significativi richiede una miscela di intelligenze. Per esempio, la danza richiede abilità corporeo-cinestetiche, musicali, interpersonali e spaziali in varia misura. Allo stesso modo, la politica richiede abilità interpersonali, fluidità linguistica ed eventualmente attitudine logica.

Colli di bottiglia e meccanismi di compensazione

Gardner teorizza anche i "colli di bottiglia" e i meccanismi di compensazione.

I **colli di bottiglia** si verificano quando un'intelligenza ostacola il funzionamento delle altre, spesso perché le intelligenze più deboli impediscono l'espressione di quelle più forti. Per esempio, una persona con scarse capacità linguistiche può avere difficoltà a mettere in luce la propria intelligenza interpersonale a causa delle difficoltà di comunicazione.

In alternativa, i colli di bottiglia possono derivare dalla sopraffazione delle intelligenze forti. Inoltre, gli strumenti culturali utilizzati per lo sviluppo e la valutazione delle competenze possono creare colli di bottiglia. Nei contesti educativi e professionali, i pregiudizi linguistici sono comuni: la maggior parte delle valutazioni è basata sulla lingua, indipendentemente dall'abilità da valutare.



Ciò pone in una posizione di svantaggio gli individui con abilità linguistiche più deboli, anche se possiedono le competenze richieste. Al contrario, gli individui abili nel linguaggio e nella logica possono eccellere in questi test, nonostante una conoscenza limitata del dominio. Per garantire l'autenticità e la validità, ogni intelligenza dovrebbe essere valutata nel suo mezzo appropriato, come le abilità cinestesiche attraverso il movimento o le abilità spaziali attraverso compiti visivi. Altrimenti, i pregiudizi linguistici o logico-matematici nelle valutazioni agiscono come colli di bottiglia, limitando la valutazione accurata delle diverse intelligenze (Gardner, 2006).

La **compensazione** avviene quando un'intelligenza compensa un'altra. Il vantaggio della compensazione è che supporta il modo in cui una particolare prestazione lavorativa può emergere attraverso diverse combinazioni di intelligenze. Lo abbiamo visto all'opera nella sfera educativa, dove il successo in una particolare misura - ad esempio, l'abilità geometrica - può essere raggiunto attraverso varie combinazioni di intelligenze. La retribuzione può anche mascherare le debolezze che un dipendente o il suo manager vogliono identificare (Gardner, 2006).

Inoltre, la saggezza convenzionale presuppone che una quantità maggiore di tutte le intelligenze sia migliore. Ma le debolezze possono essere importanti quanto i punti di forza nell'adattare le persone ai compiti e ai ruoli lavorativi. Non è la quantità di intelligenza in sé che conta, ma il modo in cui i diversi livelli delle varie intelligenze si influenzano a vicenda in una particolare situazione o lavoro. Infatti, un individuo può non essere particolarmente dotato in nessuna intelligenza, eppure, grazie a una particolare combinazione o mix di abilità, può essere in grado di occupare una nicchia in modo unico (Gardner, 2006).

Il ruolo dell'esperienza

L'esperienza è fondamentale per determinare i punti di forza e di debolezza intellettuale e per sviluppare le diverse intelligenze. Le due cose sono reciproche. Ad esempio, senza musica nell'ambiente, è improbabile che si sviluppi l'intelligenza musicale; senza l'intelligenza musicale come potenziale, è improbabile che le persone facciano musica. Senza altre persone intorno, è improbabile che si sviluppi l'intelligenza interpersonale (e probabilmente anche quella intrapersonale); senza l'intelligenza personale come potenziale, è improbabile che le persone interagiscano civilmente e produttivamente.

Implicazioni della teoria TIM nell'educazione

È fondamentale distinguere tra intelligenza e stili di apprendimento. Un'intelligenza, come la capacità musicale o spaziale, rappresenta la potenza di calcolo di un individuo, mentre uno stile denota il suo approccio alle attività (Gardner, 2011).

Le implicazioni educative non derivano direttamente da questa teoria psicologica. Tuttavia, considerare i diversi profili intellettuali degli individui è ragionevole quando si progettano sistemi educativi per individui, gruppi o addirittura nazioni.

L'insegnamento delle intelligenze multiple presenta sfide, ma anche opportunità. Con otto intelligenze, ci sono otto strade per l'insegnamento anziché una. I limiti di ogni persona possono essere un'opportunità di apprendimento per un'altra. Sfruttare le diverse intelligenze permette di adottare approcci personalizzati che migliorano la comprensione e riducono le distorsioni. Paradossalmente, le limitazioni possono essere sia suggestive che liberatorie.

Un educatore convinto della rilevanza della teoria TIM dovrebbe individualizzare e pluralizzare e utilizzare rappresentazioni multiple dei concetti chiave (Gardner 2006, 2011).

L'individualizzazione dell'istruzione implica che gli educatori comprendano il profilo d'intelligenza di ogni studente per insegnare e valutare in modo da evidenziare le sue capacità. La scuola tradizionale uniforme, in cui tutti gli studenti vengono istruiti e valutati in modo identico, viene considerata giusta ma è fondamentalmente ingiusta. Privilegia chi è forte nelle intelligenze linguistiche e logico-matematiche, mentre sfavorisce chi ha profili intellettuali diversi.

Un approccio più equo prevede il riconoscimento delle differenze individuali e l'adattamento dell'istruzione di conseguenza. Gli educatori si sforzano di cogliere i punti di forza e le tendenze di apprendimento di ogni studente, utilizzando queste informazioni per creare esperienze educative personalizzate. Questo approccio mira a ottimizzare i risultati di apprendimento per ogni bambino, riconoscendo e accogliendo le sue capacità uniche.

L'educazione **plurale** prevede che gli educatori selezionino argomenti, concetti o idee vitali e li presentino in modi diversi. Questo approccio serve a due scopi cruciali:

- L'insegnamento di un argomento attraverso più metodi si rivolge a una gamma più ampia di studenti.
- L'utilizzo di diverse modalità di trasmissione trasmette una comprensione più profonda dell'argomento.

La comprensione completa di un argomento permette di avere prospettive multiple, attingendo alle diverse intelligenze di ciascuno. Al contrario, limitarsi a un'unica modalità di concettualizzazione e presentazione rischia di compromettere la comprensione, sia per gli insegnanti che per gli studenti.

Anche se le intelligenze multiple non dovrebbero essere l'unico obiettivo educativo, possono aiutare molto a raggiungere gli obiettivi educativi una volta allineati con i valori personali o della società. La pianificazione educativa dovrebbe considerare quali metodi facilitino al meglio il raggiungimento delle competenze o dei ruoli desiderati.

Nel caso di individui di grande talento, può essere necessario (e sufficiente) consentire loro di lavorare direttamente con un maestro riconosciuto, in una sorta di rapporto di apprendistato; dovrebbe anche essere possibile fornirgli materiali che possa esplorare (e con i quali possa progredire) da solo.

Nel caso di individui con scarse capacità, o addirittura con franche patologie, sarà probabilmente necessario escogitare protesi speciali: macchinari, meccanismi o altri mezzi che permettano di presentare loro le informazioni o le abilità in modo tale da sfruttare le capacità intellettuali di cui dispongono, aggirando (per quanto possibile) le loro fragilità intellettuali.

Per gli individui che rientrano nella norma, può essere disponibile una gamma più ampia di approcci e programmi di studio, sebbene si debbano riconoscere le limitazioni di risorse e di tempo (Gardner, 2011).

Rappresentazioni multiple dei concetti chiave

Gardner ritiene che la comprensione disciplinare sia più probabile se gli educatori si concentrano su un numero gestibile di concetti chiave e li esplorano in modo approfondito. Solo a queste condizioni è probabile che i concetti vengano compresi. È qui che l'idea delle intelligenze multiple può essere di reale utilità per gli educatori orientati all'obiettivo della comprensione disciplinare. È molto più probabile che la comprensione avvenga se lo studente incontra il materiale in una varietà di forme e contesti. Il modo migliore per raggiungere questo obiettivo è attingere a tutte le intelligenze rilevanti per l'argomento nel maggior numero possibile di modi legittimi.

Il fascino della teoria risiede anche nel rinnovato ottimismo con cui viene osservata la mente umana. La possibilità di apprendere non è più considerata un privilegio di pochi, e la conoscenza non è più considerata esclusivamente appartenente ai campi della logica e della linguistica: ognuno ha un'intelligenza personale, diversa da quella degli altri e potenzialmente capace di svilupparsi e progredire. Questa idea può quindi portare a una crescente autoefficacia (Torresan, 2005).

INTELLIGENZA CORPOREO-CINESTETICA

Definizione/Descrizione generale

Gardner definisce l'intelligenza corporeo-cinestetica come la capacità di risolvere problemi o creare prodotti utilizzando il corpo o le sue parti. È l'intelligenza della forza, della resistenza, della flessibilità, dell'equilibrio, della destrezza, del movimento, dell'espressione e del linguaggio del corpo.

L'intelligenza corporeo-cinestetica è la capacità di esprimere idee, maneggiare strumenti o eseguire esercizi fisici con il corpo.

L'intelligenza corporeo-cinestesica è la capacità di manipolare gli oggetti e di utilizzare una varietà di abilità fisiche. Questa intelligenza implica anche un senso del tempo e il perfezionamento delle abilità attraverso l'unione mente-corpo. Atleti, ballerini, chirurghi e artigiani mostrano un'intelligenza cinestesica corporea ben sviluppata. (Teoria delle intelligenze multiple, s. f.).

Diverse componenti/abilità legate a questo tipo di intelligenza

- Coordinazione fisica e consapevolezza del corpo, che implica la capacità di coordinare le diverse parti del corpo e la comprensione delle proprie parti del corpo.
- Intelligenza corporea motoria fine, in combinazione con attività spaziali: manipolazione e controllo di piccoli muscoli in attività come scrivere, disegnare o suonare uno strumento musicale.

- **Abilità motorie lorde:** La motricità lorda comporta la coordinazione e il controllo di gruppi muscolari più grandi per attività come la corsa, il salto o il lancio.
- **Equilibrio e agilità:** L'intelligenza corporea comprende la capacità di mantenere l'equilibrio e di muoversi con agilità, che è importante in attività come la danza, la ginnastica o lo sport.
- **Consapevolezza spaziale:** La consapevolezza spaziale implica la comprensione della posizione del proprio corpo nello spazio e la capacità di orientarsi in modo efficace negli ambienti fisici.
- **Coordinazione occhio-mano:** La coordinazione occhio-mano si riferisce alla capacità di sincronizzare le informazioni visive con i movimenti della mano, essenziale per compiti come prendere una palla, infilare un ago o giocare ai videogiochi.
- **Memoria cinestesica:** La memoria cinestesica permette agli individui di ricordare e replicare i movimenti eseguiti in precedenza, consentendo l'acquisizione e il perfezionamento delle abilità attraverso la pratica.
- **Movimento espressivo:** L'intelligenza corporea può anche implicare l'uso dei movimenti del corpo come forma di espressione, come nella danza, nel teatro o nel mimo.
- **Abilità manipolative:** Queste abilità riguardano la destrezza e la precisione necessarie per manipolare gli oggetti con le mani e le dita, ad esempio nell'artigianato, nella lavorazione del legno o nella chirurgia.

Relazione tra questo tipo di intelligenza e gli altri tipi di intelligenza

L'abilità nell'uso del corpo per scopi funzionali o espressivi tende ad andare di pari passo con l'abilità nella manipolazione degli oggetti.

L'uso sapiente del proprio corpo è stato importante nella storia della specie per migliaia, se non milioni, di anni. A proposito di uso sapiente del corpo. I Greci veneravano la bellezza della forma umana e, attraverso le loro attività artistiche e atletiche, cercavano di sviluppare un corpo perfettamente proporzionato e aggraziato nei movimenti, nell'equilibrio e nel tono. Più in generale, cercavano un'armonia tra mente e corpo, con la mente allenata a usare il corpo in modo appropriato e il corpo allenato a rispondere ai poteri espressivi della mente. Ma l'uso intelligente del corpo può essere individuato anche in altre attività.

Di solito, nella maggior parte di queste occupazioni, altre intelligenze svolgono un ruolo importante. Quasi tutti i ruoli culturali sfruttano più di un'intelligenza; allo stesso tempo, nessuna prestazione può essere ottenuta semplicemente attraverso l'esercizio di una singola intelligenza.

L'intelligenza corporea motoria fine, in combinazione con le capacità spaziali, è maggiormente coinvolta nell'uso di oggetti e strumenti. Soprattutto durante l'uso iniziale di un oggetto o di uno strumento, l'individuo deve coordinare attentamente le informazioni che può assimilare attraverso la sua intelligenza spaziale con le capacità che ha elaborato attraverso la sua intelligenza corporea (Gardner, 2011).

Nel complesso, l'intelligenza corporea e l'intelligenza naturale sono aspetti interconnessi della cognizione umana, che contribuiscono ciascuno alle capacità complessive dell'individuo e al suo adattamento all'ambiente.

Principali utilizzi di questo tipo di intelligenza e contesti

L'intelligenza corporeo-cinestetica si riferisce all'attitudine al controllo preciso e alla coordinazione dei movimenti del corpo. Gli individui con un'elevata intelligenza cinestesica mostrano abilità eccezionali nelle attività fisiche e negli sport (Teoria delle Intelligenze Multiple di Gardner, 2023):

- Coloro che sanno manipolare gli oggetti con finezza, come gli artigiani, i giocatori di pallone, gli strumentisti.
- Individui in cui l'uso del corpo si rivela centrale, come gli inventori o gli attori.
- Danzatori e nuotatori, che sviluppano una profonda padronanza dei movimenti del corpo.

Come si possono sviluppare le competenze legate a questo tipo di intelligenza?

L'intelligenza corporeo-cinestetica può essere stimolata in classe attraverso attività che richiedono movimento fisico, giochi, recitazione, danza, sport, artigianato, pantomima, pittura ed esercizi.

In questo ambiente, l'idea è che gli studenti possano lavorare spesso con diversi tipi di texture e oggetti e si trovino in uno spazio aperto. L'insegnante può motivare gli studenti offrendo loro l'opportunità di far parte di club di atletica, scultura, teatro e danza, tra le altre arti che integrano il movimento (PhD, 2022).

- Seguire corsi di arte dello spettacolo per promuovere la fiducia in se stessi, l'improvvisazione e la conoscenza del proprio corpo.
- Praticare esercizi di mindfulness e di consapevolezza corporea nella routine quotidiana, come lo yoga, il tai chi o la meditazione, il controllo del respiro, migliorando la connessione globale corpo-mente.

- Gare a ostacoli, in ambienti aperti, e il gioco "Simon dice" se siamo al chiuso.
- Giochi con il pongo, arte e artigianato.
- Pattinare, andare in bicicletta o in monopattino.

Altre teorie / autori che si occupano di questo tipo di intelligenza

Secondo il ricercatore svizzero **Jean Piaget**, nei primi due anni di vita dell'uomo tutto il pensiero avviene attraverso il corpo. Pertanto, diversi ricercatori ed educatori hanno scoperto che anche la postura che abbiamo di solito gioca un ruolo fondamentale nell'ottenere o inibire i risultati scolastici degli studenti (PhD, 2022). <https://www.amazon.es/Construction-Reality-International-Library-Psychology/dp/0415846757>

Maria Montessori, medico ed educatrice italiana, ha sviluppato il metodo educativo Montessori, che enfatizza l'apprendimento pratico, l'esplorazione e il movimento. La Montessori credeva che il movimento e le esperienze sensoriali fossero essenziali per lo sviluppo cognitivo e l'apprendimento dei bambini. <https://www.montessori.org/>

Erik Erikson, psicologo tedesco-americano, ha sviluppato una teoria dello sviluppo psicosociale che comprende fasi che vanno dall'infanzia all'età adulta. La teoria di Erikson suggerisce che durante l'adolescenza gli individui sperimentano una fase chiamata "confusione di identità e di ruolo", in cui esplorano la propria identità attraverso attività come sport, hobby e attività artistiche. <https://www.simplypsychology.org/erik-erikson.html>

Jerome Bruner, psicologo americano, ha introdotto il concetto di "cognizione incarnata", che sottolinea il ruolo del corpo e delle esperienze fisiche nel dare forma ai processi cognitivi e all'apprendimento. Bruner sosteneva che l'apprendimento non è solo un'attività mentale, ma comporta anche un impegno corporeo e un'interazione con l'ambiente. (Ruiz & Linaza, 2015).

Loris Malaguzzi è stato un educatore italiano e il fondatore dell'approccio di Reggio Emilia all'educazione della prima infanzia. L'approccio di Reggio Emilia privilegia le esperienze di apprendimento pratico, l'esplorazione sensoriale e l'espressione creativa attraverso varie forme di arte, movimento e gioco. <https://www.reggiochildren.it/en/>

INTELLIGENZA SPAZIALE

Definizione/Descrizione generale

L'intelligenza spaziale è la capacità di elaborare le informazioni in tre dimensioni, nonché la capacità di gestire aspetti quali il colore, la forma delle linee, lo spazio e le relazioni tra di essi.

Può anche essere definita come la capacità di percepire la realtà, di creare rappresentazioni mentali, di apprezzare dimensioni e direzioni, oltre ad altri fattori (Cano, 2023).

Al centro dell'intelligenza spaziale ci sono le capacità di percepire accuratamente il mondo visivo, di eseguire trasformazioni e modifiche sulle proprie percezioni iniziali e di essere in grado di ricreare aspetti della propria esperienza visiva, anche in assenza di stimoli fisici rilevanti.

L'intelligenza spaziale emerge come un miscuglio di abilità. Ad ogni modo, l'individuo che possiede abilità in diverse delle aree sopra citate ha maggiori probabilità di raggiungere il successo nel dominio spaziale. Il fatto che la pratica in una di queste aree stimoli lo sviluppo di abilità in quelle correlate è un'altra ragione per cui le abilità spaziali possono ragionevolmente essere considerate "di un pezzo" (Gardner, 2011).

Diverse componenti/abilità legate a questo tipo di intelligenza

- Visualizzazione spaziale: percepire una forma o un oggetto e la capacità di percepire, trattenere, manipolare e risolvere problemi a partire da informazioni visive (Understanding and Developing Visual-Spatial Intelligence, s. f.)
- Immagini mentali
- Simulazione mentale
- Competenza meta-rappresentazionale: rappresentazione esterna ottimale per un compito, per usare nuove rappresentazioni esterne in modo produttivo e per inventare nuove rappresentazioni se necessario (Hegarty, 2010).

- Capacità di percepire accuratamente il mondo visivo.
- Eseguire trasformazioni e modifiche sulle proprie percezioni iniziali.
- Ricreare aspetti della propria esperienza visiva
- Sensibilità alle varie linee di forza che entrano in una rappresentazione visiva o spaziale: tensione, equilibrio e composizione.

(Gardner, 2011)

Relazione tra questo tipo di intelligenza e gli altri tipi di intelligenza

Per la maggior parte dei compiti utilizzati dagli psicologi sperimentali, le intelligenze linguistiche e spaziali forniscono le principali fonti di memorizzazione e soluzione. Di fronte a un item di un test standardizzato, gli individui sembrano utilizzare le parole o le immagini spaziali per avvicinarsi al problema e per codificarlo e, sebbene questa ipotesi sia molto più controversa, possono anche sfruttare le risorse del linguaggio e/o delle immagini per risolvere il problema.

Il pensiero visivo nell'immagine non solo stimola la creatività, ma arricchisce anche i processi di pensiero di ordine superiore. Ciò indica che esiste una connessione tra l'intelligenza visuo-spaziale e quella logico-matematica (Sukmawati et al., 2023).

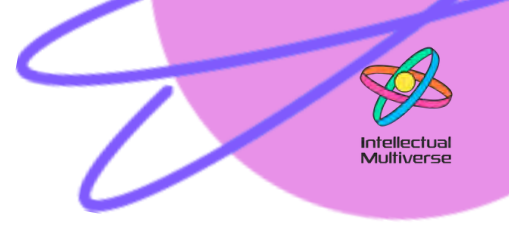
L'intelligenza spaziale e l'intelligenza logico-matematica sono molto importanti nell'apprendimento della matematica (Zaiyar et al., 2020).

Principali utilizzi di questo tipo di intelligenza e contesti

- Manipolare le immagini mentali degli oggetti e degli spazi in cui si trovano.
- Orientarsi (senso dell'orientamento).
- Per versioni bidimensionali e tridimensionali di scene del mondo reale, nonché per altri simboli, come mappe, diagrammi o forme geometriche: risolvere enigmi, leggere mappe, giocare a scacchi, completare labirinti.
- Questa intelligenza è essenziale per uno scultore/scultrice o per un topologo matematico.
- Nelle scienze, il contributo dell'intelligenza spaziale è evidente.
- Le somiglianze che possono esistere tra due forme apparentemente disparate.
- L'intelligenza spaziale può essere utile in qualsiasi carriera che richieda pianificazione, creazione e risoluzione di problemi. Ad esempio: architettura, arti visive, design grafico, matematica, ingegneria, cartografia, psicologia.

Come si possono sviluppare le competenze legate a questo tipo di intelligenza?

- Risolvere un cubo di Rubik
- Completare i labirinti



- Mettere insieme i puzzle
- Leggere le mappe (Understanding and Developing Visual-Spatial Intelligence, s. f.)
- Utilizzare quotidianamente un linguaggio spaziale descrittivo
- Giocare con i puzzle tangram
- Partecipare a giochi di movimento
- Praticare sport spaziali
- Giocare a scacchi
- Costruire un palazzo della memoria: si tratta di un'attività di visualizzazione di ambienti spaziali familiari e di trasformazione di queste visualizzazioni in immagini.
- Pratica l'origami e la piegatura della carta (Games, 2022)

Altre teorie / autori che si occupano di questo tipo di intelligenza

La teoria triarchica è composta da tre sottoteorie, ognuna delle quali si riferisce a un tipo specifico di intelligenza: la sottoteoria contestuale, che corrisponde all'intelligenza pratica, ovvero alla capacità di operare con successo nel proprio ambiente; la sottoteoria esperienziale, che corrisponde all'intelligenza creativa, ovvero alla capacità di affrontare situazioni o problemi nuovi; e la sottoteoria componenziale, che corrisponde all'intelligenza analitica, ovvero alla capacità di risolvere i problemi.

<https://www.thoughtco.com/triarchic-theory-of-intelligence-4172497>

Abilità mentali primarie di Thurstone: Le sette abilità mentali primarie del modello di Thurstone sono la comprensione verbale, la fluidità verbale, la facilità di calcolo, la visualizzazione spaziale, la velocità percettiva, la memoria e il ragionamento induttivo (Thurstone, citato in Sternberg, 2003).

<https://www.simplypsychology.org/intelligence.html>

Vygotsky ha sottolineato il ruolo dei fattori sociali e culturali nello sviluppo cognitivo. Pur non concentrandosi esplicitamente sull'intelligenza spaziale, la teoria di Vygotskij sottolinea l'importanza delle influenze ambientali, compresi gli ambienti spaziali, nella formazione delle capacità cognitive.

<https://www.simplypsychology.org/vygotsky.html>

Sviluppo cognitivo: La teoria di Jean Piaget: La teoria dello sviluppo cognitivo di Jean Piaget suggerisce che i bambini si muovono attraverso quattro diversi stadi di sviluppo intellettuale che riflettono la crescente sofisticazione del pensiero dei bambini.

<https://www.simplypsychology.org/piaget.html>

La teoria dell'intelligenza di Kaufman: Alan S. Kaufman ha proposto una teoria dell'intelligenza che include molteplici dimensioni, una delle quali è l'abilità spaziale. La teoria di Kaufman sottolinea l'importanza di considerare le intelligenze multiple al di là delle misure tradizionali come il QI.

<https://www.psychologytoday.com/us/blog/the-future-brain/201909/scott-barry-kaufman-calls-new-theory-intelligence>

INTELLIGENZA MUSICALE

Definizione/Descrizione generale

Nella sua prima concettualizzazione della Teoria delle Intelligenze Multiple, Gardner osserva una varietà di casi - che vanno dalle speculazioni sul primo impatto del canto degli uccelli sugli ominidi, ai moderni studi sull'attività cerebrale in reazione alla musica - che a suo avviso identificano definitivamente la musica come il prodotto di una "intelligenza" (Gardner, *Frames of Mind*, 1983).

La definizione di intelligenza musicale come capacità di interagire, sperimentare e produrre musica non è data esplicitamente da Gardner nell'originale *Frames of Mind*. In particolare, l'autore non si astiene dal riferirsi ad essa direttamente come "musica" in alcune occasioni, come per abbracciare implicitamente tutta l'interazione umana con essa:

Le varie linee di evidenza che ho esaminato in questo capitolo suggeriscono che, come il linguaggio, la musica è una competenza intellettuale separata, che non dipende dagli oggetti fisici del mondo (Gardner, 1983, p. 129).

Anche nei lavori successivi l'autore, nel processo di revisione e affinamento della teoria, non dà una definizione diretta e completa dell'intelligenza musicale, concentrandosi invece maggiormente sulle argomentazioni che dimostrano come essa sia un insieme specifico di abilità, separato dall'intelligenza linguistica o matematica (Gardner, 1993).

È ragionevole pensare che questa mancanza di definizione derivi dal fatto che il termine intelligenza musicale è piuttosto intuitivo nella sua interpretazione, soprattutto considerando la sua intercambiabilità con il termine puro di musica nelle opere di Gardner.

Diverse componenti/abilità legate a questo tipo di intelligenza

Partendo da questa sostanziale identità tra intelligenza musicale e percezione umana della musica, l'intelligenza musicale coinvolge tutte le abilità e le interazioni legate alla musica.

Concretamente, Gardner, nella sua analisi dell'intelligenza, cita sia le abilità creative (come la reinterpretazione di composizioni preesistenti) sia le abilità formali (come l'esecuzione di un brano musicale).

In una visione più ampia, pur essendo precedente alla Teoria delle Intelligenze Multiple e non parlando quindi di "intelligenza musicale", la teoria sviluppata dall'educatore giapponese Shinichi Suzuki si occupa anche delle abilità legate alla musica.

La teoria, sviluppata originariamente nella prima metà del XX secolo, si è ovviamente evoluta e adattata nel corso dei decenni successivi, ma mantiene ancora il suo nucleo centrale: i bambini vengono introdotti a una full immersion nella musica fin dal grembo materno per permettere loro di sviluppare qualità personali e diventare individui migliori. Citando lo stesso Suzuki:

Voglio - se posso - che l'educazione si trasformi da mera istruzione a educazione nel vero senso della parola - un'educazione che inculchi, faccia emergere, sviluppi il potenziale umano, basandosi sulla vita in crescita del bambino. [...] La mia preghiera è che tutti i bambini di questo mondo possano diventare bravi esseri umani, persone felici e con capacità superiori, e sto dedicando tutte le mie energie per far sì che ciò si realizzi, perché sono convinto che tutti i bambini nascano con questo potenziale". (Associazione Internazionale Suzuki, consultato il 04/04/2024)

Relazione tra questo tipo di intelligenza e gli altri tipi di intelligenza

L'intero concetto di Intelligenze Multiple si basa sulla correlazione tra di esse. Infatti, Gardner afferma che:

Non voglio dire che in età adulta le intelligenze operino in modo isolato. Infatti, tranne che in individui anormali, le intelligenze lavorano sempre in concerto e qualsiasi ruolo adulto sofisticato implica la fusione di diverse di esse. (Gardner, 1993)

Nello specifico, l'intelligenza musicale è in primo luogo correlata all'intelligenza linguistica, poiché entrambe sono viste come metodi di comunicazione; a livello fisico, entrambe le intelligenze condividono gli stessi canali, nello specifico il sistema orale-uditivo e il linguaggio gestuale.

Per quanto riguarda quest'ultimo aspetto, l'intelligenza musicale è correlata anche all'intelligenza corporeo-cinestetica, considerando la naturale connessione che il movimento fisico ha con la musica, sia in termini di espressione attraverso il corpo che di azione fisica di fare musica, interpretare o dirigere un'orchestra.

Forse una delle connessioni più forti è quella tra intelligenza musicale ed emotiva; oltre all'ovvio collegamento che si può fare, Gardner cita casi clinici di pazienti con aree sottocorticali danneggiate che di solito risultano emotivamente vuoti e contemporaneamente disinteressati alla musica.

Meno intense, ma comunque esistenti, sono le connessioni con l'intelligenza spaziale, come dimostrato da alcuni studi sui solchi fonografici.

La correlazione con l'intelligenza matematica è interessante, in quanto musica e matematica sono tradizionalmente associate (fin dalla scuola pitagorica), come dimostra la connessione tra la componente ritmica della musica e la matematica, ma la loro identità rimane una dicotomia, essendo la sfera emotiva una componente fondamentale della musica, diversamente dal pensiero matematico (Gardner, 1983; 1993).

Principali utilizzi di questo tipo di intelligenza e contesti

Come già discusso, l'intelligenza musicale è praticamente autoesplicativa nel suo significato e nella sua applicazione. Gli usi principali di questa intelligenza sono già stati discussi nella sua descrizione: essa si applica in qualsiasi azione di composizione, esecuzione, ascolto e persino in qualsiasi interazione con la musica.

La sua applicazione coinvolge tutte le attività legate alla musica, essendo il prodotto di un'educazione o di semplici risposte al ritmo e alla melodia.

Come si possono sviluppare le competenze legate a questo tipo di intelligenza?

Avendo osservato la natura intuitiva dell'intelligenza musicale, può sembrare ovvio che il suo sviluppo derivi principalmente dallo studio della musica in tutte le epoche. Diversi studiosi si concentrano in particolare sulle fasi di sviluppo del bambino, Suzuki su tutti. Il suo metodo, infatti, si concentra interamente sul periodo che va dalla fase prenatale del bambino ai primi anni di vita, coprendo ogni minuto della sua esistenza (si veda ad esempio Gardner, 1983 per una spiegazione approfondita del processo di essere un genitore Suzuki).

Per quanto riguarda lo sviluppo nelle fasi successive della vita, può essere interessante osservare l'approccio adottato da Sternberg in relazione all'intelligenza musicale, il quale ritiene che ogni intelligenza possa essere suddivisa in quattro rami: abilità creative, analitiche, pratiche e basate sulla saggezza.

Lo sviluppo di ciascuna di queste abilità richiede una combinazione di studio, pratica e capacità innate, in misura diversa a seconda dei diversi aspetti presi in considerazione (Sternberg, 2020).

Il punto di vista di Sternberg è importante in questo contesto perché non si concentra solo sulle prime fasi dello sviluppo (come hanno fatto la maggior parte degli altri studiosi in questo documento), ma adotta un approccio più orizzontale all'intero paradigma dell'intelligenza musicale.

Altre teorie / autori che si occupano di questo tipo di intelligenza

Oltre a Gardner, anche Sternberg e Suzuki sono stati citati come studiosi significativi nel campo dell'intelligenza musicale, anche se va ricordato che Suzuki ha sviluppato la sua teoria educativa molto prima della formulazione della Teoria delle Intelligenze Multiple di Gardner. Il suo contributo è comunque degno di nota, essendo un'innovazione di fama mondiale nel campo dell'educazione musicale.

Per quanto riguarda altri autori che possono essere presi in considerazione, Sternberg esplora il regno degli studi sull'intelligenza musicale nel suo articolo già citato, riassumendo i notevoli studi di altri studiosi in questo campo (Sternberg, 2020).

Tra le teorie più recenti vale la pena citare Bamberger (1991), Cope (1996) o Liebman (2019) che si concentrano completamente sull'analisi dell'intelligenza musicale. Pensando ad approcci più teorici, la teoria dell'intelligenza di Cattell-Horn-Carroll (CHC) è un'aggiunta notevole, mentre lo studio di Law e Zentner (2012) è molto più basato sulla pratica.

INTELLIGENZE PERSONALI (INTERPERSONALE E INTRAPERSONALE)

Definizione/Descrizione generale

L'intelligenza interpersonale, come concettualizzata da Howard Gardner, si riferisce alla capacità di comprendere e interagire efficacemente con gli altri. Questa forma di intelligenza comporta la capacità di percepire e rispondere in modo appropriato agli stati d'animo, ai temperamenti, alle motivazioni e ai desideri delle altre persone. Gli individui dotati di una forte intelligenza interpersonale sono abili nel discernere gli stati emotivi, le intenzioni e le indicazioni sociali, consentendo loro di navigare con facilità in situazioni sociali complesse (Gardner, 2006). Il quadro teorico di Gardner per le Intelligenze Multiple, articolato per la prima volta in *Formae mentis*. Saggio sulla pluralità dell'intelligenza, sostiene che l'intelligenza interpersonale si distingue dalle intelligenze linguistiche o logico-matematiche, tradizionalmente enfatizzate nei sistemi educativi.

Comprende le capacità di comunicazione verbale e non verbale, l'empatia e la capacità di gestire le relazioni. Storicamente, figure come insegnanti, terapeuti, venditori e leader politici hanno esemplificato un'elevata intelligenza interpersonale (Gardner, 2011).

Nei contesti formativi, Gardner sottolinea l'importanza di coltivare questo tipo di intelligenza, sottolineando come gli ambienti di apprendimento collaborativo possano favorirne lo sviluppo. Poiché l'apprendimento diventa più sociale e interattivo, in particolare con l'integrazione dei media digitali, il ruolo delle abilità interpersonali è amplificato. Le piattaforme di social network e gli strumenti di collaborazione possono aumentare le opportunità per gli studenti di praticare e perfezionare queste abilità sia in contesti virtuali che in presenza (Weigel, Straughn, & Gardner, 2010).

Inoltre, i successivi scritti di Gardner, come *Generazione App* (Gardner & Davis, 2013), esplorano come le tecnologie digitali abbiano trasformato le dinamiche interpersonali tra i giovani. Se da un lato la tecnologia facilita nuove forme di connessione e comunicazione, dall'altro introduce delle sfide, come il rischio di interazioni superficiali e la diminuzione delle abilità sociali in presenza. Gardner e Davis sostengono come la comprensione e lo sfruttamento dell'intelligenza interpersonale siano fondamentali per mitigare questi effetti e garantire un impegno sociale significativo.

Nel complesso, l'intelligenza interpersonale è fondamentale non solo per il successo personale e professionale, ma anche per il benessere delle comunità e delle società. Il suo sviluppo e la sua applicazione sono sempre più rilevanti in un mondo caratterizzato dalla globalizzazione e dall'interconnessione digitale.

L'intelligenza intrapersonale, come delineata da Howard Gardner, si riferisce alle abilità di autoconsapevolezza e di auto-riflessione. Comporta una profonda comprensione delle proprie emozioni, motivazioni, convinzioni e obiettivi. Gli individui dotati di una forte intelligenza intrapersonale sono abili nell'introspezione e sono in grado di guidare il loro comportamento sulla base di una percezione accurata dei loro stati interni (Gardner, 2006).

Gardner ha introdotto l'intelligenza intrapersonale nella sua opera fondamentale *Formae mentis. Saggio sulla pluralità dell'intelligenza*, in cui la descrive come una dimensione critica, ma spesso trascurata, della cognizione umana. A differenza dell'intelligenza interpersonale, che si occupa della comprensione degli altri, l'intelligenza intrapersonale è orientata verso l'interno, aiutando gli individui a navigare nei loro paesaggi emotivi interiori e a sviluppare l'autonomia personale (Gardner, 2011).

Un segno distintivo di un'elevata intelligenza intrapersonale è la capacità di formare un senso di identità integrato e coerente, un'abilità che è vitale per il processo decisionale personale e la definizione di obiettivi a lungo termine. Gardner osserva come questa forma di intelligenza sia essenziale per scrittori, filosofi, psicologi e tutti coloro il cui lavoro richiede una profonda autoconsapevolezza e autenticità (Gardner, 2011).

Nella società contemporanea, soprattutto nel contesto dei media digitali onnipresenti, lo sviluppo dell'intelligenza intrapersonale affronta sia sfide che opportunità. Gardner e Davis (2013) discutono di come gli ambienti digitali attuali possano facilitare l'espressione di sé e la riflessione o, al contrario, frammentare il sé attraverso una distrazione costante e un'identità online ben curata. Coltivare l'intelligenza intrapersonale può contrastare queste tendenze, favorendo la consapevolezza e un concetto di sé stabile.

Nei contesti formativi, la valorizzazione dell'intelligenza intrapersonale richiede la creazione di ambienti che incoraggino l'autoriflessione, l'autonomia e l'esplorazione degli interessi personali. Le pratiche riflessive come il diario, la meditazione e i piani di apprendimento personalizzati possono sostenere in modo significativo lo sviluppo di questa intelligenza (Weigel, Straughn, & Gardner, 2010).

In ultima analisi, l'intelligenza intrapersonale è fondamentale per il benessere emotivo e per le scelte di vita autentiche, consentendo agli individui di vivere intenzionalmente e di allineare le proprie azioni ai rispettivi valori fondamentali.

Diverse componenti/competenze legate alle intelligenze personali

Intelligenza interpersonale

L'intelligenza interpersonale definisce la capacità di comprendere e interagire efficacemente con le altre persone. Implica una sensibilità agli stati d'animo, ai sentimenti, ai temperamenti e alle motivazioni degli altri e la capacità di cooperare, negoziare e gestire le relazioni. Secondo Howard Gardner (2011), l'intelligenza interpersonale è una delle intelligenze multiple fondamentali per il successo della comunicazione e del funzionamento sociale.

Componenti e competenze principali:

- **Empatia:**

L'empatia è la pietra miliare dell'intelligenza interpersonale. Si riferisce alla capacità di mettersi nei panni di un'altra persona e di comprenderne i sentimenti e le prospettive (Gardner, 2011).

- **Abilità comunicative:**

Le abilità di comunicazione verbale e non verbale efficaci sono essenziali. Queste includono l'ascolto attivo, l'articolazione dei pensieri in modo chiaro e la capacità di leggere il linguaggio del corpo e il tono di voce (Gardner, 2006).

- **Risoluzione dei conflitti:**

Gli individui con una forte intelligenza interpersonale sono abili nel risolvere i conflitti. Possono mediare le controversie, comprendere i diversi punti di vista e trovare compromessi che soddisfino tutte le parti coinvolte (Gardner, 2006).

- **Lavoro di squadra e collaborazione:**

Lavorare efficacemente in un contesto di gruppo è un'abilità fondamentale. Richiede la condivisione delle responsabilità, la valorizzazione dei contributi altrui e la predisposizione alla cooperazione tra i membri del team (Weigel, Straughn, & Gardner, 2010).

- **Sensibilità sociale:**

Comporta la consapevolezza dei segnali sociali e delle dinamiche all'interno dei gruppi. Gli individui con un'elevata intelligenza interpersonale possono valutare rapidamente le situazioni di gruppo, identificare le tensioni sottostanti e agire di conseguenza (Gardner & Davis, 2013).

- **Capacità di leadership:**

L'intelligenza interpersonale supporta la leadership, consentendo al leader di ispirare fiducia, motivare i membri del team e creare gruppi coesi (Gardner, 2006).

- **Negoziare e persuasione:**

La capacità di negoziare, persuadere e influenzare gli altri è radicata nell'intelligenza interpersonale. Una negoziazione efficace richiede la comprensione delle esigenze e degli interessi di tutte le parti coinvolte e la comunicazione persuasiva per raggiungere i risultati desiderati (Gardner, 2011).

- **Regolazione emotiva nei contesti sociali:**

Gestire le proprie emozioni nelle interazioni sociali è fondamentale. Un'elevata intelligenza interpersonale comporta non solo la comprensione degli altri, ma anche la regolazione delle emozioni personali per mantenere relazioni armoniose (Gardner, 2006).

- **Competenze culturali:**

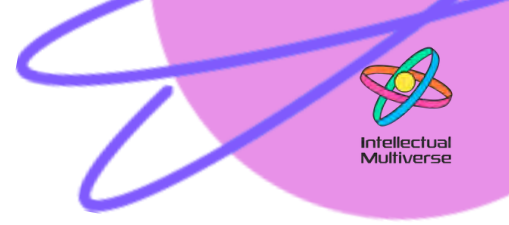
La sensibilità alle differenze culturali è vitale nel mondo interconnesso di oggi. L'intelligenza interpersonale implica la capacità di navigare tra le diverse norme sociali e gli stili comunicativi delle varie culture (Gardner & Davis, 2013).

- **Abilità di networking:**

Costruire e mantenere una rete di relazioni è un'abilità fondamentale. Gli individui dotati di questo tipo di intelligenza sanno come coltivare la fiducia e stabilire rapporti, elementi cruciali per il successo personale e professionale (Gardner, 2011).

Applicazioni:

L'intelligenza interpersonale è fondamentale in campi come l'insegnamento, la consulenza, le vendite, la politica, la gestione, il lavoro sociale e qualsiasi ambito che richieda un'interazione efficace con gli altri. Gardner e Davis (2013) sostengono che nell'era digitale, dove la comunicazione avviene spesso attraverso gli schermi, incoraggiare le competenze interpersonali autentiche è una questione più che mai critica.



