



**STRONGER
TOGETHER**

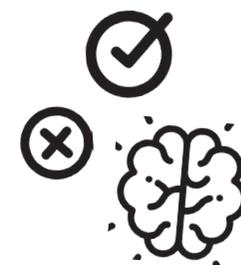


Erasmus+



Manuale

Stronger Together



PROGETTO	1
<hr/>	
PARTNER	3
<hr/>	
METODOLOGIA	4
<hr/>	
IL GIOCO DA TAVOLO DIGITALE	7
<hr/>	
BUONE PRATICHE	10
<hr/>	
ESCLUSIONE DI RESPONSABILITÀ	17
<hr/>	

INDICE

PROGETTO



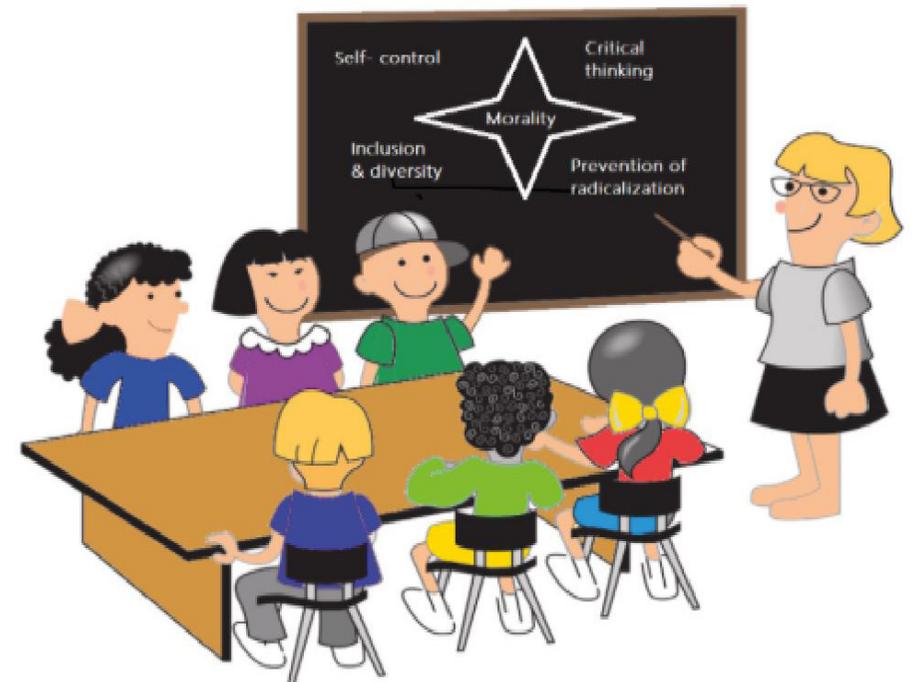
Stronger Together è un progetto composto da un curriculum di 5 moduli che utilizza tecniche e strumenti di apprendimento convenzionali e moderni, anche tramite un gioco da tavolo.

È rivolto agli educatori affinché lo utilizzino nelle loro classi, al fine di facilitare un dialogo sulla moralità, l'autocontrollo, l'inclusione, la diversità, il pensiero critico e la prevenzione dei conflitti.

Questo permetterà il simultaneo coinvolgimento di alunni, insegnanti e genitori nel processo di apprendimento. In questo modo, tutti parteciperanno alla prevenzione della radicalizzazione violenta. Si tratta di un metodo trasversale che sarà utilizzato sia in classe con alunni dai 10 ai 12 anni, sia con i loro genitori, che costituiranno il gruppo target.

Stronger Together incoraggia ad avviare una discussione a partire da una fase precedente dell'educazione degli alunni. La formazione alla moralità, all'autocontrollo, all'inclusione e alla diversità, al pensiero critico, alla prevenzione e alla risoluzione dei conflitti in età precoce, può contribuire al rafforzamento durante l'adolescenza.

Allo stesso modo, il programma di studi fungerà da preparazione per ulteriori discussioni nel prosieguo degli studi dei ragazzi coinvolti. Attraverso lo sviluppo di un programma di studi che utilizzi anche un gioco da tavolo digitale, il progetto Stronger Together estende ed evolve i metodi di insegnamento nelle classi della scuola primaria.



I 5 temi del programma di studio sono:



La morale

che può essere definita come il vivere insieme con regole e valori condivisi, fare scelte e agire secondo le nostre convinzioni e le regole e i valori della società.



