



Co-funded by
the European Union



Intellectual
Multiverse

Project Number: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

WORKSHOP

"INTELLECTUAL MULTIVERSE"



aspaym
castilla y león

 ROSTO
SOLIDÁRIO

CEIPES

 GAMA INSTITUTE

Fundación
Planb educación social

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

INTRODUZIONE AL PROGETTO	1
◦ INTRODUZIONE AL PROGETTO	2
◦ PARTNER DEL PROGETTO	3
▪ Fundación ASPAYM Castilla y León (Coordinatore).....	3
▪ Fundación PLAN B Educación Social	4
▪ CEIPES - Centro internazionale per la promozione dell'educazione e lo sviluppo	5
▪ Rosto Solidário - Organisation for human and social development	6
▪ GAMMA INSTITUTE - Institute for Research and Study of Quantum Consciousness	7
METODOLOGIA	9
• OBIETTIVI PRINCIPALI DELLE 17 ATTIVITA' E 9 GIOCHI	9
• Quali sono le attività e come possono essere utilizzate.....	11
• Quali sono i giochi e come possono essere utilizzati	11
• RACCOMANDAZIONI GENERALI PER I FACILITATORI	87
• DA TERMINARE DA QUI FINO ALLA FINE DEL CAPITOLO	91
• STRUMENTI DI VALUTAZIONE DA UTILIZZARE DURANTE E DOPO L'ATTUAZIONE DELLE ATTIVITÀ E DEI GIOCHI	92
WORKSHOP “INTELLECTUAL MULTIVERSE”	100
• INTRODUZIONE AL WORKSHOP	100
• Sviluppo del workshop: 8 giochi	102
◦ Game “Acquire the wisdom” (1° sessione)	103
◦ Game “The whispering forest” (1° sessione)	106
◦ Game “Moving around your house” (1° sessione).....	128
◦ Game “Connecting the rhythms” (1° sessione)	132
◦ Game “The Submarine’s Journey” (2° sessione).....	138
◦ Game “Naturalistic Gymkhana” (2° sessione).....	143
◦ Game “Know your emotions” (2° sessione)	151
◦ Game “WordJam: The Music Factor” (2° sessione)	155
◦ Gioco extra “Brave New World”.....	160
• CONCLUSIONI FINALI DOPO IL WORKSHOP “INTELLECTUAL MULTIVERSE”	165



Co-funded by
the European Union



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.

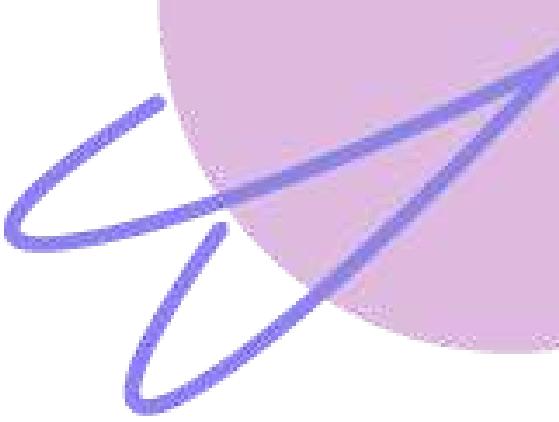
L'obiettivo principale del progetto è quello di **promuovere l'equità educativa** attraverso una metodologia alternativa basata su intelligenze multiple, per **sviluppare appieno il potenziale personale**, nel campo dell'educazione non formale degli adulti con minori opportunità.

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.



Co-funded by
the European Union



INTRODUZIONE

I risultati attesi del progetto "Intellectual Multiverse" sono:

- **Toolkit e raccomandazioni " Intellectual Multiverse: adult learning by playing with multiple intelligences",** 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.



Co-funded by
the European Union



PARTNER DEL PROGETTO

FUNDACIÓN ASPAYM CASTILLA Y LEÓN (COORDINATOR)



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
- Ricercare, 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.



Co-funded by
the European Union



PARTNER DEL PROGETTO

CEIPES - INTERNATIONAL CENTRE FOR THE PROMOTION OF EDUCATION AND DEVELOPMENT



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.



Co-funded by
the European Union



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 sistematica 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 terapisti 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.



Co-funded by
the European Union

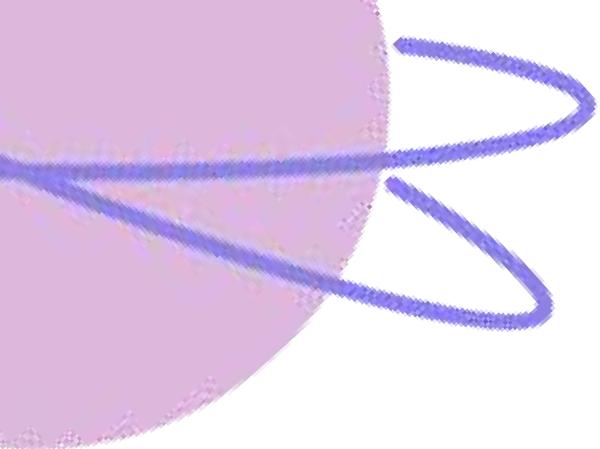


Le tematiche affrontate sono: disturbi d'ansia e depressivi, disadattamento scolastico, disturbi dell'apprendimento, disturbi del linguaggio, bullismo, difficoltà familiari e sociali e non solo. Gli psicologi coinvolti in Gamma Kids sono psicoterapeuti specializzati in problematiche psicologiche infantili, 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 sistematico 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).



Co-funded by
the European Union



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:

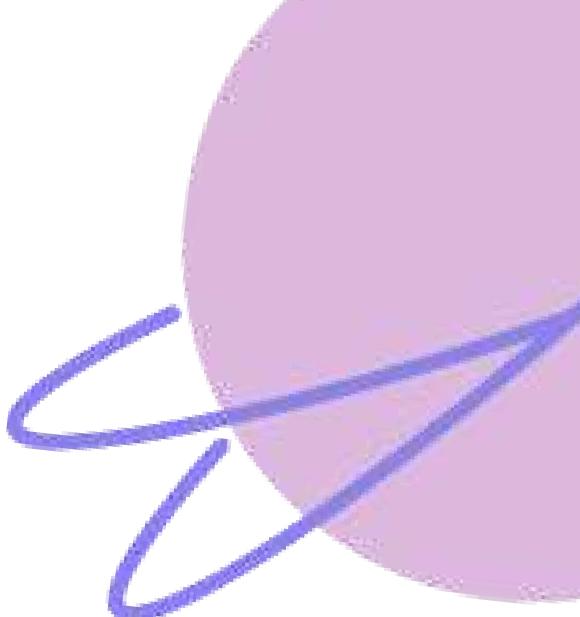
- Intelligenza linguistica e logico-matematica, legata allo sviluppo cognitivo.
- Intelligenza musicale, legata allo sviluppo artistico.
- Intelligenza corporeo-cinestetica e spaziale, legata allo sviluppo psicomotorio.
- Intelligenza intrapersonale e interpersonale, legate allo sviluppo emotivo.
- Intelligenza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



Co-funded by
the European Union



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.