- **b. Intelligenza intrapersonale**

L'intelligenza intrapersonale si riferisce alla profonda comprensione di se stessi, alla capacità di fare introspezione e alla capacità di riconoscere le proprie emozioni, motivazioni, convinzioni e obiettivi (Gardner, 2006). Questa forma di intelligenza consente agli individui di valutare accuratamente i propri punti di forza e di debolezza e di regolare le proprie azioni e i propri comportamenti di conseguenza.

Componenti e competenze principali:

- **Autoconsapevolezza:**

L'autoconsapevolezza è la capacità di riconoscere e comprendere i propri stati d'animo, le emozioni, le motivazioni e i loro effetti sugli altri. Secondo Gardner (2011), questa abilità è fondamentale per lo sviluppo personale e l'intelligenza emotiva.

- **Autoregolazione emotiva:**

La capacità di gestire i propri stati interiori, gli impulsi e le risorse è un segno distintivo dell'intelligenza intrapersonale. Un'elevata intelligenza intrapersonale si riflette nella capacità di mantenere la calma sotto pressione e di rispondere in modo ponderato alle sfide (Gardner, 2006).

- **Auto-motivazione:**

Gli individui con una forte intelligenza intrapersonale sono in grado di motivarsi senza ricompense esterne, mantenendo la concentrazione sui propri obiettivi interni (Gardner, 2011).

- **Definizione degli obiettivi e pianificazione strategica:**

Gardner (2011) sottolinea come gli individui con questa intelligenza siano abili nel fissare obiettivi realistici e significativi e nello sviluppare strategie attuabili per raggiungerli.

- **Riflessione e pensiero critico:**

Le pratiche riflessive, come il diario e la meditazione, aiutano le persone ad analizzare le loro esperienze e i loro pensieri, favorendo la crescita personale (Weigel, Straughn, & Gardner, 2010).

- **Autodisciplina:**

La capacità di posticipare la gratificazione e la perseveranza nel perseguire gli obiettivi richiede autodisciplina, un indicatore chiave dell'intelligenza intrapersonale (Gardner, 2006).

- **Definizione dei propri valori:**

Chiarire e interiorizzare i valori personali aiuta gli individui ad agire in modo coerente con le proprie convinzioni. Gardner (2011) suggerisce come questa abilità sia alla base di un comportamento e di un processo decisionale autentici.

- **Resilienza personale:**

La resilienza, ovvero la capacità di far fronte a fallimenti e battute d'arresto, è supportata da un'intelligenza intrapersonale ben sviluppata (Gardner, 2006).

- **Autenticità:**

Agire in modo fedele alle proprie convinzioni e ai propri valori. L'autenticità è spesso citata come un indicatore di un'intelligenza intrapersonale ben sviluppata (Gardner, 2011).

- **Mindfulness:**

Praticare la mindfulness migliora l'autoconsapevolezza e la regolazione emotiva, aiutando gli individui a rimanere connessi alle loro esperienze interiori (Gardner & Davis, 2013).

Applicazioni:

L'intelligenza intrapersonale è fondamentale in ambiti come la psicologia, la scrittura, la filosofia, la leadership e l'imprenditoria. Gardner e Davis (2013) sottolineano come, nell'era attuale dominata dalle distrazioni digitali, coltivare l'intelligenza intrapersonale sia essenziale per mantenere un senso di sé coerente e resiliente.

Relazione tra questo tipo di intelligenza e gli altri tipi di intelligenza

Howard Gardner (2011) definisce le intelligenze personali (interpersonale e intrapersonale) come componenti fondamentali della cognizione umana, profondamente integrate nel più ampio funzionamento intellettuale. Queste intelligenze, sebbene distinte nella loro attenzione (sugli altri/su se stessi), condividono una relazione complessa e dinamica con le altre intelligenze proposte nella sua teoria delle intelligenze multiple.

L'intelligenza interpersonale (la capacità di comprendere e interagire efficacemente con gli altri) è strettamente complementare all'intelligenza linguistica. Una comunicazione efficace richiede un'espressione verbale e non verbale ricca di sfumature, che si basa sia sulla sensibilità ai segnali sociali che sulla capacità di articolare i pensieri in modo chiaro (Gardner, 2006). Allo stesso modo, l'intelligenza interpersonale lavora spesso in associazione con l'intelligenza corporeo-cinestetica, soprattutto in contesti in cui la presenza fisica e il linguaggio del corpo influenzano le dinamiche sociali, come nello sport o nelle arti.

L'intelligenza intrapersonale (la comprensione profonda di se stessi) è fortemente legata all'intelligenza logico-matematica. La capacità di riflettere sui propri pensieri ed emozioni spesso implica l'analisi razionale e il riconoscimento degli schemi, aiutando l'autovalutazione strutturata e il processo decisionale strategico (Gardner & Davis, 2013). Inoltre, l'intelligenza intrapersonale migliora l'intelligenza spaziale quando è necessaria la visualizzazione degli obiettivi personali o la mappatura concettuale del proprio percorso di vita.

Entrambe le intelligenze personali mantengono una relazione con le intelligenze musicali e spaziali. Ad esempio, la musica non è solo un'esperienza uditiva, ma anche emotiva; una forte intelligenza intrapersonale consente agli individui di interiorizzare e interpretare profondamente le esperienze musicali. L'intelligenza interpersonale, d'altra parte, migliora gli sforzi artistici collaborativi, come le performance d'insieme o i progetti visivi collettivi.

È importante notare come Gardner (2006) sottolinei che nessuna intelligenza opera in modo isolato. Le intelligenze personali fungono da ponte, permettendo alle altre intelligenze di essere utilizzate in modo socialmente e personalmente significativo. Uno scienziato (intelligenza logico-matematica) dovrà comprendere se stesso e gli altri per guidare efficacemente un team di ricerca; un artista (intelligenza spaziale) beneficerà di una profonda consapevolezza di sé per creare un lavoro autentico che risuoni con il pubblico.

Negli ambienti formativi e professionali, la sinergia tra le intelligenze personali e gli altri tipi di intelligenza è fondamentale. Per esempio, gli insegnanti, i consulenti e i leader migliori hanno bisogno di un equilibrio tra competenze interpersonali (per gestire le relazioni) e competenze intrapersonali (per riflettere e regolare il proprio comportamento). Quindi, le intelligenze personali non sono solo fondamentali per la crescita individuale e l'integrazione sociale, ma anche per massimizzare il potenziale di tutte le altre intelligenze.

In definitiva, le intelligenze personali formano il tessuto connettivo del funzionamento cognitivo umano, migliorando l'applicazione e l'integrazione delle intelligenze linguistiche, logico-matematiche, spaziali, corporee-cinestetiche, musicali e naturalistiche in un ampio spettro di attività umane (Gardner, 2011; Weigel, Straughn, & Gardner, 2010).

Utilizzi principali di questo tipo di intelligenza e contesti

Le intelligenze personali (interpersonale e intrapersonale) servono come capacità fondamentali per l'interazione umana e la comprensione di sé, trovando ampie applicazioni in vari ambiti della vita (Gardner, 2011). I loro usi sono sia ampi che profondi e influenzano i contesti educativi, professionali, sociali e personali.

L'intelligenza interpersonale facilita la comunicazione sociale e la collaborazione. Il suo uso principale è quello di comprendere e influenzare le altre persone in modo efficace. È di fondamentale importanza nell'ambito dell'istruzione, dove gli insegnanti si affidano alle abilità interpersonali per gestire le classi e adattare l'insegnamento alle diverse esigenze degli studenti (Gardner, 2006). Allo stesso modo, nell'ambito della consulenza e della terapia, gli operatori utilizzano l'intelligenza interpersonale per creare fiducia, empatizzare e guidare gli assistiti attraverso i processi emotivi. Anche i ruoli di leadership (in politica, negli affari o nelle organizzazioni comunitarie) richiedono alti livelli di intelligenza interpersonale per il team building, la risoluzione dei conflitti e la negoziazione (Gardner & Davis, 2013).

In ambito professionale, l'intelligenza interpersonale favorisce il lavoro di squadra e il funzionamento organizzativo. Settori come le vendite, il servizio clienti, l'assistenza sanitaria, la legge e la diplomazia richiedono la capacità di interpretare e rispondere agli indicatori sociali, mantenere relazioni professionali e navigare in dinamiche interpersonali complesse.

Gardner (2011) osserva come, anche nei settori guidati dalla tecnologia, dove le competenze tecniche sono vitali, la capacità di collaborazione e comunicazione efficace rimanga un fattore decisivo per il successo.

Al contrario, l'intelligenza intrapersonale si concentra sulla conoscenza di sé e sull'autoregolazione. Il suo utilizzo principale è quello di facilitare il processo decisionale personale, la definizione degli obiettivi e la resilienza emotiva. Nel campo della formazione, l'intelligenza intrapersonale sostiene l'apprendimento individualizzato e la perseveranza accademica, aiutando gli studenti a comprendere i propri punti di forza, le proprie sfide e le proprie motivazioni (Weigel, Straughn, & Gardner, 2010). Scrittori, filosofi e ricercatori attingono molto all'intelligenza intrapersonale per il pensiero riflessivo, la creatività e la risoluzione dei problemi.

Nei contesti professionali, l'intelligenza intrapersonale è essenziale per i ruoli che richiedono autonomia, pianificazione strategica e processo decisionale etico, come l'imprenditoria, la ricerca scientifica e le posizioni di leadership. Gli imprenditori, ad esempio, beneficiano della consapevolezza di sé e della regolazione emotiva quando gestiscono il rischio e l'incertezza (Gardner, 2006).

Inoltre, entrambe le intelligenze personali sono fondamentali nelle arti. Gli attori, i musicisti e gli artisti visivi utilizzano le competenze interpersonali per entrare in contatto con il pubblico e i collaboratori, mentre l'intelligenza intrapersonale consente loro di attingere alle esperienze ed emozioni personali, conferendo autenticità al loro lavoro (Gardner & Davis, 2013).

Nell'era digitale, sono emersi nuovi contesti. Gardner e Davis (2013) evidenziano come le piattaforme dei social media sfidino ed espandano le applicazioni delle intelligenze personali. L'intelligenza interpersonale viene messa alla prova attraverso la comunicazione virtuale, richiedendo l'adattabilità a spunti sociali meno tangibili, mentre l'intelligenza intrapersonale è necessaria per mantenere un'identità stabile in mezzo alle pressioni esercitate dall'autopresentazione digitale. In conclusione, le intelligenze personali sono indispensabili in molteplici contesti, dalle aule scolastiche alle sale riunioni, dalle industrie creative ai settori tecnologici. Consentono agli individui di interagire efficacemente con gli altri e di navigare nei loro mondi interiori, migliorando così la realizzazione personale e il contributo alla società (Gardner, 2011; Weigel et al., 2010).

Come può una persona sviluppare le competenze legate a questo tipo di intelligenza?

Sviluppare l'intelligenza interpersonale

L'intelligenza interpersonale, la capacità di comprendere e interagire efficacemente con gli altri, può essere coltivata attraverso una serie di approcci:

- **Pratica di ascolto attivo:** Il miglioramento delle abilità interpersonali inizia con il diventare un ascoltatore migliore.

L'ascolto attivo consiste nel prestare piena attenzione all'interlocutore, comprendere il suo messaggio e rispondere in modo riflessivo (Gardner, 2006).

- **Esercizi di empatia:** Impegnarsi in attività che promuovono l'assunzione di prospettive, come i giochi di ruolo o la lettura di letteratura che esplora esperienze diverse, migliora la capacità di comprendere e condividere i sentimenti altrui (Weigel, Straughn, & Gardner, 2010).
- **Progetti in collaborazione:** Partecipare ad attività di gruppo aiuta le persone a imparare a negoziare, a cooperare e a risolvere i conflitti. Il lavoro di gruppo in contesti educativi e professionali offre una pratica reale nella gestione delle dinamiche interpersonali (Gardner & Davis, 2013).
- **Ricezione di feedback:** Cercare e riflettere sul feedback di coetanei e mentori aiuta a sviluppare la sensibilità sociale e a migliorare le capacità relazionali.
- **Esposizione a contesti sociali diversi:** L'interazione con persone provenienti da contesti culturali, sociali e professionali diversi amplia la consapevolezza sociale e l'adattabilità.

Sviluppare l'intelligenza intrapersonale

L'intelligenza intrapersonale, la capacità di autoconsapevolezza e autoregolazione, richiede diverse strategie di sviluppo:

- **Pratiche di auto-riflessione:** Tenere un diario, meditare e fare esercizi di mindfulness incoraggiano le persone a esplorare i propri pensieri, emozioni e comportamenti. La riflessione periodica favorisce una conoscenza di sé più profonda (Gardner, 2011).
- **Definizione di obiettivi personali:** Imparare a stabilire e perseguire obiettivi significativi rafforza l'auto-motivazione e la disciplina. La scomposizione degli obiettivi in passi attuabili rafforza anche il pensiero strategico (Gardner, 2006).
- **Formazione sulla regolazione emotiva:** Tecniche come la rielaborazione cognitiva, gli esercizi di respirazione e il riconoscimento delle emozioni aiutano le persone a gestire le emozioni e a sviluppare la resilienza.
- **Analisi dei punti di forza e di debolezza:** Condurre valutazioni oneste delle capacità e dei limiti personali favorisce un'autovalutazione realistica e la crescita personale (Weigel et al., 2010).
- **Definizione dei valori:** Impegnarsi in esercizi che aiutino ad articolare i valori personali fondamentali consente agli individui di allineare le proprie azioni con le loro convinzioni, promuovendo l'autenticità e la coerenza.

Sviluppo Integrativo

Poiché le intelligenze interpersonali e intrapersonali sono interconnesse, le attività di sviluppo spesso si sovrappongono. Per esempio, la mindfulness non solo approfondisce la consapevolezza di sé, ma migliora anche la sintonia emotiva con gli altri. Allo stesso modo, la comunicazione efficace migliora sia la relazione con gli altri che l'espressione di sé.

Gli enti formativi e i luoghi di lavoro possono favorire questi tipi di intelligenza creando ambienti che valorizzino l'apprendimento emotivo, le pratiche riflessive e la collaborazione sociale. Gardner e Davis (2013) sostengono come, in un'epoca dominata dalle interazioni digitali, gli sforzi intenzionali per sviluppare queste abilità risultino ancora più fondamentali per contrastare il potenziale di connessioni superficiali e di concetti di sé frammentati.

In conclusione, sebbene le intelligenze personali possano essere innate in misura variabile, sono altamente plasmabili e possono essere sviluppate sistematicamente attraverso la pratica strutturata, la riflessione e diversi impegni sociali. Coltivando queste abilità, gli individui migliorano la propria attitudine alle relazioni sociali significative e all'autentica comprensione di sé (Gardner, 2011; Weigel et al., 2010).

Altre teorie/autori che affrontano questo tipo di intelligenza

Oltre al modello di Howard Gardner sulle intelligenze multiple, diversi altri teorici hanno esplorato i concetti legati alle intelligenze interpersonali e intrapersonali, spesso con terminologie diverse ma con una significativa sovrapposizione concettuale.

Uno dei contributi più notevoli è la **teoria dell'Intelligenza Emotiva (IE) di Daniel Goleman**. Goleman (1995) definisce l'IE come un insieme di competenze che coinvolgono la consapevolezza di sé, l'autoregolazione, la consapevolezza sociale e la gestione delle relazioni, elementi che rispecchiano fedelmente le intelligenze personali di Gardner. Goleman sottolinea come il successo nella vita e nel lavoro dipenda più dalle competenze emotive che dalle tradizionali abilità cognitive misurate dai test del QI.

Peter Salovey e John D. Mayer (1990), a cui si deve il termine intelligenza emotiva, hanno proposto un modello che suddivide l'IE in percezione, uso, comprensione e gestione delle emozioni, allineandosi strettamente alle competenze interpersonali e intrapersonali.

Inoltre, la psicologia umanistica di **Carl Rogers** pone una forte enfasi sulla consapevolezza di sé e sulla crescita personale. Rogers (1961) sottolinea l'importanza del concetto di sé e della congruenza tra il sé reale e quello ideale di un individuo, allineandosi quindi all'intelligenza intrapersonale di Gardner, incentrata sulla conoscenza accurata del sé e sulla regolazione emotiva.

Anche la **Gerarchia dei bisogni di Abraham Maslow (1943)** si orienta implicitamente alle intelligenze personali. La sua fase di autorealizzazione richiede una profonda comprensione intrapersonale, mentre i bisogni sociali si riferiscono direttamente alla competenza interpersonale.



Più recentemente, la **Teoria Triarchica dell'Intelligenza di Robert Sternberg (1985)** introduce il concetto di intelligenza pratica, che comprende la capacità di adattarsi, plasmare e selezionare gli ambienti. L'intelligenza pratica spesso implica una gestione efficace delle relazioni sociali, simile all'intelligenza interpersonale.

Pertanto, il modello di Gardner trova una forte risonanza in altre teorie psicologiche che riconoscono il ruolo centrale dell'autoconsapevolezza e della competenza sociale nello sviluppo e nel funzionamento umano (Goleman, 1995; Salovey & Mayer, 1990; Rogers, 1961; Sternberg, 1985).

INTELLIGENZA LINGUISTICA

Definizione/Descrizione generale

L'intelligenza linguistica comprende le competenze e le abilità legate al linguaggio.

In questo senso, si può considerare il linguaggio come percepito attraverso gli occhi, le orecchie o persino il tatto non si riferisce solo al linguaggio parlato, ma anche al linguaggio scritto, al linguaggio dei segni, all'interpretazione dei simboli, ecc. Parlare, leggere, raccontare storie, argomentare, imparare le lingue e la fonologia sono tutti aspetti sviluppati attraverso l'intelligenza linguistica. L'intelligenza linguistica è una capacità di produrre linguaggio, ma anche "una capacità di analizzare le informazioni e di creare prodotti che coinvolgono il linguaggio orale e scritto, come discorsi, libri e memo" (Davis et al, 2011, 488).

Insieme all'intelligenza logico-matematica, l'intelligenza linguistica è una delle intelligenze accademiche o di studio, basate sullo sviluppo cognitivo, che sono tradizionalmente prioritarie nel mondo accademico e professionale occidentale. A differenza dell'intelligenza logico-matematica, l'intelligenza linguistica è stata privilegiata fino alla fine del XIX secolo, quando la prima ha iniziato ad acquisire maggiore importanza in ambito accademico. Tuttavia, secondo Gardner in *Frames of Mind*, "la competenza linguistica è, di fatto, l'intelligenza - la competenza intellettuale - che sembra più ampiamente e democraticamente condivisa nella specie umana" (Gardner, 1983, 82). Pertanto, si potrebbe considerare l'intelligenza linguistica come un'intelligenza universale posseduta da molte persone in tutto il pianeta.

Diverse componenti/abilità legate a questo tipo di intelligenza

La maggior parte delle componenti e delle abilità principali legate all'intelligenza linguistica sono associate alla comprensione e all'uso del linguaggio. Alcune di queste includono: sensibilità alle caratteristiche fonologiche, capacità di calcolare le informazioni linguistiche, uso di un vocabolario complesso e di connettori, uso di un linguaggio descrittivo e del dialogo, capacità di seguire una trama, comprensione e uso della grammatica e della corretta struttura della frase, ecc.

Un individuo dotato di intelligenza linguistica comprende e utilizza diversi aspetti del linguaggio, come la semantica, la fonologia, la sintassi, la grammatica e la pragmatica. L'intelligenza linguistica comprende la comunicazione scritta, la comunicazione orale, il riconoscimento del tono di voce e dei gesti, nonché la comprensione delle metafore. Le abilità dell'intelligenza linguistica possono anche essere influenzate dallo stile o dalla personalità di una persona.

Ad esempio, "un introverso con una forte intelligenza linguistica potrebbe diventare un poeta, mentre un estroverso con una competenza linguistica paragonabile è più probabile che diventi un dibattitore" (Davis et al, 2011, 491).

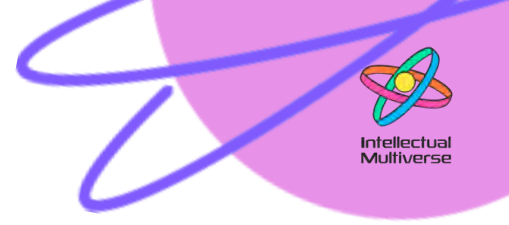
Relazione tra questo tipo di intelligenza e gli altri tipi di intelligenza

L'intelligenza linguistica è simile all'intelligenza logico-matematica in quanto è anch'essa legata allo sviluppo cognitivo. Inoltre, sono considerate le due intelligenze tradizionali, quelle che vengono valutate più spesso nei contesti educativi e professionali dei paesi occidentali. Secondo Gardner, ciò causa un problema poiché "in questo momento le nostre scuole e i nostri programmi di formazione, che ancora enfatizzano le intelligenze linguistiche e logico-matematiche escludendo quasi tutto il resto, producono in eccesso alcune competenze per i lavori disponibili" (Gardner, 1983, 232). Come egli stesso afferma, si tratta delle competenze di un professore di diritto.

Inoltre, sembra che ci siano altre parti correlate a queste due intelligenze. Per quanto riguarda la linguistica, mentre l'intelligenza linguistica permette di eccellere negli aspetti sintattici e fonologici del linguaggio, l'intelligenza logico-matematica fornisce competenze negli aspetti semantici e pragmatici del linguaggio. Per quanto riguarda il linguaggio parlato, ad esempio, l'intelligenza logica potrebbe aiutare chi partecipa a un dibattito, in quanto gli darebbe la capacità di strutturare e organizzare le proprie idee con la logica.

Si dice anche che l'intelligenza linguistica sia legata all'intelligenza musicale. Infatti, in *Frames of Mind*, Gardner afferma che "molti studiosi sospettano che l'espressione e la comunicazione linguistica e musicale abbiano avuto origini comuni e, di fatto, si siano separate l'una dall'altra diverse centinaia di migliaia, o forse addirittura un milione, di anni fa" (Gardner, 1983, 122). La sensibilità alla fonologia, al suono, al ritmo e alla composizione sono abilità/componenti comuni a entrambe le intelligenze. Un individuo con una forte intelligenza musicale potrebbe essere più in sintonia con le proprietà ritmiche del linguaggio o potrebbe avere una forte capacità di comprensione dell'ascolto, riuscendo così a riconoscere e imitare correttamente i fonemi durante l'apprendimento delle lingue straniere, ad esempio. Esempi di professioni che possono attingere a entrambe le intelligenze sono gli autori di canzoni o i poeti.

L'intelligenza linguistica è anche legata all'intelligenza spaziale. Un individuo con forti capacità linguistiche e spaziali eccelle in diversi aspetti del linguaggio e dell'organizzazione. Questo potrebbe aiutarli a scrivere testi accattivanti per rispettare un limite di parole, cosa che i giornalisti devono spesso fare.



Una persona con queste capacità sarebbe anche più sensibile alla forma dei simboli linguistici, quindi potrebbe essere brava a scrivere o avere una bella grafia.

Principali utilizzi di questo tipo di intelligenza e contesti

Secondo Gardner in *Frames of Mind*, nella nostra società, "il linguaggio è spesso uno strumento - un mezzo per realizzare i propri affari - piuttosto che il centro dell'attenzione" (Gardner, 1983, 101). Pertanto, il linguaggio viene utilizzato principalmente come veicolo per comunicare informazioni o raggiungere obiettivi.

In termini di professioni, l'intelligenza linguistica è utile per coloro che lavorano come: oratori, giornalisti, poeti, linguisti, avvocati, venditori, politici, ecc. L'intelligenza linguistica è utile a chi lavora come oratore, giornalista, poeta, linguista, avvocato, venditore, politico, ecc. Tradizionalmente, questa intelligenza è utile per chi interagisce direttamente e indirettamente con le persone, sia in una posizione di pubbliche relazioni che in un lavoro d'ufficio con il computer.

Gli individui con una forte intelligenza linguistica possono eccellere nella scuola tradizionale, soprattutto nelle valutazioni, nei test del QI, ecc. Tuttavia, in *New Horizons*, Gardner avverte che una forte intelligenza linguistica può aiutare le persone a ottenere buoni risultati negli esami tradizionali anche se la loro conoscenza della materia non è molto elevata (Gardner, 1993, 220).

Inoltre, le competenze linguistiche sono utili sia nella conversazione ordinaria, sia nella scrittura, sia in quella creativa che in quella legale/formale.

Possono anche aiutare le persone a conservare le informazioni, come le liste verbali. Come afferma Gardner in *Frames of Mind*, gli individui con forti capacità linguistiche possono utilizzare "il potenziale mnemonico del linguaggio" per memorizzare informazioni, come "elenchi di beni o regole di giochi, indicazioni per trovare la propria strada o procedure per far funzionare una nuova macchina" (Gardner, 1983, 82). A sua volta, questo può aiutare le persone a spiegare le conoscenze o a insegnare materiale agli altri.

Un altro aspetto utile delle competenze linguistiche è quello che Gardner chiama "l'aspetto retorico del linguaggio - la capacità di usare il linguaggio per convincere altri individui di un corso d'azione" (Gardner, 1983, 82). Questo aspetto è particolarmente interessante per chi lavora in politica o nel servizio pubblico, o anche per i responsabili delle vendite o del marketing che vogliono persuadere gli altri ad acquistare i loro prodotti.

Come si possono sviluppare le competenze legate a questo tipo di intelligenza?

Secondo questa teoria, le competenze dell'intelligenza linguistica si sviluppano soprattutto nella fase del neonato e del bambino, quando impara a muoversi nel mondo che lo circonda. Alcuni individui possono avere un talento naturale per l'apprendimento delle lingue, mentre altri possono aver bisogno di essere maggiormente alimentati. I bambini imparano la loro lingua madre attraverso l'esposizione e l'immersione, il modello o l'imitazione e la pratica. I bambini attraversano una "fase letterale", come Gardner cita in *A Synthesizing Mind*, in cui interpretano il linguaggio alla lettera e possono avere difficoltà a comprendere il linguaggio metaforico. Secondo Gardner, questo è uno stadio che alcuni adulti non superano mai (Gardner, 2020, 206).

La teoria di Gardner suggerisce che la prima infanzia e le fasi precedenti la pubertà sono periodi critici per l'apprendimento del linguaggio, il che è coerente con altre teorie sull'acquisizione del linguaggio.

Per sviluppare le competenze legate a questo tipo di intelligenza, Gardner suggerisce quanto segue in *"Frames of Mind"* (1983):

- Leggere un'ampia gamma di materiali in diversi stili e formati. Questo aiuta ad acquisire nuovi vocaboli, a migliorare le capacità di comprensione e a migliorare le competenze linguistiche generali.
- Attività di scrittura in diversi stili espressivi (racconti, lettere, poesie, saggi, ecc.).
- Presentazioni orali e dibattiti - Migliorare le competenze linguistiche, strutturare il discorso, impegnarsi in discussioni e migliorare le capacità di argomentazione.
- Apprendimento delle lingue straniere
- Laboratori di scrittura creativa
- Analisi letteraria. Questo potrebbe essere organizzato, ad esempio, come un club del libro o qualcosa di simile.

Altre teorie / autori che si occupano di questo tipo di intelligenza

Noam Chomsky - Gardner cita il famoso linguista, noto per le sue teorie nei campi della linguistica e delle scienze cognitive, in diverse sue opere. La sua teoria della Grammatica Universale è una delle sue teorie più famose, che tratta dell'intelligenza linguistica e dell'acquisizione del linguaggio.
<https://www.ling.upenn.edu/~ycharles/papers/ycbcb2017.pdf>

Jerome Bruner - Psicologo e professore universitario americano noto per le sue ricerche in psicologia cognitiva. In *"Frames of Mind"*, Gardner discute i suoi studi sul processo di scaffolding nelle intelligenze multiple, ma soprattutto nell'acquisizione dell'intelligenza linguistica.

<https://www.collaborativeclassroom.org/blog/scaffolding-techniques-english-language-learners-part-1/>

INTELLIGENZA LOGICO-MATEMATICA

Definizione/Descrizione generale

Questa intelligenza è direttamente correlata alle interazioni degli esseri umani con gli oggetti e porta alla capacità di pensiero concettuale e astratto e all'abilità di analizzare numeri e schemi.

L'intelligenza logico-matematica comprende le abilità legate alla matematica e alla scienza, come la risoluzione di equazioni e l'esecuzione di calcoli, nonché il ragionamento logico, spesso utilizzato per risolvere problemi matematici, identificare modelli o elaborare teorie scientifiche. Si discute se questa intelligenza debba essere suddivisa in due intelligenze distinte, anche se Gardner la concepisce ancora come una sola.

Insieme all'intelligenza linguistica, l'intelligenza logico-matematica (parte dello sviluppo cognitivo) è un'intelligenza accademica o di studio, spesso utilizzata nelle scuole secolari tradizionali moderne in test ed esami e che costituisce la base per i test del QI. A differenza dell'intelligenza linguistica, "dopo la rivoluzione linguistica cognitiva inaugurata dal lavoro di Noam Chomsky, l'abilità con le lingue è diventata molto meno importante; le abilità logico-matematiche, del tipo associato ai logici, sono state privilegiate". (Gardner, 1993, 32). Si può quindi considerare questa intelligenza come una delle più apprezzate, soprattutto nel mondo occidentale.

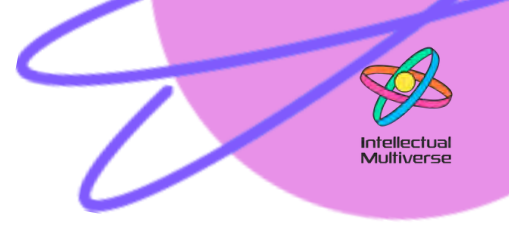
Diverse componenti/abilità legate a questo tipo di intelligenza

Esistono molte componenti e abilità diverse legate a questo tipo di intelligenza. Le più comuni citate da Gardner sono le abilità nella logica, nel ragionamento logico, nella matematica, nella scienza, nelle capacità numeriche, nelle misurazioni, nella struttura e nell'organizzazione delle idee e nella risoluzione dei problemi. Per quanto riguarda l'ultima, la risoluzione dei problemi, gli individui con un'elevata intelligenza logico-matematica spesso arrivano a soluzioni ai problemi prima che questi possano essere articolati a parole. È interessante notare che Gardner cita anche l'umorismo come abilità correlata a questa intelligenza, poiché l'umorismo, essenzialmente, è una manipolazione della logica.

Relazione tra questo tipo di intelligenza e gli altri tipi di intelligenza

L'intelligenza logico-matematica è strettamente legata all'intelligenza linguistica e a quella spaziale, e spesso si completano a vicenda.

Fondamentalmente, è legata all'intelligenza linguistica in quanto associata allo sviluppo cognitivo, e anche perché è considerata una delle intelligenze tradizionali utilizzate nei Paesi occidentali, soprattutto nelle scuole laiche, per misurare l'intelligenza.



Secondo Gardner, ciò causa un problema poiché "in questo momento le nostre scuole e i nostri programmi di formazione, che ancora enfatizzano le intelligenze linguistiche e logico-matematiche escludendo quasi tutto il resto, producono in eccesso alcune competenze per i lavori disponibili" (Gardner, 1983). Come egli stesso afferma, si tratta delle competenze di un professore di diritto.

Inoltre, sembra che queste due intelligenze siano correlate tra loro. Per quanto riguarda la linguistica, mentre l'intelligenza linguistica permette di eccellere negli aspetti sintattici e fonologici del linguaggio, l'intelligenza logico-matematica fornisce competenze negli aspetti semantici e pragmatici del linguaggio. Per quanto riguarda il linguaggio parlato, ad esempio, l'intelligenza logica potrebbe aiutare chi partecipa a un dibattito, in quanto gli darebbe la capacità di strutturare e organizzare le proprie idee con la logica.

Anche l'intelligenza logico-matematica e quella spaziale sono strettamente correlate. Entrambe queste forme di intelligenza sono legate all'apprendimento dagli oggetti del mondo e nascono dalle azioni del bambino sul mondo e dalla manipolazione degli oggetti. Come afferma Gardner in *Frames of Mind*, "le forme di intelligenza "legate agli oggetti" - spaziale, logico-matematica... - sono soggette a un tipo di controllo: quello esercitato dalla struttura e dalle funzioni dei particolari oggetti con cui gli individui entrano in contatto" (Gardner, 1983, 291). Inoltre, sono anche più fragili in età avanzata, quando gli anziani iniziano a perdere alcune di queste abilità.

Possiamo vedere esempi di impiego di queste due intelligenze in molti ambiti della vita. In ambito accademico e professionale, sia l'architettura che l'ingegneria richiedono la forza di queste due intelligenze. Per avere successo è necessario possedere forti capacità matematiche e logiche, oltre alla capacità di valutare spazi e distanze. Un altro esempio in cui queste due intelligenze sono importanti è il gioco degli scacchi, che richiede una forte capacità di ragionamento logico e di percezione visiva.

Infine, esiste una relazione tra intelligenza logico-matematica e intelligenza interpersonale, soprattutto nel caso dell'umorismo citato da Gardner. Come afferma in *New Horizons*, "se siamo in grado di divertire qualcun altro, è perché abbiamo usato la logica per coinvolgere la sua intelligenza interpersonale" (Gardner, 1993, 27). In sostanza, si manipola la logica in modo da creare connessioni con gli altri. Si può quindi affermare che un comico, soprattutto uno che fa stand-up comedy, può avere una forte intelligenza logico-matematica e interpersonale.

Principali utilizzi di questo tipo di intelligenza e contesti

L'intelligenza logico-matematica è utile in molti contesti diversi.

Per quanto riguarda il mondo professionale, le forti competenze in questo tipo di intelligenza sono utili per i lavori incentrati sui dati e orientati alla scrivania, come il data scientist o il contabile. Sono utili anche nell'e-marketing.

Come accennato in precedenza, se combinata con altre intelligenze, come quella linguistica, l'intelligenza logico-matematica è utile nella tradizionale scuola secolare occidentale, dove si pone l'accento sulle competenze in queste aree di intelligenza. Aiuterebbe gli individui a eccellere nelle valutazioni scritte e anche nelle materie STEM.

Se combinata con l'intelligenza spaziale, l'intelligenza logico-matematica è utile in settori come l'ingegneria e l'architettura, oltre che per giocare a scacchi.

Un altro esempio della sua utilità è l'umorismo, che è in un certo senso una manipolazione della logica. Un individuo con una forte intelligenza logico-matematica e interpersonale può essere in grado di coinvolgere le persone con il suo umorismo, un'abilità che può aiutarlo a stabilire legami con gli altri.

Come si possono sviluppare le competenze legate a questo tipo di intelligenza?

Secondo Gardner, le abilità legate a questa intelligenza si sviluppano durante l'infanzia. Si comincia con i neonati e i bambini e la loro manipolazione degli oggetti nel loro ambiente. Toccandoli, spostandoli e ordinandoli, imparano a conoscere i valori numerici e la logica. Si inizia con gli oggetti materiali, per poi allontanarsi rapidamente dalle cose fisiche e diventare più astratti. In questo modo i bambini imparano a fare addizioni e sottrazioni e a risolvere equazioni matematiche.

L'intelligenza logico-matematica è una delle prime a diminuire con l'avanzare dell'età. In *Frames of Mind*, Gardner afferma che "gli anni migliori per la produttività in questi campi sono prima dei quarant'anni, forse anche prima dei trenta; e anche se un lavoro solido può essere condotto dopo questo periodo, sembra relativamente raro" (Gardner, 1983, 163). Ciò suggerisce quindi che l'intelligenza in questo campo può essere difficile da sviluppare dopo una certa età e che lo sviluppo delle capacità di intelligenza logica e matematica nell'infanzia, nella fanciullezza e nella giovane età adulta è fondamentale.

Per sviluppare le capacità di questa intelligenza, Gardner suggerisce attività di problem solving. Queste possono includere: risolvere problemi matematici, comporre puzzle, giocare a giochi da tavolo, fare giochi di logica o partecipare ad attività che coinvolgono il pensiero critico.

Dovrebbero essere proposte anche attività per sviluppare il ragionamento logico, come: identificare modelli, fare previsioni, trarre conclusioni.

Gardner suggerisce anche di acquisire maggiori conoscenze matematiche e scientifiche. Questo può avvenire, ad esempio, leggendo libri, guardando documentari o video educativi o partecipando a esperimenti scientifici.



Può anche includere attività come l'apprendimento del coding o della programmazione. Si possono sviluppare anche abilità di calcolo, come l'aritmetica, l'algebra, la geometria o la statistica. L'applicazione a situazioni del mondo reale potrebbe renderle più pertinenti o rapportabili.

Altre teorie / autori che si occupano di questo tipo di intelligenza

Jean Piaget - Gardner cita questo psicologo svizzero, noto per il suo lavoro sullo sviluppo infantile e cognitivo, in *Frames of Mind*. Studia il ruolo del pensiero logico-matematico nella crescita intellettuale dei bambini. <https://files>.

Robert J. Sternberg - Psicologo americano e professore a Yale che ha sviluppato la teoria triarchica dell'intelligenza. Secondo la sua teoria, l'intelligenza è definita da tre aspetti: il mondo interno dell'individuo, il mondo esterno dell'individuo e l'esperienza dell'individuo. In questo caso, il mondo interno comprenderebbe le capacità analitiche o quelle legate all'intelligenza logico-matematica. <https://www.uwyo.edu/adad5050/5050unit6/sternberg.asp>

Lev Vygotsky - Psicologo russo che ha studiato la psicologia dello sviluppo e la storia della cultura. In termini generali, la sua teoria socioculturale suggerisce che i bambini imparano attraverso le interazioni sociali e il contesto culturale. Secondo questa teoria, l'intelligenza logico-matematica verrebbe appresa dai bambini attraverso le interazioni con gli altri. <https://www.simplypsychology.org/vygotsky.html>

INTELLIGENZA NATURALISTICA

Definizione / Descrizione generale

Ventitré anni dopo il suo lavoro fondamentale sulle intelligenze multiple, Gardner ha aggiunto l'intelligenza naturalista (NI) alle sue 7 intelligenze originali. In questo modo, questa intelligenza è stata relativamente meno studiata rispetto alle altre.

La NI si concentra sul modo in cui le persone si relazionano con l'ambiente naturale e sulla loro capacità di osservare, identificare e comprendere gli elementi naturali.

Gardner (1999, p.49) ritiene che *"l'intelligenza del naturalista (sia) saldamente radicata come le altre intelligenze"* e che *"(ci) sono. . . capacità fondamentali di riconoscere le istanze come membri di un gruppo (più formalmente, una specie); di distinguere tra i membri di una specie; di riconoscere l'esistenza di altre specie vicine; e di tracciare le relazioni, formalmente o informalmente, tra le varie specie"*.

Per l'autore, un naturalista è una "*(persona che) ...dimostra competenza nel riconoscimento e nella classificazione delle numerose specie - flora e fauna - del proprio ambiente*" (Gardner, 1999).

In questo modo, l'intelligenza naturalistica si riferisce alla capacità umana di discriminare, identificare, osservare, categorizzare, comprendere e manipolare elementi naturali come piante, animali e l'ambiente e di rilevare modelli in natura. È presente negli individui che possono distinguere e trovare relazioni tra piante, animali e altri componenti in natura (Watve e Watve, 2018).

Si tratta della sensibilità di una persona nei confronti della natura e del mondo. Si riferisce all'interesse di una persona per il mondo naturale degli animali, delle piante e del lavoro naturale che la circonda (Sadiku e Musa, 2021). Allo stesso modo, le esperienze sensoriali-motorie sembrano essere materiale da elaborare nell'intelligenza naturalista.

Diverse componenti/abilità legate a questo tipo di intelligenza

- Utilizzare più sensi
- Per esempio, un bambino in grado di distinguere tra piante e animali sta usando le stesse abilità quando classifica scarpe da ginnastica, automobili, ecc.
- Osservazione, attenzione ai dettagli e consapevolezza dell'ambiente circostante.
- Attenzione selettiva verso le cose in natura, capacità di attenzione relativamente estesa e concentrazione efficace verso le cose viventi e non viventi in natura nella loro forma naturale.
- Un intenso interesse e amore per la vita all'aria aperta
- Trovare/vedere le relazioni tra i diversi componenti della natura
- Osservare l'interdipendenza tra gli esseri viventi e non viventi presenti in natura.
- Distinguere tra oggetti naturali e artificiali, riconoscere, raggruppare ed etichettare le distinzioni tra i fenomeni naturali.
- Modelli di pensiero divergente sulle informazioni raccolte
- Elaborazione continua delle informazioni acquisite per vedere le relazioni tra di esse e scoprire le relazioni causali.
- Compilazione logica e valutazione critica dei dati per attribuire un significato.
- Ragionamento deduttivo e induttivo

Relazione tra questo tipo di intelligenza e gli altri tipi di intelligenza

Watve e Watve (2018) hanno trovato una correlazione significativa tra l'intelligenza naturalista e le altre intelligenze, con valori che vanno da moderati ad alti. La correlazione più alta tra le coppie è stata quella tra l'intelligenza naturalista e l'intelligenza corporeo-cinestetica. È probabile che abbiano alcuni fattori in comune più degli altri, forse legati alle capacità fisiche e biologiche dell'individuo.