L'autocontrollo

ovvero il controllo degli impulsi, la comprensione e il controllo delle emozioni, la resistenza alle tentazioni, la tolleranza alla frustrazione e la perseveranza.



Inclusione e diversità

che riguardano il vivere insieme, con le nostre differenze, intese tutt'altro che minacce, ma anzi come opportunità per sviluppare la fraternità e l'amicizia.

Per imparare a vivere insieme con compassione, occorre prima di tutto un atteggiamento positivo, lo sviluppo della solidarietà e un dialogo aperto tra le persone.



Il pensiero critico

che significa costruire un'opinione informata prima di scegliere e agire di conseguenza, nel rispetto degli altri; possedere un pensiero critico significa è coerenza tra la nostra identità, i nostri valori, il mondo e le informazioni che ci circondano.



Prevenire e risolvere i conflitti

cioè mantenere il dialogo, il pensiero critico e la fraternità come modi per prevenire la radicalizzazione violenta.

È importante incontrare gli alunni in ambienti con i quali abbiano familiarità e il gioco da tavolo digitale deve essere inteso quale strumento per facilitare il dialogo tra educatori ed alunni. Il programma di studi combine infatti teoria e pratica attraverso l'insegnamento dei vari aspetti della radicalizzazione violenta e la simulazione di situazioni di vita attraverso il gioco da tavolo.

Il gioco da tavolo digitale ha il formato di un gioco di ruolo in cui sono presentate possibili reazioni e scelte diverse calate in situazioni legate ai temi del curriculum.

Il curriculum e il gioco sono disponibili in sette lingue: inglese, francese, macedone, tedesco, svedese, italiano e danese, il che permetterà ai diversi paesi di integrare il curriculum direttamente nelle loro attività didattiche.

L'Unione Europea discute da diversi anni sulla prevenzione della radicalizzazione violenta. Il programma "Stronger Together" coinvolge in questo dibattito gli alunni più giovani. Le scuole europee, le istituzioni e le organizzazioni che lavorano con i giovani della fascia d'età target hanno tutti accesso al programma di studi e al gioco da tavolo digitale, e sono invitati a farne uso.

PARTNERS

Questo progetto è stato attuato a livello transnazionale, poiché la radicalizzazione violenta è un problema di singole realtà, ma dell'Europa intera. Nella sua fase pilota, Stronger Together è stato testato e consolidato nelle classi primarie in sei paesi (Belgio, Repubblica della Macedonia del Nord, Germania, Svezia, Danimarca e Italia) grazie al finanziamento di un progetto KA2 Erasmus+, partecipato da sei partner:



VIFIN - Videnscenter for Integration (Danimarca - Coordinatore del progetto): Centro risorse per l'integrazione e lo sviluppo sociale



Eco-Logic (Repubblica della Macedonia del Nord): ONG specializzata nell'estensione e nell'educazione per lo sviluppo sostenibile e sociale, soprattutto attraverso la "gamification"



VNB-Verein Niedersächsischer Bildungsinitiativen e.V. (Germania): Federazione di educazione permanente con oltre 200 associazioni attive in varie questioni sociali



CSCI - Consorzio Scuola Comunità Impresa (Italia): Agenzia di formazione professionale specializzata in pedagogia e nell'utilizzo delle nuove tecnologie in ambito formativo



Il Comune di Östra Göinge (Svezia)



La municipalità di Etterbeek (Bruxelles - Belgio)

METODO- LOGIA

Nel progetto Stronger Together, facciamo riferimento alla moralità, all'autocontrollo, all'inclusione e diversità, al pensiero critico e alla prevenzione e risoluzione dei conflitti come valori e competenze essenziali per prevenire la radicalizzazione.

I 5 temi del programma di studi (moralità, pensiero critico, autocontrollo, inclusione e diversità, prevenzione e risoluzione dei conflitti) sono ingredienti importanti di una società inclusiva.

Dovrebbero essere insegnati in una fase iniziale di autosviluppo individuale. In questo contesto, Stronger Together propone un metodo per insegnarli in modo coerente e opportuno.

In generale, il curriculum combina:



Lavoro di gruppo



Apprendimento basato sul dialogo



Apprendimento basato sulle attività



Apprendimento basato sul gioco



Riflessione (pensa - agisci in coppia)

L'insegnante o l'educatore rimangono conduttori fondamentali. Sono esperti e conoscono meglio di chiunque altro la loro classe, i limiti e i pregi/risorse di ognuno.