Co-funded by
the European Union



STRUTTURA DELLE ATTIVITÀ E DEI GIOCHI

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.



Co-funded by
the European Union



- 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



TARGET GROUP

Adulti/adulti con minori opportunità



NUMERO DI PARTECIPANTI

4-5 gruppi (15 -20 persone in totale)



TIME

Approx 30 min.



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"

LINGUISTIC INTELLIGENCE



TARGET GROUP

Adulti/adulti con minori opportunità



NUMERO DI PARTECIPANTI

15 partecipanti (1 gruppo da 3 persone e 3 gruppi da 4 persone)



TEMPO

Approx 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 VERITÀ 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 segnale 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.

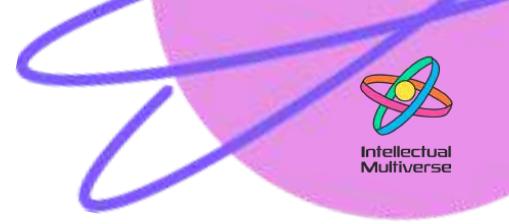




ALLEGATO 1: PROPOSTA DI SUGGERIMENTI PER LA STORIA

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





3. ATTIVITA' "GIOCO DI EINSTEIN"

INTELLIGENZA LOGICO-MATEMATICA



TARGET GROUP

Adulti/adulti con minori opportunità



NUMERO DI PARTECIPANTI

15 partecipanti



TEMPO

Approx 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 darglieli. 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 dovranno 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.



ALLEGATO 2:SOLUZIONI

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.
- 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
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



TARGET GROUP

Adulti/adulti con minori opportunità



NUMERO DI PARTECIPANTI

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



TEMPO

Approx 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'ATTIVITÀ'

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 DIFFICOLTA'**: 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 sordi 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.



2.



3.



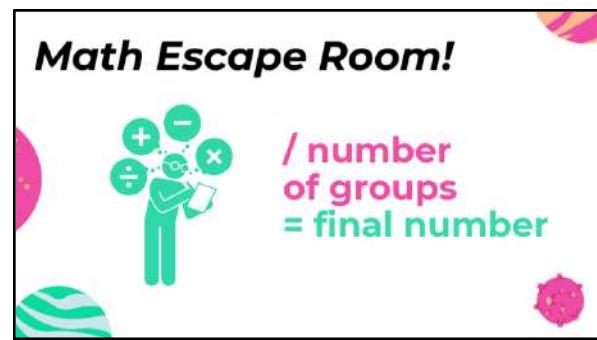
4.



5.



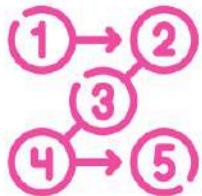
6.





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!



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?

$$a+b=12$$
$$bx3=a$$

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!

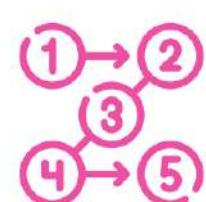


Human calculator!

$4 \times 8 = 32$
 $32 / 2 = 16$
 $16 + \text{measurement of the folder (33)} = 49$
 $49 \times 2 = 98$
 $98 - 53 = 45$
 $45 / \text{number of groups (5)} = 9$

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

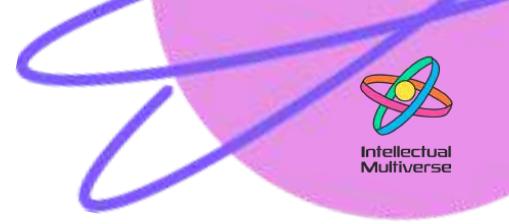
8.

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



TARGET GROUP

Adulti/adulti con minori opportunità



NUMERO DI PARTECIPANTI

20 partecipanti (divisi in 4 - 5 gruppi)



OBIETTIVI

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



TEMPO

Approx 20 min.

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 riflette 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?



Co-funded by
the European Union



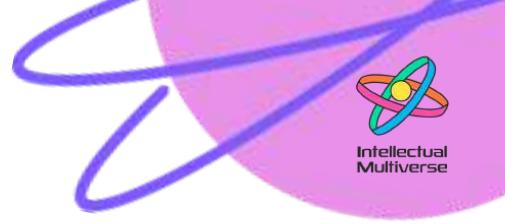
MATERIALI

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



RACCOMANDAZIONI PER I FACILITATORI/VARIAZIONI





6. ATTIVITA' "NARRATORI MUSICALI"

INTELLIGENZA MUSICALE



TARGET GROUP

Adulti/adulti con minori opportunità



NUMERO DI PARTECIPANTI

20 partecipanti (divisi in 4 - 5 gruppi)



TEMPO

Approx 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?



Co-funded by
the European Union



MATERIALI

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



RACCOMANDAZIONI PER I FACILITATORI/VARIAZIONI





7. ATTIVITA' "RITMI ED EMOZIONI"

iINTELLIGENZA MUSICALE



TARGET GROUP

Adulti(adulti con minori opportunità)



NUMERO DI PARTECIPANTI

20 partecipanti (divisi in 4 - 5 gruppi)



TEMPO

Approx 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?



Co-funded by
the European Union



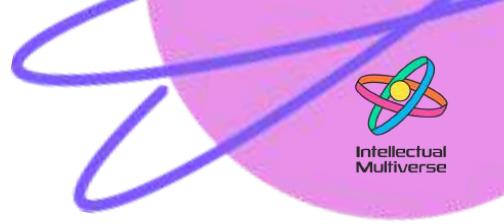
MATERIALI

- 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 CORPOREO-CINESTETICA



TARGET GROUP

adulti/adulti con minori opportunità



NUMERO DI PARTECIPANTI

15 partecipanti



TEMPO

Approx 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?



Co-funded by
the European Union



MATERIALI

- 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 CORPOREO-CINESTETICA



TARGET GROUP

Adulti/adulti con minori opportunità



NUMERO DI PARTECIPANTI

15 partecipanti



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



TEMPO

Approx 30 min.

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?