La moderata correlazione mostrata dall'intelligenza naturalista con le altre intelligenze indica che qualche fattore di intelligenza è comune a tutti. Tuttavia, il fatto che la correlazione non sia perfetta, in nessuna coppia, supporta l'idea di Gardner che l'intelligenza naturalista sia un'intelligenza separata (Watve e Watve, 2018).

Principali utilizzi di questo tipo di intelligenza e contesti

Grazie alla capacità di trovare schemi e relazioni con la natura, le persone con intelligenza naturalistica eccellono nelle professioni scientifiche, realistiche, orientate alle cose e nelle carriere legate alla natura. Queste carriere richiedono di immergersi nella natura, di prendersi cura di piante e animali e di possedere un'acuta capacità di osservazione.

Le persone con un'elevata intelligenza naturalistica sono interessate a coltivare, esplorare e conoscere l'ambiente e le altre specie. Si dice anche che siano sensibili anche ai cambiamenti più impercettibili del loro ambiente, che li aiutano a trovare modelli e relazioni con la natura.

Prima che le loro competenze si trasformino in carriera, i naturalisti si orientano verso corsi di botanica, zoologia e biologia marina.

Molti adulti, di tutte le estrazioni sociali, sono ora visti partecipare ad attività legate alla natura, alla raccolta di informazioni sull'ambiente, alle azioni di conservazione, ecc.

Le possibilità di carriera per le persone con un'intelligenza naturalistica dominante sono diventate disponibili nell'orticoltura, nel restauro ambientale, nella biologia da campo, nel turismo e nell'agricoltura sostenibile. Le competenze NI possono essere utili anche in altri campi, come l'industria alimentare.

Gardner ha spiegato il concetto di intelligenza naturalista citando molti esempi di botanici, zoologi, teorici dell'evoluzione, ambientalisti, entomologi, ecc.

Esempi di persone degne di nota con intelligenza naturalistica sono Charles Darwin, biologo evoluzionista, Neil deGrasse Tyson, astrofisico, e Jane Goodall, primatologa.

Come si possono sviluppare le competenze legate a questo tipo di intelligenza?

In molti campi sono necessarie persone con capacità di identificazione degli elementi naturali o di comprensione dei fenomeni naturali. Il profilo di intelligenza di un individuo è un potenziale che può svilupparsi in un'abilità negli anni successivi se è disponibile un ambiente di supporto.

I naturalisti adulti hanno elencato molte attività che hanno svolto in giovane età. Questo suggerisce che hanno mostrato caratteristiche di intelligenza naturalistica in giovane età. Tuttavia, alcuni di loro ritenevano che l'ambiente scolastico non fosse molto favorevole al loro potenziale. Le loro capacità sono cresciute grazie alle interazioni a casa con la famiglia e fuori casa, con gli amici che avevano interessi simili e grazie alle interazioni con naturalisti esperti. Questi individui si sono trasformati in naturalisti adulti grazie al sostegno fornito da vari mezzi (Watve e Watve, 2018).

L'intelligenza naturalistica alimenta attività che possono essere incorporate nell'educazione naturalistica formale e informale e che contribuiscono ad aumentare la consapevolezza ambientale nella società. L'intelligenza naturalistica può essere promossa negli studenti, nelle scuole, sottolineando la necessità di avere naturalisti scientifici a tutto tondo; sviluppando programmi di studio che coinvolgano gli studenti in progetti all'aperto basati sull'indagine; aiutando gli studenti a imparare a osservare sia il mondo naturale sia il proprio apprendimento, abilità essenziali per sviluppare una conoscenza naturalistica esperta.

Gardner suggerisce di portare quella che chiama la "cultura estiva" nel resto dell'anno - e nell'ambiente di apprendimento - per aumentare l'intelligenza naturale.

Alcuni esempi sono:

- Vivere la natura: Stare all'aria aperta aiuta le persone a essere attive e a sviluppare un'intelligenza naturalistica esponendole alla natura. Si può sperimentare la natura facendo passeggiate o viaggi per osservare la fauna selvatica.
- Osservare la natura: Dopo l'esperienza viene l'osservazione. Utilizzando tutti i sensi a disposizione, si può osservare il comportamento degli animali, usare strumenti di osservazione (lenti d'ingrandimento, microscopi e telescopi), osservare il tempo e notare i principi ecologici (piante che crescono o si decompongono nel tempo).
- Esplorare la natura: Durante l'esplorazione, le persone possono immergersi più a fondo nella vita naturale.

Possono farlo lavorando e imparando nel mondo naturale. Possono coltivare piante, lavorare nei giardini, fare escursioni, recitare scenette e leggere o guardare storie sulla natura.

- Classificare la natura: Dopo aver sperimentato, osservato ed esplorato la natura, non resta che classificarla. Possono raccogliere oggetti per identificare piante, foglie, bacche e altro ancora. Possono usare queste raccolte per evidenziare le differenze e le somiglianze tra i loro oggetti naturali.
- Attività che incoraggiano l'uso di più sensi: Negli ultimi anni, le scuole incoraggiano attività come visite alla natura, piantagioni, vermicoltura come parte dell'educazione ambientale. Ciò può offrire ai bambini l'opportunità di interagire con la natura. I corsi di educazione alla natura possono offrire opportunità simili agli adulti. Ma per lo sviluppo della NI, saranno necessari sforzi particolari per garantire che gli individui utilizzino tutti i loro sensi con un'esperienza pratica della natura piuttosto che limitarsi a vedere un'area naturale, ascoltare discorsi, dimostrazioni, presentazioni o scattare fotografie. Camminare in un'area naturale, toccare, annusare diverse cose lungo il percorso, campeggiare, costruire e mantenere una fossa per il compost forniscono un'esperienza sensoriale arricchente.
- Attività che forniscono informazioni sulla diversità degli elementi naturali: I programmi scolastici formali degli enti statali e centrali comprendono la biologia e le scienze ambientali. L'insegnamento della biologia a scuola e all'università comprende informazioni dettagliate su piante e animali, ma deve essere accompagnato da lezioni pratiche di interazione con le specie allo stato naturale, non solo in laboratorio. Un naturalista non deve solo imparare e applicare ciò che è già documentato, ma anche individuare nuovi modelli e collegamenti. Per questo ha bisogno di opportunità per esplorare gli oggetti naturali e formulare i propri concetti e modelli. L'esposizione all'aria aperta, attraverso visite ai parchi e gite in diverse aree naturali, è di gran lunga il modo migliore per sperimentare la natura, soprattutto se include l'opportunità di esplorarla attraverso più sensi.
- Attività che incoraggiano l'organizzazione delle informazioni: L'organizzazione delle informazioni osservate è una parte importante dello sviluppo della NI. Tenere un diario di campo, appunti, registrazioni, condividere e confrontare con le osservazioni di altri, condurre esperimenti, sviluppare progetti sono anch'essi parti importanti del nutrimento della NI. L'osservazione e il disegno di oggetti naturali possono essere ripresi come parte della registrazione. Ma il mantenimento di aree naturali che consentano attività all'aperto è altrettanto importante e deve essere garantito da una società consapevole della natura



Altre teorie / autori che si occupano di questo tipo di intelligenza

Vardin (2003) ha messo a confronto le teorie sullo sviluppo umano proposte da Maria Montessori e Gardner, mostrando come entrambe enfatizzino l'importanza dell'ambiente (usato in un senso più ampio dell'ambiente naturale) sullo sviluppo umano. Il programma Montessori, in particolare gli esercizi sensoriali, sono un buon modo per incoraggiare l'uso dei vari sensi.

Tirri e Nokelainen (2008) hanno incluso nel loro questionario di profilazione delle intelligenze multiple l'"intelligenza ambientale" anziché l'intelligenza naturalistica. Si sono basati sulla Environmental Sensitivity Scale (EnSS), influenzata dal lavoro di Gardner (1999), Morris (2004) e Wilson (1998). Essa comprendeva le seguenti tre categorie: 1) amore per la natura; 2) conservazione della natura; 3) abitudini di consumo rispettose dell'ambiente.

BIBLIOGRAFIA

BIBLIOGRAFIA GENERALE

Gardner, H. (1983). Le cornici della mente. New York: Basic Books.

Gardner, H. (1993). Intelligenze multiple - Nuovi orizzonti. New York: Basic Books.

Gardner, H. (1993) Intelligenze multiple: la teoria in pratica - una lettura. New York: Basic Books

Gardner, H. (1999). L'intelligenza riformulata: Intelligenze multiple per il XXI secolo. New York: Basic Books

Gardner, H. (2006). Cinque menti per il futuro. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

Gardner, H. (2006). Intelligenze multiple - Nuovi orizzonti. New York: Basic Books

Gardner, H. (2011). Frames of Mind - La teoria delle intelligenze multiple. New York: Basic Books

Gardner, H. (2020). Una mente che sintetizza: A Memoir from the Creator of Multiple Intelligences Theory. Cambridge, Massachusetts; Londra, Inghilterra: The MIT Press.

Gardner, H. e Davis, K. (2013). La generazione delle app: How today's youth navigate identity, intimacy, and imagination in a digital world. New Haven e Londra: Yale University Press.

Gardner, H. e Hatch, T. (1989). Implicazioni educative della teoria delle intelligenze multiple. *Ricercatore educativo*, 18(8), 4-10.

Gardner, H. e Moran, S. (2006). La scienza della teoria delle intelligenze multiple: Una risposta a Lynn Waterhouse. *Psicologo dell'educazione*, 41(4), 227-232.

Torresan, P. (2005). La teoria delle intelligenze multiple e l'apprendimento delle lingue. Intervista con Howard Gardner. *Formazione & Insegnamento. European Journal of Research on Education and Teaching*, 3, 1, (pp. 25-30)



INTELLIGENZA CORPOREO-CINESTETICA

GBP di apprendimento (2022, 19 maggio). *Intelligenza corporeo-cinestetica: Definizione, caratteristiche e attività per il suo sviluppo.*

<https://www.learningbp.com/bodily-kinesthetic-intelligence-definition-characteristics-activities-development/>

Riibésalat (2023, 13 luglio) *La teoria delle intelligenze multiple di Gardner: Esplorare la varietà delle abilità cognitive.* <https://ribesalat.com/en/gardners-theory-of-multiple-intelligences-exploring-the-variety-of-capacities/>

Ruiz, L. & Linaza, J. (2015). Abilità motorie, competenza motoria e bambini: Le idee di Bruner nell'era dell'embodiment cognition and action. In Marsico, G. (eds), *Jerome S. Bruner oltre i 100 anni.*

Psicologia culturale dell'educazione (vol. 2). Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-25536-1_10

L'Università di Tennessee health Science Center (2024, 30 aprile). *Teoria delle intelligenze multiple.*

<https://uthsc.edu/tlc/intelligence-theory.php>

INTELLIGENZA SPAZIALE

Cano, I. (2023, 11 ottobre). L'intelligenza spaziale in classe: Che cos'è e come svilupparla?

<https://additioapp.com/en/spatial-intelligence-in-the-classroom-what-is-it-and-how-to-develop-it/>

Giochi, M. (2022, 29 luglio). Intelligenza spaziale: Esempi e attività - MentalUP.

<https://www.mentalup.co/blog/spatial-intelligence-examples-and-activities>

Hegarty, M. (2010). Capitolo 7-Componenti dell'intelligenza spaziale. *Psicologia dell'apprendimento*

and Motivation, Vol. 52, pp. 265-297. [https://doi.org/10.1016/S0079-7421\(10\)52007-3](https://doi.org/10.1016/S0079-7421(10)52007-3)

Sukmawati, K., Irlianti, S., Wiyanti, W., & Arifin, S. (2023, 4 ottobre). La relazione tra intelligenza visuo-spaziale e intelligenza logico-matematica. Conferenza AIP. Atti, 2886. <https://doi.org/10.1063/5.0154655>

Verywell Mind (2024, 30 aprile). Comprendere e sviluppare l'intelligenza visuo-spaziale.

<https://www.verywellmind.com/visual-spatial-intelligence-8628123>

Zaiyar, M., Rusmar, I. e Yuniarti, T. (2020). Correlazione tra le competenze matematiche e Intelligenza logico-spaziale in termini di comprensione dei concetti. *Giornale Malikussaleh di Apprendimento della matematica*, 3(2), 76.
<https://doi.org/10.29103/mjml.v3i2.3005>

INTELLIGENZA MUSICALE

Bamberger, J. (1991). *La mente dietro l'orecchio musicale: Come i bambini sviluppano l'intelligenza musicale*. Cambridge: Harvard University Press.

Carroll, J. (1993). *Abilità cognitive umane: Un'indagine sugli studi di analisi dei fattori*. New York: Cambridge University Press.

Cope, D. (1996). *Esperimenti di intelligenza musicale*. Middleton: Edizioni A-R.

Associazione Internazionale Suzuki. (2024, 4 aprile). *Il metodo Suzuki*.
<https://internationalsuzuki.org/method.htm>

Law, L. (2012). Valutare le abilità musicali in modo oggettivo: Costruzione e validazione di. *PLoS ONE*, 7 (12). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0052508>

Liebman, E. (2019). *Il processo decisionale sequenziale nell'intelligenza musicale*. New York: Springer.

Sternberg, R. (2020). Verso una teoria dell'intelligenza musicale. *Psicologia della musica*, vol. 49, numero 6, pp. 1-11. <https://doi.org/10.1177/0305735620963765>

INTELLIGENZA INTERPERSONALE

Gardner, H. (2006). *Multiple intelligences: New horizons*. Basic Books.

Gardner, H. (2011). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences* (Updated ed.). Basic Books.

Gardner, H., & Davis, K. (2013). *The app generation: How today's youth navigate identity, intimacy, and imagination in a digital world*. Yale University Press.

Goleman, D. (1995). *Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ*. Bantam Books.

Maslow, A. H. (1943). *A theory of human motivation*. *Psychological Review*, 50(4), 370–396. <https://doi.org/10.1037/h0054346>

Rogers, C. R. (1961). *On becoming a person: A therapist's view of psychotherapy*. Houghton Mifflin.

Salovey, P., & Mayer, J. D. (1990). Emotional intelligence. *Imagination, Cognition and Personality*, 9(3), 185–211. <https://doi.org/10.2190/DUGG-P24E-52WK-6CDG>
Sternberg, R. J. (1985). *Beyond IQ: A triarchic theory of human intelligence*. Cambridge University Press.

Weigel, M., Straughn, C., & Gardner, H. (2010). New digital media and their potential cognitive impact on youth learning. In M. S. Khine & I. M. Saleh (Eds.), *New science of learning: Cognition, computers and collaboration in education* (pp. 3–22). Springer. https://doi.org/10.1007/978-1-4419-5716-0_1

INTELLIGENZA LINGUISTICA

Davis, K., Christodoulou, J., Seider, S., & Gardner, H. (2011). In R.J. Sternberg & S.B. Kaufman (Eds.), *Cambridge Handbook of Intelligence* (pp. 485-503). Cambridge, Regno Unito; New York: Cambridge University Press. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2982593

Newport, E. (2003). *Sviluppo del linguaggio, periodi critici*. Rochester, N.Y. Università di Rochester. <https://www.oecd.org/education/ceri/33835210.pdf>

Vazquez, V. (2024, 30 aprile). Tecniche di scaffolding per studenti di lingua inglese. <https://www.collaborativeclassroom.org/blog/scaffolding-techniques-english-language-learners-part-1/>

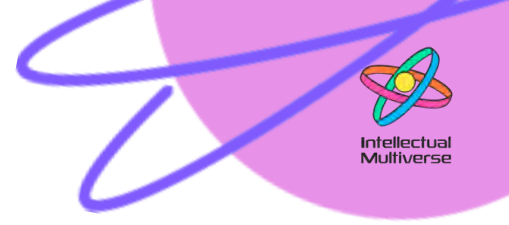
Yang, C., Crain, S., Berwick, R., Chomsky, N. & Bolhuis, J. (2017). La crescita del linguaggio: Grammatica universale, esperienza e principi di calcolo. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews* 81, pp. 103-119). <https://www.ling.upenn.edu/~ycharles/papers/ycbcb2017.pdf>

INTELLIGENZA LOGICO-MATEMATICA

Davis, K., Christodoulou, J., Seider, S., & Gardner, H. (2011). In R.J. Sternberg & S.B. Kaufman (Eds.), *Cambridge Handbook of Intelligence* (pp. 485-503). Cambridge, Regno Unito; New York: Cambridge University Press. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2982593

Mcleod, S. (2024). La teoria dello sviluppo cognitivo di Vygotskij. <https://www.>

Ojose, B. (2008). Applicazione della teoria dello sviluppo cognitivo di Piaget all'insegnamento della matematica. *The Mathematics Editor*, Vol. 18, No. 1, pp. 26-30. <https://files.>



Sisco, B. (1989). La rilevanza della teoria triarchica dell'intelligenza umana di Robert Sternberg per l'educazione degli adulti. Atti della 30a Conferenza annuale sulla ricerca nell'educazione degli adulti (284-289). Madison, WI: Università del Wisconsin-Madison.

<https://www.uwyo.edu/adad5050/5050unit6/sternberg.asp>

Smith, M. (2002, 2008). Howard Gardner e le intelligenze multiple", The encyclopedia of pedagogia e educazione informale.

<https://www.infed.org/mobi/howard-gardner-multiple-intelligences-and-education>.

Waterford (2024, aprile). Come gli insegnanti utilizzano la teoria delle intelligenze multiple di Gardner.

<https://www.waterford.org/education/multiple-intelligences-theory/>

NTELLIGENZA NATURALISTICA

Hayes, M. (2009). Sul campo: L'educazione naturalistica e il futuro della conservazione. Conservation Biology, Volume 23, Numero 5, pp. 1075-1079
<https://doi.org/10.1111/j.1523-1739.2009.01302.x>

Sadiku, M. e Musa, S. (2021). L'intelligenza naturalistica. In M. Sadiku e S. Musa, A Primer on Multiple Intelligences (pp. 31-42). New York: Springer.
https://doi.org/10.1007/978-3-030-77584-1_3

Tirri, K. e Nokelainen, P. (2008). Identificazione delle intelligenze multiple con il Multiple Intelligence Profiling Questionnaire III. Psychology Science Quarterly, volume 50, (2), pp. 206-221.

Vardin, P. (2003). Montessori e la teoria delle intelligenze multiple di Gardner. Montessori Life, inverno.

[Waterford \(2024, April\). How Teachers use Gardner's Multiple Intelligences Theory. https://www.waterford.org/education/multiple-intelligences-theory/](https://www.waterford.org/education/multiple-intelligences-theory/)

Watve, S. e Watve, A. (2018). Intelligenza naturalistica (NI): natura e nutrimento. Journal of Ecological Society, 30-31(1).

[Waterford \(2024, April\). How Teachers use Gardner's Multiple Intelligences Theory. https://www.waterford.org/education/multiple-intelligences-theory/](https://www.waterford.org/education/multiple-intelligences-theory/)

Capitolo 4.

METODOLOGIA

OBIETTIVI PRINCIPALI DELLE 17 ATTIVITÀ E DEI 9 GIOCHI

Nell'ambito del progetto “Intellectual Multiverse”, il consorzio ha sviluppato una proposta per un programma di attività da svolgere nello stesso spazio, attraverso il quale gli educatori e gli adulti che vi parteciperanno potranno riconoscere gli 8 tipi di intelligenza e la loro relazione con le seguenti aree di sviluppo personale:

- Intelligenza linguistica e logico-matematica, legata allo sviluppo cognitivo.
- Intelligenza musicale, legata allo sviluppo artistico.
- Intelligenza corporeo-cinestetica e spaziale, legata allo sviluppo psicomotorio.
- Intelligenza intrapersonale e interpersonale, legate allo sviluppo emotivo.
- Intelligenza naturalistica, legata allo sviluppo etico-sostenibile.

Il workshop “Intellectual Multiverse” è stato creato sfruttando le metodologie dell'apprendimento basato sul gioco e la gamification. Grazie a questo workshop in particolare, e al “Toolkit e raccomandazioni” in generale, si intende ottenere un miglioramento delle pratiche di apprendimento degli adulti da parte delle organizzazioni europee verso l'inclusione formativa attraverso la valorizzazione delle competenze e delle potenzialità degli individui.

Questo risultato, che combina diverse attività, giochi e risorse didattiche incentrate sul potenziale e sulle capacità degli individui (attraverso le intelligenze multiple e l'utilizzo dell'apprendimento basato sul gioco e la gamification), permetterà alla comunità formativa e ai relativi professionisti di individuare le competenze, le abilità e le motivazioni degli studenti nelle diverse aree di conoscenza proposte come intelligenze e la loro relazione con le aree di sviluppo sopra citate (sviluppo cognitivo, artistico, psicomotorio, emotivo ed etico-sostenibile). Inoltre, un altro obiettivo del workshop “Intellectual Multiverse” è quello di rafforzare la motivazione degli studenti, soprattutto degli adulti con minori opportunità, attraverso la comprensione delle loro capacità e il riconoscimento del loro potenziale dopo il workshop.

L'apprendimento basato sui giochi e la gamification sono stati utilizzati per definire e raggiungere i risultati di questo progetto (ossia questo Toolkit e il workshop “Intellectual Multiverse”) perché, pur essendo una metodologia complessa, con i suoi elementi e le sue tecniche, oggetto di studio da parte di molti autori, trasferisce le meccaniche dei giochi all'ambito educativo-professionale, sia per assimilare meglio le conoscenze, sia per migliorare alcune abilità o per generare un'esperienza positiva. La gamification non si limita a svolgere semplici giochi in classe, ma consiste nell'utilizzare il design e le tecniche dei giochi in contesti non ludici per sviluppare le competenze di chi vi partecipa (nel caso concreto di questo progetto, degli adulti, soprattutto quelli con minori opportunità); l'obiettivo della gamification è quello di coinvolgere i partecipanti, incoraggiando sia la competizione che la cooperazione tra pari, nonché di incrementarne la motivazione.

La gamification utilizza una prospettiva individuale per studiare i progressi degli studenti e offrire il miglior percorso di apprendimento per ciascuno di essi a seconda delle loro esigenze e qualità, garantendo quindi una perfetta integrazione delle informazioni offerte da Gardner nella sua Teoria delle Intelligenze Multiple e della sua applicazione in questo progetto. Inoltre, la gamification è in grado di gestire percorsi di apprendimento diversificati, in quanto pone l'accento sui piccoli traguardi (e non sui relativi collegamenti tra questi), per cui è possibile costruire più percorsi verso l'obiettivo principale, in base agli obiettivi, alle competenze e ad altre caratteristiche dei partecipanti. È bene sottolineare come la gamification prenda in considerazione anche la componente visiva del processo di apprendimento, in particolare la visualizzazione dei progressi nel processo di apprendimento e del percorso di apprendimento scelto.

QUALI SONO LE ATTIVITÀ E COME POSSONO ESSERE UTILIZZATE

Nell'ambito del progetto “Intellectual Multiverse”, il consorzio ha consultato e compilato un totale di 17 attività per lavorare sulle diverse Intelligenze Multiple, alcune delle quali sono risorse già esistenti e altre elaborate dai partner del progetto. Sono state scelte due attività per ciascuna delle Intelligenze su cui lavorare, tranne nel caso dell'Intelligenza Musicale, che è composta da tre attività.

La ripartizione e le caratteristiche principali di ciascuna delle 17 attività citate sono spiegate di seguito:

- Se l'Intelligenza su cui si intende lavorare è quella **Linguistica**, si propongono le seguenti attività:

Attività **“Storytelling collaborativo”** (30 min. circa). Gli obiettivi di questa attività sono: utilizzare l'espressione creativa, impiegare il linguaggio descrittivo (usando correttamente la grammatica e il vocabolario) e il linguaggio figurato, esercitare il linguaggio scritto e la comprensione.

Attività **“Alibi”** (30 - 45 min., circa). Gli obiettivi di questa attività sono: migliorare la comunicazione verbale, l'ascolto, l'argomentazione, il linguaggio figurato e le domande costruttive, esercitare le abilità di discussione (comprese quelle di comprensione e di ragionamento), lavorare sulla grammatica (in particolare sul passato), esercitare la narrazione e utilizzare l'espressione creativa.

- Se l'obiettivo è lavorare sull'Intelligenza **Logico-matematica**, si suggeriscono le seguenti attività:

Attività **“Gioco di Einstein”** (30 min. circa). Gli obiettivi di questa attività sono: utilizzare il ragionamento logico, fare previsioni e trarre conclusioni, nonché analizzare e interpretare i dati.

Attività **“Escape Room matematica”** (30 min. circa). Gli obiettivi di questa attività sono: l'utilizzo delle competenze di risoluzione dei problemi sia in gruppo che individualmente, l'identificazione di schemi e l'esercizio e il rafforzamento delle competenze di calcolo.

- Se l'obiettivo è lavorare sull'Intelligenza **Musicale**, si suggeriscono le seguenti attività e giochi:

Attività **“Armonia in immagini”** (20 min. circa). Gli obiettivi di questa attività sono: migliorare le capacità cognitive dei partecipanti e utilizzare la musica come strumento di comprensione della realtà.

Attività **“Storytelling musicale”** (25 min. circa). Gli obiettivi di questa attività sono: collegare le emozioni alla musica e imparare a descrivere le emozioni e a creare storie a partire da esse.

Attività **“Ritmi ed emozioni”** (20 min. circa). Gli obiettivi di questa attività sono: collegare le emozioni alla musica e imparare a interpretare le emozioni degli altri e a descrivere le proprie emozioni senza bisogno di parlare, attraverso i suoni e i ritmi.

- Se l'obiettivo è lavorare sull'Intelligenza **corporeo-cinestetica**, si suggeriscono le seguenti attività:

Attività **“Ritmi cadenzati”** (30 min. circa). Gli obiettivi di questa attività sono: sviluppare l'intelligenza corporea attraverso la body percussion, esplorare i ritmi e i movimenti, migliorare la coordinazione, la memoria e la creatività e migliorare la consapevolezza del proprio corpo.

Attività **“Parlare con le mani”** (30 min. circa). Gli obiettivi di questa attività sono: imparare un po' di linguaggio dei segni e praticare così un modo diverso di parlare, stimolare il sistema locomotorio e migliorare l'attenzione e la percezione visiva.

- Se l'obiettivo è lavorare sull'Intelligenza **Spaziale**, si suggeriscono le seguenti attività:

Attività **“Illustrare l'immaginazione”** (30 min. circa). Gli obiettivi di questa attività sono: sviluppare la rappresentazione, incentivare l'immaginazione e lavorare sulle abilità grosso-motorie e fino-motorie.

Attività **“Alla cieca”** (30 min. circa). Gli obiettivi di questa attività sono: migliorare la concentrazione, rafforzare l'abilità fino-motoria, comprendere le forme e riconoscere le texture.

- Se l'obiettivo è lavorare sull'Intelligenza **Intrapersonale**, si suggeriscono le seguenti attività:

Attività **“Scolpire se stessi: un viaggio nell'argilla”** (90 min. circa). Gli obiettivi di questa attività sono: promuovere l'autoconsapevolezza dei partecipanti attraverso l'espressione creativa, incoraggiare la riflessione sull'identità personale, le emozioni e i valori e sviluppare la capacità di tradurre i concetti interni di sé in rappresentazioni simboliche.

Attività **"Le tre lettere: un'immersione profonda nel sé"** (90 min. circa). Gli obiettivi di questa attività sono: promuovere un'autoconsapevolezza approfondita dei partecipanti e l'intelligenza emotiva, incoraggiare una riflessione profonda sulle esperienze passate, sull'identità attuale e sulle aspirazioni future, nonché sviluppare la definizione di obiettivi personali e una visione a lungo termine allineata con i valori interni.

- Se l'obiettivo è lavorare sull'Intelligenza **Interpersonale**, si suggeriscono le seguenti attività:

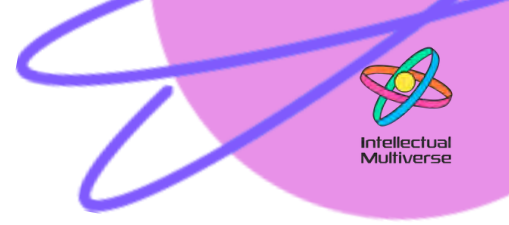
Attività **"Costruire ponti: il cerchio dell'empatia"** (90 min. circa). Gli obiettivi di questa attività sono: rafforzare l'empatia e le capacità di ascolto attivo, promuovere la collaborazione e la comprensione tra i partecipanti, sviluppare la capacità di interpretare i segnali sociali e rispondere in modo appropriato, nonché praticare il feedback costruttivo e il supporto tra pari.

Attività **"Il gioco della negoziazione: missione Win-Win"** (60 - 75 min. circa). Gli obiettivi di questa attività sono: migliorare le capacità di negoziazione e di risoluzione dei conflitti, sviluppare la capacità di bilanciare l'assertività e l'empatia e rafforzare il lavoro di squadra e la risoluzione dei problemi in modo collaborativo.

- Se l'obiettivo è lavorare sull'Intelligenza **Naturalistica**, si suggeriscono le seguenti attività:

Attività **"Diario di campo: il mio diario della natura"** (1 ora circa). Gli obiettivi di questa attività sono: sviluppare la consapevolezza della natura che circonda i partecipanti, incentivare le attività all'aria aperta e promuovere l'apprendimento godendo dell'ambiente naturale.

Attività **"C.S.I. Natura"** (40 min. circa). L'obiettivo di questa attività è: risolvere i misteri ambientali analizzando le prove della presenza e delle abitudini degli animali.



1. ATTIVITA' "NARRAZIONE COLLABORATIVA"

INTELLIGENZA LINGUISTICA



GRUPPO TARGET

Adulti/Adulti con minori opportunità



NUMERO DI PARTECIPANTI

4 - 5 gruppi (20 persone in totale)



TEMPO

Approssimativamente 30 minuti



OBIETTIVI

- Utilizzare l'espressione creativa
- Utilizzare un linguaggio descrittivo
- Usare correttamente la grammatica e il vocabolario
- Usare il linguaggio figurativo
- Praticare la lingua scritta e la comprensione

RISCALDAMENTO: PAROLE SAGGE

1. Il facilitatore divide il gruppo in gruppi più piccoli di 4-5 persone
2. Ogni persona, a turno, pronuncia una parola da aggiungere al detto. Ogni parola aggiunta al detto dovrebbe adattarsi grammaticalmente in base a ciò che ha detto la persona che l'ha preceduta.
3. Il facilitatore spiega che deve essere abbastanza veloce, quindi i partecipanti dovrebbero dire la prima parola che gli viene in mente.
4. Ogni gruppo formerà 3 detti, con 5 minuti di tempo a disposizione.
5. L'ultima persona che concluderà il detto spiegherà il suo significato. Più è divertente, meglio è!
6. Quando il tempo è scaduto, ogni gruppo può condividere il proprio detto preferito con il resto del gruppo.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

In questa attività, i gruppi scriveranno insieme una storia comune.

I partecipanti rimarranno nei loro gruppi (lo stesso dell'esercizio di riscaldamento). Ogni gruppo avrà un suggerimento di scrittura. Possono essere assegnati in anticipo dal facilitatore o scelti dai gruppi il giorno stesso. Il facilitatore può decidere se tutti i gruppi hanno gli stessi suggerimenti o diversi (con i gruppi più avanzati, il facilitatore può anche fare in modo che creino i propri suggerimenti).

I gruppi avranno anche un elenco di vocaboli con termini, frasi o espressioni che devono essere utilizzate nella storia. A seconda del gruppo si possono anche utilizzare pittogrammi o cubi della storia per questa parte.

Ogni membro del gruppo dovrebbe selezionare un colore diverso con cui scrivere. In questo modo, il facilitatore può identificare chi ha scritto quale parte.



Ogni persona scriverà a turno una frase. Dopo che qualcuno ha scritto una frase, la persona successiva dovrebbe scrivere un'altra frase che sia coerente con la precedente e continui la storia.

I partecipanti avranno circa 15-20 minuti per scrivere le loro storie. Le storie possono essere divertenti, spaventose, romantiche, serie, qualunque cosa preferiscano!

Alla fine, i gruppi sono incoraggiati a condividere le loro storie con tutti.

DISCUSSIONE/DEBRIEFING

- Come ti sei sentito mentre facevi questa attività? Cosa ti è piaciuto di più/di meno?
- Come ti sei sentita quando è stato il tuo turno di scrivere? Quali strategie hai usato per scrivere la tua parte?
- Hai trovato difficile creare una storia coerente con il prompt e il vocabolario che il tuo gruppo doveva usare?
- Com'è stata la comunicazione tra te e i membri del tuo gruppo?
- In che modo pensi che questa attività promuova il lavoro di squadra?
- In che modo pensi che questa attività aiuti a migliorare l'intelligenza linguistica?
- Se dovessi rifare questa attività, cosa faresti di diverso?



MATERIALI

- Fogli di carta
- Matite e/o penne
- Suggerimenti per la storia (allegato 1).
- Lista dei vocaboli (allegato 2).



RACCOMANDAZIONI PER I FACILITATORI/VARIAZIONI

- **LIVELLO DI DIFFICOLTÀ:** il livello di difficoltà dei suggerimenti della storia e del vocabolario può essere regolato quando si lavora con gruppi non madrelingua o madrelingua, anche con gruppi con disabilità. A seconda del livello dei partecipanti e del tempo a disposizione, potresti prendere in considerazione l'idea di chiedere al gruppo di elaborare i propri suggerimenti per la storia e gli elenchi di vocaboli.
- **VALUTAZIONE DELL'INTELLIGENZA LINGUISTICA ORALE INVECE CHE SCRITTA:** a seconda del gruppo, può essere svolta anche come attività di narrazione orale. Invece di far scrivere ai partecipanti, chiedi loro di pronunciare a turno una frase ciascuno. In questo caso, il facilitatore dovrebbe andare in giro e osservare ogni gruppo individualmente e non ci si aspetta che i gruppi condividano alla fine dell'attività.
- **ADATTAMENTO PER NON VEDENTI O IPOVEDENTI:** se lavori con persone non vedenti o ipovedenti, dovrai raccontare loro la storia ad alta voce e le parole che dovrebbero essere usate (o renderle accessibili in Braille). Invece di elenchi di vocaboli, il facilitatore può utilizzare pittogrammi e/o story cubes.
- **ADATTAMENTO PER NON UDENTI O IPOUDENTI:** può essere effettuato anche con persone non udenti o con problemi di udito. Il riscaldamento può essere cambiato in uno scritto invece che orale. Se il facilitatore conosce la lingua dei segni, può essere firmata invece che scritta.
- **VERSIONE ONLINE:** L'attività può essere svolta anche online. Puoi chiedere ai partecipanti di incontrarsi su Zoom e lavorare insieme alla storia collaborativa su Google Drive. Chiedi a ogni partecipante di scrivere con un colore diverso per distinguere chi ha scritto cosa. I partecipanti possono essere divisi in break-out room sia per il riscaldamento che per l'attività scritta.





ALLEGATO 1: PROPOSTA DI SUGGERIMENTI PER LA STORIA

- **1° suggerimento:** “Un giorno, mentre pulivo casa, ho trovato una lettera segreta...”
- **2° suggerimento:** “Adoravo la torta al cioccolato, ma tutto è cambiato quando...”
- **3° suggerimento:** “Mentre ero seduto davanti al camino, guardavo i fiocchi di neve che cadevano fuori...”

ALLEGATO 2: PROPOSTA DI LISTA DI VOCABOLI

- *Turchese*
- *Salsa di pomodoro*
- *Solitario*
- *Padella*
- *Cinema*
- *Francamente*
- *Ragno*
- *Postino*
- *Forno*
- *Viscido*



2. ATTIVITA' "ALIBI"

INTELLIGENZA LINGUISTICA



GRUPPO TARGET

Adulti/Adulti con minori opportunità



NUMERO DI PARTECIPANTI

15 partecipanti (1 gruppo di 3
persone, 3 gruppi da 4)



TEMPO

Approssimativamente 30 - 45 min.



OBIETTIVI

- Migliorare la comunicazione verbale, l'ascolto, l'argomentazione, il linguaggio figurativo e le domande costruttive.
- Esercitare le capacità di dibattito
- Utilizzare le capacità di comprensione
- Attivare le capacità di ragionamento
- Lavorare sulla grammatica (soprattutto al passato)
- Praticare lo storytelling
- Utilizzare l'espressione creativa

RISCALDAMENTO: DUE VERITA' E UNA BUGIA

1. Tutti i partecipanti si riuniscono in cerchio. Senza dirlo ad alta voce, ogni persona preparerà tre affermazioni su se stessa: due sono vere e una è una bugia.
2. Quando è il turno di una persona, deve dire tutte e tre le affermazioni. La bugia dovrebbe essere qualcosa di abbastanza credibile per rendere più difficile l'indovinare per gli altri.
3. I partecipanti indovinano quale affermazione è la bugia.
4. Una volta che una persona indovina, passa alla persona successiva.

L'obiettivo di questo riscaldamento è quello di preparare i partecipanti a praticare le capacità di ragionamento e di dibattito per l'attività.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

Il facilitatore inizia spiegando che il gruppo farà un'attività in cui agirà come un personaggio. Nel gruppo, 3 persone saranno accusate di essere colpevoli di aver commesso un crimine. Possono essere volontari o il facilitatore può sceglierli direttamente.

A seconda delle dimensioni del gruppo, il resto del gruppo sarà diviso in 3 gruppi (circa 4 persone ciascuno) per preparare le domande da porre ai "sospetti". Se hai un piccolo gruppo, potrebbe essere meglio che ogni partecipante lavori individualmente sulle domande.

Il facilitatore condivide il crimine con il gruppo. (Questo dovrebbe essere preparato in anticipo. Il facilitatore decide se dire il crimine ad alta voce o scriverlo alla lavagna, a seconda del livello del gruppo).



Ai 3 "sospetti" viene chiesto di lasciare la stanza per 10-15 minuti per preparare i loro alibi (storie che dimostrano la loro innocenza). Dovrebbero decidere, tra loro o con il facilitatore, chi ha commesso il crimine.

Gli altri rimarranno nella stanza per 10-15 minuti e scriveranno domande insieme ai loro gruppi. Spiegate ai gruppi che ognuno di essi dovrebbe avere un oratore e almeno un addetto alle note per quando interrogheranno i sospetti.

Il facilitatore rimbalzerà avanti e indietro tra i due gruppi, aiutando i "sospetti" a lavorare sul loro alibi e il resto dei gruppi a lavorare sulla scrittura delle loro domande. Gli alibi dovrebbero essere abbastanza credibili e i partecipanti dovrebbero considerare tutti gli aspetti del crimine, quando è stato commesso e perché il loro personaggio non avrebbe potuto farlo. Gli altri gruppi che fanno domande dovrebbero considerare di quali informazioni hanno bisogno per decidere chi è colpevole.

Quando i 3 sospetti saranno pronti a presentare i loro alibi, il facilitatore li riporterà nella stanza. Il facilitatore spiega che la giuria deve decidere quale dei 3 sospetti è colpevole. Dovrebbero ascoltare attentamente tutte e tre le storie, prendere appunti, fare domande e prendere nota delle risposte. Non dovrebbero dire ad alta voce chi pensano sia il colpevole. Ci sarà tempo per discutere con i loro gruppi al termine dell'interrogatorio.

Ora, il facilitatore agirà come giudice, assicurandosi che i sospetti presentino i loro alibi e rispondendo alle domande di ciascun gruppo in modo ordinato.

Tutti i gruppi dovrebbero avere lo stesso turno per porre domande ai sospetti e anche i sospetti dovrebbero avere il tempo di rispondere. Il facilitatore dovrebbe gestire il tempo in modo efficiente.

Una volta terminato l'interrogatorio, i 3 sospetti dovrebbero lasciare la stanza. I gruppi avranno 5 minuti per discutere tra loro chi ritengono colpevole. Una volta raggiunto il verdetto, il facilitatore invita i 3 sospetti a tornare.

Ogni gruppo vota e viene rivelata l'identità del colpevole.