Pertanto la guida e i materiali proposti in questo curriculum, così come il gioco da tavolo, dovrebbero essere visti come un supporto al lavoro educativo già svolto normalmente dagli insegnanti.

Il curriculum e il gioco da tavolo sono costruiti nel tentativo di essere:



Sufficientemente flessibili da permettere all'educatore o all'insegnante di adattarli alle esigenze e alle circostanze



Prontissimi all'uso, per facilitare il compito dell'insegnante, come il lavoro preparatorio e la realizzazione in classe

Ogni modulo di formazione comprende:



Un'introduzione al tema da parte dell'insegnante (10-15 minuti)



Attività pratiche



Una valutazione finale con gli alunni (da 10 a 15 minuti)

Eseguendo da 1 a 2 attività pratiche con gli alunni e includendo il tempo necessario per l'introduzione il completamento/valutazione, l'insegnante dovrebbe riuscire a tenere la classe occupata per 1 fascia oraria di formazione (da 40 a 50 minuti).

L'insegnante può anche decidere di implementare attività più pratiche e quindi estendere il tempo a 2 fasce orarie per il modulo di formazione.

I cinque moduli sono tutti costruiti nello stesso modo. Essi comprendono l'orientamento e le attività legate al tema in questione, adattate per gli alunni dai 10 ai 12 anni. L'insegnante può adattare le attività didattiche e sceglierle in base all'età degli alunni. Ogni modulo è supportato da esercizi specifici presenti nel gioco digitale, idealmente realizzabili subito dopo che la classe ha affrontato uno dei temi in questione.

Si prega di notare che il tempo necessario per il gioco digitale, che dovrebbe seguire ogni modulo di formazione, non è incluso nella sequenza sopra menzionata.



In pratica, questo è il processo di apprendimento completo nel suo complesso, e si applica a ciascuno dei 5 moduli:

Alunni di 10 anni	Alunni di 11 anni	Alunni di 12 anni
Classe (1 fascia oraria)	Classe (1 fascia oraria)	Classe (1 fascia oraria)
Gioco digitale (1 fascia oraria)	Gioco digitale (1 fascia oraria)	Gioco digitale (1 fascia oraria)

Ogni tema/modulo dovrebbe essere affrontato almeno una volta nei tre anni scolastici.

Il gioco da tavolo digitale

Il gioco da tavolo digitale Stronger Together è un gioco su app scaricabile sia per IOS che per tablet o smartphone Android. Il gioco da tavolo digitale si rivolge agli alunni dai 10 ai 12 anni e ai loro genitori con l'obiettivo generale di creare un dialogo sui temi:

- Moralità
- Autocontrollo
- Inclusione e diversità
- Pensiero critico

e, naturalmente, lavorando per migliorare le relazioni interpersonali e per essere più forti insieme!

Il gioco è (può essere) giocato in due ambienti diversi: in classe e a casa.

In classe, l'insegnante può invitare gli alunni a giocare con l'app come continuazione di un tema completato e affrontato nel programma di studio Stronger Together o come introduzione al percorso. Il gioco è praticabile su tablet/smartphone sia individualmente che in gruppi di tre o quattro alunni. Ogni gruppo crea il proprio nome che utilizzerà ogni volta che effettuerà il login, se il gioco viene svolto in più di una sessione. Si prega di consultare il tutorial online per conoscere le regole del gioco.

At casa, i genitori possono scaricare l'app sul loro smartphone o su un tablet. Sono incoraggiati a giocare con il loro bambino e a discutere insieme a lui le implicazioni delle possibili scelte prima di rispondere. Il bambino può raccontare ai genitori le risposte date a scuola, il che può portare a un dialogo sulle analogie e le differenze rispetto alle scelte che hanno fatto insieme. Si prega di consultare il tutorial online circa le regole del gioco.



Tempo di gioco:

Circa 45-60 minuti per tema.

Componenti::

Tablet/smartphone con l'applicazione scaricata "Stronger Together".

Gioco:

Lo scopo generale del gioco è quello di evitare che i tuoi amici si radicalizzino, facendo delle buone scelte di vita e aiutando gli altri a fare lo stesso. Ogni tema (Morale, Autocontrollo, Inclusione & Diversità e Pensiero critico) contiene 10 scenari in cui ogni gruppo, a seconda del grado, è calato in una serie di particolari situazioni, e deve prendere una decisione su ciò che sia meglio fare.