Co-funded by
the European Union



MATERIALI

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



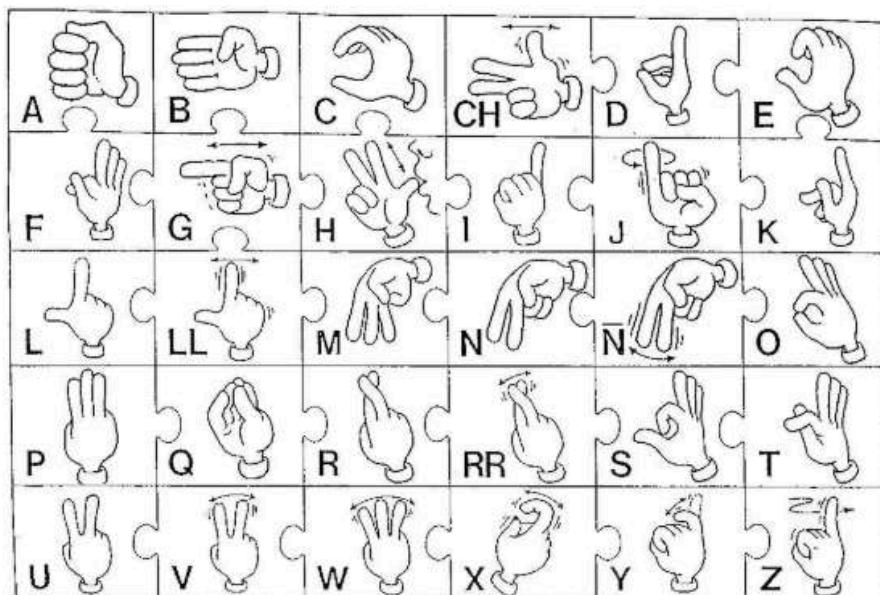
RACCOMANDAZIONI PER I FACILITATORI/VARIAZIONI





ALLEGATO: ALFABETO DEL LINGUAGGIO 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



TARGET GROUP

Adulti/adulti con minori opportunità



NUMERO DI PARTECIPANTI

10 partecipanti



TEMPO

Approx 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?



Co-funded by
the European Union



MATERIALI

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



RACCOMANDAZIONI PER I FACILITATORI/VARIAZIONI





11. ATTIVITA' "ALLA CIECA"

INTELLIGENZA SPAZIALE



TARGET GROUP

Adulti/adulti con minori opportunità



NUMERO DI PARTECIPANTI

15 partecipanti



TEMPO

Approx 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?



Co-funded by
the European Union



MATERIALI

- Fogli di carta
- Matite, colori o pennarelli
- Borsa con diversi oggetti (il facilitatore sceglie gli oggetti).
- Benda (opzionale).
- Argilla o plastilina (opzionale)



RACCOMANDAZIONI PER I FACILITATORI/VARIAZIONI





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

INTELLIGENZA INTRAPERSONALE



TARGET GROUP

Adulti/adulti con minori opportunità



NUMERO DI PARTECIPANTI

8 - 20 partecipanti



TEMPO

Approx 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.

INTRODUZIONE

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'ATTIVITÀ'

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?



Co-funded by
the European Union



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



TARGET GROUP

Adulti/adulti con minori opportunità



NUMERO DI PARTECIPANTI

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



TEMPO

Approx 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.



BIBLIOGRAPHY

- 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



TARGET GROUP

Adulti/adulti con minori opportunità



NUMERO DI PARTECIPANTI

8 - 20 partecipanti



TEMPO

Approx 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 I 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



TARGET GROUP

Adulti/adulti con minori opportunità



NUMERO DI PARTECIPANTI

12 - 30 partecipanti



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.



TEMPO

Approx 90 min.

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 SI-NO

Il facilitatore inizia creando delle coppie, i partecipanti devono continuare una conversazione in cui possono rispondere solo con "si" 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

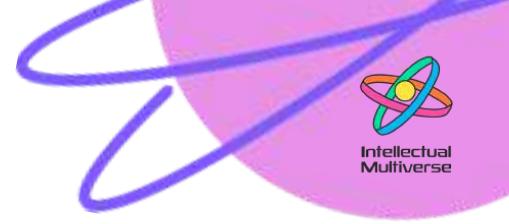
Aggiungere un colpo di scena: introdurre a metà percorso degli "eventi internazionali" inaspettati (ad esempio, una crisi economica, un disastro ambientale) che costringano i team ad adattare le loro strategie di negoziazione.

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



TARGET GROUP

Adulti/adulti con minori opportunità



NUMERO DI PARTECIPANTI

10 - 12 partecipanti (per lavorare individualmente)



OBIETTIVI

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



TEMPO

Approximately 60 min.

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

- azioni rispettose della natura che già includete nella vostra vita
- azioni rispettose della natura da sperimentare
- 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 conoscevate 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

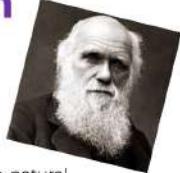
- Breve video sulla realizzazione di un Diario della Natura: [Nature Journal film](#)
- Istruzioni passo passo per la realizzazione di un Diario della Natura: [Short video about making a Nature Journal: Nature Journal film](#)
- [Step by step instructions about making a Nature Journal:](#)
<https://www.wikihow.life/Make-a-Nature-Journal>
- [Different proposals for Field Diaries:](#) <https://pt.pinterest.com/search/pins/?q=naturalistic%20journals&rs=typed>
- [What to register in a Field Diary \(in English\):](#)
- <https://www.youtube.com/shorts/jJUOYwtzT8Y>
- <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.

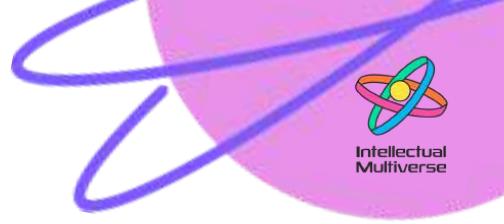
Nature & (NOT famous) people



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 Pygmee People in central Africa, the Maoris in New Zealand, the Kanaks in New Caledonia...



17. ATTIVITA' "CSI DELLA NATURA"

INTELLIGENZA NATURALISTICA



TARGET GROUP

Adulti/adulti con minori opportunità



NUMERO DI PARTECIPANTI

15 partecipanti



TEMPO

Approx 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/>

DESCRIPTION OF THE ACTIVITY

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).



Co-funded by
the European Union



DISCUSSIONE/DEBRIEFING

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



Co-funded by
the European Union



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
POSSIBILI IPOTESI	I lupi non mangiano frutta. Un cervo non ha il pelo scuro. Gli orsi mangiano frutta, lasciano grandi impronte e si strofinano contro gli alberi. Le volpi non hanno il pelo scuro.
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
POSSIBILI IPOTESI	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
POSSIBILI IPOTESI	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	Piume grigie e bianche sparse sul terreno. Piccoli graffi sul tronco dell'albero. Nessun guscio d'uovo sul posto. Rumore lontano di un animale che chiama nella notte.
SOSPETTI	<ul style="list-style-type: none">• Gufo• Gatto selvatico• Procione
POSSIBILI IPOTESI	I gufi cacciano piccoli uccelli e possono rubare intere uova senza lasciare traccia. I gatti selvatici potrebbero rubare le uova, ma di solito lasciano segni più visibili. I procioni rubano le uova, ma di solito rompono i gusci sul posto.
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
POSSIBILI IPOTESI	I castori abbattono gli alberi con i denti per costruire dighe. I cinghiali possono graffiare gli alberi, ma non abbattono i tronchi. Gli orsi graffiano gli alberi per marcare il loro territorio, ma non li distruggono in questo modo.
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
POSSIBILI IPOTESI	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	Foglie con piccoli fori e segni di morsi. Piccole uova verdastre sul retro delle foglie. Alcune piante sono ricoperte da una sostanza appiccicosa. Presenza di formiche intorno alle piante colpite.
SOSPETTI	<ul style="list-style-type: none">• Afidi• Bruchi• Lumache
POSSIBILI IPOTESI	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. Anche i bruchi mangiano le foglie, ma non producono la sostanza appiccicosa. Le lumache lasciano tracce di muco, ma non depongono uova verdastre né attirano le formiche.
RISPOSTA	Afidi
MOTIVAZIONE	La sostanza appiccicosa, le uova verdastre e la presenza di formiche.