DISCUSSIONE/DEBRIEFING

- Come ti sei sentito mentre giocavi? Com'è l'esperienza di essere un sospettato/essere un membro della giuria?
- (Per i sospetti) È stato difficile pensare a un alibi? Come ti sei sentita quando il resto del gruppo ti ha interrogato?
- (Per la giuria) È stato difficile pensare alle domande prima di sapere come avrebbe reagito il sospettato? Quali strategie hai usato per scrivere le tue domande? Le cose sono cambiate dopo che hai sentito gli alibi?
- In che modo pensi che questa attività possa aiutarti a migliorare la tua intelligenza linguistica?
- Se dovessi rifare questa attività, cosa faresti di diverso?



MATERIALI

- Una stanza e un luogo dove poche persone possono uscire dalla stanza
- Fogli di carta
- Penne/matite
- Suggerimenti per gli scenari



RACCOMANDAZIONI PER I FACILITATORI/VARIAZIONI

- Quando possibile, è utile che questa attività sia svolta da due facilitatori. In questo modo, uno dei due può rimanere con il gruppo principale che scrive le domande e l'altro può stare con i sospettati. Tuttavia, non è necessario.
- **LIVELLO DI DIFFICOLTÀ':** A seconda delle competenze linguistiche del gruppo, ad esempio se ci sono non madrelingua, il facilitatore potrebbe voler introdurre il vocabolario dell'aula di tribunale e rivedere i verbi al passato.
- **DIMENSIONE NEL GRUPPO:** Se stai lavorando con un piccolo gruppo (meno di 10 persone), potresti decidere di scegliere 2 sospetti e far lavorare il resto del gruppo individualmente per porre domande. C'è anche un'altra versione in cui hai solo 1 sospetto e il sospetto deve dimostrare la propria innocenza. In questo caso, il facilitatore deve cambiare un po' le istruzioni e spiegare che questa persona è stata accusata. Questo rende l'attività più breve se il tempo è limitato.
- **ADATTAMENTO PER NON VEDENTI O IPOVEDENTI:** Se stai lavorando con persone non vedenti o ipovedenti, assicurati di leggere il crimine ad alta voce e di dare loro un ruolo, nel gruppo o come sospettato, in cui non hanno bisogno di scrivere. I membri del loro gruppo dovrebbero spiegare eventuali segnali visivi che potrebbero vedere dai sospetti (ad esempio se non stanno dando un contatto visivo mentre parlano, poiché questo potrebbe essere un segno che stanno mentendo).
- **ADATTAMENTO PER NON UDENTI O CON PROBLEMI DI UDITO:** Poiché questa attività si basa principalmente sulle capacità di dibattito orale, potresti aver bisogno di un interprete della lingua dei segni se hai persone non udenti o con problemi di udito.
- **VERSIONE ONLINE:** L'attività può essere svolta anche online. Utilizzando la piattaforma Zoom, il facilitatore può inviare i 3 sospetti in una sala riunioni dove possono lavorare sui loro alibi. Tuttavia, tieni presente che qualcun altro deve gestire la chiamata Zoom in modo che il facilitatore possa spostarsi avanti e indietro dalle stanze per sottogruppi di lavoro.





ALLEGATO 1: PROPOSTA DI SUGGERIMENTI PER LA STORIA

Reato: «Qualcuno ha rubato la rana dalla facciata dell'Università di Salamanca ieri, alle 19:30!»





3. ATTIVITA' "GIOCO DI EINSTEIN"

INTELLIGENZA LOGICO-MATEMATICA



GRUPPO TARGET

Adulti/adulti con minori possibilità



NUMERO DI PARTECIPANTI

15 partecipanti



TEMPO

Approssimativamente 30 min.



OBIETTIVI

- Utilizzare il ragionamento logico
- Fare stime
- Trarre conclusioni
- Analizzare e interpretare i dati

RISCALDAMENTO: GIOCO DI FORMAZIONE

1. Tutti i partecipanti devono alzarsi in piedi.
2. Il facilitatore dice loro che devono allinearsi secondo le istruzioni che darà.
3. I partecipanti devono mettersi in ordine secondo le istruzioni (ad esempio: chi è nato più a Ovest/Est, numero di scarpe ecc.)
4. Il facilitatore può aumentare la difficoltà aggiungendo istruzioni (ad esempio: senza parlare, devi saltare su una gamba sola, ecc.)

L'obiettivo di questo riscaldamento è quello di preparare i partecipanti a lavorare insieme seguendo le indicazioni e disponendosi in modo coerente e logico.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

In questa attività, i partecipanti devono ottenere indizi l'uno dall'altro, analizzare le informazioni dagli indizi, disporle in un ordine logico e scoprire le informazioni mancanti. Ne esistono due versioni diverse, a seconda della difficoltà, ma in entrambe l'obiettivo è capire a chi appartiene il pesce.

Il facilitatore spiega ai partecipanti che, sebbene l'attività sia un'attività di gruppo, è per lo più individuale. Ogni partecipante dovrebbe avere un pezzo di carta e qualcosa con cui scrivere. Ad ogni partecipante verrà consegnato un pezzo di carta con un indizio.



Per ottenere informazioni dagli altri, devono camminare per la stanza e avvicinarsi a ogni persona individualmente. Possono solo chiedere informazioni alla persona riguardo a ciò che c'è sulla loro carta indizio. Ciò significa che se la persona ha informazioni da altre persone con cui ha parlato, non può dartele. Il punto è parlare con ogni persona nella stanza e scrivere le informazioni che ti danno.

Quando danno informazioni, i partecipanti dovrebbero fornire solo informazioni su ciò che è sul loro foglio. Non dovrebbero fare inferenze basate su indizi ricevuti da altri o dare informazioni da altri al gruppo.

Una volta che tutti hanno parlato, i partecipanti si siedono con le loro informazioni e cercano di capire come organizzarle per vedere chi possiede il pesce.

Il facilitatore può decidere se mostrare o meno ai partecipanti il grafico per organizzare le informazioni. A seconda del gruppo, potrebbero preferire che i partecipanti capiscano da soli che possono creare un grafico.

Durante l'elaborazione delle informazioni, i partecipanti dovrebbero lavorare da soli in silenzio e non parlare con gli altri.

Se il facilitatore vede che il gruppo ha dei problemi, può incoraggiare il gruppo a lavorare insieme, ma solo dopo aver dato loro la possibilità di risolverli da soli.

Una volta scoperta la risposta, il facilitatore esaminerà gli indizi e mostrerà al gruppo la tabella con le soluzioni.

DISCUSSIONE/DEBRIEFING

- Come ti sei sentito mentre facevi questa attività?
- Come ti sei sentito mentre condividevi le informazioni con gli altri? Come ti sei sentito quando ti hanno dato le loro informazioni?
- In che modo pensi che questa attività possa aiutarti a rafforzare la tua intelligenza logico-matematica?
- Cosa hai trovato più impegnativo dell'attività?
- Quali strategie hai usato per risolverlo?
- Se dovessi rifare questa attività, cosa faresti di diverso?



MATERIALI

- Fogli di carta
- Matite
- Carte indizio per tutti (negli allegati)



RACCOMANDAZIONI PER I FACILITATORI/VARIAZIONI

- Questa attività è adattabile a molti gruppi diversi. Tuttavia, è importante avere tanti indizi quanti sono i partecipanti al gruppo.
- Quando si lavora con gruppi di meno di 15 persone, il facilitatore può decidere se dare più indizi a persone diverse o se il facilitatore stesso avrà gli indizi. Alcuni degli indizi possono anche essere combinati, specialmente quelli che forniscono solo un'informazione.
- È essenziale che tutti gli indizi vengano forniti perché gli enigmi possono essere risolti solo se i partecipanti hanno tutti e 15 gli indizi.
- Le carte indizio hanno caselle aggiuntive alla fine in cui il facilitatore può aggiungere ulteriori indizi se lavora con gruppi più grandi. Alcuni degli indizi forniscono due informazioni, quindi possono essere divisi in due. Per gruppi ancora più grandi, gli indizi possono essere ripetuti o possono essere fornite informazioni non rilevanti, il che potrebbe renderlo ancora più impegnativo.
- **LIVELLO DI DIFFICOLTÀ:** Ci sono due scenari che possono essere utilizzati che troverai negli allegati. La prima versione è di media difficoltà che dovrebbe essere risolvibile dalla maggior parte degli adulti. La seconda versione è difficile e potrebbe essere più impegnativa da risolvere da soli. Dopo aver parlato con gli altri partecipanti e aver ottenuto tutte le informazioni mancanti, i partecipanti dovrebbero essere incoraggiati a lavorare prima sull'organizzazione delle informazioni da soli. Se il facilitatore vede che alcuni partecipanti sono bloccati, può creare piccoli gruppi. Il facilitatore può anche fornire ulteriori indizi, se necessario.
- **ADATTAMENTO PER NON UDENTI O CON PROBLEMI DI UDITO:** Invece di parlare, chiedi ai partecipanti di scrivere le informazioni dai loro indizi.
- **VERSIONE ONLINE:** L'attività può essere svolta anche online. Se viene fatto su Zoom, i partecipanti possono scambiarsi messaggi privati per ottenere informazioni. Possono essere utilizzate anche altre piattaforme, come quelle per conferenze online che consentono ai partecipanti di parlare tra loro individualmente.





ALLEGATO 1: CARTE INDIZI

Livello di difficoltà: medio

Indizi:

La persona che fa danza classica ha un cane.

Il danese non gioca a calcio.

La persona che ha una capra beve il latte.

Il norvegese beve la cioccolata calda.

Lo svedese ha un cane e vive accanto alla persona che gioca a basket.

Il norvegese ha un gatto e vive accanto alla persona con il cane.

Il britannico gioca a bowling e vive accanto alla persona che gioca a basket.

Il danese non beve succo di mela.

Il danese non ha una capra.

Il tedesco gioca a pallavolo.

Il tedesco ha un criceto e vive accanto alla persona che ha un gatto.

Il tedesco si trova nella prima casa.

La persona che ha un criceto beve il tè.

La persona che beve acqua gioca a basket.

Il danese non ha un criceto.



Livello di difficoltà: difficile

Indizi:

Il britannico vive nella casa rossa.

Lo svedese ha un cane.

Il danese beve il tè.

La casa verde si trova direttamente a sinistra della casa bianca.

Il proprietario della casa verde beve caffè.

La persona che nuota ha un uccello.

Il proprietario della casa gialla gioca a calcio.

La persona che vive nella casa centrale beve latte.

Il norvegese vive nella prima casa.

La persona che gioca a basket vive accanto alla persona che ha un gatto.

La persona che ha un cavallo vive accanto alla persona che gioca a calcio.

La persona che gioca a rugby beve una bibita.

Il tedesco gioca a tennis.

Il norvegese vive accanto alla casa blu.

La persona che gioca a basket ha un vicino che beve acqua.

ANNEX 2: SOLUTIONS

Level of difficulty: Medium

Indizi:

- La persona che fa danza classica ha un cane.
- Il danese non gioca a calcio.
- La persona che ha una capra beve il latte.
- Il norvegese beve la cioccolata calda.
- Lo svedese ha un cane e vive accanto alla persona che gioca a basket.
- Il norvegese ha un gatto e vive accanto alla persona con il cane.
- Il britannico gioca a bowling e vive accanto alla persona che gioca a basket.
- Il danese non beve succo di mela.
- Il danese non ha una capra.
- Il tedesco gioca a pallavolo.
- Il tedesco ha un criceto e vive accanto alla persona che ha un gatto.
- Il tedesco si trova nella prima casa.
- The person who has a hamster drinks tea.
- La persona che ha un criceto beve il tè.
- Il danese non ha un criceto.

Chi ha il pesce?

Soluzioni:

Posizione	Nazionalità	Animale	Cosa beve	Sport
1	Tedesco	Criceto	Te	Pallavolo
2	Norvegese	Gatto	Cioccolata calda	Calcio
3	Svedese	Cane	Succo di mela	Danza classica
4	Danese	Pesce	Acqua	Basket
5	Inglese	Capra	Latte	Bowling



Livello di difficoltà: difficile

Indizi:

- Il britannico vive nella casa rossa.
- Lo svedese ha un cane.
- Il danese beve il tè.
- La casa verde si trova direttamente a sinistra della casa bianca.
- Il proprietario della casa verde beve caffè.
- La persona che nuota ha un uccello.
- Il proprietario della casa gialla gioca a calcio.
- La persona che vive nella casa centrale beve latte.
- Il norvegese vive nella prima casa.
- La persona che gioca a basket vive accanto alla persona che ha un gatto.
- La persona che ha un cavallo vive accanto alla persona che gioca a calcio.
- La persona che gioca a rugby beve una bibita.
- Il tedesco gioca a tennis.
- Il norvegese vive accanto alla casa blu.
- La persona che gioca a basket ha un vicino che beve acqua.

Chi ha il pesce?

Soluzioni:

Posizione	Colore della casa	Nazionalità	Animale	Cosa beve	Sport
Casa 1	Giallo	Norvegese	Gatto	Acqua	Calcio
Casa 2	Blu	Danese	Cavallo	Te	Basket
Casa 3	Rosso	Inglese	Uccello	Latte	Nuoto
Casa 4	Verde	Tedesco	Pesce	Caffè	Tennis
Casa 5	Bianco	Svedese	Cane	Bibita	Rugby

4. ATTIVITA' "ESCAPE ROOM MATEMATICA"

INTELLIGENZA LOGICO-MATEMATICA



GRUPPO TARGET

Adulti/adulti con minori opportunità



NUMERO DI PARTECIPANTI

15 - 20 partecipanti (gruppi da 3 - 4 persone)



TEMPO

Approssimativamente 30 min.



OBIETTIVI

- Utilizzare le capacità di risoluzione dei problemi in un contesto di gruppo e individualmente
- Esercitarsi a risolvere i problemi
- Per identificare i modelli
- Praticare e rafforzare le abilità computazionali

RISCALDAMENTO: CONTEGGIO SILENZIOSO

1. Tutti i partecipanti stanno in cerchio, uno di fronte all'altro. Il facilitatore dice loro che nel silenzio e nella loro testa, conteranno.
2. Quando il facilitatore applaude, il gruppo dovrebbe smettere di contare e ricordare l'ultimo numero. Il facilitatore darà istruzioni con le operazioni che devono applicare a quel numero (ad esempio aggiungere 2, sottrarre 7, moltiplicare per 5, ecc.)
3. Quando tutti sono pronti, il facilitatore dice loro di iniziare a contare da 1 nella loro testa.
4. Il facilitatore dovrebbe aspettare un po' e poi aggiungere un'operazione. Le operazioni dovrebbero iniziare come molto semplici e aumentare gradualmente la difficoltà.
5. Quando il facilitatore è pronto a terminare l'attività, dovrebbe applaudire e dire ai partecipanti che sarà l'ultima operazione.
6. Alla fine, il facilitatore può chiedere ad alcuni volontari di dire su quale numero si trovavano.

L'obiettivo di questo riscaldamento è quello di preparare i partecipanti a fare operazioni matematiche nella loro testa e di prepararli per le sfide dell'Escape Room.



DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

In questa attività, ogni gruppo deve lavorare insieme per fuggire dalla stanza trovando soluzioni. La somma delle soluzioni di tutti i problemi è la risposta che apre la serratura.

Il facilitatore spiega ai partecipanti che sono tutti bloccati in una stanza e devono trovare un modo per fuggire. Le risposte alle sfide daranno loro indizi per la soluzione finale. (Il facilitatore può scegliere di inventare una storia per rendere le cose più interessanti, come ad esempio i partecipanti sono bloccati nel seminterrato di un edificio abbandonato e devono trovare la via d'uscita prima che faccia buio).

Tutti i membri dei gruppi lavoreranno insieme per trovare soluzioni alle 6 sfide nella Math Escape Room. La somma di tutte le soluzioni aprirà la serratura.

Ad ogni gruppo verranno dati carta e matite per risolvere i problemi, ma non dovrebbero dire le risposte ad alta voce. In caso contrario, potrebbero aiutare gli altri gruppi.

Nell'esempio di Escape Room nell'annesso, ci sono 4 sfide. Questo può essere adattato in base al gruppo e il facilitatore può decidere quanti farne. Tuttavia, questo dovrebbe essere deciso in anticipo poiché la somma di tutte le sfide è la risposta finale. Una volta che tutti i gruppi hanno risolto tutte le sfide, dovrebbero sommare le risposte. Questo numero, se corretto, aprirà la serratura.

Dovrebbero scrivere la risposta e mostrarla al facilitatore. Se è corretto, sarà permesso loro di fuggire dalla stanza. In caso contrario, il facilitatore può aiutarli e mostrare loro dove hanno sbagliato.

DISCUSSIONE/DEBRIEFING

- Come ti sei sentito mentre facevi questa attività?
- (Se fai l'attività in gruppo) Com'è stata l'esperienza di svolgere questa attività in gruppo? Come sarebbe diverso se lo facessi da solo?
- (Se fai l'attività da solo) Com'è stata l'esperienza di svolgere questa attività da solo? In che modo sarebbe diverso se fossi in un gruppo?
- In che modo pensi che questa attività possa aiutarti a rafforzare la tua intelligenza logico-matematica?
- Cosa hai trovato più impegnativo dell'attività?
- Se dovessi rifare questa attività, cosa faresti di diverso?



MATERIALI

- Fogli di carta
- Matite/Penne
- Carte sfida (allegato 1)
- Soluzioni (allegato 2)



RACCOMANDAZIONI PER I FACILITATORI/VARIAZIONI

- **LIVELLO DI DIFFICOLTÀ:** Il riscaldamento può essere regolato per adattarsi a diversi livelli di difficoltà. Per una difficoltà inferiore, rimuovi la divisione e la moltiplicazione. Il facilitatore può anche chiedere al gruppo di contare lentamente in modo da non raggiungere numeri più alti. Per aggiungere più difficoltà, il facilitatore può mescolare le operazioni dall'inizio e dare ai partecipanti meno tempo per contare.
- **VERSIONE INDIVIDUALE:** Potrebbe essere più conveniente svolgere l'attività come individuale, piuttosto che di gruppo. In tal caso, ogni partecipante dovrebbe affrontare tutte le sfide da solo e scrivere le proprie risposte. Il facilitatore può adattare le sfide di conseguenza.
- **ADATTAMENTO PER NON VEDENTI O IPOVEDENTI:** Per lavorare su questa attività con persone non vedenti o ipovedenti, potrebbe essere meglio abbreviare l'attività. Il facilitatore dovrebbe dire tutte le sfide ad alta voce e dare ai partecipanti tutto il tempo necessario per completare le sfide. Se disponibili, le sfide possono essere preparate in codice Braille o Nemeth.
- **ADATTAMENTO PER NON UDENTI O CON PROBLEMI DI UDITO:** Per lavorare a questa attività con persone sorde o con problemi di udito, tutte le sfide dovrebbero essere fatte su carta. Potrebbe essere utile proiettarli sul muro o scriverli sulla lavagna. La sfida del calcolatore umano suggerita negli allegati può essere svolta anche per iscritto e può funzionare meglio come esercizio individuale.
- **VERSIONE ONLINE:** L'attività può essere svolta anche online. Se viene fatto in gruppo, il facilitatore può utilizzare la funzione break-out room di Zoom per dividere i partecipanti in piccoli gruppi. La sfida del calcolatore umano potrebbe essere fatta per iscritto in un grande gruppo in cui il facilitatore può mostrare le domande sul proprio schermo e far lavorare i partecipanti individualmente su ogni domanda su un pezzo di carta. Al termine delle sfide, ogni gruppo o singolo partecipante può inviare la propria risposta in una chat privata al facilitatore.



ALLEGATO 1: CARTE SFIDA

CALCOLATRICE UMANA:

1.

Math Escape Room!



4×8

2.

Math Escape Room!



$/2$

3.

Math Escape Room!



**+ measurement
of the folder**

4.

Math Escape Room!



$\times 2$

5.

Math Escape Room!



-53

6.


Math Escape Room!



**$/$ number
of groups
= final number**

SEQUENZE

Math Escape Room!



Sequences!

1, 9, 17, 25, _____

35, 33, 31, 29, _____

98, 88, 79, 71, _____


144, 72, 36, 18, _____

1, 1, 2, 6, _____

SUM= _____

ENIGMA:

Math Escape Room!



??

I am a two-digit number. My tens digit is three times my units digit. The sum of my digits is 12. What number am I?

$a+b=12$
 $b \times 3=a$

Enigma!

SFIDA FINALE

Math Escape Room!

Final challenge!

9	8	12	10	44
39	5	29	72	40
42	74	81	58	25
87	35	79	45	17
38	4	13	24	55

1. The initial number (9) x 8

2. -37

3. /7

4. x itself

5. + 14

6. /3

7. + this number's digits in reverse order


8. - digit from 1-9 not in the chart

Clue: all answers are in the chart.

ALLEGATO 2: SOLUZIONI ALLE SFIDE

CALCOLATRICE UMANA:

Math Escape Room!



Human calculator!

$$4 \times 8 = 32$$

$$32 / 2 = 16$$

$$16 + \text{measurement of the folder (33)} = 49$$

$$49 \times 2 = 98$$

$$98 - 53 = 45$$

$$45 / \text{number of groups (5)} = 9$$

SEQUENZE:

Math Escape Room!



Sequences!

$$+8 \ +8 \ +8 \ +8$$

$$1, 9, 17, 25, 33$$

$$-2 \ -2 \ -2 \ -2$$

$$35, 33, 31, 29, 27$$

$$-10 \ -9 \ -8 \ -7$$

$$98, 88, 79, 71, 64$$

$$/2 \ /2 \ /2 \ /2$$

$$144, 72, 36, 18, 9$$


$$\times 1 \times 2 \times 3 \times 4$$

$$1, 1, 2, 6, 24$$

$$33 + 27 + 64 + 9 + 24 = 157$$

ENIGMA:

Math Escape Room!



Enigma!

I am a two-digit number. My tens digit is three times my units digit. The sum of my digits is 12. What number am I?

$$a + b = 12$$

$$b \times 3 = a$$

93

SFIDA FINALE:

1.

Math Escape Room!

9	8	12	10	44
39	5	29	72	40
42	74	81	58	25
87	35	79	45	17
38	4	13	24	55

- Your number x 8 ($9 \times 8 = 72$)

Clue: all answers are in the chart

2.

Math Escape Room!

9	8	12	10	44
39	5	29	72	40
42	74	81	58	25
87	35	79	45	17
38	4	13	24	55

- Your number x 8 ($9 \times 8 = 72$)
- 37 ($72 - 37 = 35$)

Clue: all answers are in the chart

3.

Math Escape Room!

9	8	12	10	44
39	5	29	72	40
42	74	81	58	25
87	35	79	45	17
38	4	13	24	55

- Your number x 8 ($9 \times 8 = 72$)
- 37 ($72 - 37 = 35$)
- / 7 ($35 / 7 = 5$)

Clue: all answers are in the chart

4.

Math Escape Room!

9	8	12	10	44
39	5	29	72	40
42	74	81	58	25
87	35	79	45	17
38	4	13	24	55

- Your number x 8 ($9 \times 8 = 72$)
- 37 ($72 - 37 = 35$)
- / 7 ($35 / 7 = 5$)
- x itself ($5 \times 5 = 25$)

Clue: all answers are in the chart

5.

Math Escape Room!

9	8	12	10	44
39	5	29	72	40
42	74	81	58	25
87	35	79	45	17
38	4	13	24	55

- Your number x 8 ($9 \times 8 = 72$)
- 37 ($72 - 37 = 35$)
- / 7 ($35 / 7 = 5$)
- x itself ($5 \times 5 = 25$)
- + 14 ($25 + 14 = 39$)

Clue: all answers are in the chart

6.

Math Escape Room!

9	8	12	10	44
39	5	29	72	40
42	74	81	58	25
87	35	79	45	17
38	4	13	24	55

- Your number x 8 ($9 \times 8 = 72$)
- 37 ($72 - 37 = 35$)
- / 7 ($35 / 7 = 5$)
- x itself ($5 \times 5 = 25$)
- + 14 ($25 + 14 = 39$)
- / 3 ($39 / 3 = 13$)

Clue: all answers are in the chart

7.

Math Escape Room!

9	8	12	10	44
39	5	29	72	40
42	74	81	58	25
87	35	79	45	17
38	4	13	24	55

- Your number x 8 ($9 \times 8 = 72$)
- 37 ($72 - 37 = 35$)
- / 7 ($35 / 7 = 5$)
- x itself ($5 \times 5 = 25$)
- + 14 ($25 + 14 = 39$)
- / 3 ($39 / 3 = 13$)
- + this number's digits in reverse order ($13 + 31 = 44$)

Clue: all answers are in the chart

8.

Math Escape Room!

9	8	12	10	44
39	5	29	72	40
42	74	81	58	25
87	35	79	45	17
38	4	13	24	55

- Your number x 8 ($9 \times 8 = 72$)
- 37 ($72 - 37 = 35$)
- / 7 ($35 / 7 = 5$)
- x itself ($5 \times 5 = 25$)
- + 14 ($25 + 14 = 39$)
- / 3 ($39 / 3 = 13$)
- + this number's digits in reverse order ($13 + 31 = 44$)
- the digit from 1-9 that doesn't appear in the chart ($44 - 6 = 38$)

Clue: all answers are in the chart



5. ATTIVITA' "ARMONIA IN IMMAGINI"

INTELLIGENZA MUSICALE



GRUPPO TARGET

Auti/adulti con minori opportunità



NUMERO DI PARTECIPANTI

20 partecipanti (divisi in 4 - 5 gruppi)



TEMPO

Approssimativamente 20 min.



OBIETTIVI

- Miglioramento delle capacità cognitive
- Uso della musica come strumento di comprensione della realtà

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

I partecipanti sono divisi in 4 o 5 gruppi, ad ogni gruppo viene fornita un'immagine e strumenti o strumenti sonori. I gruppi analizzano la loro immagine alla ricerca di idee per l'atmosfera della storia, quindi creano un brano musicale che rifletta l'emozione o la narrazione dell'immagine e suonano la melodia per gli altri senza rivelare l'immagine.

Gli altri gruppi devono indovinare l'immagine in base alla musica, che in seguito verrà rivelata.

DISCUSSIONE/DEBRIEFING

- Come ti sei sentito mentre svolgevi questa attività?
- Qual è stata la parte più difficile dell'attività?
- In che modo pensi che la musica trasmetta emozioni o racconti storie?
- Se dovessi ripetere questa attività, cosa faresti di diverso?



- Fogli di carta
- Matite e /o penne
- Strumenti musicali o strumenti sonori





6. ATTIVITA' "NARRATORI MUSICALI"

INTELLIGENZA MUSICALE



GRUPPO TARGET

Adulti/adulti con minori opportunità



NUMERO DI PARTECIPANTI

20 partecipanti (divisi in 4-5 gruppi)



TEMPO

Approssimativamente 25 min.



OBIETTIVI

- Collegare le emozioni alla musica
- Imparare a descrivere le emozioni e a creare storie da esse

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

Viene suonato un brano musicale, i partecipanti vengono divisi in 4/5 gruppi e si concentrano sulle emozioni, sull'umore e su qualsiasi "storia" che ascoltano. Possono annotare elementi chiave come il tempo, la dinamica e la strumentazione.

Dopo l'ascolto, ogni gruppo scrive un racconto breve (200 parole al massimo) basato su come la musica li ha fatti sentire, descrivendo i personaggi, l'ambientazione e la trama.

I partecipanti condividono le loro storie con il gruppo.

DISCUSSIONE/DEBRIEFING

- Come ti sei sentito mentre svolgevi questa attività?
- Qual è stata la parte più difficile dell'attività?
- In che modo pensi che la musica trasmetta emozioni o storie?
- Quante interpretazioni diverse della stessa musica sono emerse?



- Fogli di carta
- Matite e/o penne
- Strumenti musicali o strumenti sonori (tamburi, maracas, bacchette o qualsiasi altro oggetto in grado di produrre ritmo).





7. ATTIVITA' "RITMI ED EMOZIONI"

INTELLIGENZA MUSICALE



GRUPPO TARGET

Adulti/adulti con minori opportunità



NUMERO DI PARTECIPANTI

20 partecipanti (divisi in 4 - 5 gruppi)



TEMPO

Approssimativamente 20 min.



OBIETTIVI

- Collegare le emozioni alla musica.
- Imparare a interpretare le emozioni degli altri e a descrivere le proprie emozioni senza parlare, attraverso i suoni e i ritmi.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

I partecipanti vengono divisi in 4/5 gruppi e vengono forniti strumenti musicali o altri oggetti che possono utilizzare per emettere suoni (maracas, bacchette, ecc.).

Ad ogni gruppo viene chiesto di creare un ritmo che esprima un'emozione specifica, assegnata in anticipo: felicità, paura, rabbia, calma, ecc...

Una volta che ogni gruppo ha sviluppato il proprio ritmo, lo eseguirà per gli altri partecipanti.

Dopo ogni esibizione, gli altri gruppi devono indovinare quale emozione rappresenta il ritmo e discutere su come il ritmo li ha fatti sentire.

DISCUSSIONE/DEBRIEFING

- Come ti sei sentito mentre svolgevi questa attività?
- Qual è stata la parte più difficile dell'attività?
- In che modo pensi che la musica trasmetta emozioni o racconti storie?

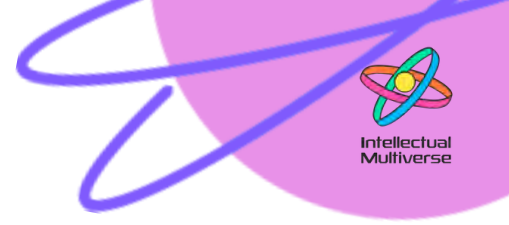


- Fogli di carta
- Matite e/o penne
- Strumenti musicali o qualsiasi altro oggetto che possano utilizzare per produrre suoni (tamburi, maracas, bastoncini o qualsiasi altro oggetto che possa produrre ritmo).



RACCOMANDAZIONI PER I FACILITATORI/VARIAZIONI





8. ATTIVITA' "RITMI RITMICI"

INTELLIGENZA CORPOREA



GRUPPO TARGET

Adulti/adulti con minori opportunità



NUMERO DI PARTECIPANTI

15 partecipanti



TEMPO

Approssimativamente 30 min.



OBIETTIVI

- Sviluppare l'intelligenza cinestesico-corporea attraverso la percussione corporea, esplorando ritmi e movimenti
- Migliorare la coordinazione, la memoria e la creatività
- Migliorare la consapevolezza del corpo.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

Il facilitatore spiega che la body percussion utilizza il corpo stesso come strumento musicale, permettendo di esplorare ritmi e movimenti in modo creativo e consapevole. Questa attività migliora la coordinazione, il ritmo e la consapevolezza del corpo.

L'attività inizia con un riscaldamento, poi c'è una parte relativa alla Body Percussion e ai suoi benefici per la coordinazione e la consapevolezza corporea.

Successivamente, i partecipanti esplorano alcuni ritmi di base utilizzando diverse parti del corpo e creano sequenze.

Per terminare l'attività, c'è una sessione di rilassamento.

DISCUSSIONE/DEBRIEFING

- Come ti sei sentito mentre svolgevi questa attività?
- Hai mai provato attività di percussione corporea prima d'ora?
- Qual è stata la parte più difficile dell'attività?

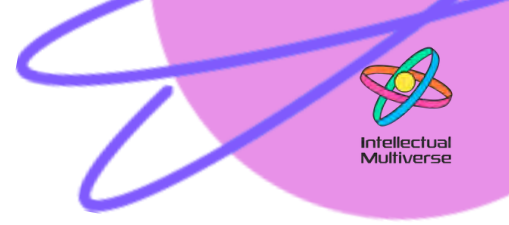


- Musica e dispositivi per riprodurre musica.
- Spazio ampio e tranquillo.
- Abiti comodi.



RACCOMANDAZIONI PER I FACILITATORI/VARIAZIONI





9. ATTIVITA' "PARLA CON LE TUE MANI"

INTELLIGENZA CORPOREA



GRUPPO TARGET

Adulti/adulti con minori opportunità



NUMERO DI PARTECIPANTI

15 partecipanti



TEMPO

Approssimativamente 30 min.



OBIETTIVI

- Apprendere qualcosa sulla lingua dei segni
- Esercitarsi con un modo diverso di parlare
- Stimolare l'apparato locomotore e migliorare l'attenzione e la percezione visiva

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

All'inizio, il facilitatore spiega ai partecipanti l'importanza della lingua dei segni, sottolineando che non esiste una "lingua dei segni universale", ma che ogni lingua ha la propria lingua dei segni. Per questa attività, il facilitatore può utilizzare la lingua dei segni della propria lingua, ma alcuni alfabeti della lingua dei segni sono forniti come esempi.

Dopo la spiegazione, utilizzando l'alfabeto della lingua dei segni, ai partecipanti viene chiesto di esercitarsi con nomi e parole e di capire come funzionano utilizzando l'alfabeto della lingua dei segni.

DISCUSSIONE/DEBRIEFING

- Come ti sei sentito mentre svolgevi questa attività?
- Hai mai provato a parlare con le mani?
- Qual è stata la parte più difficile dell'attività?

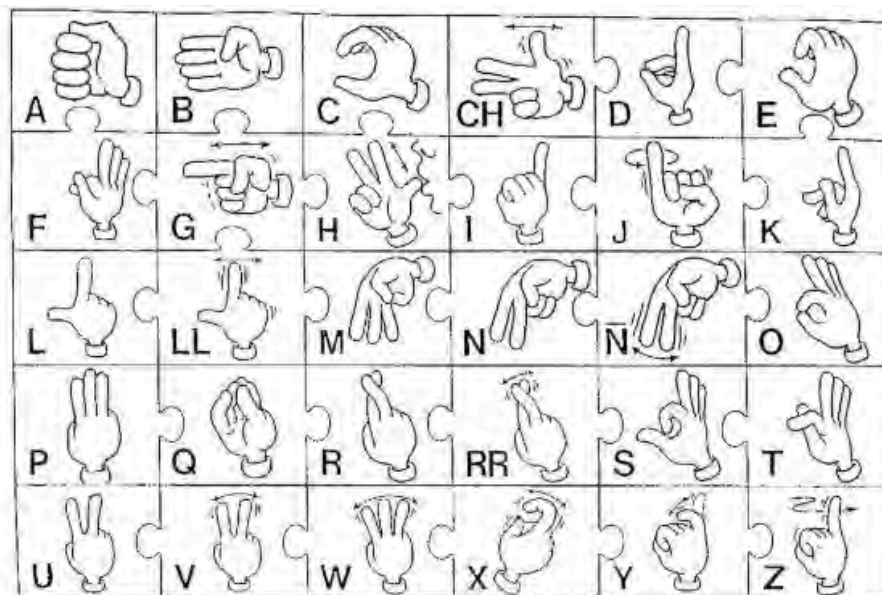


- Spazio ampio e tranquillo
- Lingua dei segni di ogni paese nelle flashcard (allegato)



ALLEGATO: ALFABETI DELLA LINGUA DEI SEGNI

ALFABETO DELLA LINGUA DEI SEGNI SPAGNOLO:



ALFABETO DELLA LINGUA DEI SEGNI PORTOGHESE:



ALFABETO DELLA LINGUA DEI SEGNI ITALIANO:



ALFABETO DELLA LINGUA DEI SEGNI RUMENO:





10. ATTIVITA' "ILLUSTRARE L'IMMAGINAZIONE"

INTELLIGENZA SPAZIALE



GRUPPO TARGET

Adulti/adulti con minori opportunità



NUMERO DI PARTECIPANTI

10 partecipanti



TEMPO

Approssimativamente 30 min.



OBIETTIVI

- Sviluppare la rappresentazione
- Incoraggiare l'immaginazione
- Lavorare sulle capacità motorie grossolane e fini

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

Il facilitatore legge ad alta voce un estratto da una storia scelta a caso. Ripete il frammento circa tre volte.

Mentre il facilitatore legge, i partecipanti visualizzano la scena ad occhi chiusi. Vengono lasciati per qualche minuto per sviluppare la loro immaginazione.

Trascorso questo tempo, i partecipanti dovrebbero disegnare ciò che il frammento della storia suggerisce loro.

Non è necessario spiegare di cosa parla la storia. È molto bello vedere come lo stesso frammento sia diverso in ogni persona.

DISCUSSIONE/DEBRIEFING

- Come ti sei sentito mentre svolgevi questa attività?
- Qual è stata la parte più difficile dell'attività?



- Fogli di Carta
- Matite, pastelli o pennarelli
- Storia



RACCOMANDAZIONI PER I FACILITATORI/VARIAZIONI





11. ATTIVITA' "ALLA CIECA"

INTELLIGENZA SPAZIALE



GRUPPO TARGET

Adulti/adulti con minori opportunità



NUMERO DI PARTECIPANTI

15 partecipanti



TEMPO

Approssimativamente 30 min.



OBIETTIVI

- Concentrazione
- Riconoscimento
- Rafforzamento delle capacità motorie
- Comprensione delle forme
- Riconoscimento delle texture

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

Il facilitatore nasconde in una borsa diversi oggetti facili da riconoscere. Possono essere una pallina, una banana, una matita e una mela.

I partecipanti, senza vedere cosa c'è dentro, devono toccarlo e poi disegnarlo senza nemmeno guardare la carta, poiché questo li aiuta a concentrarsi molto di più sul tatto e sul percorso dei pastelli.

Una seconda opzione per sviluppare quest'attività prevede che il facilitatore chieda ai partecipanti di modellare con plastilina l'oggetto che prendono dalla borsa attraverso il tocco e la consistenza dell'oggetto.

DISCUSSIONE/DEBRIEFING

- Come ti sei sentito mentre svolgevi questa attività?
- Qual è stata la parte più difficile dell'attività?

12. ATTIVITA' "SCOLPIRE SE STESSI: UN VIAGGIO NELL'ARGILLA"

INTELLIGENZA INTRAPERSONALE



GRUPPO TARGET

Adulti/adulti con minori opportunità



NUMERO DI PARTECIPANTI

8 - 20 partecipanti



TEMPO

Approssimativamente 90 min.



OBIETTIVI

- Promuovere la consapevolezza di sé attraverso l'espressione creativa.
- Incoraggiare la riflessione sull'identità personale, sulle emozioni e sui valori.
- Sviluppare la capacità di tradurre i propri valori interni in rappresentazioni simboliche.

INTRODUCTION

Il facilitatore introduce l'intelligenza intrapersonale come la capacità di accedere ai propri sentimenti e stati interni e di usare questa conoscenza per l'auto-orientamento (Gardner, 2011). Successivamente, spiegare come le attività creative come la scultura possano aiutare a esternare le esperienze interne, promuovendo una più profonda comprensione di sé.

RISCALDAMENTO: VISUALIZZAZIONE GUIDATA

Chiedere ai partecipanti di chiudere gli occhi e di immaginare il loro "io" attuale come un oggetto, una forma o un simbolo.

Sollecitare la riflessione: Quali colori, trame o forme vengono in mente?

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

Quest'attività è divisa in 3 momenti:

1. Sessione di scultura (45 min. approssimativamente):

Il facilitatore distribuisce argilla o pasta da modellare a ciascun partecipante. Successivamente chiede loro di scolpire una rappresentazione di se stessi: non un autoritratto letterale, ma un modello simbolico o astratto che rifletta chi sono in questo momento.

Il facilitatore incoraggia i partecipanti a pensare alle loro emozioni, valori, punti di forza e sfide mentre scolpiscono.



2. Scrittura di riflessione (10 min. approssimativamente):

Dopo aver completato la scultura, i partecipanti scrivono un breve paragrafo che descrive il loro lavoro:

- Perché hanno scelto queste forme/colori?
- Quali aspetti di loro stessi stanno rappresentando?

3. Condivisione (20 min. approssimativamente):

I partecipanti che si sentono a proprio agio possono presentare le loro sculture e le loro riflessioni al gruppo.

DISCUSSIONE/DEBRIEFING

- Come ti sei sentito nel rappresentarti in modo non verbale, artistico?
- La scultura ha rivelato qualcosa di inaspettato su di te?



MATERIALI

- Argilla, pasta modellabile o plastilina (se possibile di vari colori).
- Tovaglie o tovagliette usa e getta.
- Carta e penne per scrivere le riflessioni.



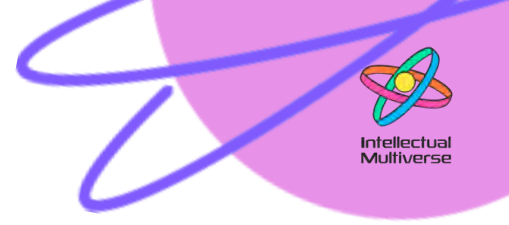
RACCOMANDAZIONI PER I FACILITATORI/VARIAZIONI

Per un maggiore coinvolgimento, ripetere l'attività chiedendo ai partecipanti di scolpire il loro "io ideale" e di confrontare le due versioni.



BIBLIOGRAFIA

- Gardner, H. (2011). *Formae mentis. Saggio sulla pluralità dell'intelligenza*. Feltrinelli.
- McNiff, S. (2004). *Art heals: How creativity cures the soul*. Shambhala Publications.