Il gioco si basa quindi sulla collaborazione e sulla discussione tra i giocatori del gruppo.

All'inizio del gioco, viene chiesto di scegliere una lingua premendo sulla bandiera tedesca, svedese, belga, italiana, macedone, britannica o danese.

Poi si arriva ad una pagina, dove si sceglie il livello di classe, il tema e il numero di giocatori e, infine, si scrive il nome del gruppo.

Quando si preme "start game" si dà il via al gioco, che mostra l'immagine di un villaggio. Qui troverete una serie di icone in movimento, e premendo su una di esse, si apre uno scenario.

La struttura di ogni scenario è la seguente: si avvia un dialogo sul tema e si deve scegliere la risposta più appropriata al problema, dovendosi confrontare con tre scelte possibili. Ogni scelta ha un punteggio e si riceve un feedback.

Dopo aver sperimentato tutti gli scenari della sessione, vedrete se uno dei personaggi che il vostro gruppo sta cercando di salvare finisce in "prigione". Se un personaggio finisce in prigione, il vostro gruppo riceverà un'ulteriore possibilità di salvare la persona dopo aver completato il tema.

I personaggi che il vostro gruppo salverà, arriveranno ad un rifugio sicuro e aiuteranno a salvarne altri, accumulando così punteggio: da qui il termine "più forti insieme".

I personaggi che si salvano in uno degli scenari di un preciso tema vengono visualizzati con facce felici alla fine della sessione; quelli che si perdono vengono visualizzati dietro le sbarre. Più persone salvi e porti con te, migliori sono le tue possibilità di salvare il mondo.

Dopo la partita:



È possibile giocare l'intero gioco in un'unica sessione o dividere il gioco in più sessioni incentrate su un unico tema (morale, autocontrollo, inclusione e diversità e pensiero critico) per sessione.

Se si decide di continuare il gioco dopo aver terminato un tema, è possibile premere il pulsante: "riavvio", se decidete di terminare il gioco premete il pulsante: "finire". I vostri punteggi appariranno alla fine del gioco.

BUONE PRATICHE

Le "buone pratiche" sono un concetto che copre tutti i possibili adattamenti che i partner, cioè i rispettivi insegnanti di ogni paese sono riusciti a realizzare con l'aiuto degli alunni, così come i commenti dei genitori dell'alunno. Queste pratiche sono le alternative di successo alle normali lezioni e ai test di gioco/moduli, altrimenti ostacolate in circostanze difficili.

VIFIN Danimarca:

Scuola e paese

- ↳ • Scuola Media Statale "Tanzio da Varallo", Varallo, Italia.
- Scuola Media Statale "Rosa Stampa", Vercelli, Italia.

Titolo del modulo /gioco

- ↳ • Inclusione e diversità
- Pensiero critico
- Morale

Gruppo target (ad es. alunni 10-12; studenti speciali, ecc.)

- ↳ • 11-13 anni
- 12-14 anni

Descrivete le variazioni/adattamenti che avete fatto con la metodologia raccomandata (ad es. tramite l'apprendimento online, ecc.)

↳ Non li abbiamo divisi in coppie, ma preferito porre a tutta la classe le domande previste dal Dilemma Game, dando la parola e concentrandoci individualmente su ognuno di essi. Gli studenti si sono resi conto, anche per loro stessa ammissione, della grande complessità dell'argomento e la comune riflessione fatta con loro

ha dato luogo a domande e momenti di dibattito (anche acceso) sulla legalità, la giustizia, il senso del limite, la vendetta, la pena di morte, il senso del giusto e dello sbagliato. L'attività comprendeva 5 dilemmi ma per mancanza di tempo - date le discussioni e le molteplici riflessioni e domande che ne sono scaturite - ne sono stati posti solo 3.

A causa dell'impossibilità per i bambini di usare i tablet in gruppo, l'applicazione Stronger Together è stata presentata agli alunni, ma non è stata utilizzata a scuola. Erano già stati invitati dagli insegnanti a scaricarla a casa per poterla utilizzare come strumento di discussione con le loro famiglie, cosa che alcuni di loro avevano fatto.

Risultati:

↳ Nel complesso, gli studenti hanno mostrato consapevolezza sull'argomento, sui propri sentimenti e quelli degli altri, oltre che entusiasmo e coinvolgimento.