TEMPLATE PER CREARE ALTRI MISTERI:

TITOLO	
SCENARIO	
INDIZI	
SOSPETTI	
POSSIBILI IPOTESI	
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
POSSIBILI IPOTESI	
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	Piccole impronte vicino le tende. Confezioni di cibo masticate e sparse. Peli arancioni attaccati allo zaino.
SOSPETTI	<ul style="list-style-type: none">• Volpe• Tasso• Cane randagio
POSSIBILI IPOTESI	
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	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
POSSIBILI IPOTESI	
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	Piume grigie e bianche sparse sul terreno. Piccoli graffi sul tronco dell'albero. Nessun guscio d'uovo sul posto. Rumore lontano di un animale che chiama nella notte.
SOSPETTI	<ul style="list-style-type: none">• Gufo• Gatto selvatico• Procione
POSSIBILI IPOTESI	
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	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
POSSIBILI IPOTESI	
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	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
POSSIBILI IPOTESI	
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	Foglie con piccoli fori e segni di morsi. Piccole uova verdastre sul retro delle foglie. Alcune piante sono ricoperte da una sostanza appiccicosa. Presenza di formiche intorno alle piante colpite.
SOSPETTI	<ul style="list-style-type: none">• Afidi• Bruchi• Lumache
POSSIBILI IPOTESI	
RISPOSTA	
MOTIVAZIONE	



Co-funded by
the European Union



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.



Co-funded by
the European Union



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.



Co-funded by
the European Union



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.

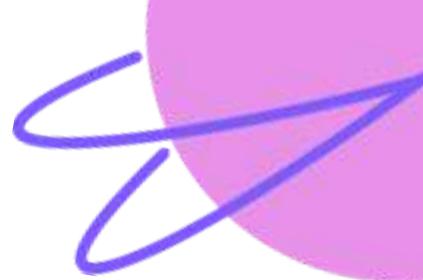


RACCOMANDAZIONI GENERALI PER I FACILITATORI

- 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.



Co-funded by
the European Union



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



Co-funded by
the European Union



6. Durante il workshop sono state adottate buone pratiche ambientali/ecologiche (consumo responsabile dei materiali, riciclaggio, ecc.)

7. Le attività, i giochi e la dinamica del workshop hanno rispettato e promosso la parità di genere.

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.

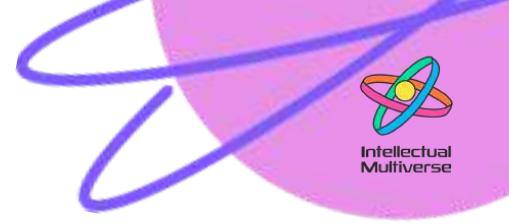
Dopo il workshop, rispondi indicando quanto sei d'accordo con ciascuna delle seguenti affermazioni relative ai diversi aspetti dell'intelligenza intrapersonale:

Scala di valutazione:

1 - Totalmente in disaccordo

6 - Totalmente d'accordo

1. Sono consapevole del mio io interiore.



2. Dopo aver compreso me stesso/a, riesco a comprendere meglio gli/le altri/e.

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.

2. Riesco a creare relazioni positive con gli/le altri/e (verbalmente e non verbalmente).

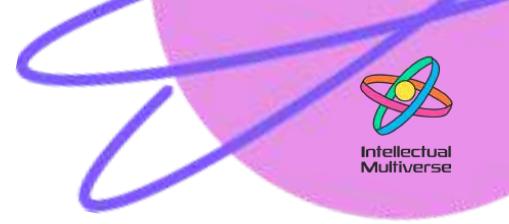
Intelligenza linguistica. Comprende le competenze e le abilità relative al linguaggio parlato, ma anche scritto, alla lingua dei segni, all'interpretazione dei simboli, ecc. Consente alle persone di parlare, leggere, raccontare storie, argomentare e imparare le lingue e la fonologia. Permette inoltre 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

Totalmente 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

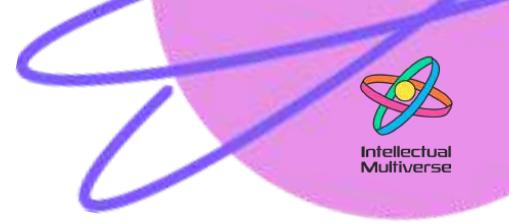
Totalmente d'accordo

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.

2. Sono in grado di utilizzare concetti per il ragionamento logico.

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.

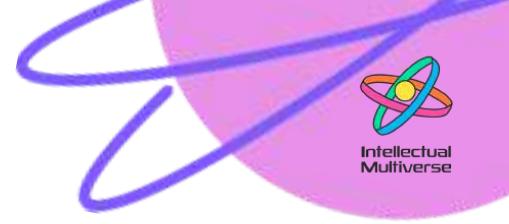
Dopo il workshop, rispondi indicando quanto sei d'accordo con ciascuna delle seguenti affermazioni relative a diversi aspetti dell'intelligenza naturalistica:

Scala di valutazione:

1 - Totalmente in disaccordo

6 - Totalmente d'accordo

1. Sono attento/a alla natura e al mondo che mi circonda.



2. Sono in grado di distinguere, identificare e maneggiare elementi naturali (piante, animali, ambiente).



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.

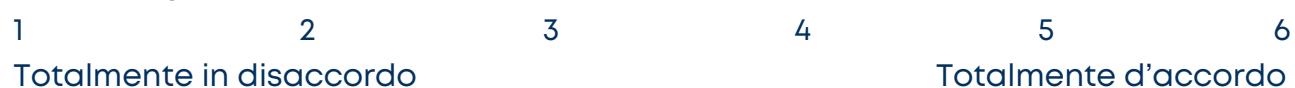
Dopo il workshop, rispondi indicando quanto sei d'accordo con ciascuna delle seguenti affermazioni relative a diversi aspetti dell'intelligenza corporeo-cinestetica:

Scala di valutazione:

1 - Totalmente in disaccordo

6 - Totalmente d'accordo

1. Sono in grado di muovermi ed esprimermi con il mio corpo.



2. Sono in grado di risolvere problemi o creare prodotti utilizzando il mio corpo.



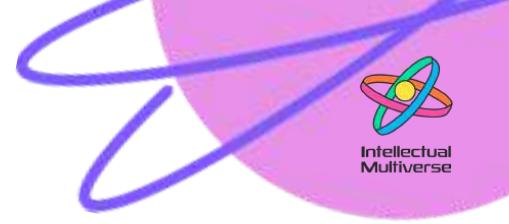
Intelligenza spaziale: La capacità di elaborare informazioni in 3 dimensioni, di gestire aspetti quali colore, forme, spazio e relazioni tra di essi: questo tipo di intelligenza consente, tra le altre cose, di percepire la realtà, creare rappresentazioni mentali, valutare dimensioni e direzioni.

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-matematici

Linguistica

Interpersonale

Intrapersonal

Musicale

Naturalis

Spaziale



Co-funded by
the European Union



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/tue partecipanti?



Co-funded by
the European Union



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 autocomprensione 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.



Co-funded by
the European Union



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 possegga 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

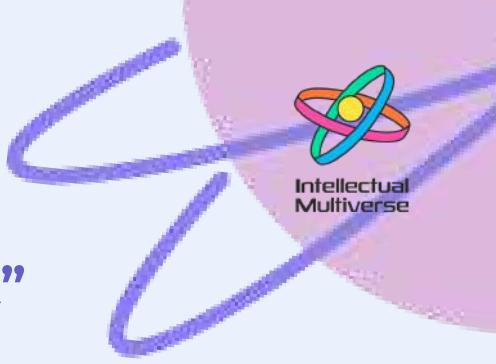
Sebbene il consorzio nell'ambito del progetto “Intellectual Multiverse”, abbia elaborato un totale di 9 giochi, proponiamo di utilizzarne 8 (uno per ciascun tipo di intelligenza). Durante le sperimentazioni interne dei vari giochi da parte dei/delle professionisti/e coinvolti/e nel progetto, che si sono 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 di persone



TEMPO

Approx 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

I 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:

- 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.
- 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:

- Prepara in anticipo 3-4 diversi suoni naturali o musicali. Questi potrebbero essere animali, condizioni meteorologiche, strumenti musicali, ecc. Inviate le clip audio ai gruppi o fateli andare in una parte appartata della stanza per ascoltare con il loro gruppo e indovinare gli elementi naturali e/o musicali.
- Un'altra variante sarebbe quella di riprodurre i suoni e chiedere ai partecipanti di scegliere la flashcard corretta corrispondente al suono.
- 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:

- 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.)
- Qual è l'unica stella che non ha luce? (Una stella marina.)
- Cosa deve essere rotto prima di poterlo usare? (Un uovo.)
- Quale mese dell'anno ha 28 giorni? (Tutti)
- Non ho vita, ma posso morire. Che cosa sono io? (Una batteria)
- Un uomo è uscito sotto la pioggia senza ombrello e non si è bagnato un solo capello sulla testa. Perché? (È calvo.)
- 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:

- Problemi di parole matematiche
- Cruciverba
- 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:

- La felicità non si trova, ma si crea quotidianamente.
- La chiave del successo è concentrare la nostra mente cosciente sulle cose che desideriamo, non su quelle che temiamo.
- 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

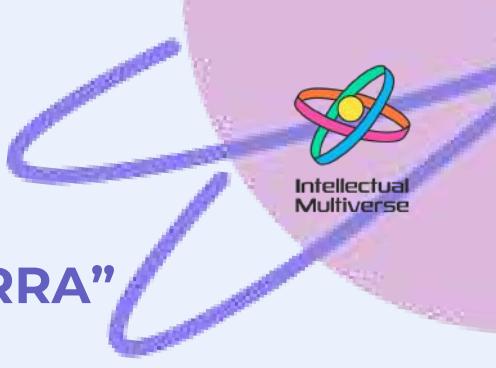
- Fogli di carta
- Matite
- Una scatola/barattolo (qualcosa che può essere riempito con alcuni oggetti)
- Le clip audio e gli indovinelli devono essere preparati e selezionati in anticipo
- Piccoli pezzi di carta con parti del messaggio del super cervello, preparati in anticipo



RACCOMANDAZIONI PER I FACILITATORI/VARIAZIONI

Il facilitatore può scegliere tra 3 o 4 compiti per il gruppo





2. GIOCO “LA FORESTA CHE SUSSURRA”

INTELLIGENZE: *Intelligenze logico-matematiche e linguistiche*



TARGET GROUP

Adulti/adulti con minori opportunità



NUMERO DI PARTECIPANTI

Max 25 persone



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



I 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):

10

$$\begin{array}{r} \underline{-} 8 \\ 1 \quad \underline{-} \quad 7 \end{array}$$

Risposta: 10

$$\begin{array}{r} 28 \\ 11 \quad 7 \end{array}$$

- 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.

Some example texts for the end are the following:

- 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.



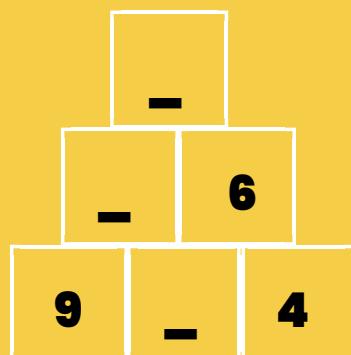


Co-funded by
the European Union



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

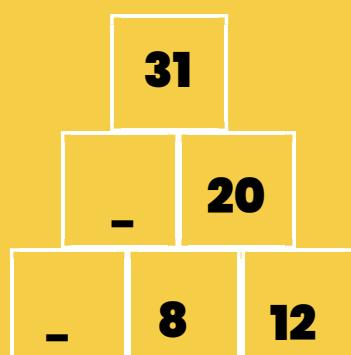
CEIPES

Fundación
Planb educación social

ROSTO SOLIDARIO

GAMA INSTITUTE
Santista, Escapar, Camino

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

Fundación
Planb educación social

ROSTO SOLIDARIO

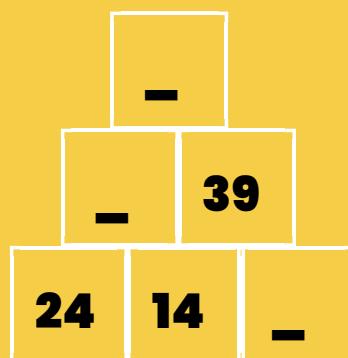
GAMA INSTITUTE
Santista, Escapar, Camino



Co-funded by
the European Union



**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

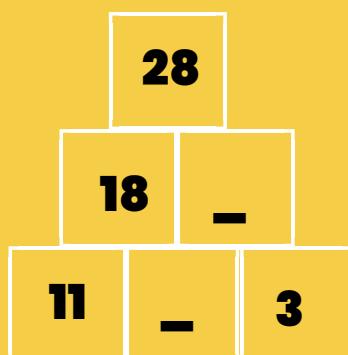
CEIPES

Fundación
PlanB educación social

**ROSTO
SOLIDÁRIO**

GAMA INSTITUTE
Salamanca, Valladolid, Castellón

**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

Fundación
PlanB educación social

**ROSTO
SOLIDÁRIO**

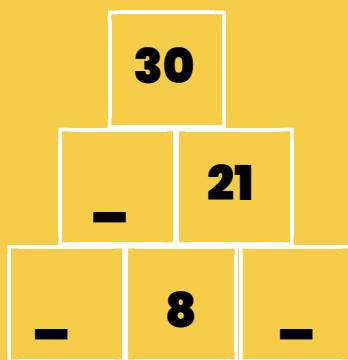
GAMA INSTITUTE
Salamanca, Valladolid, Castellón