13. ATTIVITA' "LE TRE LETTERE: UN'IMMERSIONE PROFONDA NEL SÉ"

INTELLIGENZA INTRAPERSONALE



GRUPPO TARGET

Adulti/adulti con minori opportunità



NUMERO DI PARTECIPANTI

8 - 20 partecipanti (Attività individuale, condivisione facoltativa in coppie o piccoli gruppi)



TEMPO

Approssimativamente 90 min.



OBIETTIVI

- Promuovere un'avanzata consapevolezza di sé e l'intelligenza emotiva.
- Incoraggiare una riflessione profonda sulle esperienze passate, sull'identità attuale e sulle aspirazioni future.
- Sviluppare la definizione di obiettivi personali e una visione a lungo termine allineata con i valori interni.

INTRODUZIONE

Il facilitatore dovrebbe introdurre l'intelligenza intrapersonale come base per conoscere se stessi, gestire le emozioni e fare scelte di vita autentiche e informate (Gardner, 2011). Spiegare come la capacità di riflettere profondamente a livello temporale (passato, presente e futuro) permetta di costruire un senso coerente di identità e di scopo.

RISCALDAMENTO: RAPIDA VISUALIZZAZIONE GUIDATA

Il facilitatore dice quanto segue ai partecipanti: *"Chiudete gli occhi e immaginatevi da bambini. Ora visualizzate chi siete oggi. Infine, immaginatevi a 10 anni da oggi".*

Chiedere ai partecipanti di scrivere tre parole per descrivere ciascuna versione di loro stessi: Passato, Presente, Futuro.



DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

Quest'attività è divisa in 3 momenti, i partecipanti scriveranno tre lettere in sequenza, costruendo un dialogo nel tempo:

1. Lettera all'io del passato (20 min. approssimativamente):

Rivolgetevi al vostro io più giovane (5-10 anni fa). Esprimete gratitudine, perdono o consigli per le esperienze vissute. Riflettete su ciò che avete imparato dalle sfide e dai successi del passato.

2. Lettera all'io del presente (20 min. approssimativamente):

Rivolgetevi al vostro io più attuale. Riconoscete i punti di forza e le aree di crescita. Riflettete su ciò che conta di più per voi in questo momento e su come state vivendo secondo i vostri valori.

3. Lettera all'io del futuro (20 min. approssimativamente.):

Proiettatevi in un futuro tra 10 anni. Condividete le vostre speranze, i vostri sogni e le vostre intenzioni. Descrivete il tipo di persona che aspirate a diventare e il percorso che immaginate.

Al termine, vi sarà la Condivisione delle riflessioni (20 min. approssimativamente): A coppie o in gruppi di tre, i partecipanti possono condividere gli estratti o gli spunti di riflessione preferiti (facoltativo, a seconda del livello di benessere).

DISCUSSIONE/DEBRIEFING

- Quale lettera è stata la più difficile da scrivere? Perché?
- Scrivere queste lettere ha modificato la comprensione del sé o della direzione intrapresa?
- Come si può utilizzare quanto scoperto per guidare le proprie azioni a partire da oggi?



MATERIALI

- Carta, penne, buste (opzionale, se i partecipanti desiderano sigillare le loro lettere).
- Musica di sottofondo calma (opzionale) per favorire un'atmosfera riflessiva.



RACCOMANDAZIONI PER I FACILITATORI/VARIAZIONI

Creare una "capsula del tempo": Sigillare le lettere e programmare la loro restituzione ai partecipanti tra un anno.

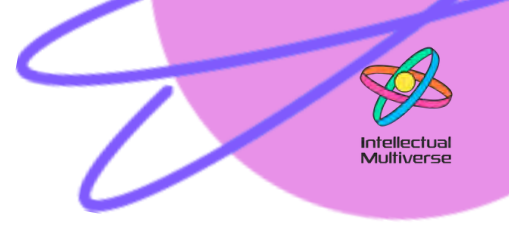
Per una variazione visiva: dopo aver scritto, i partecipanti possono disegnare una linea del tempo che collega i tre sé.

Utilizzare la forma poetica per le lettere, per incoraggiare un'espressione emotiva più profonda.



BIBLIOGRAFIA

- Gardner, H. (2011). *Formae mentis. Saggio sulla pluralità dell'intelligenza*. Feltrinelli.
- Pennebaker, J. W. (1997). *Il potere della scrittura. Come mettere nero su bianco le proprie emozioni per migliorare l'equilibrio psico-fisico*. Tecniche nuove Editore.
- Brown, B. (2018). *Dare to Lead: Brave Work. Tough Conversations. Whole Hearts*. Random House.



14. ATTIVITA' "COSTRUIRE PONTI: IL CERCHIO DELL'EMPATIA"

INTELLIGENZA INTERPERSONALE



GRUPPO TARGET

Adulti/adulti con minori opportunità



NUMERO DI PARTECIPANTI

8 - 20 partecipanti



TEMPO

Approssimativamente 90 min.



OBIETTIVI

- Rafforzare l'empatia e le abilità di ascolto attivo.
- Promuovere la collaborazione e la comprensione tra i partecipanti.
- Sviluppare la capacità di interpretare i segnali sociali e rispondere in modo appropriato.
- Esercitare il feedback costruttivo e il supporto tra pari.

INTRODUZIONE

Il facilitatore dovrebbe introdurre il concetto di intelligenza interpersonale in quanto capacità di comprendere e interagire efficacemente con gli altri (Gardner, 2011). Evidenziare l'importanza dell'empatia e delle capacità di ascolto nella costruzione di solide relazioni personali e professionali.

RISCALDAMENTO

Il facilitatore inizia creando coppie di partecipanti in modo casuale.

Ogni partecipante ha 3 minuti per condividere un'esperienza positiva della sua vita, mentre l'altro ascolta attentamente senza interrompere. Dopo ogni turno, gli ascoltatori riassumono ciò che hanno sentito, focalizzandosi sulle emozioni e sui punti chiave.

Riepilogare la fase iniziale chiedendo:

- Come ci si sente ad essere ascoltati senza interruzioni?
- Quali sono state le difficoltà nel riassumere la storia?



DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

Il facilitatore chiede ai partecipanti di formare dei piccoli cerchi (5-6 persone). Un partecipante condivide un problema o un dilemma reale o ipotetico (2-3 minuti). Dopo aver condiviso, ogni membro del gruppo riflette brevemente (1 minuto) su ciò che ha capito, concentrandosi sulle emozioni e sui bisogni espressi. In questa fase non sono ammessi consigli, ma solo riflessioni e risposte empatiche.

Dopo tutte le riflessioni, la persona che ha parlato inizialmente può commentare il feedback più significativo. Fare una turnazione dei ruoli fino a quando ogni partecipante non avrà avuto la possibilità di condividere.

DISCUSSIONE/DEBRIEFING

- Che cosa si è imparato su se stesso e sugli altri?
- In che modo l'ascolto attivo ha influenzato il legame con la persona che stava parlando?
- In che modo queste abilità possono essere applicate nella vita quotidiana?



MATERIALI

- Sedie disposte in cerchio.
- Timer o cronometro.
- Taccuino e penna (opzionale, per appunti personali).



RACCOMANDAZIONI PER FACILITATORI/VARIAZIONI

Per i gruppi più piccoli, aumentare il numero di turni di condivisione.

Per i partecipanti avanzati, introdurre argomenti di discussione più complessi (ad esempio, dilemmi etici).

Incoraggiare i partecipanti a mantenere il contatto visivo e a usare espressioni non verbali (annuire, sorridere).



BIBLIOGRAFIA

- Gardner, H. (2011). *Formae mentis. Saggio sulla pluralità dell'intelligenza*. Feltrinelli.
- Goleman, D. (1995). *Intelligenza emotiva: Cos'è e perché può renderci felici*. Rizzoli



15. ATTIVITA' "IL GIOCO DELLA NEGOZIAZIONE: MISSIONE WIN-WIN"

INTELLIGENZA INTERPERSONALE



GRUPPO TARGET

Adulti/adulti con minori opportunità



NUMERO DI PARTECIPANTI

12 - 30 partecipanti



TEMPO

Approssimativamente 90 min.



OBIETTIVI

- Migliorare le capacità di negoziazione e di risoluzione dei conflitti.
- Sviluppare la capacità di bilanciare assertività ed empatia.
- Rafforzare il lavoro di squadra e la risoluzione di problemi collaborativi.

INTRODUZIONE

Il facilitatore dovrebbe introdurre brevemente l'intelligenza interpersonale, sottolineando l'importanza della negoziazione, della collaborazione e della consapevolezza sociale (Gardner, 2011). Discutere come il successo nel mondo reale dipenda spesso dal raggiungimento di accordi reciprocamente vantaggiosi.

RISCALDAMENTO: ESERCIZIO SÌ - NO

Il facilitatore inizia creando delle coppie, i partecipanti devono continuare una conversazione in cui possono rispondere solo con "sì" o "no". Non sono ammesse altre parole.

Dopo 2 minuti, chiedere: quanto è stato difficile mantenere la conversazione? Quali strategie hanno funzionato meglio?



DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

Il facilitatore divide i partecipanti in squadre di 3-4 persone. Ogni squadra rappresenta un diverso "Paese" incaricato di negoziare un accordo internazionale (ad esempio, un trattato ambientale, un accordo commerciale, uno scambio culturale).

Ciascuna squadra riceve un documento confidenziale che illustra gli obiettivi del Paese, i punti irrinunciabili e quelli su cui è disposta a scendere a compromessi.

Fase di negoziazione: le squadre hanno 30 minuti per negoziare e raggiungere un consenso che soddisfi almeno il 70% degli obiettivi di ciascun Paese.

Al termine, vi sarà una riflessione sul processo di negoziazione.

- Quali strategie sono state efficaci?
- Quali sono state le maggiori sfide incontrate?
- In che modo l'empatia e la comprensione hanno aiutato a raggiungere gli accordi?

DISCUSSIONE/DEBRIEFING

- Come sono stati gestiti gli interessi contrastanti?
- Che ruolo hanno avuto l'ascolto e la flessibilità nel successo della negoziazione?
- Ci sono situazioni di vita reale in cui queste abilità risultano fondamentali?



MATERIALI

- Documenti confidenziali per i Paesi (stampati o digitali)
- Schede per le negoziazioni (per tenere traccia degli accordi e dei compromessi)
- Timer.



RACCOMANDAZIONI PER I FACILITATORI/VARIAZIONI

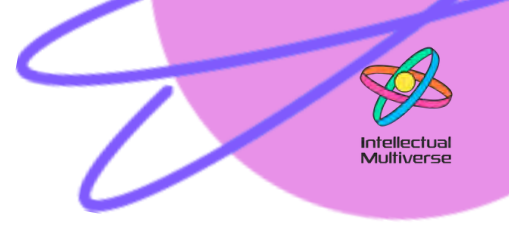
Aggiungere un colpo di scena: introdurre a metà percorso degli “eventi internazionali” inaspettati (ad esempio, una crisi economica, un disastro ambientale) che costringano i team ad adattare le loro strategie di negoziazione.

Per i gruppi più piccoli, creare aziende o organizzazioni fittizie al posto dei Paesi.



BIBLIOGRAFIA

- Gardner, H. (2011). *Formae mentis. Saggio sulla pluralità dell'intelligenza*. Feltrinelli.
- Fisher, R., Ury, W., & Patton, B. (2011). *L'arte del negoziato. Per chi vuole ottenere il meglio in una trattativa ed evitare lo scontro*. Corbaccio.



16. ATTIVITA' "DIARIO DI CAMPO - IL MIO DIARIO DELLA NATURA"

INTELLIGENZA NATURALISTICA



GRUPPO TARGET

Adulti/adulti con minori opportunità



NUMERO DI PARTECIPANTI

10 - 12 partecipanti (per lavorare individualmente)



TEMPO

Approssimativamente 60 min.



OBIETTIVI

- Sviluppare la consapevolezza della natura che ci circonda
- Motivare a fare attività all'aperto
- Promuovere l'apprendimento godendo di ambienti naturali.

RISCALDAMENTO: CHI E' CHI?

Il facilitatore inizia spiegando ai partecipanti che alcune figure storiche sono considerate con una sviluppata intelligenza naturalistica. Sfida i partecipanti ad indovinare chi sono. (il facilitatore ha a sua disposizione delle slide in allegato)

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

Quest'attività è divisa in 4 momenti

FASE 1. (15 min. approssimativamente):

Seguendo il percorso di Darwin, il facilitatore sfida i partecipanti a costruire il proprio Diario della Natura: un piccolo libretto da portare con sé durante la prossima passeggiata per iniziare a individuare i dettagli naturalistici intorno a noi. Disegni, sensazioni, osservazioni, dettagli interessanti, apprendimenti, elementi naturali, ecc.

Il facilitatore presenta il filmato Nature Journal - o un altro filmato più adatto al gruppo. (il link è disponibile nella sezione "materiali")

Poi il facilitatore presenta i materiali e permette ai partecipanti di lavorarci per 15 minuti: disegnare, tagliare, incollare, scrivere..., usando la loro creatività per costruire e decorare il diario. La copertina può essere personalizzata, si possono inserire capitoli (piante, animali, pensieri, disegni, fotografie...).



FASE 2. (10 min. approssimativamente):

La sfida successiva consiste nell'iniziare a usare il Diario della Natura. Il facilitatore chiede ai partecipanti di ricordare un determinato luogo della natura: il giardino di casa, un luogo di vacanza, una gita che non si dimentica mai, la passeggiata domenicale in famiglia... Una volta individuato il luogo, il facilitatore sfida i partecipanti a richiamare alla mente i ricordi di quel luogo della natura e a compilare il Diario con le relative informazioni: nome del luogo, località, dati della visita, stagione dell'anno, paesaggio tipico (montagna, pianura, valle, fiume, bosco), alberi/fiori/animali tipici, suoni comuni (acqua, vento, canto degli uccelli), odori e colori, dettagli specifici e unici che sono rimasti impressi nella memoria... Queste informazioni possono essere scritte o anche disegnate.

FASE 3. (10 min. approssimativamente):

Il facilitatore invita i partecipanti a elencare su post-it (o su piccoli fogli riutilizzati) le idee relative alla sostenibilità e al rispetto della natura nella nostra vita, e a collocarle in 3 caselle

1. azioni rispettose della natura che già includete nella vostra vita
2. azioni rispettose della natura da sperimentare
3. Azioni WOW (qualcosa di nuovo, audace, fuori dagli schemi...)

Infine, dalle scatole, i partecipanti possono scegliere alcune azioni che vorrebbero provare nella loro vita quotidiana per diventare più sostenibili e rispettosi della natura (e inserirle nel Diario della natura).

FASE 4. (10 min. approssimativamente):

Il facilitatore invita i partecipanti (chi lo desidera) a presentare i loro diari e/o il loro spot speciale e/o le azioni WOW.

DISCUSSIONE/DEBRIEFING

- Sentivi di essere in qualche modo in contatto con la natura?
- Avete scoperto un "amante della natura" che non conosceste dentro di voi?
- Siete d'accordo che questo tipo di attività può aiutarvi a sviluppare competenze naturalistiche e un atteggiamento più attento nei confronti della natura?



MATERIALI

- Fogli di carta
- Matite e/o penne.
- Materiali per l'artigianato: carta da disegno, scatole di cartone usate, carta da disegno, forbici, colla, scotch-tape, vecchie riviste (per ritagliare le immagini), pennarelli, elementi naturali (fiori, foglie d'albero, bastoni...)
- Post-it o piccoli pezzi di carta
- 3 scatole piccole



RACCOMANDAZIONI PER I FACILITATORI/VARIAZIONI

L'attività si svolge in una stanza, è bene che i partecipanti ascoltino musica/suoni mentre lavorano. Ecco alcuni link a suoni della natura:

- [Canto degli uccelli](#)
- [Acqua Rumore bianco](#)
- [Onde dell'oceano](#)

Mentre i partecipanti sono al lavoro, l'aromaterapia è un'altra opzione possibile per risvegliare i sensi e offrire un'atmosfera di benessere.

Se possibile, sviluppate questa attività in uno spazio all'aperto (un giardino, un'area picnic).

Un altro suggerimento, dato che le attività del progetto forniscono un percorso personale, è quello di utilizzare questo Diario della Natura come Diario personale per l'intero processo delle Attività di Intellectual Multiverse. In questo modo, ogni partecipante avrà un quaderno personalizzato per annotare, scrivere, disegnare, prendere appunti, fare elenchi, fare progetti... mentre partecipa alle attività del progetto sulle Intelligenze Multiple.



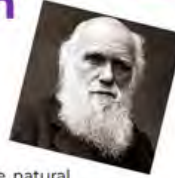
RISORSE

- Breve video sulla realizzazione di un Diario della Natura: [Nature Journal film](#)
- Istruzioni passo passo per la realizzazione di un Diario della Natura: <https://www.wikihow.life/Make-a-Nature-Journal>
- Proposte diverse per i diari della natura: <https://pt.pinterest.com/search/pins/?q=naturalistic%20journals&rs=typed>
- Cosa registrare in un diario della natura (EN)
 - <https://www.youtube.com/shorts/jJU0YwtzT8Y>
 - <https://www.earthwiseaware.org/ewa-nature-circles/ewa-circles-rules-tools/nature-naturalist-journaling-why-how-to/>

ALLEGATO: SLIDE PER IL RISCALDAMENTO "CHI E' CHI?"

Charles Darwin

Guess who?



He retained his childhood love and curiosity for the natural world, he ultimately became one of the most influential people in history with his work on the evolution of species.

Jacques Costeau

Guess who?



French naval officer and ocean explorer, scientist, and researcher studied all forms of marine life.

Dian Fossey

Guess who?



She was a zoologist best known for researching the endangered gorillas of the Rwandan mountain forest and one of the first to call attention to the extinction of species..

Carl Sagan

Guess who?



He led us through the heights of the galaxy and became a popular and influential astronomer.

Jane Goodall



Guess who?

She is a British ethologist, known for her exceptionally detailed and long-term research on the chimpanzees of Gombe Stream National Park in Tanzania.

Greta Thunberg



Guess who?

She is a young Swedish environmental activist known for challenging world leaders to take immediate action to mitigate the effects of human-caused climate change.

Nature & (NOT famous) people

Since the beginning, **indigenous peoples** have had a strong relationship with nature.

They consider it sacred and feel an integral part of it.

It's the environment from which they derive their sustenance - the food and water they need to survive.

Indigenous communities pay special attention to climate cycles and the seasons (the best time for planting and growing crops.)

In their rituals, the elements of nature, especially flora and fauna, are always present.



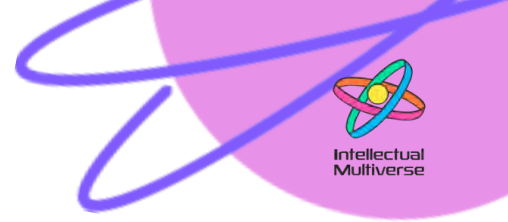
Nature & (NOT famous) people

Indigenous people are peoples who maintain **a way of life in harmony with nature**.

They are **inspiring examples of sustainable societies**, and their knowledge and practices should guide humanity's growth towards sustainability.

Examples: Amazonian Indian communities, the north american First Nations, the Massai People in Kenya, the Pigmee People in central Africa, the Maoris in New Zealand, the Kanaks in New Caledonia...





17. ATTIVITA' "CSI DELLA NATURA"

INTELLIGENZA NATURALISTICA



GRUPPO TARGET

Adulti/adulti con minori opportunità



NUMERO DI PARTECIPANTI

15 partecipanti



TEMPO

Approssimativamente 40 min.



OBIETTIVI

- Risolvere i misteri ambientali analizzando le prove sulla presenza e le azioni degli animali.

RISCALDAMENTO: PUOI DIRLO?

Il facilitatore inizia sfidando i partecipanti con alcune conoscenze sulla natura: riescono a identificare gli animali dal suono che emettono? Ecco un elenco di possibilità: <https://animalsoundslist.com/>

Un'altra possibilità con una varietà di suoni che si trovano in natura (acqua, passi, canto degli uccelli, suoni delle rane...): <https://pixabay.com/sound-effects/search/nature/>

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

I partecipanti vengono divisi in gruppi e informati che saranno Investigatori della Scena del Crimine (CSI) di ciò che potrebbe essere accaduto in un determinato ambiente naturale.

Il facilitatore presenta un esempio (Mistero 0): lo scenario, gli indizi, i sospetti, le possibili ipotesi, la risposta e la giustificazione.

Ogni gruppo riceve una situazione di natura da analizzare riguardo a uno scenario misterioso.

I gruppi analizzano gli indizi e propongono ipotesi su ciò che potrebbe essere accaduto.



Ogni gruppo presenta le proprie soluzioni al mistero e le proprie giustificazioni, secondo le proprie conoscenze naturalistiche.

Il facilitatore conferma/rivela la risposta corretta e fornisce ulteriori spiegazioni (se necessario).

DISCUSSION/DEBRIEFING

Sei d'accordo che questo tipo di attività possa aiutarti a sviluppare abilità naturalistiche e un atteggiamento più rispettoso nei confronti della natura?



MATERIALI

- Fogli di carta
- Matite e/o penne
- Mystery Card per facilitatori (allegato 1) con suggerimenti per aiutare i gruppi se necessario
- Mystery Card per i partecipanti (allegato 2) con le informazioni sul mistero e spazi vuoti per scrivere le ipotesi, le risposte e le motivazioni



RACCOMANDAZIONI PER I FACILITATORI/VARIAZIONI

Il facilitatore può creare i propri scenari CSI più adattati alla fauna e alla flora della regione.



RISORSE

Suoni degli animali per l'esercizio di riscaldamento:

- <https://animalsoundslist.com/>
- <https://pixabay.com/sound-effects/search/nature/>

ALLEGATO 1: MYSTERY CARD PER I FACILITATORI

MISTERO 0 (ESEMPIO):

TITOLO	L'ALBERO GRAFFIATO
SCENARIO	Un albero mostra segni di essere stato visitato da un animale.
INDIZI	Grandi impronte arrotondate vicino a un albero graffiato. Sul terreno ci sono bucce di frutta parzialmente mangiate e segni di denti. Qualcuno ha graffiato l'albero e lasciato ciuffi di pelo scuro.
SOSPETTI	<ul style="list-style-type: none"> • Lupo • Orso • Cervo • Volpe
IPOTESI POSSIBILI	<p>I lupi non mangiano frutta.</p> <p>Un cervo non ha il pelo scuro.</p> <p>Gli orsi mangiano frutta, lasciano grandi impronte e si strofinano contro gli alberi.</p> <p>Le volpi non hanno il pelo scuro.</p>
RISPOSTA	Orso
MOTIVAZIONE	Gli orsi mangiano frutta, hanno il pelo scuro e amano graffiare gli alberi con gli artigli.

MISTERO 1:

TITOLO	IL CAMPEGGIO INVASO
SCENARIO	Un gruppo di campeggiatori si sveglia e scopre che il proprio campeggio è sparito. Ci sono impronte nella terra, confezioni di cibo strappate e uno zaino lacerato.
INDIZI	Piccole impronte vicino alle tende. Confezioni di cibo masticate e sparse. Peli arancioni attaccati allo zaino.
SOSPETTI	<ul style="list-style-type: none"> • Volpe • Tasso • Cane randagio
IPOTESI POSSIBILI	Le volpi hanno il pelo arancione. I tassi possono maneggiare i rifiuti, ma hanno il pelo scuro. Anche un cane randagio può cercare cibo nei rifiuti.
RISPOSTA	Volpe
MOTIVAZIONE	Le volpi hanno il pelo arancione e sono molto incuriosite dagli umani

MISTERO 2:

TITOLO	IL LAGO INQUINATO
SCENARIO	Un piccolo lago che un tempo era cristallino è ora torbido e ricoperto di schiuma sulla superficie. Diversi pesci giacciono morti sulla riva.
INDIZI	L'acqua ha un odore diverso. L'erba vicino al lago sembra più verde e più rigogliosa. Ci sono molte alghe sulla superficie dell'acqua. Ci sono tracce di ruote sulla riva.
SOSPETTI	<ul style="list-style-type: none"> Fertilizzanti provenienti da una fattoria vicina Castori Cinghiali
IPOTESI POSSIBILI	Fertilizzanti provenienti da una fattoria vicina - L'eccesso di sostanze nutritive provoca la proliferazione di alghe, che sottraggono ossigeno all'acqua e uccidono i pesci. I castori possono modificare il flusso dell'acqua, ma non causano la formazione di schiuma né la morte dei pesci. I cinghiali possono smuovere il fango, ma non influenzano l'acqua in questo modo.
RISPOSTA	Fertilizzanti provenienti da una fattoria vicina
MOTIVAZIONE	I fertilizzanti causano il cambiamento del colore dell'acqua, la crescita eccessiva di piante e alghe. Le tracce delle ruote sulla riva sono la prova della presenza umana.

MISTERO 3:

TITOLO	LE UOVA SCOMPARSE
SCENARIO	Un nido che ieri era pieno di uova ora è vuoto. Non ci sono segni di gusci rotti, ma ci sono piume per terra.
INDIZI	<p>Piume grigie e bianche sparse sul terreno.</p> <p>Piccoli graffi sul tronco dell'albero.</p> <p>Nessun guscio d'uovo sul posto.</p> <p>Rumore lontano di un animale che chiama nella notte.</p>
SOSPETTI	<ul style="list-style-type: none"> • Gufo • Gatto selvatico • Procione
IPOTESI POSSIBILI	<p>I gufi cacciano piccoli uccelli e possono rubare intere uova senza lasciare traccia.</p> <p>I gatti selvatici potrebbero rubare le uova, ma di solito lasciano segni più visibili.</p> <p>I procioni rubano le uova, ma di solito rompono i gusci sul posto.</p>
RISPOSTA	Gufo
MOTIVAZIONE	Piume grigie e bianche sparse, nessun altro segno e la scomparsa delle uova. Il suono del loro richiamo.

MISTERO 4:

TITOLO	L'ALBERO FRANTUMATO
SCENARIO	Un giovane albero è stato distrutto durante la notte. Il suo tronco è stato tagliato a pezzi e i rami sono sparsi ovunque.
INDIZI	Tronco tagliato in modo irregolare. Segni di denti nel legno. Una piccola diga sta iniziando a formarsi in un torrente vicino. Tracce bagnate vicino alla riva.
SOSPETTI	<ul style="list-style-type: none"> • Castoro • Cinghiale • Orso
IPOTESI POSSIBILI	<p>I castori abbattano gli alberi con i denti per costruire dighe.</p> <p>I cinghiali possono graffiare gli alberi, ma non abbattano i tronchi.</p> <p>Gli orsi graffiano gli alberi per marcare il loro territorio, ma non li distruggono in questo modo.</p>
RISPOSTA	Castoro
MOTIVAZIONE	Il tronco tagliato in modo irregolare con segni di denti nel legno. La costruzione di una piccola diga su un torrente vicino.

MISTERO 5:

TITOLO	LA TANA MISTERIOSA
SCENARIO	Su un sentiero di montagna, gli escursionisti trovano una tana appena scavata, ma non sanno a quale animale possa appartenere.
INDIZI	Buco profondo e ampio, con terra smossa tutt'intorno. Piccole impronte con artigli all'ingresso. Resti di insetti e piccole ossa nelle vicinanze. Forte odore di muschio proveniente dal buco.
SOSPETTI	<ul style="list-style-type: none"> • Tasso • Coniglio • Volpe
IPOTESI POSSIBILI	I tassi scavano grandi tane e si nutrono di insetti e piccoli animali. Anche i conigli scavano tane, ma non lasciano resti ossei in giro. Le volpi possono scavare buche, ma di solito preferiscono rifugi naturali piuttosto che scavarne di nuovi.
RISPOSTA	Tasso
MOTIVAZIONE	Il buco profondo e ampio con piccole impronte con artigli all'ingresso e il forte odore di muschio che proveniva dal buco.

MISTERO 6:

TITOLO	GIARDINO SOTTO ATTACCO
SCENARIO	Un orto comunitario pieno di verdure e fiori sta iniziando a mostrare foglie mangiate, piccole tracce appiccicose e piante malate.
INDIZI	<p>Foglie con piccoli fori e segni di morsi.</p> <p>Piccole uova verdastre sul retro delle foglie.</p> <p>Alcune piante sono ricoperte da una sostanza appiccicosa.</p> <p>Presenza di formiche intorno alle piante colpite.</p>
SOSPETTI	<ul style="list-style-type: none"> • Afidi • Bruchi • Lumache
IPOTESI POSSIBILI	<p>Gli afidi succhiano la linfa dalle piante ed espellono una sostanza dolce (melata) che attira le formiche. Le formiche proteggono gli afidi in cambio della melata.</p> <p>Anche i bruchi mangiano le foglie, ma non producono la sostanza appiccicosa.</p> <p>Le lumache lasciano tracce di muco, ma non depongono uova verdastre né attirano le formiche.</p>
RISPOSTA	Afidi
MOTIVAZIONE	La sostanza appiccicosa, le uova verdastre e la presenza di formiche.



MODELLO PER CREARE ALTRI MISTERI:

TITOLO	
SCENARIO	
INDIZI	
SOSPETTI	
IPOTESI POSSIBILI	
RISPOSTA	
MOTIVAZIONE	

ALLEGATO 2: MYSTERY CARD PER I PARTECIPANTI

MISTERO 0 (ESEMPIO):

TITOLO	L'ALBERO GRAFFIATO
SCENARIO	Un albero mostra segni di essere stato visitato da un animale.
INDIZI	Grandi impronte arrotondate vicino a un albero graffiato. Sul terreno ci sono bucce di frutta parzialmente mangiate e segni di denti. Qualcuno ha graffiato l'albero e lasciato ciuffi di pelo scuro.
SOSPETTI	<ul style="list-style-type: none"> • Lupo • Orso • Cervo • Volpe
IPOTESI POSSIBILI	
RISPOSTA	
MOTIVAZIONE	

MISTERO 1:

TITOLO	IL CAMPEGGIO INVASO
SCENARIO	Un gruppo di campeggiatori si sveglia e scopre che il proprio campeggio è sparito. Ci sono impronte nella terra, confezioni di cibo strappate e uno zaino lacerato.
INDIZI	<p>Piccole impronte vicino le tende.</p> <p>Confezioni di cibo masticate e sparse.</p> <p>Peli arancioni attaccati allo zaino.</p>
SOSPETTI	<ul style="list-style-type: none"> • Volpe • Tasso • Cane randagio
IPOTESI POSSIBILI	
RISPOSTA	
MOTIVAZIONE	

MISTERO 2:

TITOLO	IL LAGO INQUINATO
SCENARIO	Un piccolo lago che un tempo era cristallino è ora torbido e ricoperto di schiuma sulla superficie. Diversi pesci giacciono morti sulla riva.
INDIZI	<p>L'acqua ha un odore diverso.</p> <p>L'erba vicino al lago sembra più verde e più rigogliosa.</p> <p>Ci sono molte alghe sulla superficie dell'acqua.</p> <p>Ci sono tracce di ruote sulla riva.</p>
SOSPETTI	<ul style="list-style-type: none"> • Fertilizzanti provenienti da una fattoria vicina • Castori • Cinghiali
IPOTESI POSSIBILI	
RISPOSTA	
MOTIVAZIONE	

MISTERO 3:

TITOLO	LE UOVA SCOMPARSE
SCENARIO	Un nido che ieri era pieno di uova ora è vuoto. Non ci sono segni di gusci rotti, ma ci sono piume per terra.
INDIZI	<p>Piume grigie e bianche sparse sul terreno.</p> <p>Piccoli graffi sul tronco dell'albero.</p> <p>Nessun guscio d'uovo sul posto.</p> <p>Rumore lontano di un animale che chiama nella notte.</p>
SOSPETTI	<ul style="list-style-type: none"> • Gufo • Gatto selvatico • Procione
IPOTESI POSSIBILI	
RISPOSTA	
MOTIVAZIONE	

MISTERO 4:

TITOLO	L'ALBERO FRANTUMATO
SCENARIO	Un giovane albero è stato distrutto durante la notte. Il suo tronco è stato tagliato a pezzi e i rami sono sparsi ovunque.
INDIZI	<p>Tronco tagliato in modo irregolare.</p> <p>Segni di denti nel legno.</p> <p>Una piccola diga sta iniziando a formarsi in un torrente vicino.</p> <p>Tracce bagnate vicino alla riva.</p>
SOSPETTI	<ul style="list-style-type: none"> • Castoro • Cinghiale • Orso
IPOTESI POSSIBILI	
RISPOSTA	
MOTIVAZIONE	

MISTERO 5:

TITOLO	LA TANA MISTERIOSA
SCENARIO	Su un sentiero di montagna, gli escursionisti trovano una tana appena scavata, ma non sanno a quale animale possa appartenere.
INDIZI	<p>Buco profondo e ampio, con terra smossa tutt'intorno.</p> <p>Piccole impronte con artigli all'ingresso.</p> <p>Resti di insetti e piccole ossa nelle vicinanze.</p> <p>Forte odore di muschio proveniente dal buco.</p>
SOSPETTI	<ul style="list-style-type: none"> • Tasso • Coniglio • Volpe
IPOTESI POSSIBILI	
RISPOSTA	
MOTIVAZIONE	

MISTERO 6:

TITOLO	GIARDINO SOTTO ATTACCO
SCENARIO	Un orto comunitario pieno di verdure e fiori sta iniziando a mostrare foglie mangiate, piccole tracce appiccicose e piante malate.
INDIZI	<p>Foglie con piccoli fori e segni di morsi.</p> <p>Piccole uova verdastre sul retro delle foglie.</p> <p>Alcune piante sono ricoperte da una sostanza appiccicosa.</p> <p>Presenza di formiche intorno alle piante colpite.</p>
SOSPETTI	<ul style="list-style-type: none"> • Afidi • Bruchi • Lumache
IPOTESI POSSIBILI	
RISPOSTA	
MOTIVAZIONE	

QUALI SONO I GIOCHI E COME POSSONO ESSERE UTILIZZATI

Al fine di elaborare una proposta di programma di giochi attraverso i quali gli educatori e gli adulti che vi partecipano possano riconoscere quali sono gli 8 tipi di intelligenza e la loro relazione con lo sviluppo personale, il consorzio del progetto “Intellectual Multiverse” ha **creato e sviluppato 9 giochi diversi** (uno per ciascuna delle 8 Intelligenze Multiple e un gioco extra). Il programma citato, con la relativa introduzione e le successive conclusioni, prende forma nel Workshop “Intellectual Multiverse” (ultimo capitolo di questo Toolkit), finalizzato ad aumentare la motivazione degli allievi, soprattutto degli adulti con minori opportunità, attraverso la visione delle loro capacità e il riconoscimento del loro potenziale dopo aver completato il suddetto Workshop.

Per lavorare sull'Intelligenza **Interpersonale**, si suggeriscono i seguenti giochi:

- Gioco “Il viaggio del sottomarino” (30 minuti circa). Oltre all'Intelligenza Interpersonale, attraverso questo gioco si potrà sviluppare anche l'Intelligenza Spaziale. Gli obiettivi di questo gioco sono: migliorare l'orientamento spaziale e le capacità di coordinazione, esercitare sequenze di movimenti, promuovere la fiducia, la comunicazione e le capacità di ascolto attivo, lavorare sul lavoro di squadra (essere consapevoli del ruolo individuale all'interno del gruppo) e anche aumentare la consapevolezza del corpo e di se stessi, sia a livello individuale che di gruppo.
- Gioco “Acquisire la saggezza” (30 min. circa). Attraverso questo gioco si potrà sviluppare l'Intelligenza Intrapersonale e anche quella Interpersonale. Gli obiettivi di questo gioco sono: identificare le emozioni, attingere alle emozioni come mezzo per comprendere e guidare il proprio comportamento ed essere in grado di interpretare le intenzioni e i desideri degli altri.
- Gioco “Il mondo nuovo e coraggioso” (45 min. - 1 ora circa). Si tratta del 9° gioco extra elaborato nell'ambito di questo progetto, la cui durata è di circa 1 ora. L'Intelligenza principale impiegata in questo gioco è quella Logico-matematica, mentre quella secondaria è quella Interpersonale. Gli obiettivi di questo gioco supplementare sono: stabilire un collegamento tra la logica e l'intelligenza interpersonale e prendere decisioni ecologiche, valutare l'intelligenza logica e la capacità di prendere decisioni, stabilire priorità e sviluppare le capacità di lavorare in gruppo.

Per lavorare sull'Intelligenza **Logico-matematica**, si suggeriscono i seguenti giochi:

- Gioco “La foresta che sussurra” (20 - 25 min. circa). Oltre all'Intelligenza Logico-matematica, attraverso questo gioco si potrà sviluppare anche l'Intelligenza Linguistica. Gli obiettivi di questo gioco sono: rafforzare le capacità di risoluzione dei problemi e di pensiero critico, esercitare il pensiero logico in un contesto cooperativo, esercitare le abilità linguistiche in un contesto cooperativo e valutare l'intelligenza logico-matematica dei partecipanti, oltre a quella linguistica.
- Gioco “Il mondo nuovo e coraggioso” (45 min. - 1 ora circa). L'Intelligenza principale utilizzata è quella Logico-matematica, mentre quella secondaria è quella Interpersonale. Gli obiettivi di questo gioco supplementare sono: stabilire un collegamento tra la logica e l'intelligenza interpersonale e prendere decisioni ecologiche, valutare l'intelligenza logica e la capacità di prendere decisioni, stabilire priorità e sviluppare le capacità di lavorare in gruppo.

Per lavorare sull'Intelligenza **Spaziale**, si suggeriscono i seguenti giochi:

- Gioco “Muoversi in casa propria” (30 min. circa). Oltre all'Intelligenza Spaziale, attraverso questo gioco si potrà sviluppare anche quella Corporeo-cinestetica. Gli obiettivi di questo gioco sono: incentivare le abilità di risoluzione dei problemi utilizzando il corpo o parti di esso, migliorare la coordinazione fisica e la consapevolezza del proprio corpo (e anche le abilità grosso-motorie e fino-motorie), migliorare la consapevolezza spaziale e la memoria cinestesica e praticare anche il movimento espressivo e l'elaborazione di rappresentazioni mentali.
- Gioco “Il viaggio del sottomarino” (30 min. circa). Attraverso questo gioco si potrà sviluppare l'Intelligenza Interpersonale e anche quella Spaziale. Gli obiettivi di questo gioco sono: migliorare l'orientamento spaziale e le capacità di coordinazione, esercitare sequenze di movimenti, promuovere la fiducia, la comunicazione e le capacità di ascolto attivo, lavorare sul lavoro di squadra (essere consapevoli del ruolo individuale all'interno del gruppo) e anche aumentare la consapevolezza del corpo e di se stessi, sia a livello individuale che di gruppo.

Per lavorare sull'Intelligenza **Musicale**, si suggeriscono i seguenti giochi:

- Gioco “Collegare i ritmi” (30 min. circa). Oltre all'Intelligenza Musicale, attraverso questo gioco si potrà sviluppare anche l'Intelligenza Naturalistica. Gli obiettivi di questo gioco sono: distinguere, integrare e creare suoni e melodie, sviluppare l'abilità ritmica, riconoscere, identificare e categorizzare i suoni naturali, nonché elaborare logicamente e valutare criticamente i dati per dare un significato.
- Gioco “WordJam: il fattore musica” (30 min. circa). Attraverso questo gioco si potrà sviluppare l'Intelligenza Linguistica e anche quella Musicale. Gli obiettivi di questo gioco sono: incentivare la creatività, migliorare il vocabolario, le abilità di lavoro di squadra e di performance, esercitarsi nella gestione del tempo e nel public speaking.

Per lavorare sull'Intelligenza **Intrapersonale**, si suggeriscono i seguenti giochi:

- Gioco “Acquisire la saggezza” (30 min. circa). Attraverso questo gioco si potrà sviluppare l'Intelligenza Intrapersonale e anche quella Interpersonale. Gli obiettivi di questo gioco sono: identificare le emozioni, attingere alle emozioni come mezzo per comprendere e guidare il proprio comportamento ed essere in grado di interpretare le intenzioni e i desideri degli altri.
- Gioco “Conoscere le proprie emozioni” (30 min. circa). Attraverso questo gioco si potrà sviluppare l'Intelligenza Corporeo-cinestetica e anche quella Intrapersonale. Gli obiettivi di questo gioco sono: riconoscere le proprie emozioni e anche quelle degli altri e attingere alle emozioni come mezzo per comprendere e orientare il proprio comportamento.

Per lavorare sull'Intelligenza **Linguistica**, si suggeriscono i seguenti giochi:

- Gioco “WordJam: il fattore musica” (30 min. circa). Attraverso questo gioco si potrà sviluppare l'Intelligenza Linguistica e anche quella Musicale. Gli obiettivi di questo gioco sono: incentivare la creatività, migliorare il vocabolario, le abilità di lavoro di squadra e di performance, esercitarsi nella gestione del tempo e nel public speaking.
- Gioco “La foresta che sussurra” (20 - 25 min. circa). Oltre all'Intelligenza Logico-matematica, attraverso questo gioco si potrà sviluppare anche l'Intelligenza Linguistica. Gli obiettivi di questo gioco sono: rafforzare le capacità di risoluzione dei problemi e di pensiero critico, esercitare il pensiero logico in un contesto cooperativo, esercitare le abilità linguistiche in un contesto cooperativo e valutare l'intelligenza logico-matematica dei partecipanti, oltre a quella linguistica.

Per lavorare sull'Intelligenza **Naturalistica**, si suggeriscono i seguenti giochi:

- Gioco “Gincana naturalistica” (45 min. circa). Oltre all'Intelligenza Naturalistica, attraverso questo gioco si potrà sviluppare anche l'Intelligenza Logico-matematica. Gli obiettivi di questo gioco sono: imparare a prestare attenzione ai dettagli e agli elementi naturali nella zona di provenienza dei partecipanti, convalidare le conoscenze sugli elementi naturali e migliorare l'apprendimento di altri elementi, nonché sviluppare la consapevolezza delle cause e delle sfide naturali nell'ambiente circostante.
- Gioco “Collegare i ritmi” (30 min. circa). Oltre all'Intelligenza Musicale, attraverso questo gioco si potrà sviluppare anche l'Intelligenza Naturalistica. Gli obiettivi di questo gioco sono: distinguere, integrare e creare suoni e melodie, sviluppare l'abilità ritmica, riconoscere, identificare e categorizzare i suoni naturali, nonché elaborare logicamente e valutare criticamente i dati per dare un significato.

Per lavorare sull'Intelligenza **Corporeo-cinestetica**, si suggeriscono i seguenti giochi:

- Gioco “Conoscere le proprie emozioni” (30 min. circa). Attraverso questo gioco si potrà sviluppare l'Intelligenza Corporeo-cinestetica e anche quella Intrapersonale. Gli obiettivi di questo gioco sono: riconoscere le proprie emozioni e anche quelle degli altri e attingere alle emozioni come mezzo per comprendere e orientare il proprio comportamento.
- Gioco “Muoversi in casa propria” (30 min. circa). Oltre all'Intelligenza Spaziale, attraverso questo gioco si potrà sviluppare anche quella Corporeo-cinestetica. Gli obiettivi di questo gioco sono: incentivare le abilità di risoluzione dei problemi utilizzando il corpo o parti di esso, migliorare la coordinazione fisica e la consapevolezza del proprio corpo (e anche le abilità grosso-motorie e fino-motorie), migliorare la consapevolezza spaziale e la memoria cinestesica e praticare anche il movimento espressivo e l'elaborazione di rappresentazioni mentali.

RACCOMANDAZIONI GENERALI PER I FACILITATORI

- Si consiglia al facilitatore di leggere attentamente questo capitolo Metodologia e l'intero Workshop finale prima di implementare il suddetto con il suo gruppo target. Potrà quindi decidere se utilizzare alcune attività, oltre ai giochi, o combinarne alcune (a seconda dell'obiettivo del suo workshop).
- Il facilitatore dovrà assicurarsi che lo spazio, i materiali necessari e così via siano disponibili per ogni gruppo di partecipanti. È importante adattare alcuni dei materiali citati e anche le spiegazioni, a seconda del gruppo target.
- Il facilitatore dovrà assicurarsi di avere abbastanza tempo per sviluppare adeguatamente il Workshop finale: il facilitatore può dividere il Workshop in 2 sessioni diverse, lavorando sugli 8 diversi tipi di Intelligenza in ognuna di esse attraverso 4 giochi diversi. Questo è spiegato in modo approfondito nel capitolo di questa Metodologia.
- Se è possibile, si consiglia di avere almeno 2 facilitatori.
- A seconda del gruppo target e del suo livello di “comprensione”, il facilitatore, invece di spiegare l'intero testo su ciascun tipo di Intelligenza, può limitarsi a fornire gli esempi di ciascuno di essi.
- È consigliabile che il facilitatore inizi ogni sessione con un'attività stimolante o un'attività che “risvegli” il gruppo di partecipanti.
- Il facilitatore dovrebbe concludere ogni gioco con un rapido momento di debriefing, in base alla spiegazione fornita per ciascuno degli 8 giochi diversi.
- Il facilitatore dovrebbe adattare le conclusioni del Workshop finale in base al suo gruppo target, all'obiettivo per cui ha realizzato il Workshop e alle diverse esperienze che i partecipanti potrebbero avere durante le sessioni. È bene non dimenticare di utilizzare gli strumenti di valutazione (compresa la parte di debriefing).
- Dopo l'attuazione del Workshop e l'identificazione del profilo del gruppo target, occorrerà adattare alcuni dei materiali citati e anche le spiegazioni.

STRUMENTI DI VALUTAZIONE DA UTILIZZARE DURANTE E DOPO L'ATTUAZIONE DELLE ATTIVITÀ E DEI GIOCHI

Al termine del workshop Intellectual Multiverse, sarebbe auspicabile concedere ai/alle partecipanti il tempo necessario per riflettere individualmente e in gruppo, utilizzando il seguente questionario:

A. Valutazione generale del workshop

1 Il workshop ha incentivato il gruppo alla partecipazione.

1	2	3	4	5
Totalmente in disaccordo			Totalmente d'accordo	

2. Il workshop ha creato un contesto favorevole affinché i/le partecipanti sviluppassero una maggiore consapevolezza delle proprie abilità nelle diverse intelligenze.

1	2	3	4	5
Totalmente in disaccordo			Totalmente d'accordo	

3. Il workshop ha creato coesione nel gruppo.

1	2	3	4	5
Totalmente in disaccordo			Totalmente d'accordo	

4. Il workshop mi ha motivato/a.

1	2	3	4	5
Totalmente in disaccordo			Totalmente d'accordo	

5. La gestione logistica del workshop è stata adeguata (tempistiche, spazi, materiali, ecc.).

1	2	3	4	5
Totalmente in disaccordo			Totalmente d'accordo	

6. Durante il workshop sono state adottate buone pratiche ambientali/ecologiche (consumo responsabile dei materiali, riciclaggio, ecc.)

1 2 3 4 5
 Totalmente in disaccordo Totalmente d'accordo

7. Le attività, i giochi e la dinamica del workshop hanno rispettato e promosso la parità di genere.

1 2 3 4 5
 Totalmente in disaccordo Totalmente d'accordo

8. Quali sono stati gli aspetti che ti hanno messo più alla prova durante il workshop?

9. Cosa hai imparato su te stesso/a e sulle tue capacità relative alle diverse intelligenze durante il workshop?

10. Hai qualche suggerimento per migliorare il workshop?

B. Questionario di valutazione

Intelligenza intrapersonale. Implica la comprensione della dimensione interna di una persona: l'accesso alla propria vita emotiva, la capacità di distinguere tra le diverse emozioni, di contrassegnarle e di utilizzarle come strumento per comprendere e orientare il proprio comportamento. Ciò consente, ad esempio, di sviluppare compassione e consapevolezza verso se stessi/e, di riflettere su se stessi/e e di comprendere gli/le altri/e partendo dalla comprensione di sé.

Dopo il workshop, rispondi indicando quanto sei d'accordo con ciascuna delle seguenti affermazioni relative ai diversi aspetti dell'intelligenza intrapersonale:

Scala di valutazione:

1 - Totalmente in disaccordo

6 - Totalmente d'accordo

1. Sono consapevole del mio io interiore.

1 2 3 4 5 6
 Totalmente in disaccordo Totalmente d'accordo

2. Dopo aver compreso me stesso/a, riesco a comprendere meglio gli/le altri/e.

1 2 3 4 5 6
 Totalmente in disaccordo Totalmente d'accordo

Intelligenza interpersonale: La capacità di notare le sfumature nel comportamento altrui, in particolare i contrasti nei loro stati d'animo, temperamenti, motivazioni e intenzioni: ad esempio, questo tipo di intelligenza permette a una persona di comprendere le intenzioni e i desideri altrui, di creare relazioni positive con gli/le altri/e e di comunicare efficacemente sia verbalmente che non verbalmente.

Dopo il workshop, rispondi indicando quanto sei d'accordo con ciascuna delle seguenti affermazioni relative a diversi aspetti dell'intelligenza interpersonale:

Scala di valutazione:

1 - Totalmente in disaccordo

6 - Totalmente d'accordo

1. So riconoscere gli stati d'animo, i temperamenti, le motivazioni e le intenzioni altrui.

1	2	3	4	5	6
Totalmente in disaccordo			Totalmente d'accordo		

2. Riesco a creare relazioni positive con gli/le altri/e (verbalmente e non verbalmente).

1	2	3	4	5	6
Totalmente in disaccordo			Totalmente d'accordo		

Intelligenza linguistica: Comprende le competenze e le abilità relative al linguaggio parlato, ma anche scritto, alla lingua dei segni, all'interpretazione dei simboli, ecc. Consente alle persone di parlare, leggere, raccontare storie, argomentare e imparare le lingue e la fonologia. Permette inoltre di analizzare le informazioni e creare prodotti che coinvolgono il linguaggio orale e scritto, come discorsi, libri e promemoria.

Dopo il workshop, rispondi indicando quanto sei d'accordo con ciascuna delle seguenti affermazioni relative a diversi aspetti dell'intelligenza linguistica:

Scala di valutazione:

1 - Totalmente in disaccordo

6 - Totalmente d'accordo

1. Sono in grado di analizzare le informazioni e creare elaborati che coinvolgono il linguaggio orale e scritto.

1 2 3 4 5 6

Totamente in disaccordo Totalmente d'accordo

2. Sono in grado di usare le mie competenze linguistiche orali per parlare, raccontare storie e argomentare.

1 2 3 4 5 6
Totalmente in disaccordo Totalmente d'accordo

3. Sono in grado di usare le mie competenze linguistiche scritte per raccontare storie e argomentare.

1 2 3 4 5 6
Totalmente in disaccordo Totalmente d'accordo

Intelligenza musicale: Comprende la capacità di eseguire, comporre e riconoscere pattern musicali: ad esempio, questo tipo di intelligenza permette a una persona di riconoscere e comporre note, toni e ritmi musicali.

Dopo il workshop, rispondi indicando quanto sei d'accordo con ciascuna delle seguenti affermazioni relative a diversi aspetti dell'intelligenza musicale:

Scala di valutazione:

1 - Totalmente in disaccordo

6 - Totalmente d'accordo

1. Sono in grado di usare il mio corpo e gli strumenti per produrre suoni e ritmi.

1 2 3 4 5 6
Totalmente in disaccordo Totalmente d'accordo

2. Sono in grado di riconoscere e distinguere i pattern musicali.

1 2 3 4 5 6
Totalmente in disaccordo Totalmente d'accordo

Intelligenza logico-matematica: È associata alle interazioni degli esseri umani con gli oggetti, che determinano la loro capacità di pensiero concettuale e astratto e la capacità di analizzare numeri e pattern: ad esempio, questo tipo di intelligenza consente alle persone di risolvere equazioni ed effettuare calcoli, nonché di ragionare in modo logico.

Dopo il workshop, rispondi indicando quanto sei d'accordo con ciascuna delle seguenti affermazioni relative a diversi aspetti dell'intelligenza logico-matematica:

Scala di valutazione:

1 - Totalmente in disaccordo

6 - Totalmente d'accordo

1. Sono in grado di analizzare numeri e pattern per risolvere equazioni ed effettuare calcoli.

1	2	3	4	5	6
Totalmente in disaccordo			Totalmente d'accordo		

2. Sono in grado di utilizzare concetti per il ragionamento logico.

1	2	3	4	5	6
Totalmente in disaccordo			Totalmente d'accordo		

Intelligenza naturalistica: La capacità di differenziare, identificare, osservare, classificare, comprendere e maneggiare elementi naturali come piante, animali e ambiente, e di individuare schemi presenti in natura: questo tipo di intelligenza consente alle persone, ad esempio, di distinguere e trovare correlazioni tra piante, animali e altri elementi naturali. Questa capacità è legata alla sensibilità di una persona nei confronti della natura e del mondo.

Dopo il workshop, rispondi indicando quanto sei d'accordo con ciascuna delle seguenti affermazioni relative a diversi aspetti dell'intelligenza naturalistica:

Scala di valutazione:

1 - Totalmente in disaccordo

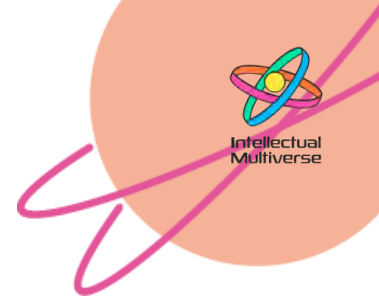
6 - Totalmente d'accordo

1. Sono attento/a alla natura e al mondo che mi circonda.

1	2	3	4	5	6
Totalmente in disaccordo			Totalmente d'accordo		

2. Sono in grado di distinguere, identificare e maneggiare elementi naturali (piante, animali, ambiente).

1	2	3	4	5	6
Totalmente in disaccordo			Totalmente d'accordo		



Intelligenza corporeo-cinestetica: La capacità di risolvere problemi o creare prodotti utilizzando il corpo o parti di esso, quali ad esempio la forza, la resistenza, la flessibilità, l'equilibrio, la destrezza, il movimento, l'espressività e il linguaggio del corpo.

Dopo il workshop, rispondi indicando quanto sei d'accordo con ciascuna delle seguenti affermazioni relative a diversi aspetti dell'intelligenza corporeo-cinestetica:

Scala di valutazione:

1 - Totalmente in disaccordo

6 - Totalmente d'accordo

1. Sono in grado di muovermi ed esprimermi con il mio corpo.

1 2 3 4 5 6

Totalmente in disaccordo Totalmente d'accordo

2. Sono in grado di risolvere problemi o creare prodotti utilizzando il mio corpo.

1 2 3 4 5 6

Totalmente in disaccordo Totalmente d'accordo

Intelligenza spaziale. La capacità di elaborare informazioni in 3 dimensioni, di gestire aspetti quali colore, forme, spazio e relazioni tra di essi: questo tipo di intelligenza consente, tra le altre cose, di percepire la realtà, creare rappresentazioni mentali, valutare dimensioni e direzioni.

Dopo il workshop, rispondi indicando quanto sei d'accordo con ciascuna delle seguenti affermazioni relative a diversi aspetti dell'intelligenza spaziale:

Scala di valutazione:

1 - Totalmente in disaccordo

6 - Totalmente d'accordo

1. Sono in grado di elaborare informazioni in 3 dimensioni (relazione tra colore, linee, forme e spazio).

1 2 3 4 5 6

Totalmente in disaccordo Totalmente d'accordo

2. Sono in grado di percepire la realtà e creare rappresentazioni mentali.

1 2 3 4 5 6

Totalmente in disaccordo Totalmente d'accordo

C. Valutazione complessiva

Dopo il workshop, valuta quanto ti senti consapevole delle tue capacità in merito ai diversi tipi di intelligenza.

Scala di valutazione:

1 – Per niente consapevole

6 – Totalmente consapevole

1	2	3	4	5	6
Logico-matematica					
Linguistica					
Interpersonale					
Intrapersonale					
Musicale					
Naturalistica					
Spaziale					
Corporeo-cinestetica					

È inoltre importante che ogni professionista coinvolto nel workshop Intellectual Multiverse (ovvero sia i/le facilitatori/trici che gli/le assistenti) rifletta individualmente. A tal fine, si suggeriscono le seguenti domande:

A. Dopo aver organizzato e condotto i workshop, ritieni che:

- I giochi fossero adeguati al gruppo target?
- I giochi abbiano permesso di valutare l'intelligenza a cui si riferivano (come indicato nella descrizione del modello di gioco)?
- I giochi ti abbiano aiutato a migliorare i tuoi strumenti e le tue strategie di intervento nei confronti di adulti con minori opportunità?
- Le attività svolte (e i risultati ottenuti) siano stati adeguati agli obiettivi del progetto?
- Le risorse/gli strumenti per l'inclusione formativa degli adulti con minori opportunità professionali sviluppati in questo progetto siano stati adeguati o inadeguati?

B. Per quanto riguarda l'acquisizione delle competenze in seguito all'esperienza e alla sperimentazione delle diverse risorse di questo progetto, in particolare nei workshop:

- Ritieni di aver acquisito conoscenze sulla teoria delle intelligenze multiple di Gardner?
- Secondo te, la teoria delle intelligenze multiple è utile per coloro che si occupano della formazione degli adulti con minori opportunità? Qual è il suo potenziale?
- Come pensi di utilizzare le risorse e i giochi di questo progetto in futuro con i tuoi gruppi target?
- Pensi di disporre ora di un maggior numero di strumenti per individuare le potenzialità e le intelligenze individuali dei/delle tuoi/tue partecipanti?



Capitolo 5.

WORKSHOP “INTELLECTUAL MULTIVERSE”

INTRODUZIONE AL WORKSHOP

Ti è mai capitato, durante il tuo percorso scolastico, di sentirti dire che eri “molto bravo/a in matematica” o “super bravo/a in letteratura”, ma che non eccellevi nell’attività fisica o in musica? Conosci qualcuno/a che era esattamente l’opposto? Molti anni fa, parlando di intelligenza, esistevano solo due opzioni: o eri intelligente o non lo eri.

A distanza di anni, uno psicologo di nome Howard Gardner ha presentato la sua teoria sulle intelligenze multiple, secondo cui tutti/e noi disponiamo dell’intera gamma di intelligenze (che, dal punto di vista cognitivo, è ciò che ci rende esseri umani) e non esistono due individui con lo stesso profilo intellettuale perché, anche quando il materiale genetico è identico, le persone vivono esperienze diverse.

Sai quanti tipi di intelligenza sono presenti in una persona? La risposta è otto! E sicuramente ora li riconoscerai tutti:

- **Intelligenza intrapersonale:** implica la conoscenza della dimensione interna di una persona. Permette di accedere alla propria vita emotiva, alla propria gamma di emozioni, alla capacità di distinguere tali emozioni e, infine, di definirle e utilizzarle come mezzo per comprendere e orientare il proprio comportamento. Ad esempio, l’intelligenza intrapersonale permette di provare autocompassione e autoconsapevolezza, di riflettere su di sé e di comprendere gli/le altri/e comprendendo prima di tutto se stessi/e.
- **Intelligenza interpersonale:** l’abilità di notare le differenze tra le persone, in particolare i contrasti nei loro stati d’animo, temperamenti, motivazioni e intenzioni. Per esempio, questo tipo di intelligenza permette di capire le intenzioni e i desideri altrui, di creare relazioni positive e di comunicare efficacemente sia verbalmente che non verbalmente.
- **Intelligenza linguistica:** comprende le abilità e le competenze relative al linguaggio, sia parlato che scritto, al linguaggio dei segni, all’interpretazione dei simboli, ecc. Questo tipo di intelligenza consente di parlare, leggere, raccontare storie, argomentare e imparare le lingue e la fonologia.



- Permette inoltre di analizzare le informazioni e creare elaborati che coinvolgono il linguaggio orale e scritto, come discorsi, libri e appunti.
- **Intelligenza musicale:** comprende le competenze nell'esecuzione, nella composizione e nell'apprezzamento dei modelli musicali. Ad esempio, questo tipo di intelligenza consente di riconoscere e riprodurre note musicali, toni e ritmi.
- **Intelligenza logico-matematica:** è relativa alle interazioni degli esseri umani con gli oggetti e determina la loro capacità di pensiero concettuale e astratto, nonché la capacità di analizzare numeri e modelli. Ad esempio, questo tipo di intelligenza consente di risolvere equazioni ed effettuare calcoli, nonché di ragionare in modo logico.
- **Intelligenza naturalistica:** la capacità di distinguere, identificare, osservare, classificare, comprendere e gestire elementi naturali come piante, animali e ambiente, e individuare schemi nella natura. Ad esempio, questo permette alle persone di distinguere e individuare correlazioni tra piante, animali e altri componenti della natura. Questa abilità riguarda la sensibilità di una persona nei confronti della natura e del mondo.
- **Intelligenza corporeo-cinestetica:** abilità di risolvere problemi o produrre qualcosa utilizzando il corpo o parti di esso, ad esempio la capacità di sfruttare la propria forza, resistenza, flessibilità, equilibrio, destrezza, movimento, espressione e linguaggio del corpo.
- **Intelligenza spaziale:** abilità di processare le informazioni in 3 dimensioni, di confrontarsi con aspetti quali colore, forma delle linee, spazio e relazioni tra di essi. Ad esempio, questo tipo di intelligenza, tra gli altri aspetti, permette di percepire la realtà, creare rappresentazioni mentali e valutare dimensioni e direzioni.

È importante sottolineare come ciascun individuo possenga tutti gli 8 tipi di intelligenza, sebbene in misura diversa! Ciascun tipo di intelligenza ha una componente innata e una sviluppata nel corso della vita, attraverso diverse attività ed esperienze.

Se sei qui, in questo momento, è perché vuoi scoprire e capire in che misura ciascuna delle Intelligenze è presente in te! Forse scoprirai parti di te che non conoscevi e potrai iniziare a migliorarti in ciascuno di questi aspetti. Cominciamo a scoprire!



Svolgimento del workshop

Sebbene il consorzio nell'ambito del progetto “Intellectual Multiverse”, abbia elaborato un totale di 9 giochi, proponiamo di utilizzarne 8 (uno per ciascun tipo di intelligenza). Durante le sperimentazioni interne dei vari giochi da parte dei/delle professionisti/e coinvolti/e nel progetto, che si sono svolti a Santa Maria da Feira, in Portogallo, il consorzio ha constatato che la durata del workshop “Intellectual Multiverse” era il doppio rispetto a quanto previsto all'inizio del progetto: 6 ore invece di 3 ore. Quindi, dopo aver valutato la durata di ogni gioco e l'intelligenza primaria (e anche quella secondaria) su cui si sarebbe lavorato, abbiamo deciso di dividere il workshop “Intellectual Multiverse” in 2 incontri diversi con 4 giochi ciascuno.

Il primo incontro del workshop di cui sopra è stato concepito come segue:

- Introduzione per i/le partecipanti, disponibile nella parte finale di questo documento nel workshop “Intellectual Multiverse”.
- Primo gioco chiamato “Acquisire la saggezza” (30 min. circa). L'intelligenza principale su cui si lavora in questo gioco è quella **interpersonale**, mentre quella secondaria è quella **intrapersonale**.
- Secondo gioco chiamato “La foresta che sussurra” (30-45 min. circa). L'intelligenza principale su cui si lavora in questo gioco è quella **logico-matematica**, mentre quella secondaria è quella **linguistica**. Questo gioco può essere sostituito dal cosiddetto “Il mondo nuovo e coraggioso” (9° gioco ideato nell'ambito di questo progetto), della durata di circa 1 ora, in cui l'intelligenza principale è quella logico-matematica e quella secondaria è l'intelligenza **interpersonale**.
- Terzo gioco chiamato “Muoversi in casa propria” (30-40 min. circa). L'intelligenza principale su cui si lavora in questo gioco è quella **spaziale**, mentre quella secondaria è quella corporeo-cinestetica.
- Quarto gioco chiamato “Collegare i ritmi” (30 min. circa). L'intelligenza principale su cui si lavora in questo gioco è quella **musicale**, mentre quella secondaria è quella naturalistica.

Il secondo incontro del workshop è strutturato come segue:

- Quinto gioco chiamato “Il viaggio del sottomarino” (30-40 min. circa). L'intelligenza principale su cui si lavora in questo gioco è quella interpersonale, mentre quella secondaria è quella **spaziale**.
- Sesto gioco chiamato “Gincana naturalistica”. L'intelligenza principale su cui si lavora in questo gioco è quella naturalistica, mentre quella secondaria è quella **logico-matematica**.
- Settimo gioco chiamato “Conoscere le proprie emozioni” (30 min. circa). L'intelligenza principale su cui si lavora in questo gioco è quella corporeo-cinestetica e quella secondaria è l'intelligenza **intrapersonale**.
- Ottavo gioco chiamato “WordJam: il fattore musica” (30 min. circa). L'intelligenza principale su cui si lavora in questo gioco è quella linguistica e quella secondaria è l'intelligenza **musicale**.
- Conclusioni finali.



1. GIOCO “ACQUISIRE LA SAGGEZZA”

INTELLIGENZE: Intelligenze Intrapersonale e Interpersonale



TARGET GROUP

Adulti/Adulti con minori opportunità



NUMERO DI PARTECIPANTI

3 - 4 gruppi da 4 persone



TEMPO

Approssimativamente 30 min.



OBIETTIVI

- Utilizzare l'intelligenza intrapersonale per identificare i propri punti di forza e le aree di miglioramento.
- Praticare le capacità di lavoro di squadra lavorando insieme su 3-4 compiti diversi.
- Mettere in pratica le proprie capacità di leadership in un'attività di gruppo.
- Impiegare capacità di risoluzione dei problemi.

DESCRIZIONE DEL GIOCO

Il facilitatore inizia leggendo il seguente testo a tutto il gruppo:

"C'era una volta, in (...) Un vecchio mago ha notato che le persone stanno lottando per trovare (...) nella loro vita, e ha deciso che è il momento di svelare un segreto che gli antichi conoscevano, ma che è andato perduto quando (...) Per accedere a questa saggezza, hanno bisogno del super-cervello per decifrare il codice e comprendere veramente il messaggio. Per avere questo super-cervello è necessario attivare il superpotere. Quindi, per prima cosa, devi scoprire chi sei".

Successivamente, il facilitatore chiede ai partecipanti di disegnare un personaggio che li rappresenti, compresi i loro punti di forza mentre lavorano in team e una caratteristica principale che vorrebbero migliorare. Quindi, dovrebbero dare un nome al loro personaggio.

Il facilitatore spiega quindi la parte successiva dell'attività. La sfida è che il super-cervello richiede 3 parti del messaggio. Quando è andato perso, il messaggio è stato separato in 3 diverse parti del mondo, lontane l'una dall'altra. Per avere successo in questa missione, sei fortunato ad avere dei compagni di squadra, quindi ci divideremo in 3 gruppi. Il tuo obiettivo finale è che ogni squadra trovi una parte mancante di questo messaggio e, successivamente, lavori insieme per completare il super-cervello.

Successivamente, il facilitatore dividerà i partecipanti in squadre. Alle squadre viene chiesto di dedicare 1-2 minuti a presentare i personaggi che hanno disegnato.

A seconda delle dimensioni del gruppo o della quantità di tempo a disposizione del facilitatore, ci possono essere 3 o 4 attività diverse. Queste attività possono essere svolte contemporaneamente suddividendo i gruppi in gruppi più piccoli o uno dopo l'altro.



Questi sono alcuni esempi di attività che possono essere svolte per il primo compito, che è legato all'intelligenza corporeo-cinestetica/spaziale:

1. Chiedi a ogni gruppo di lanciare un oggetto (come sassolini, ghiande, una palla, una statuetta di plastica, ecc.) in un contenitore o in una scatola.
2. Ogni gruppo ha un barattolo e un materiale diverso (come sassolini, stoffa, monete, ecc.) e deve farli entrare all'interno del barattolo.

Il compito successivo è legato all'intelligenza musicale e/o naturalistica. Di seguito sono riportate alcune attività di esempio:

1. Prepara in anticipo 3-4 diversi suoni naturali o musicali. Questi potrebbero essere animali, condizioni meteorologiche, strumenti musicali, ecc. Inviare le clip audio ai gruppi o farli andare in una parte appartata della stanza per ascoltare con il loro gruppo e indovinare gli elementi naturali e/o musicali.
2. Un'altra variante sarebbe quella di riprodurre i suoni e chiedere ai partecipanti di scegliere la flashcard corretta corrispondente al suono.
3. Chiedi ai partecipanti di suonare una canzone usando il loro corpo. Questo incorpora anche l'intelligenza corporeo-cinestetica.

Il prossimo compito è legato all'intelligenza logico-matematica e linguistica. Dai a ogni gruppo uno o più dei seguenti indovinelli e chiedi loro di risolverli:

1. C'è un gallo seduto sul tetto di un fienile. Se dovesse deporre un uovo, da che parte rotolerebbe? (Questo non accadrebbe perché i galli non depongono le uova.)
2. Qual è l'unica stella che non ha luce? (Una stella marina.)
3. Cosa deve essere rotto prima di poterlo usare? (Un uovo.)
4. Quale mese dell'anno ha 28 giorni? (Tutti)
5. Non ho vita, ma posso morire. Che cosa sono io? (Una batteria)
6. Un uomo è uscito sotto la pioggia senza ombrello e non si è bagnato un solo capello sulla testa. Perché? (È calvo.)
7. Sono alto quando sono giovane e sono basso quando sono più vecchio. Che cosa sono io? (Una candela).

Per l'ultimo compito, il facilitatore può aggiungere esercizi logico-matematici. Alcuni esempi sono:

1. Problemi di parole matematiche
2. Cruciverba
3. Ricerche di parole

Dopo che i gruppi hanno terminato i 3 o 4 compiti, a ciascuno di loro verrà dato un pezzo del puzzle finale del super cervello da risolvere insieme. Ogni pezzo è una parte di un messaggio più ampio che dovrebbe essere preparato in anticipo in base alla parola che il facilitatore decide di mettere nel secondo spazio vuoto del messaggio del supercervello (cioè felicità, intelligenza, successo, ecc.). Alcuni esempi per il messaggio potrebbero essere:

1. La felicità non si trova, ma si crea quotidianamente.
2. La chiave del successo è concentrare la nostra mente cosciente sulle cose che desideriamo, non su quelle che temiamo.
3. Il successo è la somma di piccoli sforzi, ripetuti giorno dopo giorno.



DISCUSSIONE/DEBRIEFING

- Hai avuto abbastanza tempo per rispondere?
- Eri stressato/frustrato e perché? Che cosa hai fatto?
- Cosa potresti fare durante la lezione o a casa per migliorare le tue prestazioni in questo gioco?
- Come hai calcolato il risultato?
- Cosa faresti di diverso la prossima volta?
- Hai trovato la strategia per calcolare più velocemente?
- Sei migliore o peggiore dei tuoi compagni di classe? Come puoi aiutarli a essere migliori?
- In che modo loro o il tuo insegnante possono aiutarti a migliorare?
- Quale variante includeresti per aiutare gli studenti a sentirsi frustrati più spesso?



MATERIALI

- Fogli di carta
- Matite
- Una scatola/barattolo (qualcosa che può essere riempito con alcuni oggetti)
- Le clip audio e gli indovinelli devono essere preparati e selezionati in anticipo
- Piccoli pezzi di carta con parti del messaggio del super cervello, preparati in anticipo



RACCOMANDAZIONI PER I FACILITATORI/VARIAZIONI

Il facilitatore può scegliere tra 3 o 4 compiti per gruppo





2. GIOCO “LA FORESTA CHE SUSSURRA”

INTELLIGENZE: Intelligenze logico-matematiche e linguistiche



TARGET GROUP

Adulti/adulti con minori opportunità



NUMERO DI PARTECIPANTI

Massimo 25 people



TEMPO

20 - 25 min.



OBIETTIVI

- Per rafforzare le capacità di risoluzione dei problemi e di pensiero critico.
- Esercitare il pensiero logico in un contesto cooperativo.
- Esercitare le competenze linguistiche in un contesto cooperativo.
- Valutare l'intelligenza logico-matematica nei partecipanti, e anche quella linguistica.

DESCRIZIONE DEL GIOCO

Il gioco è cooperativo.

Questo gioco può essere fatto con gruppi di massimo 25 persone in totale. I partecipanti devono essere divisi in 4-5 gruppi con lo stesso numero di partecipanti, se possibile. I gruppi possono essere regolati in base alle dimensioni dei partecipanti. Ogni partecipante deve completare almeno 1 attività.

Il gioco è composto da 7 categorie. Ogni categoria ha un colore diverso. Il facilitatore deciderà in anticipo quali attività utilizzare, quale livello di difficoltà, ecc. Ogni categoria ha 5 compiti diversi. Tutti incorporano la logica in una certa misura.

- Modelli logici (ARANCIONE).
- Calcoli matematici (GIALLO)
- Indovinello logico (ROSA)
- Scienze e Linguistica. (VERDE) Per quanto riguarda queste carte verdi, a seconda del gruppo, ai partecipanti può essere chiesto dai facilitatori di scrivere 3 o più frasi.
- Deduzione logica (VIOLA)
- Misurazione e analisi dei dati (ROSSO) :
- Dibattito (BLU) - presentare 3 argomenti a favore o contro qualcosa



Il facilitatore inizia a leggere il seguente testo introduttivo ai partecipanti: *“Siamo riuniti in una foresta lussureggiante e incantata. Sentiamo il dolce fruscio delle foglie e i dolci richiami di vari animali. All'improvviso, appare un vecchio gufo saggio che spiega che la foresta è in pericolo e che i suoi abitanti hanno bisogno del nostro aiuto. Per salvare la foresta e le sue creature, dobbiamo completare una serie di compiti e rispondere alle domande. Ogni risposta corretta rivelerà un frammento di una frase magica che, una volta completata e messa insieme alle frasi degli altri gruppi, svelerà il segreto per ripristinare l'armonia nella foresta. Il gufo incoraggia tutti a lavorare insieme, ricordando loro che ogni piccola azione conta per proteggere il mondo che li circonda”*

I partecipanti sono divisi in gruppi di 5 persone. Ogni persona del gruppo sceglie una carta dei colori con la propria sfida (non sapranno a quale categoria appartiene ogni colore, il che aiuta a evitare che i partecipanti che sono più forti in un'area non scelgano solo una domanda in quell'area).

Il facilitatore fornirà un esempio di come fare/risolvere ciascuno dei compiti.

Qui offriamo una serie di esempi:

- Es. per l'attività 1 (calcoli matematici):

$$\begin{array}{r} 10 \\ - 8 \\ \hline 1 \quad - \quad 7 \end{array}$$

Risposta: 10

$$\begin{array}{r} 2 \quad 8 \\ 1 \quad 1 \quad 7 \end{array}$$

- Es. compito 2 (modelli logici):

"Prima pianti un seme, poi lo innaffi, poi fiorisce, ecc."

- Es. compito 4 (indovinelli logici):

"C'è un gallo seduto sul tetto di un fienile. Se dovesse deporre un uovo, da che parte rotolerebbe?"

Risposta: I galli non depongono le uova!

- Es. compito 5 (scienze):

"Qual è l'unica stella che non ha luce?"

- Risposta: La stella marina. *"Per favore, scrivi un breve testo sugli animali in via di estinzione".*

- Es. compito 6 (deduzione logica):

"Alcune api sono regine. Tutte le regine sono belle."

- Conclusioni:
- 1. Tutte le api sono belle.
- 2. Tutte le regine sono re.

Risposta: Né la Conclusione 1 né la Conclusione 2 sono corrette



Tutti i gruppi devono completare tutti e 7 i compiti

Una volta che i partecipanti hanno terminato ogni compito, il facilitatore dà loro una parola. Quando hanno finito, mettono insieme le parole e formano una frase. Poi, i gruppi si riuniscono e mettono le loro frasi in ordine logico per creare una storia coerente.

Alcuni esempi di testi per la conclusione sono i seguenti:

- *L'ambiente è molto importante per tutti noi. Include l'aria, l'acqua e la terra che ci circonda. Dobbiamo proteggere la natura per le generazioni future. Piccole azioni possono fare una grande differenza. Lavoriamo insieme per mantenere il nostro pianeta in salute!*
- *Gli animali sono essenziali per un ecosistema equilibrato. Ci forniscono cibo, compagnia e aiutano a impollinare le piante. Dobbiamo proteggere i loro habitat per garantire la loro sopravvivenza.*

Dividi ogni testo in frasi separate e dividi ogni frase in 4-5 parti, in base al numero di persone in ogni gruppo



MATERIALI

- Schede attività, suddivise in categorie di colore (possono essere stampate o inviate in formato digitale, i.e. PDF)
- Matite e/o penne
- Fogli



RACCOMANDAZIONI PER I FACILITATORI/VARIAZIONI

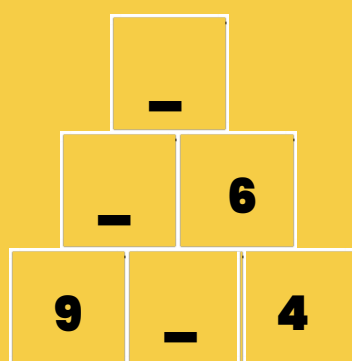
- Il gioco può essere giocato di persona e anche facilmente adattato per l'uso online. Quando fai il gioco online, puoi usare Zoom e inviare sfide ai partecipanti tramite messaggi privati o tramite qualsiasi app di messaggistica (ad esempio Whatsapp).
- Se un gruppo di partecipanti risolve i compiti molto rapidamente, il facilitatore può dare loro più carte: ricorda solo di ritagliare in più pezzi il testo finale che deve essere messo insieme da tutti i partecipanti per finire il gioco e il gioco è fatto.
- Per quanto riguarda le carte verdi (Scienze e Linguistica), a seconda del gruppo target, i facilitatori possono chiedere ai partecipanti di scrivere 3 o più frasi.
- I facilitatori possono decidere se dare ai partecipanti un mazzo di carte o una carta a persona.





ALLEGATO: CARTE

**Completate questa
piramide di numeri. La
somma dei numeri in alto
su ogni livello deve dare
come risultato il numero in
cima, sull'ultimo livello.**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

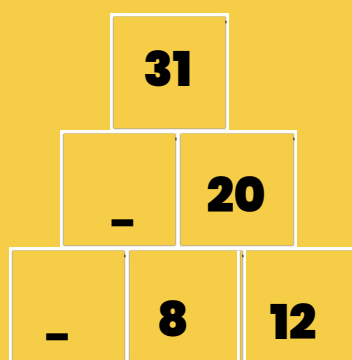
 **aspaym**
castilla y león

CEIPES



 **GAMA INSTITUTE**
Sácales. Educaje. Cercare

**Completate questa
piramide di numeri. La
somma dei numeri in alto
su ogni livello deve dare
come risultato il numero in
cima, sull'ultimo livello.**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

 **aspaym**
castilla y león

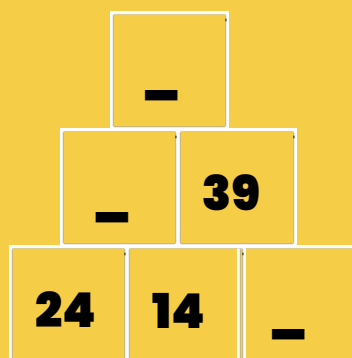
CEIPES



 **GAMA INSTITUTE**
Sácales. Educaje. Cercare



**Completate questa
piramide di numeri. La
somma dei numeri in alto
su ogni livello deve dare
come risultato il numero in
cima, sull'ultimo livello.**



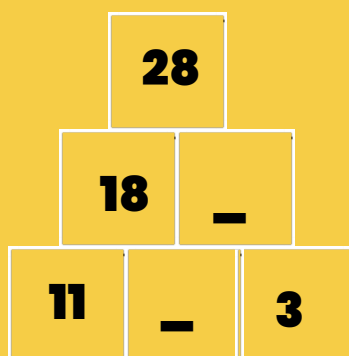
Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



**Completate questa
piramide di numeri. La
somma dei numeri in alto
su ogni livello deve dare
come risultato il numero in
cima, sull'ultimo livello.**



Co-funded by
the European Union

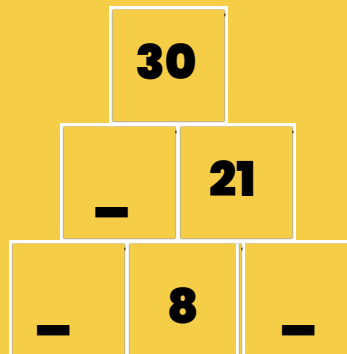


Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430





**Completate questa
piramide di numeri. La
somma dei numeri in alto
su ogni livello deve dare
come risultato il numero in
cima, sull'ultimo livello.**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



**Disporre le seguenti
parole in ordine**

**1.Istruzione secondaria,
2.Master, 3.Università,
4.Scuola primaria,
5.Dottorato**

- A: 5, 1, 2, 3, 4
- B: 4, 2, 3, 1, 5
- C: 4, 1, 3, 2, 5
- D: 4, 3, 2, 1, 5



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430





Disporre le seguenti parole in ordine

**1.Parola, 2.Paragrafo,
3.Frase, 4.Lettere,
5.Testo intero**

- **A: 4, 1, 5, 2, 3**
- **B: 4, 1, 3, 5, 2**
- **C: 4, 2, 5, 1, 3**
- **D: 4, 1, 3, 2, 5**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



Disporre le seguenti parole in ordine

**1.Elefante, 2.Gatto,
3.Zanzara, 4.Tigre,
5.Balena**

- **A: 5, 3, 1, 2, 4**
- **B: 3, 2, 4, 1, 5**
- **C: 1, 3, 5, 4, 2**
- **D: 2, 5, 1, 4, 3**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430





**Disporre le seguenti
parole in ordine**

**1.Erba, 2.Cagliata,
3.Latte, 4.Mucca, 5.Burro**

- **A: 1, 2, 3, 4, 5**
- **B: 2, 3, 4, 5, 1**
- **C: 4, 3, 1, 2, 5**
- **D: 5, 4, 3, 2, 1**



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



**Disporre le seguenti
parole in ordine**

**1.Polizia, 2.Punizione,
3.Crimine, 4.Giudice,
5.Sentenza**

- **A: 3, 1, 2, 4, 5**
- **B: 1, 2, 4, 3, 5**
- **C: 5, 4, 3, 2, 1**
- **D: 3, 1, 4, 5, 2**



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430





Dibattito: presentare 3 argomenti a favore o contro l'argomento proposto.

Intelligenza artificiale



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

 **aspaym**
castilla y león

CEIPES



 **GAMA INSTITUTE**
Sábate, Educar, Crear

Dibattito: presentare 3 argomenti a favore o contro l'argomento proposto.

Social Media



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

 **aspaym**
castilla y león

CEIPES



 **GAMA INSTITUTE**
Sábate, Educar, Crear



Dibattito: presentare 3 argomenti a favore o contro l'argomento proposto.

Vacanze



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



Dibattito: presentare 3 argomenti a favore o contro l'argomento proposto.

Prendersi cura dell'ambiente



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430





**Dibattito: presentare 3
argomenti a favore o
contro l'argomento
proposto.**

Campagna vs. città



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

 **aspaym**
castilla y león

CEIPES



Indovinello di logica

**Hai 6 uova, ne rompi 2,
ne friggi 2 e ne mangi
2. Quante uova hai?**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

 **aspaym**
castilla y león

CEIPES





Indovinello di logica

**In un sacchetto ci sono
10 calzini bianchi e 10
neri. Qual è il numero
minimo di calzini che
devono essere estratti
dal sacchetto per
avere un paio di
calzini?**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



Indovinello di logica

**In quale mese si
dorme di meno?**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430





Indovinello di logica

**Tu sei mio figlio, ma io
non sono tuo padre.
Chi ha detto questo?**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

 **aspaym**
castilla y león

CEIPES



Indovinello di logica

**La madre di Beth ha tre
figlie. Una si chiama
Lara, l'altra Sara.
Come si chiama la
terza figlia?**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

 **aspaym**
castilla y león

CEIPES





**Scrivete un breve
testo su:**

**Animali in
pericolo di
estinzione.**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

 **aspaym**
castilla y león

C=IP=ES



 **GAMA INSTITUTE**
Sădăre, Educație, Cercetare

**Scrivete un breve
testo su:**

**Com'è il clima
nella vostra
zona.**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

 **aspaym**
castilla y león

C=IP=ES



 **GAMA INSTITUTE**
Sădăre, Educație, Cercetare



**Scrivete un breve
testo su:**

**Gli animali che
puoi trovare in
un deserto**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

 **aspaym**
castilla y león

CEIPES



 **GAMA INSTITUTE**
Sănzile, Educație, Cercetare

**Scrivete un breve
testo su:**

**Cosa puoi trovare
in una montagna**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

 **aspaym**
castilla y león

CEIPES



 **GAMA INSTITUTE**
Sănzile, Educație, Cercetare



**Scrivete un breve
testo su:**

**Quali animali
ouoi trovare
nell'oceano**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

 **aspaym**
castilla y león

CEIPES



**Considerate vere queste
affermazioni, leggete le
conclusioni e scegliete
l'opzione corretta (A, B, C e
D):**

**Alcuni sogni sono notti.
Alcune notti sono giorni.**

Conclusioni:

- 1. Tutti i giorni sono notti o
sogni.**
- 2. Alcuni giorni sono notti.**

**A: Solo la conclusione 1 è
giusta**

B: Solo la C. 2 è giusta

**C: Né la C. 1 né la C. 2 sono
giuste**

- **D: Sia C.1 che C.2 sono
giuste**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

 **aspaym**
castilla y león

CEIPES





Considerate vere queste affermazioni, leggete le conclusioni e scegliete l'opzione corretta (A, B, C e D):

Alcuni re sono regine. Tutte le regine sono belle.

Conclusioni:

1. Tutti i re sono belli.

2. Tutte le regine sono re.

A: Solo la conclusione 1 è giusta

B: Solo la C. 2 è giusta

C: Né la C. 1 né la C. 2 sono giuste

- **D: Entrambe le C. 1 e 2 sono giuste**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



Considerate vere queste affermazioni, leggete le conclusioni e scegliete l'opzione corretta (A, B, C e D):

Tutti i fiori sono alberi.

Nessun frutto è un albero.

Conclusioni:

1. Nessun frutto è un fiore.

2. Alcuni alberi sono fiori.

A: Solo la conclusione 1 è giusta

B: Solo la C. 2 è giusta

C: Né la C. 1 né la C. 2 sono giuste

- **D: Entrambe le conclusioni C.1 e C.2 sono giuste**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430





Considerate vere queste affermazioni, leggete le conclusioni e scegliete l'opzione corretta (A, B, C e D): Tutti i manghi sono di colore dorato. Nessun mango di colore dorato è economico.

Conclusioni:

1. Tutti i manghi sono economici.

2. I manghi di colore dorato non sono economici.

A: Solo la conclusione 1 è giusta

B: Solo la C. 2 è giusta

C: Né la C. 1 né la C. 2 sono giuste

- **D: Entrambe le C. 1 e 2 sono giuste**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

 **aspaym**
castilla y león

C=IP=S



Considerate vere queste affermazioni, leggete le conclusioni e scegliete l'opzione corretta (A, B, C e D): Alcune spade sono affilate. Tutte le spade sono arrugginite.

Conclusioni:

1. Alcune cose arrugginite sono affilate.

2. Alcune cose arrugginite non sono affilate.

A: Solo la conclusione 1 è giusta

B: Solo la C. 2 è giusta

C: Né la C. 1 né la C. 2 sono giuste

- **D: Sia C.1 che C.2 sono giuste**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

 **aspaym**
castilla y león

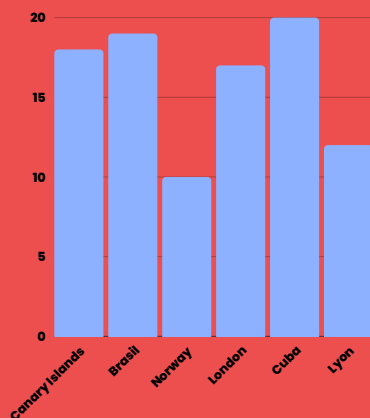
C=IP=S





Rispondete alla seguente domanda:

Qual è il luogo preferito?



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

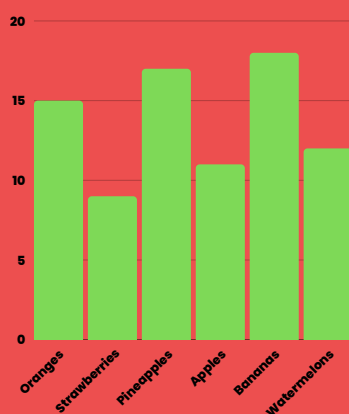
aspaym
castilla y león

CEIPES



Rispondete alla seguente domanda:

Qual è il frutto con la preferenza minore?



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

aspaym
castilla y león

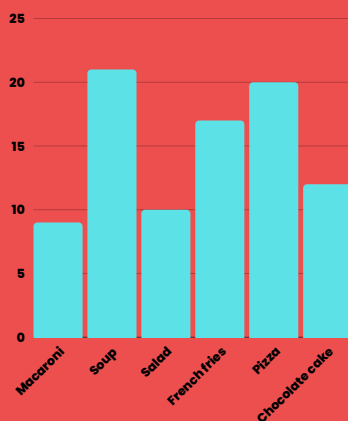
CEIPES





Rispondete alla seguente domanda:

**Quante persone
preferiscono i
maccheroni?**



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

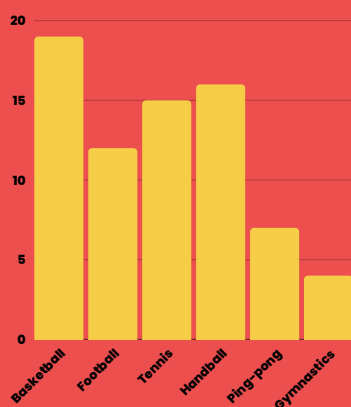
aspaym
castilla y león

CEIPES



Rispondete alla seguente domanda:

**Quante persone
preferiscono il tennis?**



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

aspaym
castilla y león

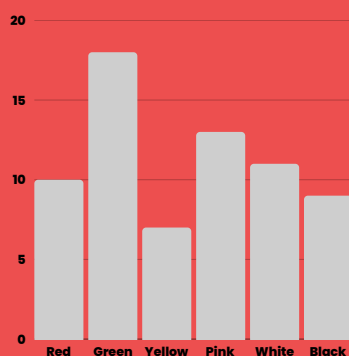
CEIPES





**Rispondete alla
seguente domanda:**

**Quante persone
preferiscono il rosa?**



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

aspaym
castilla y león

CEIPES



GAMA INSTITUTE
Sàrdana, Educar, Crear

3. GIOCO “MUOVERSI IN CASA”

INTELLIGENZE: Intelligenze cinestetiche spaziali e corporee



TARGET GROUP

Adulti/adulti con minori opportunità



NUMERO DI PARTECIPANTI

3-4 gruppi di massimo 5 persone



TEMPO

30 min. approssimativamente



OBIETTIVI

- Favorire la capacità di risolvere problemi utilizzando il corpo o parti di esso
- Migliorare la coordinazione fisica e la consapevolezza del corpo, nonché le capacità motorie fini e grossolane
- Migliorare la consapevolezza spaziale e la memoria cinestesica.
- Praticare il movimento espressivo e la creazione di rappresentazioni mentali.

DESCRIZIONE DEL GIOCO

Il facilitatore divide il gruppo in gruppi più piccoli per giocare. Ogni gruppo avrà una mappa della casa con le stanze e dovrà decidere chi rappresenterà ogni personaggio.

Il facilitatore dà le seguenti istruzioni:

"Ora giocheremo una partita. Sto dando a ciascuno di voi una mappa della casa (Allegato 1). Questa è la tua casa comune. In quella casa vivono 5 persone (o meno nel caso in cui il gruppo abbia meno partecipanti): la persona 1 (es. Madre), persona 2 (es. Zia), persona 3 (es. Figlio), persona 4 (es. Cugino) e la persona 5 (es. Nonna).

Decidi chi rappresenterà ogni personaggio. Devi recitare (esibirti) come se fossi davvero quel personaggio. Il modo in cui ti muovi nello spazio, il modo in cui agirai durante le attività...

Ora, ogni persona ha una mappa della casa ed è un personaggio.

Immagina che la mappa sia questo spazio di fronte a te. Hai la scala della mappa proprio lì.

Ogni quadrato della griglia rappresenta un passo. Quindi, possiamo tutti fare un passo avanti? Deve essere piccolo. Proviamoci!"

I partecipanti dovrebbero cercare di dare i passi e allineare le dimensioni dei passi che fanno. Il facilitatore continua con le istruzioni:

"Quella traccia audace sono le porte. Tutte le porte sono chiuse e puoi vedere nella mappa la direzione in cui dovrebbero aprirsi.

Ora, dove pensi che sia il bagno? E per quanto riguarda il soggiorno? E la cucina? Potresti per favore aprire la porta della cucina?"

Il facilitatore dovrebbe lasciare che i partecipanti indichino dove pensano che si trovino le stanze nello spazio e dare un esempio su come si aprono le porte.

Se il facilitatore nota un po' di confusione, lo aiuterà a capire la scala e la posizione delle stanze nello spazio reale, prima che inizi il gioco.

Il facilitatore può dare 5 minuti a ciascun gruppo per muoversi nello spazio per capire meglio dove si trovano gli spazi immaginari della loro casa.

Quando tutti conoscono la scala e dove si trovano le stanze e le porte, il facilitatore chiederà ai partecipanti 2, 3, 4 e 5 di stare fuori dalla casa alla porta d'ingresso. Solo la persona 1 andrà in soggiorno.

Ogni persona deve posizionarsi dove il facilitatore gli ha detto di essere.

Il facilitatore chiederà ai partecipanti di prendersi qualche momento per immaginare di essere davvero quella persona/personaggio, cercando di pensare e comportarsi come quel personaggio.

Quindi, ogni partecipante riceverà alcune istruzioni dal facilitatore (in forma cartacea o sussurate – Allegato 2).

Il compito è guidare qualcuno in un'altra stanza, per svolgere un'attività, senza dire in quale stanza si sta guidando. I partecipanti hanno bisogno di capire dove si trova l'altro e di guidarlo attraverso lo spazio, considerando gli oggetti e le porte della mappa.

Il facilitatore dovrebbe ricordare ai partecipanti di non dimenticare che le porte sono tutte chiuse!

Il facilitatore inizia a dare le istruzioni alla Persona 1, come presentato nell'Allegato 2. Se qualche partecipante ha difficoltà a dare o ricevere istruzioni, il facilitatore dovrebbe aspettare un po' per capire se il gruppo sta per aiutare quella persona o se la persona può sviluppare una strategia. Solo se la persona inizia a mostrare una certa demotivazione, il facilitatore dovrebbe intervenire.

Esempio della dinamica di gioco:

La persona 1 è in soggiorno e riceve il primo foglio per dare istruzioni alla persona 2. La persona 1 deve dare istruzioni alla persona 2 di andare in bagno per pulirlo. Tuttavia, la persona 1 non può dire alla persona 2 dove si trova la destinazione finale. È solo quando la persona 2 arriva in bagno che la persona 1 gli dice che deve pulire quella stanza della casa.

Dopo aver recitato il compito in bagno, il facilitatore dà alla persona 2 il foglio con le istruzioni (o le sussurra) che deve dare alla persona 3.

E così via con tutti gli altri personaggi, fino a quando tutti sono stati guidati e hanno guidato gli altri partecipanti...



DISCUSSIONE/DEBRIEFING

- Come ti senti a lavorare in gruppo?
- Come ti senti a rappresentare un'altra persona?
- Come ti senti riguardo al dare istruzioni ad altri? E per quanto riguarda la ricezione?
- Hai immaginato lo spazio nella tua mente? È stato difficile?
- Com'è stato per te muoverti nello spazio, con il tuo corpo (spazio e consapevolezza del corpo)?



MATERIALI

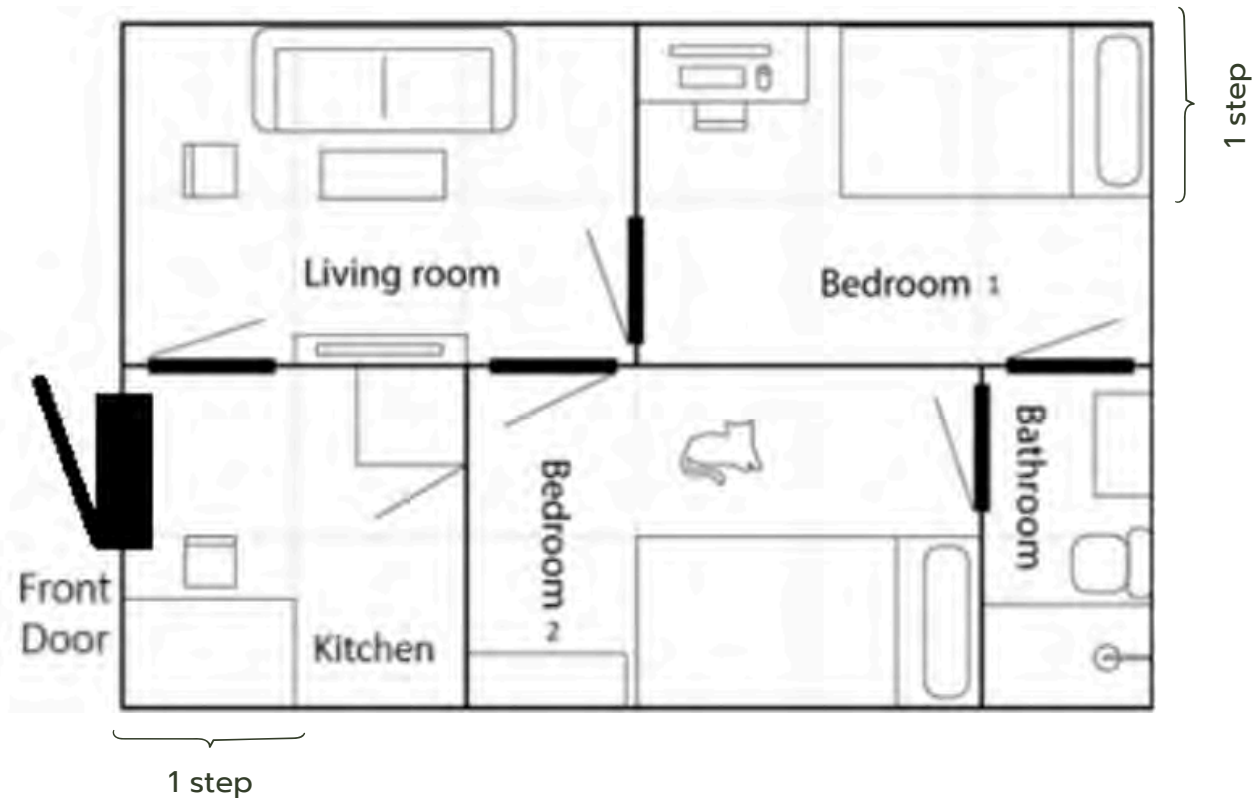
- Uno spazio ampio, di almeno 4 metri di lunghezza (6 piccoli gradini) e largo 2 metri (4 piccoli gradini)
- Carta e penne/matite
- Maschere
- Mappe delle case stampate (Allegato 1)
- Oggetti di scena per i personaggi (opzionale)



RACCOMANDAZIONI PER I FACILITATORI/VARIAZIONI

- Il facilitatore deve conoscere bene lo spazio in cui si sta svolgendo il gioco, assicurandosi che abbia abbastanza spazio per giocarci.
- L'ideale è avere un minimo di 3 giocatori e un massimo di 5 per giocare (Parte 2). Se il gruppo è composto da sole 3 o 4 persone, il facilitatore dovrebbe rimuovere alcuni caratteri dalle istruzioni (Allegato 2).
- Tuttavia, se il gruppo è più numeroso, il facilitatore può fare coppie e ogni coppia di 2 persone rappresenta un personaggio che deve muoversi come una sola persona. In questo caso, il gioco può essere giocato con 10 partecipanti.
- Il facilitatore può adattare i personaggi al gruppo. Ad esempio, i personaggi possono essere una famiglia tradizionale; o un gruppo di amici; o una squadra di pulizie... Qualunque cosa si adatti meglio a ciascun gruppo. Il facilitatore può anche lasciare che ogni gruppo decida chi è.
- Il facilitatore può anche modificare i compiti che ogni personaggio deve svolgere e decidere il proprio livello di difficoltà.

ALLEGATO 1: MAPPA DELLA CASA



ALLEGATO 2: ISTRUZIONI PER I PARTECIPANTI

Nr	Chi da le istruzioni	Dove si trova questa persona	A chi viene impartita l'istruzione	Dove quella persona deve andare	Quale compito la persona deve eseguire e dove
1	Persona 1	Soggiorno	Persona 2	Bagno	Pulisci il bagno
2	Persona 2	Bagno	Persona 3	Cucina	Pulisci il frigorifero in cucina
3	Persona 3	Cucina	Persona 4	Camera da letto 2	Pulisci la camera da letto 2
4	Persona 4	Camera da letto 2	Persona 5	Camera da letto 1	Riponi la biancheria nell'armadio nella camera da letto 1
5	Persona 5	Camera da letto 1	Persona 1	Fuori	Vai fuori e taglia l'erba

4. GIOCO “COLLEGARE I RITMI”

INTELLIGENZE: Intelligenze musicali e naturalistiche



TARGET GROUP

Adulti/adulti con minori partecipanti



NUMERO DI PARTECIPANTI

4 gruppi da 4-5 persone



TEMPO

30 min. approssimativamente



OBIETTIVI

- Distinguere, integrare e creare suoni e melodie
- Creazione musicale; capacità ritmica
- Discriminare, identificare e classificare i suoni naturali
- Compilazione logica e valutazione critica dei dati per dare significato

RISCALDAMENTO:

Tutti i partecipanti devono alzarsi. Il facilitatore dà le istruzioni:

"Sentirai un suono. Devi indovinare se sono suoni della natura, di animali o suoni umani. Ogni angolo della stanza rappresenta una categoria. Devi spostarti nell'angolo che pensi sia giusto".

DESCRIZIONE DEL GIOCO

PRIMA PARTE:

Il facilitatore divide il gruppo in 4 squadre (max. 5 elementi per ogni squadra). Quindi, spiega il gioco:

"Ogni squadra lavorerà separata l'una dall'altra. Riceverai un telefono cellulare/computer con 4 pezzi musicali. Il tuo primo obiettivo è identificare la musica e la categoria a cui appartiene.

- 1a categoria: Stile musicale.
- 2a categoria: Strumento musicale.
- 3ª categoria: Elementi naturali.
- 4a categoria: Animali.

Per avere accesso a tutte le categorie, devi prima indovinare la precedente. Dopo aver indovinato tutte le categorie, il tuo gruppo deve scoprire a quale scenario pensi appartenga. Lo scenario è un ecosistema. Tutti gli scenari sono diversi".

Quindi, i 4 gruppi devono spostarsi in luoghi diversi per avere accesso ai suoni della musica. Può essere necessario avere 1 facilitatore in ogni gruppo per suonare la 1ª traccia, decidere se la risposta è giusta e suonare la traccia successiva.

Un'altra opzione è: invece di averne uno per gruppo, usa un'app interattiva preregistrata o un codice QR per ogni gruppo per sbloccare i suoni passo dopo passo.

SECONDA PARTE: LAVORI DI GRUPPO

Dopo che ogni gruppo ha identificato lo scenario, il facilitatore dà le seguenti istruzioni:

"Ora, ogni gruppo deve creare una melodia o una performance che includa alcuni dei suoni musicali che hai sentito prima. L'obiettivo è quello di eseguire quella melodia agli altri gruppi, in modo che possano indovinare il tuo scenario. Non si tratta di una competizione, perché l'intero gruppo vince insieme (lavoro collaborativo).

Hai 20 minuti di creazione e puoi usarli quando vuoi: produrre suoni, usare il tuo corpo, scoprire elementi esterni, manipolare ed esplorare elementi naturali..."

TERZA PARTE: INDOVINARE

Quando tutti i gruppi terminano l'attività, vanno nella stessa stanza e iniziano a suonare. Il gioco finisce quando si indovinano tutte le esibizioni del gruppo.



Giungla



Deserto



Città



Spiaggia



DISCUSSIONE/DEBRIEFING

Al termine del gioco, il facilitatore pone al gruppo alcune domande:

- Come ti senti a lavorare in gruppo?
- Come ti senti nell'ascoltare ogni brano musicale? È stato difficile per te riconoscerlo?
- Come ti senti a creare una nuova melodia?
- In che modo pensi che questo esercizio sia correlato alle abilità musicali e naturalistiche?



MATERIALI

- Un grande spazio
- Cellulare o computer con internet per ogni squadra
- Opzionale: avere le cuffie
- Opzionale: avere strumenti musicali, elementi della natura



RACCOMANDAZIONE PER I FACILITATORI/VARIAZIONI

- Il facilitatore deve conoscere bene lo spazio in cui si sta svolgendo il gioco, assicurandosi che abbia abbastanza spazio per giocare.
- L'ideale è avere un massimo di 4 squadre, con 5 giocatori.

Adattamenti per esigenze speciali

- Usa ausili visivi (flashcard o immagini) per rappresentare suoni o strumenti.
- Offri cuffie con cancellazione del rumore per i partecipanti sensibili al suono.
- Consentire l'esplorazione tattile di strumenti/elementi naturali.
- Fornisci istruzioni scritte o visive per chiarezza.



ALLEGATO 1: AMBIENTAZIONI MUSICALI

1° scenario: Giungla

Stile musicale: tradizionale / tribale

Strumento: batteria / bongo

Elemento naturale: cascata d'acqua

Animale: scimmia o elefante

2° scenario: Spiaggia

Stile musicale: Reggae

Strumento: voce

Elemento naturale: le onde dell'oceano

Animale: gabbiani o delfini

3° scenario: Deserto

Stile musicale: musica araba

Strumento: flauto

Elemento naturale: tempesta di sabbia o fuoco

Animale: serpente

4° scenario: Città

Stile musicale: rock

Strumento: chitarra elettrica

Elemento naturale: il tuono

Animale: cani o gatti



ALLEGATO 2: MUSICA PER OGNI AMBIENTAZIONE

Alcuni esempi per gli scenari:

1° SCENARIO (GIUNGLA):

- Jungle-jazz-drum-water cascade-monkey/elephant:
<https://open.spotify.com/intl-es/track/2Ju42T1PwVXzBoG4qnRgxm?si=fdea892ad7634eb5> (2:02-2:21) <https://open.spotify.com/intl-es/track/4d21y8DL6oMN4n9NmArNqg?si=033585c3e56c4920> (6:29 -6:40)
- Drums: <https://open.spotify.com/intl-es/track/7lkfR8pnwz7EE2Scvo7EP8?si=0999247818224012>
- Bongo: <https://open.spotify.com/intl-es/track/71J0ZiyY16BJBITgeQuSl3?si=98df326f285a4a2f>
- Water cascade: <https://open.spotify.com/intl-es/track/6LWNOJ2CRhFCqdomoysEh3?si=6f0dfa659af84e9c>
<https://open.spotify.com/intl-es/track/0Hid0lrDc50PWfBdyadwVD?si=4b0dddcf6e684b9c>
- Monkey: <https://open.spotify.com/intl-es/track/3ahQ6mc3lrdgKJVI6bUJhz?si=054af68324a1417c>
- Elephant: <https://open.spotify.com/intl-es/track/5JvB9P9JN6Ny9kJRmV4gCl?si=8f78f65dae2b4f7b>

2° SCENARIO (SPIAGGIA):

- Beach reggae/ vocals ocean waves dolphins:
<https://open.spotify.com/playlist/37i9dQZF1ElgtVMulK5m2P>
<https://open.spotify.com/track/3c6CoQBVpDNHL2QcBogllc>
- Vocals: <https://open.spotify.com/album/1r0zcv9hn6TFqgjmdFcHg5>
<https://open.spotify.com/album/0U8YOylg6DUJTco8NhvCsW>
- Ocean waves: <https://open.spotify.com/playlist/51xnvswDeZbfyKq5dlufHT>
<https://open.spotify.com/track/0YuKG1kFgb6vLDiQqmBaM3>
- Dolphin: <https://open.spotify.com/track/0ZRE4to8ZWvstsGngL7PHm>
- Seagull: <https://open.spotify.com/track/762UJE0oSp7By20KsbWks2>

3° SCENARIO (DESERTO):

- Arabesque style: <https://open.spotify.com/playlist/37i9dQZF1EId4VNBaRtbbT>
- Western style: <https://open.spotify.com/playlist/43h5szKEIG0gKfoBLFsXAg>
- Classical flute: <https://open.spotify.com/playlist/6waO5TodggE9epY91vYlwe>
<https://open.spotify.com/playlist/3ZRIJdLijyRjM4MjD25wdb>
- Fire: <https://open.spotify.com/playlist/37i9dQZF1DXaa8UmWJHYTU>
- Snake (hiss): <https://open.spotify.com/playlist/1u22b1ppbHwuk3WdHxkPYG>
- Snake (rattlesnake): <https://open.spotify.com/track/3kJEX8plJltkvQTEfyIO8g>



4° SCENARIO (DESERTO):

- Rock: <https://open.spotify.com/album/3DGHc6kJMQauqBiDqQC76t>
<https://open.spotify.com/playlist/6mwwlCec874FbDaz8EDeyj>
- Instrument-electric guitar: <https://open.spotify.com/playlist/71u9LyXX96cfmfPBJVpe3A>
- Thunderstorm: <https://open.spotify.com/playlist/6wx6zQaEaQ7pWj7e0CIM3S>
- Dogs: <https://open.spotify.com/playlist/63tOlPXEGtCWGBqYAbTKbN>



5. GIOCO “IL VIAGGIO DEL SOTTOMARINO”

INTELLIGENZE: Intelligenze interpersonali e Spaziali



TARGET GROUP

Adulti/adulti con minori opportunità



NUMERO DI PARTECIPANTI

10 partecipanti (2 gruppi da 5 persone)



TEMPO

30 min. approssimativamente



OBIETTIVI

- Migliorare l'orientamento spaziale e le capacità di coordinazione.
- Favorire la fiducia, la comunicazione e la capacità di ascolto attivo.
- Per lavorare sul lavoro di squadra, sii consapevole del tuo ruolo individuale nel gruppo e lavora per un obiettivo comune.
- Per potenziare il corpo e la consapevolezza di sé sia individuale che di gruppo. .

RISCALDAMENTO: “LA SPIA”

Questo è un riscaldamento/introduzione al gioco di 5 minuti.

I partecipanti sono ora spie, in piedi insieme in cerchio. Il facilitatore spiega loro che tutti dovrebbero abbassare la testa, guardare per terra e, quando conta fino a 3 (1..., 2... e 3!), dovrebbero alzare lo sguardo da terra e guardare qualcuno. Se per caso 2 persone (2 spie, in questo caso) si guardano, perdono perché saranno state scoperte l'una dall'altra, ed entrambe lasciano il cerchio.

Vince il partecipante o i partecipanti che rimangono alla fine.

DESCRIZIONE DEL GIOCO

Prima di iniziare, il facilitatore dovrebbe chiedere se qualcuno ha difficoltà e adattare il gioco di conseguenza. Poiché questo gioco prevedeva il contatto fisico, dovrebbero anche assicurarsi che tutti i partecipanti siano d'accordo o adattare il gioco di conseguenza.

L'obiettivo del gioco è quello di trovare il tesoro perduto di Jacques Cousteau. Ogni gruppo ha parti separate del tesoro ed entrambi devono metterle insieme per trovare il tesoro (un puzzle completo). Il facilitatore racconta la storia di una nave affondata e spiega i retroscena della storia. I partecipanti (equipaggio) si troveranno in un sottomarino subacqueo e seguiranno le istruzioni del loro capitano per riunire i loro pezzi e trovare il tesoro (l'immagine sul puzzle).

Ruoli:

- 2 capitani.
- 2 equipaggi di sommergibili.

Prima di giocare:

Un facilitatore porta il gruppo fuori dalla stanza e spiega l'attività. L'altro facilitatore allestisce la stanza con il percorso a ostacoli. Possono spostare sedie, mettere coni a terra, corde, ecc.

I partecipanti sono divisi in 2 gruppi uguali. Una persona in ogni gruppo inizia come "capitano del sottomarino" (leader). Il capitano deve prendersi cura del sottomarino, usare la propria empatia per guidare il gruppo ed essere in contatto con i sentimenti e le reazioni del gruppo. (Il facilitatore dovrebbe spiegarlo al capitano e dargli qualche secondo per riflettere su parti della sua personalità che potrebbe usare per guidare il gruppo).

Il resto del gruppo è l'equipaggio. L'equipaggio deve usare anche le proprie abilità intrapersonali per sfruttare il proprio potenziale per supportare gli altri e seguire le istruzioni. Il facilitatore dovrebbe spiegare questo alla troupe e dargli qualche secondo per riflettere su parti della sua personalità che potrebbe usare per essere un buon membro della troupe.

Il facilitatore spiega i segnali per il movimento:

- 1 colpetto sulle spalle con entrambe le mani, 1 passo in avanti
- 2 tocchi, due passi in avanti
- 1 colpetto sulla spalla destra, un passo a destra
- 1 colpetto sulla spalla sinistra, un passo a sinistra
- 2 tocchi sulla spalla destra, girare a destra
- 2 tocchi sulla spalla sinistra, girare a destra
- 1 tocco sulla testa, passo indietro

A seconda del livello di difficoltà, il facilitatore può togliere o aggiungere più tocchi (ad esempio, un segnale per saltare, per abbassarsi).

Se c'è tempo, anche i partecipanti potrebbero inventare i propri segnali, il che è un ottimo modo per lavorare sulle capacità interpersonali.

Come giocare:

Il "capitano del sommergibile" (leader) è colui che dà gli ordini al resto del gruppo. Guideranno per un massimo di 4-5 minuti e il facilitatore farà loro sapere quando il gruppo dovrebbe cambiare capitano gridando "cambio di capitano" o qualcosa di simile.

Una volta che i membri del gruppo hanno esaminato le istruzioni, i gruppi si mettono in fila. Il "capitano del sottomarino" è nella parte posteriore.

Tutto il gruppo mette le mani sulle spalle della persona che ha di fronte. Tutti, tranne il capitano, sono bendati e devono dipendere dal capitano per dare loro istruzioni.

Ad ogni cambio di capitano, aggiungiamo un'altra istruzione per aumentare la difficoltà. Ogni persona avrà la possibilità di essere il capitano, per un massimo di 4-5 minuti.

L'obiettivo di entrambe le squadre è quello di riunire i loro tesori, metterli insieme e trovare il tesoro (immagine in allegato).



DISCUSSIONE/DEBRIEFING

Il debriefing inizierà una volta che i due gruppi riuniranno i loro pezzi del tesoro e scopriranno l'immagine finale.

Il facilitatore chiederà loro come intero gruppo di spiegare cosa hanno "trovato".

Alcune domande di esempio per approfondire il debriefing:

- Come ti sei sentito in questa attività?
- Cosa hai preferito: essere il capitano del sommergibile o far parte dell'equipaggio?
- Come ti sei sentito come leader e come ti sei sentito come partecipante? (leadership, empowerment, comunicazione, preoccupazione per lo stato della squadra, empatia, dipendenza dal capitano, nervosismo, insicurezza, fiducia, sentirsi sicuri nel gruppo, ecc.)
- Cosa hai imparato su te stesso? (I tuoi punti di forza, di debolezza, i tuoi limiti personali)
- Cosa hai imparato sul gruppo?
- Cosa hai imparato su te stesso facendo parte di questo gruppo?
- Cosa hai usato per svolgere quel compito (stile di apprendimento)?
- Come potresti migliorare in questo gioco la prossima volta che giochi?



MATERIALI

- Benda
- Aula, oggetti che possono essere utilizzati come ostacoli (sedie, sgabelli, corda, zaini, tavole, ecc.)
- Tesoro (pezzi di un puzzle) e 2 scrigni del tesoro: un'immagine del mare che è divisa in molti pezzi e distribuita equamente nei 2 scrigni del tesoro. Quando viene assemblato, ci sarà un'immagine completa (allegato)
- Opzionale: puoi anche aggiungere musica di sottofondo relativa al mare per creare atmosfera.
- Opzionale: puoi creare cappelli da capitano anche per i capitani dei sottomarini





RACCOMANDAZIONI PER I FACILITATORI/VARIAZIONI

- **ADATTAMENTI:**

- A seconda delle caratteristiche del gruppo, ci si può adattare aggiungendo più o meno istruzioni e più o meno ostacoli.
- Per le persone che non amano essere toccate:
- Invece di toccare, il capitano poteva battere le mani o emettere suoni e ognuno poteva stare in piedi per una direzione specifica.
- Per le persone a mobilità ridotta:
- Per le persone con mobilità ridotta, possono essere eseguite istruzioni verbali o applausi.
- Se ciò non è possibile, possono essere fornite istruzioni visive, come immagini, colori o pittogrammi.

- **VERSIONE ONLINE:** Può essere adattato al gioco della corazzata o a uno scrigno del tesoro digitale utilizzando <https://genially.com/> (i partecipanti dovrebbero prima creare un account). Il gioco avrebbe dovuto essere realizzato in anticipo e reso pubblico, condiviso con i partecipanti. Il capitano è l'unico che può aprire il modello e muovere il gioco e gli altri discutono su come muoversi. Dopo 2-3 minuti, puoi cambiare capitano. Spiega le regole prima di iniziare. Potresti voler inviare un documento nella chat con le istruzioni per l'attività. (Aumentare le competenze digitali). Per renderlo più difficile, concedi loro solo 10 minuti per finire e finisce quando il facilitatore chiude il gioco. Le squadre non sanno dove si trovano le altre squadre.

- **CLASS DOJO:** All'inizio, ogni persona crea un avatar di se stessa, un'emozione, che identifica se stessa e la sua personalità. Breve presentazione di ogni persona prima di iniziare l'attività. Questo sarebbe un modo per lavorare sulle competenze intra e interpersonali.

- **OPZIONI DI DEBRIEFING:** Se parlare è difficile, forse potresti usare delle schede con emoji in modo che i partecipanti possano mostrare come si sentono.



ALLEGATO: TESORO



6. GIOCO “GIMKANA NATURALISTICA”

INTELLIGENZE: Intelligenze logico-matematica e Naturalistica



TARGET GROUP

Adulti/adulti con minori opportunità



NUMERO DI PARTECIPANTI

da 12 a 16 partecipanti (divisi in gruppi)



TEMPO

45 min. approssimativamente



OBIETTIVI

- Imparare a prestare attenzione ai dettagli e agli elementi naturali del nostro territorio
- Convalidare la conoscenza degli elementi naturali e migliorare l'apprendimento
- Sviluppare la consapevolezza delle cause naturali e delle domande che ci circondano
- Migliorare la capacità di ragionamento logico per identificare modelli
- Sviluppare capacità di risoluzione dei problemi
- Migliorare le capacità di strutturare e organizzare le idee con logica

RISCALDAMENTO:

Il facilitatore chiede ai partecipanti di sedersi comodamente, chiudere gli occhi e ascoltare una colonna sonora (2 minuti circa):

- uccelli che cantano: <https://www.youtube.com/watch?v=Nmmsl2X--U>
- Acqua, rumore bianco: <https://www.youtube.com/watch?v=jkLRith2wcc>
- Onde dell'oceano: <https://www.youtube.com/watch?v=6Mwq88CqzJ4>

Dopo questa esperienza, possono sentirsi ora emersi in un ambiente naturale. Questa attività di riscaldamento è anche una proposta per la nostra vita quotidiana.

Il facilitatore può leggere il seguente testo ai partecipanti: *"Spesso vorremmo uscire e goderci la natura, ma non possiamo. Tuttavia, la tecnologia può aiutarci ad avvicinare la natura a noi. Al lavoro, o a casa, una colonna sonora può fornire un piacevole ambiente di lavoro o un momento di relax alla fine della giornata..."*

DESCRIZIONE DEL GIOCO

L'intelligenza naturale riguarda anche la conoscenza. Alcune persone hanno molte conoscenze su un argomento specifico, ma, di solito, non ci rendiamo nemmeno conto di quanto già sappiamo sulla natura. E quanto ancora possiamo imparare facilmente... Il facilitatore spiega che i partecipanti stanno giocando a un gioco di squadra, con 4 sfide. Le sfide saranno le stesse per tutte le squadre, ma la sequenza delle sfide è diversa per ogni squadra, quindi non faranno la stessa sfida nello stesso momento.



NOTA IMPORTANTE PER I FACILITATORI:

Se hai, ad esempio, 4 squadre, devi preparare 4 diverse sequenze da dare a ciascuna squadra.

Il facilitatore spiega anche che alcune sfide del gioco si svolgeranno al di fuori della sala di lavoro (preferibilmente in un giardino vicino).

Ogni squadra sarà valutata in base alle sue prestazioni per quanto riguarda le sfide. Il totale dei punti per le 4 sfide avrà un valore massimo di 98 punti. La squadra che arriva prima riceve 2 punti extra. Pertanto, il punteggio massimo che si può ottenere in questo gioco è di 100 punti.

Ogni squadra ha 30 minuti per completare il gioco!

FASI DEL GIOCO:

- Passaggio 1: il facilitatore divide il gruppo in squadre, ognuna con un nome (es. fuoco, acqua, vento, terra, ecc.).
- Passaggio 2: ogni squadra deve scegliere un rappresentante con un telefono cellulare. Sarà l'unico telefono cellulare disponibile per squadra (solo in variante, possiamo stampare le attività).
- Passaggio 3: ogni squadra riceverà le istruzioni per l'attività (allegato 1) su quel telefono cellulare. Il team deve seguire la sequenza dei compiti (precedentemente svolta dal facilitatore). Il facilitatore avverte che è vietato cercare informazioni su Internet.
- Passaggio 4: le squadre devono rispondere alle 4 sfide del gioco (fuori e dentro la stanza) in 30 minuti.
- Passaggio 5: dopo aver completato le attività, tutti i team tornano nella sala di lavoro e consegnano il foglio delle risposte ai facilitatori. La prima squadra che arriva al traguardo vince 2 punti extra (totale: 100 pt)

CONTROLLO DEI RISULTATI

Le risposte vengono corrette dal facilitatore e punteggiate su una lavagna.