Nonostante il buon livello di apertura emotiva raggiunto, entusiasmo e partecipazione, il grado di maturità delle classi (una, soprattutto) non è molto alto, esattamente quanto la capacità di gestirsi in gruppo. Gli studenti sono stati letteralmente "presi per mano" attraverso il ragionamento (cosa di cui sembrano aver perso l'abitudine) e la riflessione, elementi necessari per il successo della sperimentazione del modulo.

Citazioni (da parte dell'insegnante, dei genitori, degli alunni)/e chi ha fatto la citazione

↳ • "Molto difficile ma affascinante"; "La cosa che ho imparato è di identificarmi nelle situazioni".

- "La morale è un insegnamento per il futuro";
- "questo progetto mi ha fatto capire quanto sia difficile e triste";
- "l'attività è pesante, se non si cambia idea su ciò che è giusto o sbagliato, sembra inutile come attività, l'unica cosa che si può fare è aumentare la consapevolezza"..(studenti)

Östra Göinge, Svezia:

Scuola e paese

- ↳ • Snapphaneskolan, Svezia
- Prästavångsskolan, Svezia
 - Mölleskolan, Svezia

Titolo del modulo / Giocando il gioco

- ↳ • Inclusione e diversità
- Moralità
 - Pensiero critico

Gruppo target (ad es. alunni 10-12; studenti speciali, ecc.)

- ↳ • 10 - 12 anni
- 10 anni
- 12 anni

Descrivete la variazione/adattamento che avete fatto con la metodologia raccomandata (ad es. tramite l'apprendimento online, ecc.)

- ↳ • Ho trovato più facile lavorare alle attività con gli alunni più grandi ma il gioco è piaciuto di più a quelli più giovani.
 - Ho iniziato il tema giocando con l'app tutti insieme, servendomi di un proiettore. Dopo aver letto uno dei dilemmi, gli alunni hanno discusso su cosa fare in piccoli gruppi. Dopo un po' abbiamo discusso il dilemma insieme.
 - Ho usato il materiale come punto di partenza e ho fatto il mio esercizio per poter continuare le discussioni.

Risultati

- ↳ • Siamo riusciti ad approfondire le discussioni.
 - Gli alunni hanno familiarizzato con il concetto e hanno imparato a lavorare con il materiale.
 - Gli alunni sono stati molto coinvolti nel processo e nelle discussioni sul tema.

Citazione (da parte dell'insegnante, dei genitori, degli alunni) / e nome della persona che ha fatto la citazione

- ↳ • "Lavorare con Stronger insieme è stato molto divertente! La cosa più positiva delle attività sono state le discussioni". (Oscar Ottosson)
 - "È stato divertente lavorare al progetto. A volte una domanda è sembrata strana agli studenti, ma le discussioni sono state molto preziose. Continueremo con questo". (Eva Olsson)
 - "Non dovresti credere a tutto quello che senti. Se qualcuno dice che Messi è morto e tu pensi che sia vero, dovresti controllare se è davvero vero. Questo è essere critici nei confronti delle fonti" (Alunno, 12 anni)
- "Ogni lezione dovrebbe essere così!" (Alunno, 12 anni)

VNB, Germania

Scuola e paese

- ↳ • Germania
 - GHS Altenbruch Cuxhaven
 - Palestra Lüchow

Titolo del modulo /Giocando il gioco

- ↳ • Autocontrollo "riflessione fisica"
 - Inclusione e diversità "il paese dei limoni"

Gruppo target (ad es. alunni 10-12; studenti speciali, ecc.)

- ↳ • 5° grado della scuola secondaria superiore
 - 5°-6° grado della scuola secondaria inferiore per studenti con esigenze speciali.

Descrivete la variazione/adattamento che avete fatto con la metodologia raccomandata (ad es. tramite l'apprendimento online, ecc.)

- ↳ • L'insegnante ha combinato l'esercizio "riflessione fisica" con l'immagine della "batteria di autocontrollo" per spiegare i diversi livelli di autocontrollo.
 - Entrambi gli insegnanti hanno sviluppato indipendentemente l'uno dall'altro una variante del gioco "lemon country". Uno ha cambiato i limoni in arance e ha fatto una spremuta d'arancia fresca per la classe dopo l'esercizio. L'altro ha fatto la limonata con gli studenti dopo l'esercizio come parte dell'insegnamento sul cibo sano. Purtroppo questo non è stato possibile a causa delle restrizioni sanitarie.