Co-funded by
the European Union



**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



**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

aspaym
castilla y león

CEIPES





Co-funded by
the European Union



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





Co-funded by
the European Union



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



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

aspaym
castilla y león

CEIPES



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



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

aspaym
castilla y león

CEIPES





Co-funded by
the European Union



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

Fundación
Planb**** educación social

ROSTO SOLIDARIO

GAMA INSTITUTE
Santista, Escuela, Cerebro

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

Fundación
Planb**** educación social

ROSTO SOLIDARIO

GAMA INSTITUTE
Santista, Escuela, Cerebro



Co-funded by
the European Union



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





Co-funded by
the European Union



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

Fundación
PlanB educación social

ROSTO SOLIDÁRIO

GAMA INSTITUTE
Santista, Educare, Cansare

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

Fundación
PlanB educación social

ROSTO SOLIDÁRIO

GAMA INSTITUTE
Santista, Educare, Cansare



Co-funded by
the European Union



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





Co-funded by
the European Union



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



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





Co-funded by
the European Union



**Scrivete un breve
testo su:**

**Animali in
pericolo di
estinzione.**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



**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





Co-funded by
the European Union



**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



**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





Co-funded by
the European Union



**Scrivete un breve
testo su:**

**Quali animali
puoi trovare
nell'oceano**



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):**

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





Co-funded by
the European Union



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

aspaym
castilla y león

CEIPES

Fundación
Planb educación social

ROSTO SOLIDÁRIO

GAMA INSTITUTE
Santista, Escuela, Centro

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

aspaym
castilla y león

CEIPES

Fundación
Planb educación social

ROSTO SOLIDÁRIO

GAMA INSTITUTE
Santista, Escuela, Centro



Co-funded by
the European Union



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



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



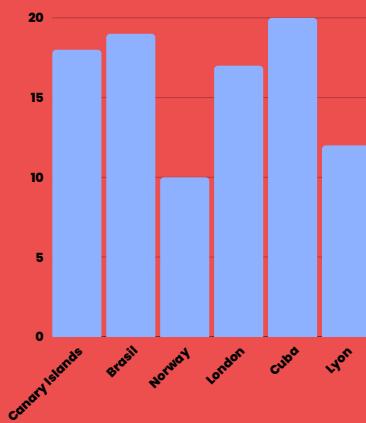


Co-funded by
the European Union



Rispondete alla seguente domanda:

Qual è il luogo
preferito?



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

aspaym
castilla y león

CEIPES

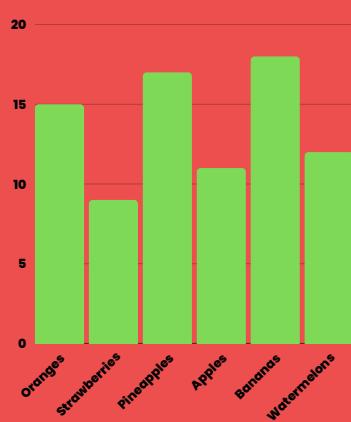
Fundación
Planb educación social

rostosolidario

GAMA INSTITUTE
Salamanca, Valladolid, Castellón

Rispondete alla seguente domanda:

Qual è il frutto con la
preferenza minore?



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

aspaym
castilla y león

CEIPES

Fundación
Planb educación social

rostosolidario

GAMA INSTITUTE
Salamanca, Valladolid, Castellón

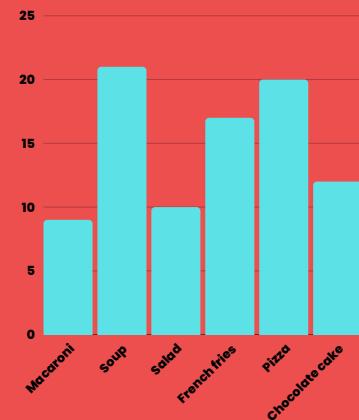


Co-funded by
the European Union



Rispondete alla seguente domanda:

**Quante persone
preferiscono i
maccaroni?**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

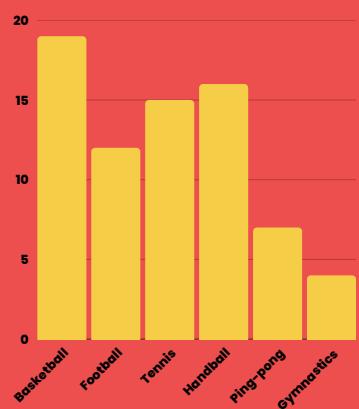


CEIPES



Rispondete alla seguente domanda:

**Quante persone
preferiscono il tennis?**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



CEIPES



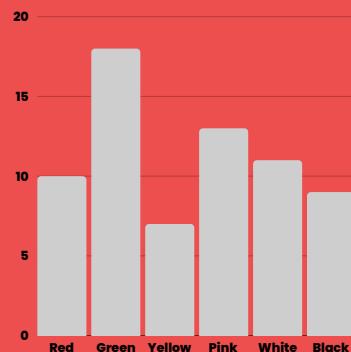


Co-funded by
the European Union



Rispondete alla seguente domanda:

**Quante persone
preferiscono il rosa?**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

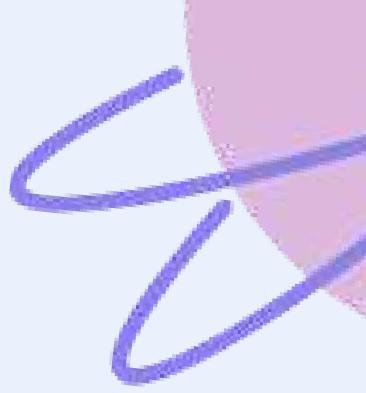
aspaym
castilla y león

CEIPES

Fundación
PlanB educación social

ROSTO
SOLIDARIO

GAMA INSTITUTE
Santander, Edubox, Catamaran



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. approx.



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

I 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 sussurrate – 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)

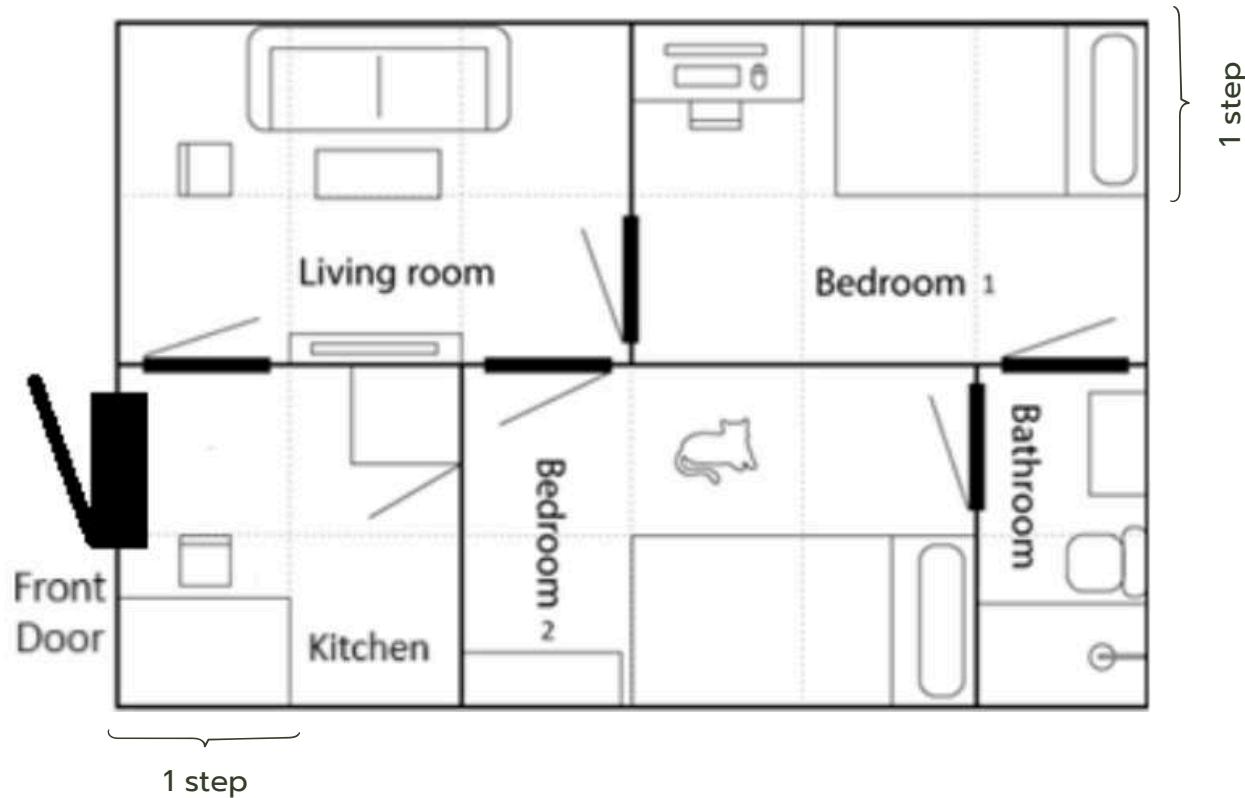


RACCOMANDAZIONI PER I FACILITATORI/VARIAZIONI

- 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.

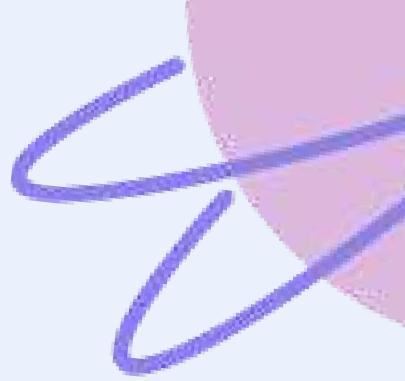


ALLEGATO 1:MAPPA DELLA CASA



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 de 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 opportunità



NUMERO DI PARTECIPANTI

4 gruppi di 4-5 persone



TEMPO

30 min. approx.



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.
- 3^a 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 1^o 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.

S
C
A
N



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



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 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/4d21y8DL6oMN4n9NmArNqq?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/71J0ZiyY16BJBITgeQuSI3?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/3ahQ6mc3IrdgKJVI6bUJhz?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/1r0zcv9hn6TFqajmdFcHg5>
<https://open.spotify.com/album/0U8YOylg6DUJTco8NhvCsW>
- Ocean waves: <https://open.spotify.com/playlist/51xnvswDeZbfyKq5d1ufHT>
<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/37i9dQZF1El4VNBaRtbbT>
- Western style: <https://open.spotify.com/playlist/43h5szKEIG0gKfoBLFsXAg>
- Classical flute: <https://open.spotify.com/playlist/6waO5TodggE9epY91vYlwE>
<https://open.spotify.com/playlist/3ZRIJdLjyRJm4MjD25wdb>
- 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 (città):

- Rock: <https://open.spotify.com/album/3DGHC6kJMQuqBiDqQC76t>
<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/63tOIPXEGtCWGBqYAbTKbN>



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. approx.



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 sommersibile 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 scigni del tesoro: un'immagine del mare che è divisa in molti pezzi e distribuita equamente nei 2 scigni 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.

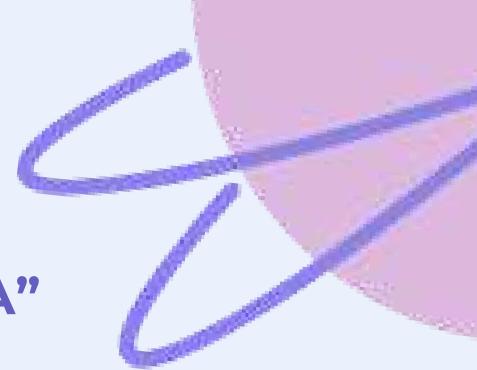


Co-funded by
the European Union



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. approx.



OBIETTIVI

- Imparare a prestare attenzione ai dettagli 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 + quanti 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=6Mwq88CqzJ4>
-
- 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

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)



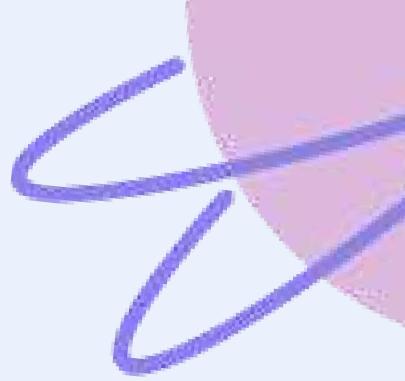
SOLUZIONI

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

Max 10 partecipanti



TEMPO

30 min. approx.



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.



ALLEGATO: RUOTA DELLE EMOZIONI





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. approx.



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

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.
- Incoraggiiali 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:

- *Ciao* – Una parola semplice ma versatile che può essere usata per dire ciao o arrivederci.
- *Grazie* – Usato per esprimere gratitudine.
- *Per favore* – Utilizzato per fare richieste educate.
- *Scusa* – Usato per scusarsi o per attirare l'attenzione di qualcuno.
- *Sì* – Una delle parole più semplici e utili, significa "affermazione".
- *No* – L'opposto di "sì", significa "negazione".

Parole per presentarsi:

- *Io* – Pronome personale,
- *Tu* – Pronome personale
- *Il mio nome è* – Usato per dire il tuo nome.
- *Piacere di conoserti* – Un'espressione usata quando si incontra qualcuno per la prima volta.
- *Come stai?* – Una domanda comune da porre a chi vuole.
- *Buono* – Risposta positiva alla domanda "Come stai?"

Parole per il tempo:

- *Oggi* – Il giorno corrente.
- *Domani* – Il giorno dopo.
- *Ieri* – Il giorno precedente.
- *Mattina* – L'inizio della giornata.
- *Pomeriggio* – Metà giornata.
- *Sera* – La fine della giornata.

Numeri essenziali:

- *Uno* – Il numero 1.
- *Due* – Il numero 2.
- *Tre* – Il numero 3.
- *Quattro* – Il numero 4.
- *Cinque* – Il numero 5.
- *Dieci* – Il numero 10.

Parole per mangiare e bere:

- *Acqua* – Un elemento essenziale per la vita.
- *Pane* – Un alimento comune in molte culture.
- *Vino* – Una bevanda popolare in Italia e Spagna.
- *Caffè* – Molto amato da italiani e portoghesi.
- *Colazione* – Il primo pasto della giornata.
- *Pranzo* – Il pasto principale a mezzogiorno.
- *Cena* – Il pasto serale.



Parole per casa:

- *Casa* – Il luogo in cui vivi.
- *Camera da letto* – Una stanza della tua casa.
- *Cucina* – Il luogo in cui prepari il cibo.
- *Bagno* – La stanza dove ci si lava.
- *Letto* – Dove dormi.
- *Tavolo* – Dove mangi o lavori.

Parole per spostarsi:

- *Auto* – Un mezzo di trasporto comune.
- *Bus* – Un mezzo di trasporto pubblico.
- *Bike* – Un mezzo di trasporto ecologico.
- *Treno* – Un mezzo di trasporto ferroviario.
- *Aereo* – Un mezzo di trasporto aereo.

Parole per lo shopping:

- *Negozio* – Un luogo dove si acquistano cose.
- *Prezzo* – Quanto costa qualcosa.
- *Sconto* – Una riduzione del prezzo.
- *Soldi* – I soldi usati per comprare le cose.
- *Carta di credito* – Un metodo di pagamento.

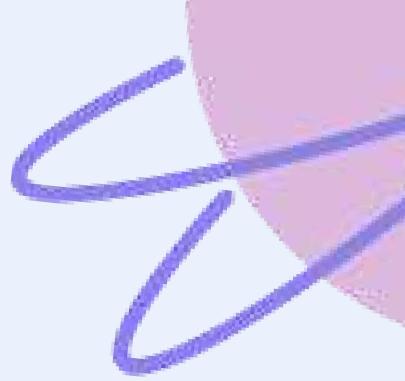
Parole per esprimere le emozioni:

- *Felice* – Quando sei felice.
- *Triste* – Quando non sei felice.
- *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 da 3-4 partecipanti



TEMPO

45 min. - 1 ora approx.



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.

- Individualmente, ogni partecipante analizza un elenco di 15 priorità e fa la distribuzione di 5 priorità settimanali. (5 minuti)
- I membri del gruppo negoziano tra loro quali saranno le priorità finali per la comunità dell'isola. (10 minuti)
- 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

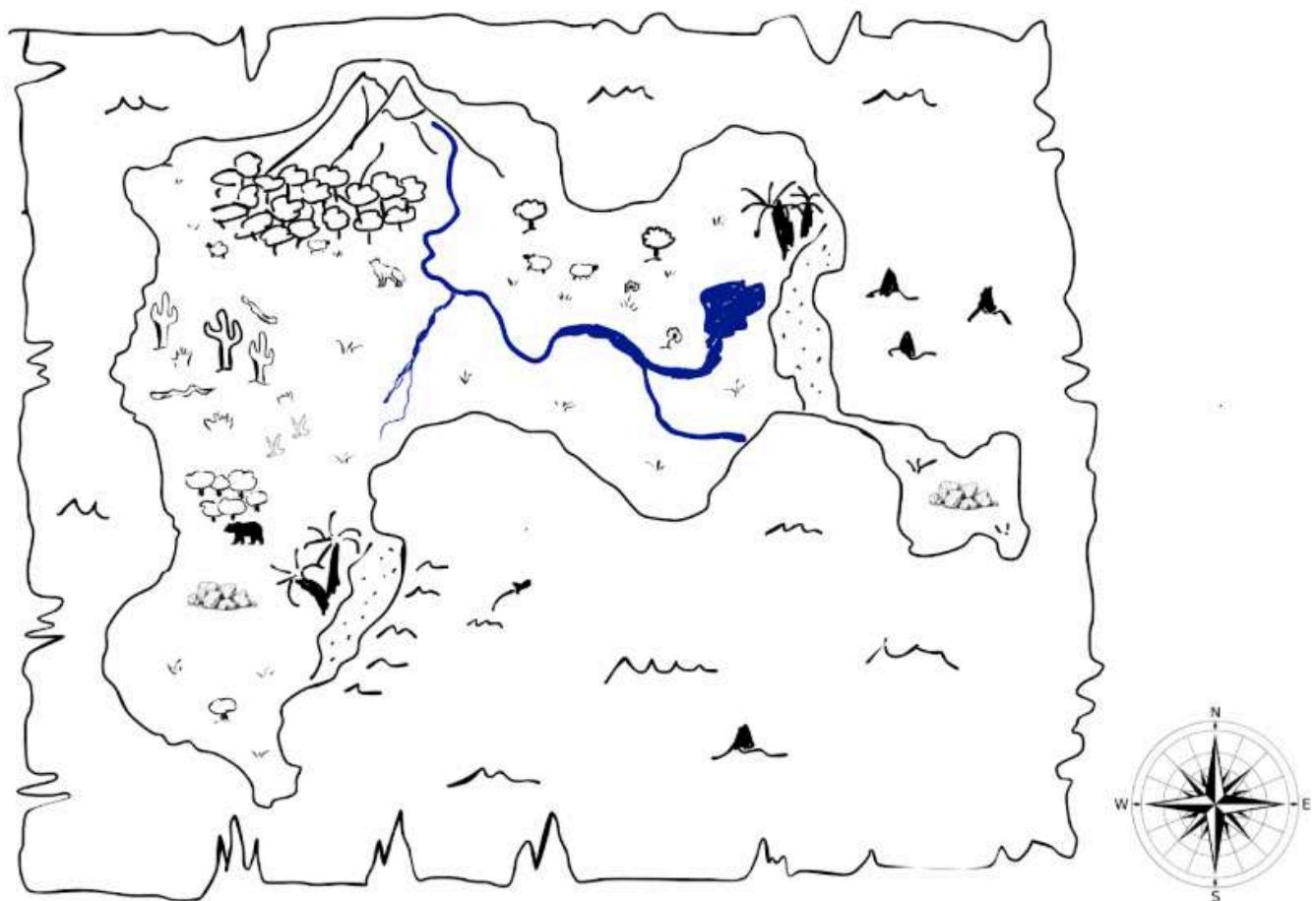
Settimana 1	Settimana 2	Settimana 3



Co-funded by
the European Union



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.



Co-funded by
the European Union



Intellectual
Multiverse



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.

PROJECT NO. 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

<https://intellectualmultiverse.eplusproject.eu/>



WORKSHOP “INTELLECTUAL MULTIVERSE” © 2025 BY FUNDACIÓN ASPAYM CASTILLA Y LEÓN IS LICENSED UNDER CC BY-NC-SA 4.0