In alcune sfide le risposte sono "chiuse", e correggere le risposte è facile (QUIZ e SFIDE DI CLASSIFICAZIONE)

Nella sfida "Caccia al tesoro" il facilitatore deve controllare tutti gli elementi della sfida (controllare le foto, la spazzatura, gli elementi naturali portati, ecc.).

In "STORIA DI CONNESSIONE" il facilitatore può definire in precedenza alcuni criteri per valutare il discorso che ogni gruppo sta per fare (ad esempio la capacità di argomentare, la chiarezza degli argomenti, la coerenza del discorso, le prestazioni del partecipante nell'interpretare il personaggio, tra gli altri criteri)

Alla fine, dopo che i punteggi delle squadre sono stati sommati, una squadra sarà la vincitrice.



MATERIALI

- Telefono cellulare e/o altoparlante audio
- Fogli di lavoro per le attività (stampati o pdf inviati ai telefoni cellulari)
- Lavagna bianca / carta per lavagna a fogli mobili
- Penne e pennarelli
- Sacchetti + guanti monouso
- Musica di riscaldamento:
 - Uccelli che cantano: https://www.youtube.com/watch?v=Nmmsl2X_--U
 - Acqua, rumore bianco: <https://www.youtube.com/watch?v=jkLRith2wcc>
 - Onde dell'oceano: <https://www.youtube.com/watch?v=6Mwg88CqzJ4>
- Esempi di quiz sulla natura:
 - <https://quiz-questions.uk/nature-quiz/>
 - <https://toptriviaquestions.com/nature-quiz-questions-and-answers/>



RACCOMANDAZIONI PER I FACILITATORI/VARIAZIONI

- **FOGLI DI LAVORO DELLE ATTIVITA':** possono essere stampati e le risposte sono scritte direttamente su di esso, poiché potrebbe essere più facile per alcuni partecipanti, invece di leggere un documento su un telefono cellulare. La seconda opzione è più ecologica.
- **DOMANDE A QUIZ:** trova domande relative all'ambiente naturale in cui vivono i partecipanti. Conosceranno facilmente le risposte. Assicurati che le domande abbiano solo 1 risposta.
- **SFIDA DI CLASSIFICAZIONE** i partecipanti potrebbero non conoscere questi animali (molto rari), quindi una possibilità è quella di includere animali particolari della tua zona.
- **CACCIA AL TESORO:** cerca un luogo all'aperto nelle vicinanze e cerca le possibilità da includere nella caccia. Il facilitatore deve controllare preventivamente la caccia (area e compiti) e adattare le domande/attività relative a quell'area specifica.
- **STORIA DI CONNESSIONE:** scegli un argomento relativo alla natura con cui i tuoi partecipanti avranno familiarità. Anche le parole date devono essere comprensibili a tutti.



ALLEGATO: LE SFIDE DEL GIOCO

QUIZ

MASSIMO 15 PUNTI (1 PUNTO/PER OGNI DOMANDA)

Categoria	Domanda 1	Domanda 2	Domanda 3
Fenomeni naturali	Come sono misurati e terremoti?	I vulcani possono produrre fulmini. Vero o falso?	Qual è il nome ufficiale dell'aurora boreale?
Acqua	Qual è il più grande oceano al mondo?	Come si chiamano le onde catastrofiche nell'oceano?	Come si chiamano i grandi corpi idrici circondati da terra?
Piante	L'aloe vera, è una pianta o un albero?	Che tipo di albero è un albero di Natale tradizionale?	Nomina gli alberi in miniatura originari di Cina e Giappone.
Animali	Come si definisce la paura degli animali?	Quali sono gli unici mammiferi in grado di volare?	Che parte del corpo usano le farfalle per assaggiare le cose?
Sotto il mare	Quanti cuori ha un polpo?	Quale pesce produce il caviale?	Quali creature sottomarine sono le uniche in cui è il maschio a partorire?

SFIDA DI CLASSIFICAZIONE MASSIMO 20 PUNTI (5 PER OGNI RISPOSTA ESATTA)

Classificare le immagini seguenti nella categoria corretta:

1. Mammiferi
2. Rettili
3. Uccelli
4. Insetti

A



B



C



D



CACCIA AL TESORO MASSIMO 48 PUNTI

Usando tutti i tuoi sensi, completa i seguenti compiti, passeggiando per il _____ (nome del luogo, giardino, strada, fattoria).

1. Quanti alberi (*nome*) riesci a contare? _____ (4 punti)
2. Senti l'odore di 2 elementi naturali e scrivi i nomi di quegli elementi. (4 punti / 2 punti ciascuno) _____ + _____
3. Porta 3 foglie d'albero diverse (da terra). (9 punti – 3 punti/cad.)
4. Registra 5 diversi suoni dell'ambiente (naturale e/o umano).
(15 punti / 3 punti ciascuno)
5. Scatta 3 foto che illustrino come la costruzione umana e la natura possano essere integrate nell'urbanistica sostenibile. (6 punti / 2 punti ciascuno)
- 6. Azione di plogging**
Raccogli almeno 5 oggetti che sono considerati rifiuti/spazzatura e portali con te.
(10 punti / 2 punti ciascuno)



Definizione di plogging: Plogging è un termine inventato da Erik Ahlström che si riferisce all'atto di raccogliere spazzatura e rifiuti mentre si fa jogging. È una parola composta dal termine svedese "plocka upp", che significa "raccogliere", e del termine jogging.



STORIA DI CONNESSIONE MASSIMO 15 PUNTI

Il tuo gruppo deve scrivere un discorso, in non più di 75 parole, sul tema "**Foresta**" (esempio). È obbligatorio utilizzare le seguenti parole:

- Biodiversità
- Cambiamento climatico
- Economia sostenibile
- Fauna selvatica

Devi scegliere un portavoce per presentare l'argomento agli altri gruppi.

Sei un politico / uno studente / un uomo d'affari / un attivista ambientale...
(dare un'opzione a ciascun gruppo)



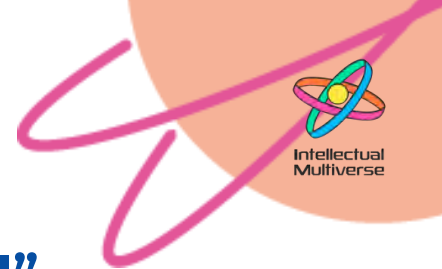
SOLUZIONI

QUIZ

Scala Richter, Vero, Aurora Boreale
oceano pacifico, tsunami, un lago
una pianta ed erba, Pino, Bonsai
Zoofobia, Pipistrelli, i piedi
tre, Storione, Cavallucci marini

CLASSIFICAZIONE

Gli animali dati sono tutti mammiferi (pangolino, pipistrello, ornitorinco, lamantino).



7. GIOCO “CONOSCI LE TUE EMOZIONI”

INTELLIGENZE: Intelligenze intrapersonale e corporeo cinestetica



TARGET GROUP

Adulti/adulti con minori opportunità



NUMERO DI PARTECIPANTI

Massimo 10 partecipanti



TEMPO

30 min. approssimativamente



OBIETTIVI

- Riconoscere le proprie emozioni e anche quelle degli altri.
- Attingere alle emozioni come mezzo per comprendere e orientare il proprio comportamento

DESCRIZIONE DEL GIOCO

Fase 1- Preparazione/ Riscaldamento cronometrato:

Il facilitatore distribuisce un foglio di carta bianco e un pezzo di argilla/play-doh a ciascun partecipante.

Poi concede 2 minuti a tutti per scrivere sul foglio di carta "Quale emozione ti descrive meglio oggi?" Ogni partecipante scrive la risposta sul foglio, senza far vedere a nessuno l'emozione scritta, piega il foglio e lo tiene in tasca o dove più gli aggrada.

Quando il tempo è scaduto, il facilitatore suona il buzzer o ferma il tempo. Il facilitatore a questo punto concede ai partecipanti altri 2 minuti per rappresentare l'emozione precedentemente scritta con il play-doh/argilla.

Breve debriefing:

Il facilitatore chiede "è stato difficile creare la tua emozione con il play-do?", "Assomiglia all'immagine che avevi in mente?", "Se no, non c'è problema, ma credi che la forma o almeno i colori corrispondano alla tua emozione?".

Fase 2

Il facilitatore divide i partecipanti in gruppi di 3 persone e spiega loro che ogni gruppo dovrebbe indovinare e condividere le emozioni che i partecipanti hanno rappresentato in ogni play-doh/figura di argilla. Quando i 3 partecipanti di ogni gruppo hanno condiviso le loro emozioni (rappresentate nell'impasto/argilla), tutti i membri di quel gruppo dovrebbero creare insieme una breve storia basata su quelle emozioni.

Breve debriefing: come ci si sente a collaborare alla creazione di una storia, basata su emozioni diverse? Siete tutti d'accordo? Era più facile indovinare o far indovinare agli altri? È stato impegnativo creare una storia?

FASE 3:

Il facilitatore spiega a ciascun gruppo che, una volta elaborata la propria storia (basata sulle emozioni identificate da tutti i membri e messe insieme), dovrebbe preparare un gioco di ruolo per il resto dei gruppi per indovinare non solo la trama della storia, ma anche le emozioni che ne fanno parte. Per fare ciò, ogni membro del gruppo dovrebbe essere un personaggio diverso.

In questo modo, uno per uno, ogni gruppo eseguirà il proprio gioco di ruolo (storia) e il resto dei gruppi dovrà indovinare la storia e le emozioni.

DIEBRIEFING FINALE:

- Com'è stato per te esprimere la tua emozione attraverso la plastilina/argilla?
- Ti senti ancora come hai scritto sulla carta e modellato?
- Il lavoro di squadra è stato stimolante?



DISCUSSIONE/DEBRIEFING

- Com'è stato per te preparare la plastilina e successivamente il gioco di ruolo?
- Faresti qualcosa di diverso la prossima volta?
- Come ti è sembrato giocare a questo gioco?
- Come hai trovato la comunicazione con i tuoi compagni di gruppo?
- Come ti è sembrato comprendere le regole del gioco?
- Saresti in grado di spiegare questo gioco a un altro studente?



MATERIALI

- Fogli bianchi
- Penne o pennarelli
- Plastilina/Argilla in più colori
- Suono del buzzer
- Ruota delle emozioni (con anche qualche sinonimo) da proiettare durante il gioco:



RACCOMANDAZIONI PER I FACILITATORI/VARIAZIONI

- **Versione online:** Potresti creare un labirinto di emozioni online. La schermata iniziale chiede "come ti senti oggi?" Il giocatore sceglie un volto e deve raggiungere l'emozione corrispondente attraversando il labirinto.
- **Variante per disabilità visive/cognitive:** la persona con disabilità visiva/cognitiva potrebbe esprimere la propria emozione all'orecchio del facilitatore che la scriverà su un foglio di carta e, invece della plastilina/argilla, potrebbe scegliere un suono o una canzone.





8. GIOCO “WORDJAM: THE MUSIC FACTOR”

INTELLIGENZE: Intelligenze musicale e linguistica



TARGET GROUP

Adulti/adulti con minori opportunità



NUMERO DI PARTECIPANTI

3 gruppi da 5 partecipanti



TEMPO

30 min. approssimativamente



OBIETTIVI

- Promuovere la creatività e migliorare il vocabolario
- Lavoro di squadra e capacità di prestazione
- Gestione del tempo e public speaking/performance

DESCRIZIONE DEL GIOCO

I partecipanti sono divisi in 3 gruppi di 5 partecipanti e ricevono una lista di 50 termini e viene chiesto loro di creare una canzone del loro genere preferito. I gruppi devono incorporare il maggior numero possibile dei 50 termini nei loro testi e devono prestare attenzione a non ripetere i termini più di una volta (i termini possono essere ripetuti ma conteranno come un solo punto). Ogni persona (se possibile) deve scrivere un paragrafo del testo. Tuttavia, l'intero gruppo è responsabile del testo e della sua esecuzione.

Alla fine, una volta che il testo è pronto, devono consegnarlo al facilitatore.

I gruppi possono utilizzare qualsiasi strumento per creare ritmi per la loro canzone

Il vincitore di **"WordJam: The Music Factor"** sarà il gruppo che otterrà il punteggio più alto in base alla classifica dei punti determinata dagli altri gruppi e dal facilitatore. Il facilitatore valuterà ogni performance in base a criteri specifici, quantitativi (punteggio nelle classifiche) e qualitativi (coerenza del ritmo e del testo) e all'uso dei termini forniti. La creatività sarà valutata dagli altri gruppi, in base alla tabella e all'intrattenimento.

Il gruppo con il maggior numero di punti (somma) al termine dell'attività sarà dichiarato vincitore.



DISCUSSIONE/DEBRIEFING

- Come ti è sembrato preparare il pongo e poi il gioco di ruolo?
- Faresti qualcosa di diverso la prossima volta?
- Come ti è sembrato giocare a questo gioco?
- Come hai trovato la comunicazione con i tuoi compagni di gruppo?
- Come ti è sembrato capire le regole del gioco?
- Saresti in grado di spiegare questo gioco a un altro studente?



MATERIALI

- Elenco di 50 termini per ogni gruppo
(suddivisi in diverse categorie)
- vari strumenti (maracas, tamburi, o ogni
strumento necessario o strumento per
creare un ritmo, ecc.),
- fogli e penne di diversi colori assegnati a
ogni persona all'interno del gruppo
- tabella dei punti.



RACCOMANDAZIONI PER I FACILITATORI/VARIAZIONI

- Evidenziare che si avranno 30 minuti per comporre, esercitarsi ed eseguire la loro
creazione.
- Sottolineare che l'attenzione è rivolta alla creatività, all'espressione di sé e all'uso di
determinati termini e al divertimento.
- Il ruolo del facilitatore è quello di controllare i gruppi e come stanno sviluppando i testi
e mediando la distribuzione dei compiti e ricordare i colori usati da ogni partecipante.
Se un partecipante non è in grado di scrivere o non lo desidera, il facilitatore può
proporre all'intero gruppo di sostenere questa persona.
- Riconoscere che i partecipanti avranno diversi livelli di abilità musicali e di scrittura. Per
coloro che sono meno sicuri nella creazione del ritmo, consenti una maggiore
concentrazione sui testi o viceversa. Ogni persona avrà una penna di colore diverso per
scrivere il suo paragrafo del testo.
- Incoraggiali ad abbracciare il loro stile personale, che si tratti di complessità di scrittura
o di concentrarsi maggiormente sul ritmo e sulla performance.



ALLEGATO 1: LISTA DI 50 TERMINI

Parole di base:

1. *Ciao* – Una parola semplice ma versatile che può essere usata per dire ciao o arrivederci.
2. *Grazie* – Usato per esprimere gratitudine.
3. *Per favore* – Utilizzato per fare richieste educate.
4. *Scusa* – Usato per scusarsi o per attirare l'attenzione di qualcuno.
5. *Sì* – Una delle parole più semplici e utili, significa "affermazione".
6. *No* – L'opposto di "sì", significa "negazione".

Parole per presentarsi:

1. *I* – Pronome personale,
2. *Tu* – Pronome personale
3. *Il mio nome è* – Usato per dire il tuo nome.
4. *Piacere di conoscerti* – Un'espressione usata quando si incontra qualcuno per la prima volta.
5. *Come stai?* – Una domanda comune da porre a chi vuole.
6. *Buono* – Risposta positiva alla domanda "Come stai?"

Parole per il tempo:

1. *Oggi* – Il giorno corrente.
2. *Domani* – Il giorno dopo.
3. *Ieri* – Il giorno precedente.
4. *Mattina* – L'inizio della giornata.
5. *Pomeriggio* – Metà giornata.
6. *Sera* – La fine della giornata.

Numeri essenziali:

1. *Uno* – Il numero 1.
2. *Due* – Il numero 2.
3. *Tre* – Il numero 3.
4. *Quattro* – Il numero 4.
5. *Cinque* – Il numero 5.
6. *Dieci* – Il numero 10.

Parole per mangiare e bere:

1. *Acqua* – Un elemento essenziale per la vita.
2. *Pane* – Un alimento comune in molte culture.
3. *Vino* – Una bevanda popolare in Italia e Spagna.
4. *Caffè* – Molto amato da italiani e portoghesi.
5. *Colazione* – Il primo pasto della giornata.
6. *Pranzo* – Il pasto principale a mezzogiorno.
7. *Cena* – Il pasto serale.



Parole per casa:

1. *Casa* – Il luogo in cui vivi.
2. *Camera da letto* – Una stanza della tua casa.
3. *Cucina* – Il luogo in cui prepari il cibo.
4. *Bagno* – La stanza dove ci si lava.
5. *Letto* – Dove dormi.
6. *Tavolo* – Dove mangi o lavori.

Parole per spostarsi:

1. *Auto* – Un mezzo di trasporto comune.
2. *Bus* – Un mezzo di trasporto pubblico.
3. *Bike* – Un mezzo di trasporto ecologico.
4. *Treno* – Un mezzo di trasporto ferroviario.
5. *Aereo* – Un mezzo di trasporto aereo.

Parole per lo shopping:

1. *Negozio* – Un luogo dove si acquistano cose.
2. *Prezzo* – Quanto costa qualcosa.
3. *Sconto* – Una riduzione del prezzo.
4. *Soldi* – I soldi usati per comprare le cose.
5. *Carta di credito* – Un metodo di pagamento.

Parole per esprimere le emozioni:

1. *Felice* – Quando sei felice.
2. *Triste* – Quando non sei felice.
3. *Arrabbiato* – Quando sei molto infastidito



ALLEGATO 2: TABELLA DEI PUNTI

- **Parole di base: 1 punto**
- **Parole per presentarsi: 2 punti**
- **Parole per il tempo: 3 punti**
- **Numeri Essenziali: 4 punti**
- **Parole per mangiare e bere: 5 punti**
- **Parole per casa: 6 punti**
- **Parole per muoversi : 7 punti**
- **Parole per lo shopping: 8 punti**
- **Parole per esprimere emozioni : 9 punti**



9. GIOCO “IL NUOVO MONDO”

INTELLIGENZE: Intelligenze logico-matematica e interpersonale



TARGET GROUP

Adulti/adulti con minori opportunità



NUMERO DI PARTECIPANTI

Gruppi di 3-4 partecipanti



TEMPO

45 min. - 1 ora approssimativamente



OBIETTIVI

- Connettere la propria logica con l'intelligenza interpersonale e prendere decisioni eco-friendly
- Valutare l'intelligenza logica e la capacità decisionale
- Stabilire priorità
- Sviluppare le proprie capacità di lavorare in team

DESCRIZIONE DEL GIOCO

NARRATIVO:

"Tu (il gruppo) e altre 30 persone siete stati mandati su un'isola appena scoperta, in segreto. Devi sopravvivere sull'isola, in modo sano e felice, per più di 3 settimane, senza contatti o aiuti dal resto del mondo".

DESCRIZIONE

Il gruppo riceve una mappa e un elenco di attività.

1. Individualmente, ogni partecipante analizza un elenco di 15 priorità e fa la distribuzione di 5 priorità settimanali. (5 minuti)
2. I membri del gruppo negoziano tra loro quali saranno le priorità finali per la comunità dell'isola. (10 minuti)
3. Per attuare il tuo piano, è necessario rispondere alle seguenti domande:
 - Come gestirai le risorse primarie (cibo, acqua, energia, ecc.)
 - In quale parte dell'isola stabilirete le vostre diverse strutture/costruzioni?
 - Come garantirai la sicurezza e il benessere della comunità?
 - Sulla mappa, disegna i tuoi piani per le 3 settimane.



Hai 15 minuti per questi 4 compiti.

Compito bonus: crea un jingle per la tua comunità sull'isola. Se riesci a svolgere questo compito in tempo, hai un punto in più.

Ogni gruppo presenta la sua mappa e il facilitatore pone alcune domande per valutare la fattibilità dei piani, secondo 3 indicatori: Salute, Felicità e Sostenibilità. I gruppi devono presentare 2 esempi di ciascuno. (10 minuti)



DISCUSSIONE/DEBRIEFING

- Come ti sei sentito?
- Su quali indicatori vi siete concentrati di più?
- Cosa hai scoperto sulle priorità della vita?
- Come integrerai gli insegnamenti di questo esercizio nella tua vita?



MATERIALI

- Fogli di carta
- Penne e colori
- copie della mappa
- Elenco delle priorità



RACCOMANDAZIONI PER I FACILITATORI/VARIAZIONI

- I facilitatori possono stampare un elenco di priorità per ogni gruppo di partecipanti.
- I facilitatori possono saltare la parte iniziale (per far sì che questo gioco richieda meno tempo) in cui i partecipanti riflettono sulle proprie priorità, in base all'elenco fornito.
- Fate gruppi di 3 o 4 persone, a seconda del numero di partecipanti, ma non più di 5 (in modo da facilitare le discussioni all'interno dei gruppi).
- Fornisci promemoria del tempo in modo che i gruppi passino all'attività successiva. Mantenere il tempo per ogni compito è molto importante per rispettare la durata del gioco.





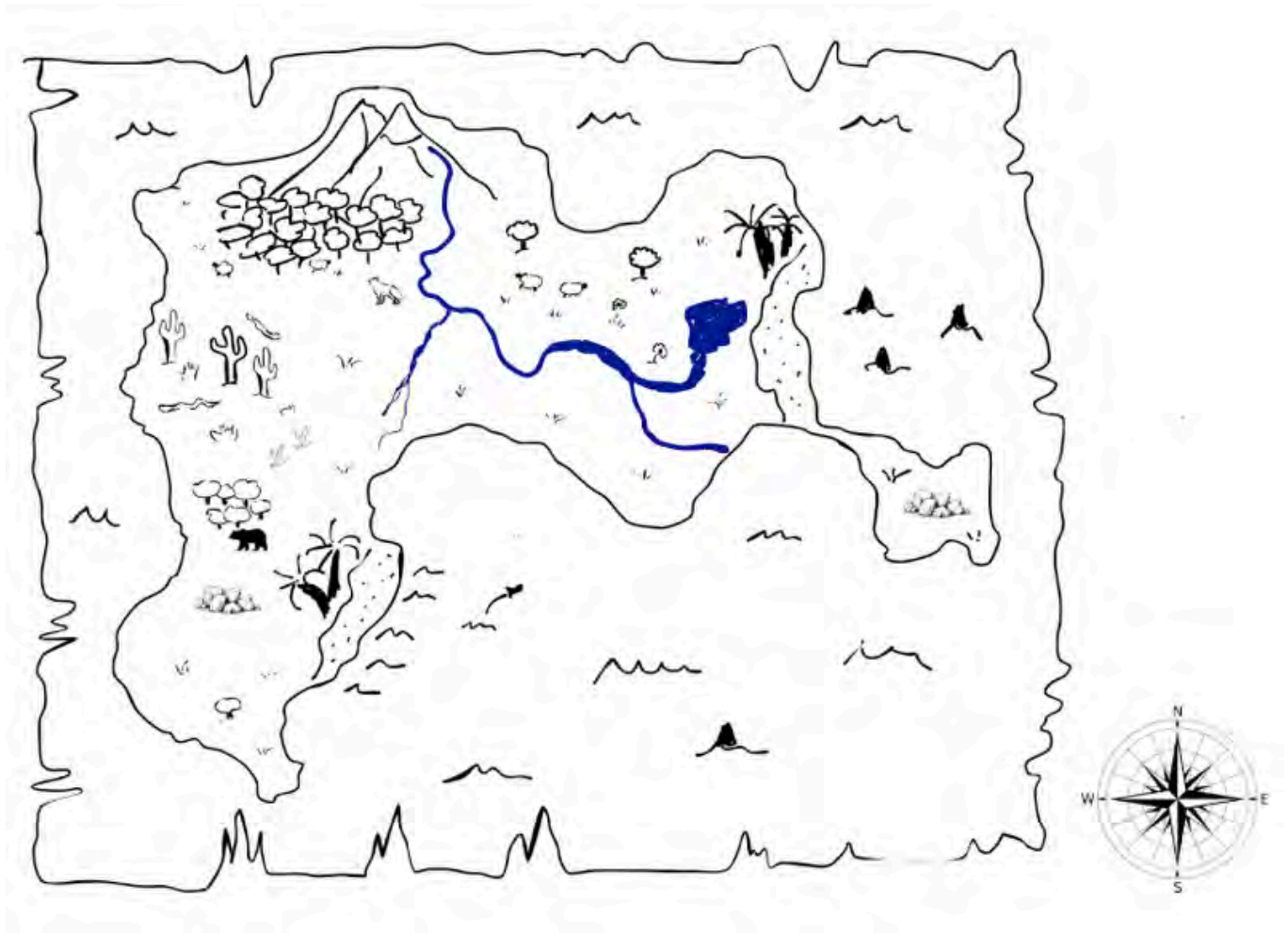
ALLEGATO 1: LISTA DELLE PRIORITA'

1. Creare un rifugio
2. Trovare acqua potabile
3. Separare gli animali domestici da quelli pericolosi
4. Scoprire/sviluppare farmaci naturali per la salute
5. Insegnare ai bambini e ai giovani le abitudini sicure e sane per vivere nella natura
6. Costruire strutture per l'allevamento degli animali
7. Dedicarsi alla semina e al giardinaggio
8. Scoprire il clima dell'isola
9. Creare un inventario delle risorse dell'isola
10. Creare caminetti per il riscaldamento e la cottura
11. Divertirsi nella natura
12. Creare un sistema sociale per il processo decisionale
13. Creare strumenti per la pesca e la caccia
14. Usare gli elementi naturali per creare strumenti per cucinare, costruire e trasportare oggetti
15. Tagliare abbastanza legna
16. Cacciare animali
17. Produrre meccanismi per la conservazione degli alimenti e delle risorse naturali
18. Identificare le tracce degli animali per sapere dove si muovono abitualmente
19. Costruire muri intorno alla comunità per prevenire gli attacchi degli animali
20. Cucinare cibo per tutti, una volta che si possiedono abbastanza risorse

Settimana 1	Settimana 2	Settimana 3



ALLEGATO 2: MAPPA DELL'ISOLA





CONCLUSIONI FINALI DOPO IL WORKSHOP “INTELLECTUAL MULTIVERSE”

Al termine di ogni incontro, è previsto un momento di condivisione in cui i/le partecipanti possono riflettere sul proprio operato. Il/la facilitatore/trice dovrebbe focalizzarsi, al termine del workshop finale, su tre aspetti principali relativi allo svolgimento del workshop stesso:

- Questionario finale: da far compilare individualmente ai/alle partecipanti.
- Riflessioni di gruppo/debriefing: come si sono sentiti/e i/le partecipanti quel giorno, cosa è risultato facile, cosa è risultato difficile, cosa si potrebbe migliorare dei giochi, cosa hanno imparato, cosa pensano di poter sfruttare nella quotidianità dopo questi incontri, ecc.
- Certificati finali per i/le partecipanti.



CONCLUSIONI TRATTE DOPO LA SPERIMENTAZIONE IN CIASCUN PAESE

SPAGNA - FUNDACIÓN ASPAYM CASTILLA Y LEÓN

In Spagna, il workshop “Intellectual Multiverse” è stato testato su due gruppi molto diversi: il primo si è tenuto a León, con persone adulte con e senza disabilità, mentre il secondo si è tenuto a Ponferrada, in collaborazione con l'organizzazione “Proyecto Hombre”, i cui utenti hanno partecipato a questa fase sperimentale.

Sebbene entrambi i gruppi di partecipanti abbiano iniziato il workshop con un atteggiamento molto positivo, secondo i facilitatori e gli osservatori, si è verificato un cambiamento significativo nel loro atteggiamento, in particolare nel primo gruppo, dalla prima attività iniziale all'ultimo gioco: ad esempio, alcune persone che hanno partecipato insieme agli incontri (amici, coppie, ecc.) all'inizio parlavano solo tra loro, ma gradualmente hanno acquisito fiducia nel gruppo, si sono aperte di più e si sono ritrovate a condividere esperienze personali con il resto dei/delle partecipanti.

Nel complesso, quindi, dal punto di vista dei/delle facilitatori/trici e degli/delle osservatori/trici e sulla base delle conclusioni tratte dai/dalle partecipanti attraverso un questionario di soddisfazione alla fine dei workshop, si ritiene che i giochi e le attività abbiano realmente contribuito alla crescita professionale e personale dei/delle partecipanti.

SPAGNA (FUNDACIÓN PLAN B EDUCACIÓN SOCIAL)

Il test condotto dalla Fundación Plan B Educación Social, sempre in Spagna, è stato effettuato con un gruppo di persone adulte con disabilità presso il Centro Giovanile Casjuvi. Le attività sono state ben accolte e adattate in modo efficace al gruppo target. La maggior parte dei giochi ha richiesto una semplificazione o versioni più brevi, cosa possibile in quasi tutti i casi tranne che per il gioco “Word Jam: Il fattore musica”, che si è rivelato difficile da adattare senza perderne l'essenza.

Sia il/la facilitatore/trice che l'osservatore/trice hanno convenuto che i giochi hanno contribuito a potenziare gli strumenti e le strategie dell'organizzazione per l'intervento educativo con persone adulte con minori opportunità. Hanno inoltre ritenuto l'approccio molto utile per promuovere l'autoconsapevolezza e lo sviluppo personale attraverso la teoria delle intelligenze multiple. L'utilizzo di questo quadro di riferimento ha incoraggiato la riflessione sulla diversità intellettuale e ha dimostrato che non esiste un unico “modo giusto” per imparare o interagire con l'ambiente.



I/le partecipanti hanno dimostrato grande motivazione e apprezzamento per i workshop. Gli incontri si sono rivelati utili per scoprire i propri punti di forza e comprendere meglio gli otto tipi di intelligenza. Hanno inoltre riferito di sentirsi più coesi in quanto gruppo e di aver apprezzato la metodologia inclusiva e partecipativa. Secondo la propria autovalutazione, si sono sentiti/e più sicuri/e per quanto riguarda l'intelligenza musicale, intrapersonale, naturalistica e linguistica, mentre le intelligenze corporea-cinestetica, spaziale, interpersonale e logico-matematica sono state percepite come campi da migliorare.

Dalla fase di sperimentazione sono emerse alcune lezioni pratiche. I/le facilitatori/trici hanno sottolineato la necessità di un tempo di preparazione per adattare i materiali ai diversi livelli. Inoltre hanno notato come l'adattamento di alcuni giochi prima di iniziare possa migliorarne significativamente la comprensione. Le attività che implicano la scrittura dovrebbero offrire alternative come il disegno, e l'inclusione di supporti visivi (ad esempio, una Ruota delle Emozioni) può rendere gli esercizi più accessibili.

Nonostante alcune piccole difficoltà, i workshop sono stati considerati un grande successo. Il loro obiettivo di promuovere la consapevolezza delle intelligenze multiple, aumentare la motivazione e favorire la riflessione personale tra i/le partecipanti è stato ampiamente raggiunto. L'organizzazione intende continuare a utilizzare questi giochi in futuri progetti educativi e sociali.

ITALIA - CEIPES ETS (CENTRO INTERNAZIONALE PER LA PROMOZIONE DELL'EDUCAZIONE E DELLO SVILUPPO)

In Italia, il workshop del progetto Intellectual Multiverse è stato svolto in due distinti incontri. Il primo si è svolto presso la sede del CEIPES, mentre il secondo in una sede diversa in grado di ospitare un maggior numero di partecipanti. Il numero di partecipanti ai due workshop è stato diverso, consentendo ai/alle facilitatori/trici di adattare i giochi alle esigenze di ciascun gruppo.

I/le partecipanti di entrambi i workshop presentavano background simili e, salvo poche eccezioni, non si conoscevano tra loro.

L'atmosfera è risultata rilassata e piacevole e, pur non sapendo esattamente quali attività avrebbero svolto, i/le partecipanti erano desiderosi/e di approfondire la Teoria delle Intelligenze Multiple.



Dopo un'attività per rompere il ghiaccio, i primi giochi svolti si sono concentrati sulle intelligenze personali, permettendo ai/alle partecipanti di rilassarsi e condividere informazioni sul proprio stato emotivo e sulla propria persona.

Da quel momento in poi, hanno dimostrato grande entusiasmo nella partecipazione, nella sperimentazione e nell'espressione delle proprie idee. Tutti i giochi proposti sono stati ampiamente apprezzati, considerati utili per analizzare e sviluppare le intelligenze in questione e portati a termine con successo.

Al termine del workshop, ogni partecipante ha condiviso le proprie riflessioni sui diversi tipi di intelligenza, dichiarando di sentirsi più portato/a per alcuni giochi rispetto ad altri. I giochi più graditi sono stati in generale quelli legati all'intelligenza interpersonale e intrapersonale (ad esempio "Conoscere le proprie emozioni"), mentre "Muoversi in casa propria", legato all'intelligenza corporeo-cinestetica, è stato più volte giudicato difficile a causa della necessità di immaginare gli spazi descritti.

Sulla base del feedback ricevuto alla fine degli incontri e delle risposte fornite nel modulo di valutazione, è evidente che i workshop siano stati molto apprezzati. Ciascun gioco è stato valutato positivamente e considerato fondamentale per lo sviluppo delle competenze personali.

I/le partecipanti si sono dimostrati/e entusiasti/e e hanno chiesto ulteriori informazioni sui vari tipi di intelligenza, manifestando il desiderio di integrare i giochi nelle loro attività professionali quotidiane.

PORTOGALLO - ROSTO SOLIDÁRIO

Gli otto giochi sono stati testati su due gruppi distinti:

- Il personale infermieristico del Centro sanitario di Fiães (2 incontri)
- I/le partecipanti alla formazione presso ALPE – Santa Maria da Feira (4 incontri)

Per quanto riguarda il personale infermieristico, tutti i giochi sono stati svolti in un'atmosfera divertente e rilassata, caratterizzata da un forte lavoro di squadra e collaborazione. I/le partecipanti hanno ritenuto che le attività abbiano contribuito a rafforzare la coesione e le dinamiche di gruppo, consentendo loro di riconoscere i punti di forza personali, nonché quelli dei/delle colleghi/e, che magari in precedenza non erano pienamente visibili.



Per quanto riguarda i/le partecipanti alla formazione presso ALPE, si è assistito a un'evoluzione, dal non conoscersi bene al coinvolgimento attivo nel lavoro di squadra e nella coesione di gruppo. Le attività non hanno richiesto una significativa esposizione individuale, contribuendo al loro senso di comfort e alla loro disponibilità alla partecipazione. Riferiscono inoltre che i giochi li hanno aiutati ad approfondire la comprensione delle loro capacità intrapersonali, nonché delle competenze interpersonali quali il lavoro di squadra e la comunicazione. Alla fine, il feedback è risultato estremamente positivo. I/le partecipanti hanno ritenuto che i giochi abbiano contribuito a rafforzare ulteriormente il team e abbiano favorito un livello più profondo di autoconsapevolezza e comprensione reciproca all'interno del gruppo.

ROMANIA (GAMMA INSTITUTE - INSTITUTE FOR RESEARCH AND STUDY OF QUANTUM CONSCIOUSNESS)

Le attività e i giochi di Intellectual multiverse sono stati testati in Romania su 2 gruppi di adulti, con 2 incontri per ognuno (3 ore a incontro).

Entrambi i gruppi erano composti da adulti/e, ma con delle specificità:

- Il primo gruppo era composto da adulti/e che lavoravano anche nel campo dell'istruzione. Pertanto, nella fase di debriefing, abbiamo sottolineato l'utilizzo dei giochi nel loro lavoro quotidiano.
- Il secondo gruppo era composto da adulti/e con determinate esigenze di sviluppo personale e con difficoltà psicologiche quali: bassa autostima, depressione o burn-out, persone in cerca di una riqualificazione professionale.

Per entrambi i gruppi, l'attenzione principale si è focalizzata sull'autovalutazione delle intelligenze multiple, seguita dalla stesura di un mini-piano finalizzato al raggiungimento di due cambiamenti principali:

- Sfruttare al massimo il potenziale delle intelligenze dominanti.
- Sviluppare le intelligenze "dimenticate" e utilizzarle nella vita quotidiana.

Impatto sui/sulle partecipanti:

- Sono rimasti/e sorpresi/e dalla teoria di Gardner e hanno mostrato grande curiosità nell'apprendere maggiori informazioni sui 9 tipi di intelligenza.
- Hanno scoperto in che modo hanno sviluppato alcune intelligenze a scapito di altre e quali sono le convinzioni limitanti che impediscono loro di sviluppare e utilizzare maggiormente tali intelligenze.
- Alcuni/e di loro hanno seguito corsi e hanno acquisito consapevolezza su come incoraggiare i/le propri/proprie figli/e a esplorare e sviluppare il maggior numero possibile di intelligenze.



Feedback sui giochi:

- Erano divertenti e le conclusioni tratte hanno aiutato ad autovalutare le proprie intelligenze.
- Possono essere adattati e svolti anche con altri gruppi target: bambini/e o giovani.
- Possono essere svolti a scuola per creare consapevolezza del proprio potenziale.
- Possono essere adattati e svolti anche in attività familiari con figli/e e familiari.

Nel complesso, i workshop di Intellectual Multiverse hanno riscosso successo, sono stati ben accolti dai/dalle partecipanti e dispongono di un enorme potenziale di replicabilità nel contesto del Gamma Institute, nei workshop e nelle attività quotidiane



RACCOMANDAZIONI FINALI PER L'ATTUAZIONE DEL WORKSHOP "INTELLECTUAL MULTIVERSE"

- I/le facilitatori/trici dovrebbero leggere attentamente il capitolo Metodologia e l'intero Workshop finale prima di attuarlo con il proprio gruppo target. Potranno quindi decidere se utilizzare alcune attività, oltre ai giochi, o combinarne alcune (a seconda dell'obiettivo del loro workshop).
- I/le facilitatori/trici dovrebbero assicurare la disponibilità di spazi, materiali necessari ecc. per ogni gruppo di partecipanti. A seconda del gruppo target, risulta fondamentale adattare alcuni dei materiali menzionati e anche le relative istruzioni.
- I/le facilitatori/trici dovrebbero assicurarsi di avere tempo sufficiente per svolgere correttamente il Workshop finale: possono suddividere il Workshop in 2 incontri diversi, lavorando sulle 8 intelligenze diverse in ciascun incontro tramite 4 giochi diversi. Questo è spiegato in modo approfondito nel capitolo "Metodologia".
- Se possibile, sarebbe meglio avere almeno 2 facilitatori/trici.
- Quanto all'introduzione di questo workshop "Intellectual Multiverse", a seconda del gruppo target e del suo livello di "comprensione", i/le facilitatori/trici, piuttosto che illustrare l'intera spiegazione su ciascuna intelligenza, possono limitarsi a fornire esempi di ciascuna di esse.
- Si consiglia ai/alle facilitatori/trici di iniziare ogni incontro con un'attività stimolante che "risvegli" il gruppo di partecipanti.
- I/le facilitatori/trici dovrebbero concludere ogni gioco con un breve momento di debriefing, attenendosi alle spiegazioni fornite per ciascuno degli 8 giochi diversi.
- I/le facilitatori/trici dovrebbero adattare le conclusioni del workshop finale in base al gruppo target, allo scopo per cui hanno organizzato il workshop e alle diverse esperienze che i/le partecipanti potrebbero sperimentare durante gli incontri. È di fondamentale importanza non dimenticare di utilizzare gli strumenti di valutazione (compresa la parte di debriefing).
- Dopo aver svolto il workshop e identificato il profilo di ciascun gruppo target, è importante che i/le facilitatori/trici adattino alcuni dei materiali menzionati e anche le spiegazioni.



Co-funded by
the European Union

FUNDED BY THE EUROPEAN UNION. VIEWS AND OPINIONS EXPRESSED ARE HOWEVER THOSE OF THE AUTHOR(S) ONLY AND DO NOT NECESSARILY REFLECT THOSE OF THE EUROPEAN UNION OR THE EUROPEAN EDUCATION AND CULTURE EXECUTIVE AGENCY (EACEA). NEITHER THE EUROPEAN UNION NOR EACEA CAN BE HELD RESPONSIBLE FOR THEM.

<https://intellectualmultiverse.eplusproject.eu/>



TOOLKIT “INTELLECTUAL MULTIVERSE» © 2025 BY FUNDACIÓN ASPAYM
CASTILLA Y LEÓN IS LICENSED UNDER CC BY-NC-SA 4.0