Risultati:

- ↳ • L'immagine di una batteria per l'autocontrollo è stata rapidamente interiorizzata dagli studenti che l'hanno usata per spiegare il proprio comportamento e quello degli altri.
 - Il "paese dei limoni" è stato un gioco divertente che ha reso facile agli studenti la discussione di argomenti riguardanti la diversità, le minoranze, l'appartenenza a gruppi diversi, ecc.

Citazione (da parte dell'insegnante, dei genitori, degli alunni)/e nome della persona che ha fatto la citazione

- ↳ • "Potete immaginare quanto mi sono sentito entusiasta quando ho notato quanto questo modulo abbia stimolato i miei alunni all'auto-riflessione".
 - "Gli studenti amavano parlare del loro nome!"
 - "Organizzeremo un corso di formazione per insegnanti con il programma di studi e il gioco nella nostra scuola".

CSCI, Italia

Scuola e paese

- ↳ • Scuola Media Statale "Tanzio da Varallo") VC, Italia
- Scuola Media Statale "Rosa Stampa",
Vercelli, Italia

Titolo del modulo /Giocando il gioco

- ↳ • Inclusione e diversità
- Pensiero critico
- Moralità

Gruppo target (ad es. alunni 10-12; studenti speciali, ecc.)

- ↳ • 11 - 13 anni
- 12 - 14 anni

Descrivete la variazione/adattamento che avete fatto con la metodologia raccomandata (ad es. tramite l'apprendimento online, ecc.)

↳ Non li ho divisi in coppie, ma ho preferito fare a tutta la classe le domande previste dal Gioco del Dilemma, dando la parola ad ognuno di loro, concentrandomi individualmente su ciascuno di loro. L'attività comprendeva 5 dilemmi ma per mancanza di tempo - date le discussioni e le molteplici riflessioni e domande che ne sono scaturite - ne sono stati posti solo 3.

A causa dell'impossibilità per i bambini di usare i tablet in gruppo, l'applicazione Stronger Together è stata presentata agli alunni ma non è stata utilizzata a scuola. Erano già stati invitati dagli insegnanti a scaricarla a casa per poterla utilizzare come strumento di discussione con le loro famiglie, cosa che alcuni di loro avevano fatto.

Risultati:

↳ Nel complesso, gli studenti hanno mostrato consapevolezza sull'argomento, sui propri sentimenti e sui sentimenti sociali, oltre che entusiasmo e coinvolgimento. Nonostante il buon livello di apertura emotiva raggiunto, entusiasmo e partecipazione, il grado di maturità delle classi (una, soprattutto) non è molto alto, esattamente quanto la capacità di gestirsi in gruppo. Gli studenti sono stati letteralmente "presi per mano" attraverso il ragionamento (cosa di cui sembrano aver perso l'abitudine) e la riflessione, elementi necessari per il successo della sperimentazione del modulo.

Citazione (da parte dell'insegnante, dei genitori, degli alunni)/e nome della persona che ha fatto la citazione

- ↳ • "Molto difficile ma affascinante"; "La cosa che ho imparato è stata l'identificarmi nelle situazioni" (studenti)
 - "La morale è un insegnamento per il futuro"; "questo progetto mi ha fatto capire quanto sia difficile e triste";
 - "L'attività è pesante, e se non si cambia idea su ciò che è giusto o sbagliato allora sembra inutile come attività ma l'unica cosa che si può fare è aumentare la consapevolezza".

Eco - Logic, North Macedonia

Scuola e paese

- ↳ • Scuola elementare "Bratstvo" - Skopje
- Scuola elementare "Strasho Pindjur" - Sokolarci

Titolo del modulo /Giocare il gioco

- ↳ • Scuola "Bratstvo" - test fisici del modulo 5
 - Scuola "Strasho Pindjur" - test fisici dei moduli 1, 2, 3 e 4 dell'app-game (condotti in un ambiente fisico, così come in un ambiente remoto per test virtuali)

Gruppo target (ad es. alunni 10-12; studenti speciali, ecc.)

- ↳ • 5° grado (età: 10-11 anni)
 - 5° e 6° grado (età: 10-11, 11-12 anni)

Descrivete la variazione/adattamento che avete fatto con la metodologia raccomandata (ad es. tramite l'apprendimento online, ecc.)

- ↳ • Scuola "Bratstvo":

In febbraio/marzo abbiamo cercato di testare il modulo 5 anche nella pratica e nel contesto del curriculum. Abbiamo fatto un esercizio di drammatizzazione con 3 piccoli gruppi della stessa classe, ma divisi in diversi angoli della classe. Le discussioni in chat per la sessione di prova che abbiamo avuto con loro si sono rivelate molto utili per capire i benefici a lungo termine. Le chat online sono state più che altro una riflessione dettagliata per la drammatizzazione.

- Scuola "Strasho Pindjur"

A settembre/ottobre 2020 abbiamo provato i moduli da 1 a 4 attraverso l'app digitale per il gioco. Gli alunni hanno giocato a questo gioco soprattutto a casa (a distanza) e meno in presenza. In questo contesto abbiamo accentuato il gameplay casalingo.

L'app era più popolare tramite le chat online, e questo ci ha dato la possibilità di discuterne di più durante le lezioni online.

Risultati

↳ • Gli alunni hanno posto estrema attenzione a tutti i moduli e hanno mantenuto una buona concentrazione. Discutere del gioco ha avvicinato gli insegnanti e i bambini, anche se solo online.

- I moduli hanno motivato gli alunni a riflettere più a fondo sull'utilità a lungo termine dei moduli; la loro complessità e i loro vantaggi

- Siamo riusciti a raggiungere un buon livello di discussione costruttiva con gli alunni; un'autovalutazione della loro comprensione

Citazione (da parte dell'insegnante, dei genitori, degli alunni)/e nome della persona che ha fatto la citazione

↳ • "Questo progetto è unico perché coinvolge praticamente tutti gli alunni. È un modo intelligente per discutere di argomenti seri con i giovani. E, è online! Un grande vantaggio" (insegnante: Tatjana Trpezanovska)

- "Noi, come molti altri Paesi, avevamo bisogno di qualcosa di simile per affrontare temi delicati con diverse etnie di bambini. A volte gli insegnanti hanno bisogno di assistenza come questa per trasmettere ai bambini i valori migliori. Questo li fa riflettere a fondo" (insegnante: Zoran Davitkov)

- "Argomenti come questi sono sempre benvenuti per l'insegnamento ai bambini. La presenza online è difficile nei tempi moderni, forse ora possiamo insegnare ai bambini ad essere più sicuri in generale" (insegnante: Vesna Stojanova).

Etterbeek, Belgium

Scuola e paese

↳ Claire Joie/Belgio

Titolo del modulo /Giocare il gioco

↳ Autocontrollo

Gruppo target (ad es. alunni 10-12; studenti speciali, ecc.)

↳ 6° grado

Descrivete la variazione/adattamento che avete fatto con la metodologia raccomandata (ad es. tramite l'apprendimento online, ecc.)

↳ • Abbiamo adattato gli scenari per l'attività "Faccio un passo indietro o un passo avanti a seconda della situazione per indicare il livello di autocontrollo".

- Ad es: Se devo fare la coda per correggere un esercizio, se devo aspettare il mio turno per parlare, se non sono d'accordo con qualcuno e quella persona non vuole sentire il mio punto di vista, ...

- L'uso di immagini come una batteria che si scarica ma che può essere ricaricata è molto visivo per i bambini e li aiuta a capire meglio un concetto astratto.

- Ci ha reso più facile avere gli obiettivi finali. Ha reso possibile avere un supporto scritto.

- Il modulo ha richiesto il doppio del tempo previsto

Risultati

↳ • I bambini diventano consapevoli del loro livello di controllo attraverso le diverse attività.

- Insieme, i bambini propongono idee al gruppo per aiutarsi a vicenda a controllare le diverse situazioni.

- Per esempio: Se sei molto turbato, vai in giro per il parco giochi, colpisci un cuscino, urla molto forte,...

- Quando vi siete calmati, parlate di nuovo con la persona con cui avete avuto un problema e spiegate come vi siete sentiti.

Citazione (da parte dell'insegnante, dei genitori, degli alunni)/e nome della persona che ha fatto la citazione

↳ Anabel e Carole : insegnanti

Gli alunni con cui abbiamo organizzato queste attività non sono più nella scuola.

Esclusione di responsabilità

"Il sostegno della Commissione Europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono il punto di vista dei soli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute".