

KA1 I.C.T

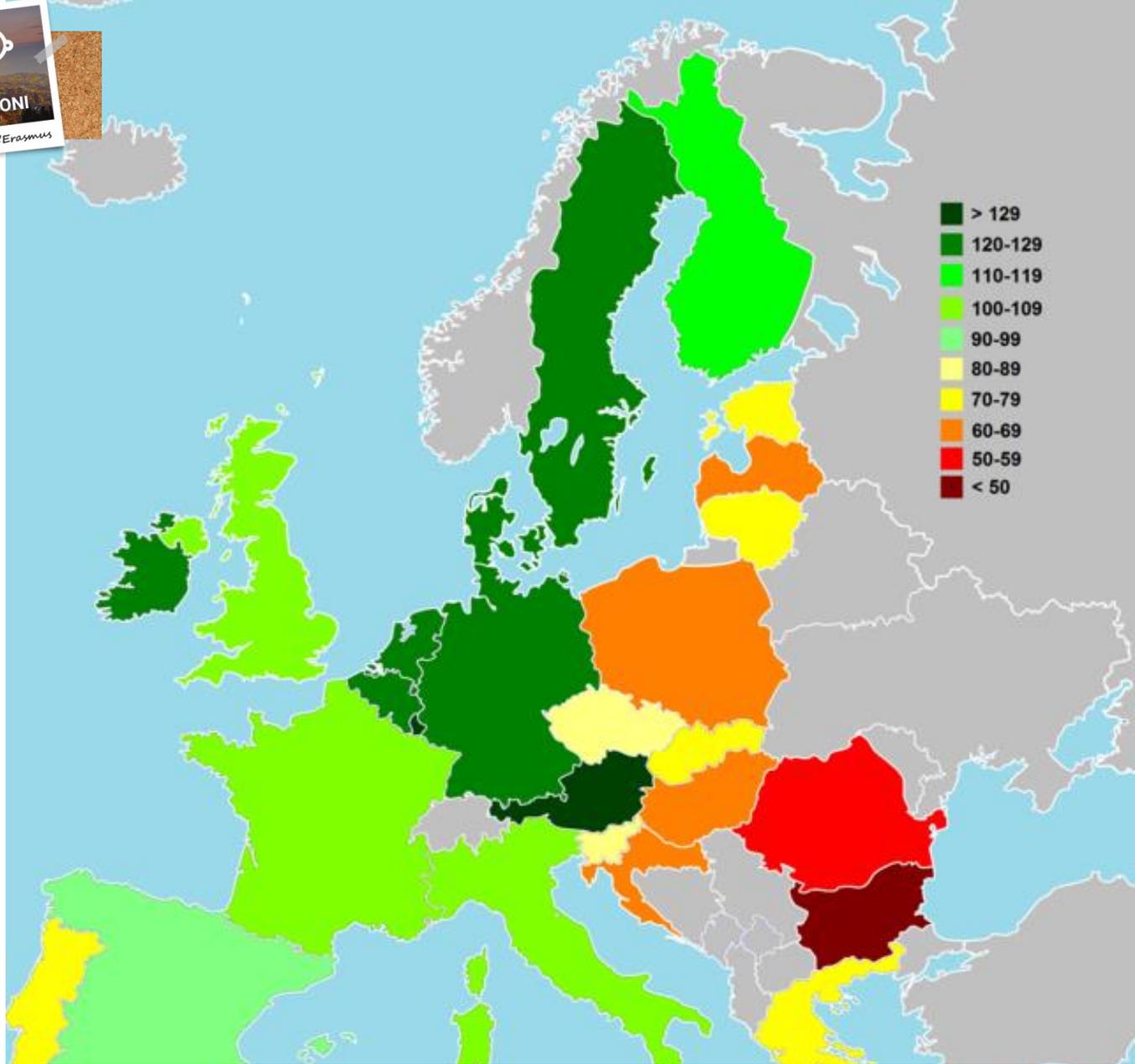


www.davinciripamonti.gov.it

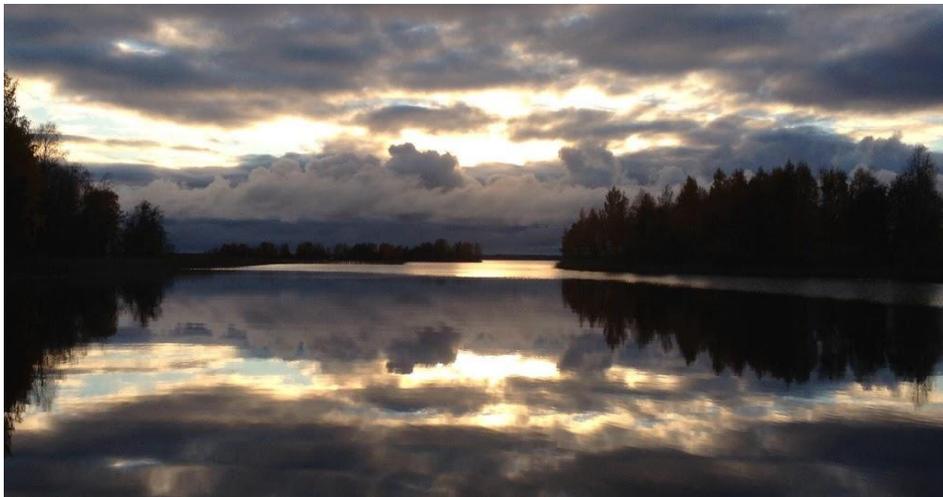




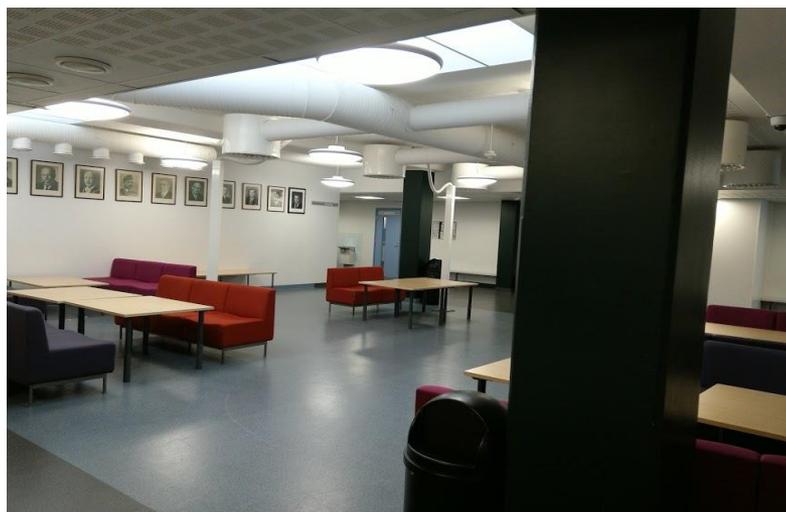
INCLUSIONE IN EUROPA



Inclusione in Joensuu - York - Plymouth



Inclusione e Ben-essere



KA1 INCLUSION CLIL TECHNOLOGIES

Aula docenti

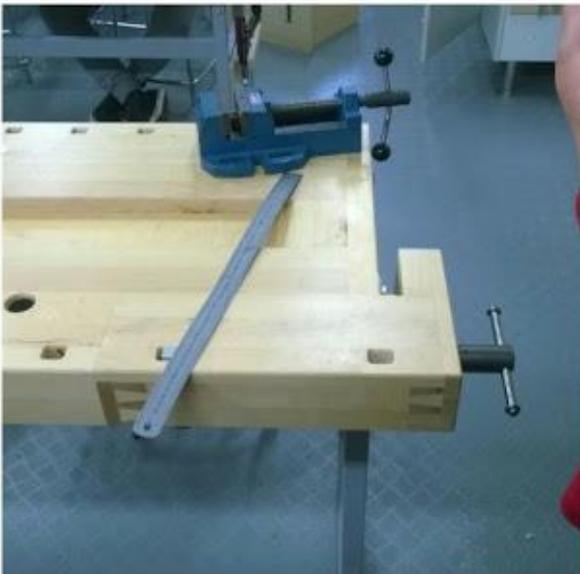


KA1 INCLUSION CLIL TECHNOLOGIES

Aula di economia domestica



Aula di falegnameria



Aula di metallurgia



Scuola primaria a Plymouth





dislessia

EMOTIONAL

Story Telling,
Personal Experiences,
Portfolio Of Their Personal Achievements,
Jokes,
A Safe, Positive Atmosphere

VISUAL

Colourful Pictures
Cards
Games
Internet Image Researches
Lim
Tech

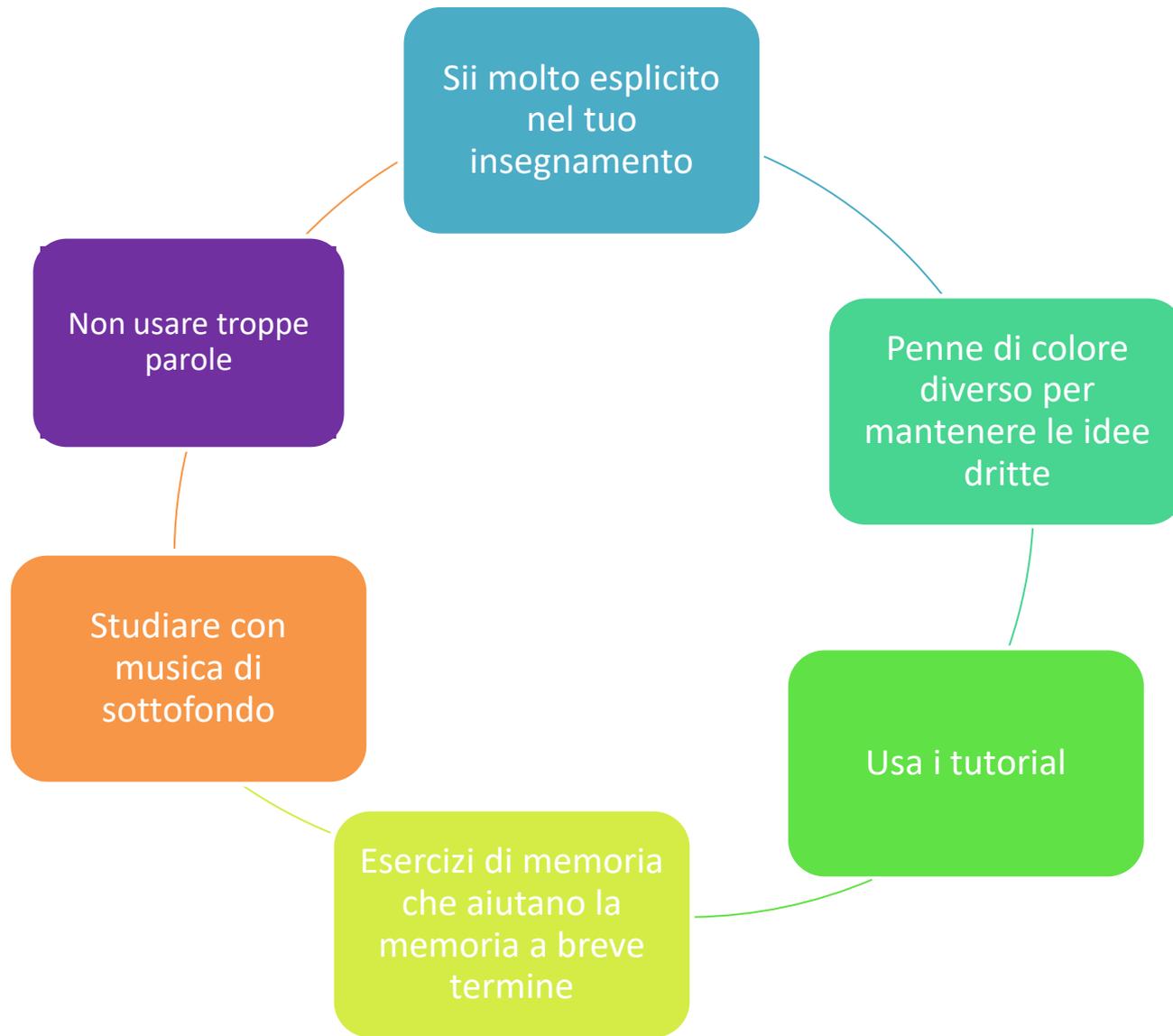
**Activities
for EVAK**

AUDITORY

Cartoons
Movies
Audio-Books
Songs
Cds
Reading A Story (By Teacher)
Rhythms

**KINAESTHETIC
(LEARNING BY DOING)**

Simulations Realia
Trips Museums
Building /Knitting
Portfolio Balls
Games Drama
Building Websites
(www.Wix.Com)



Migranti

Il sistema scolastico britannico prevede la possibilità di istruzione domiciliare a cura dei genitori, sotto la supervisione di funzionari dell'ufficio scolastico che ha cura di controllare il regolare svolgimento dei programmi e che l'allievo partecipi alla vita sociale della comunità. Se ne avvalgono i genitori di molti alunni immigrati, soprattutto per le difficoltà inerenti la conoscenza della lingua inglese.

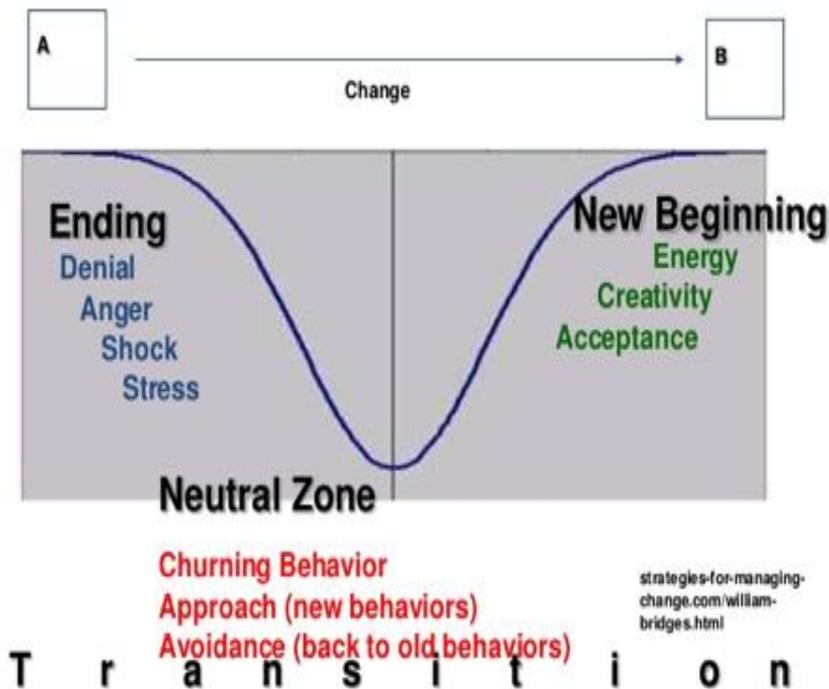
Alcune scuole prevedono incontri settimanali con i genitori di alunni immigrati, una occasione di incontro con te e biscotti per favorire l'integrazione dell'alunno nella nuova scuola attraverso la conoscenza di usi e costumi del paese di origine. Spesso è l'unica possibilità per genitori immigrati di trovare un "centro di ascolto" gratuito ai loro problemi.

Discriminazione

- **Pregiudizio:** idea, opinione errata, perché formata senza un'adeguata conoscenza dei fatti
- **Discriminazione:** comportamento nei confronti di una o più persone volto a sottolineare una differenza rispetto ad un'altra come conseguenza di un pregiudizio o di stereotipi.
- **Generalizzazione:** assumere l'idea di cose o persone oltremodo semplificata rendendo generale ciò che ha valore particolare
- **Sessismo:** discriminazione o pregiudizio basata sul sesso o sul genere; (eterosessismo)
- **Razzismo:** condotta che avvantaggia o danneggia qualcuno in base al colore della pelle, alla cultura o all'etnia.

Come reagiamo ai cambiamenti

Bridges Model - Response to Change



Modello dei ponti di transizione

Utile da tenere presente per gestire ambienti multiculturali.

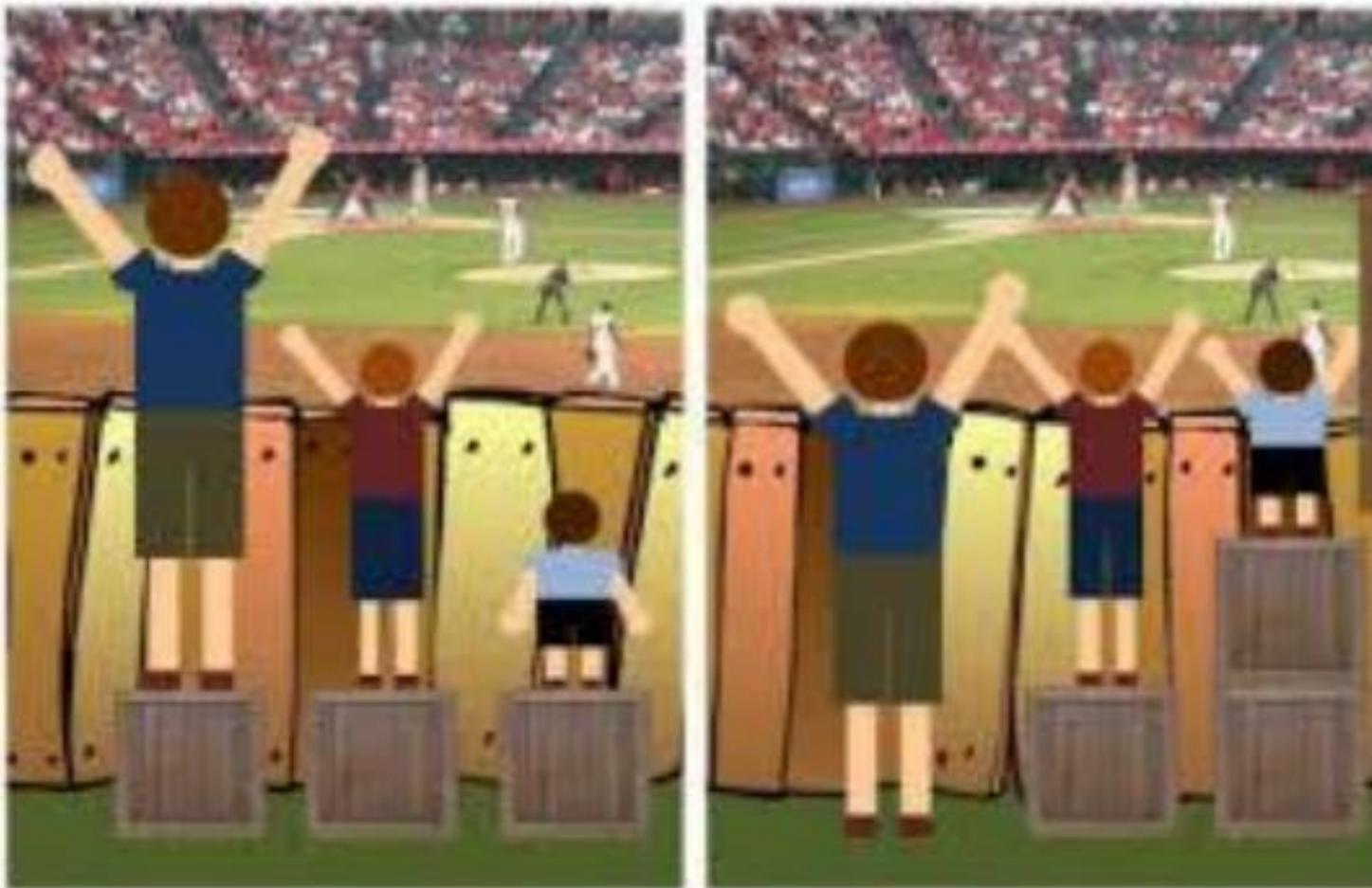
Per adattarsi al cambiamento le persone affrontano tre stadi di sentimenti:

- **Fine:** negazione, rabbia, shock, stress
- **Zona Neutrale:** rimuginare, evitare, nuovi comportamenti
- **Nuovo inizio:** energia, creatività, accettazione, comprensione, integrazione, sostegno.



- **L'obbligo scolastico in Finlandia** inizia a sette anni fino ai sedici, ciclo unico senza esami.
- **Il 93% degli studenti si diploma** (in licei o scuole tecnico- professionali).
- **Scuole finanziate dallo Stato** (nessuna differenza tra scuole della periferia e del centro).
- Qualità ed equità **nessuno viene lasciato indietro** (3 tipi di supporto per gli studenti in difficoltà).
- **Docenti tenuti ad aggiornarsi** continuamente (per entrare in carriera affrontano concorsi difficilissimi e selettivi, sono scelti dalle stesse scuole e da queste possono essere licenziati).

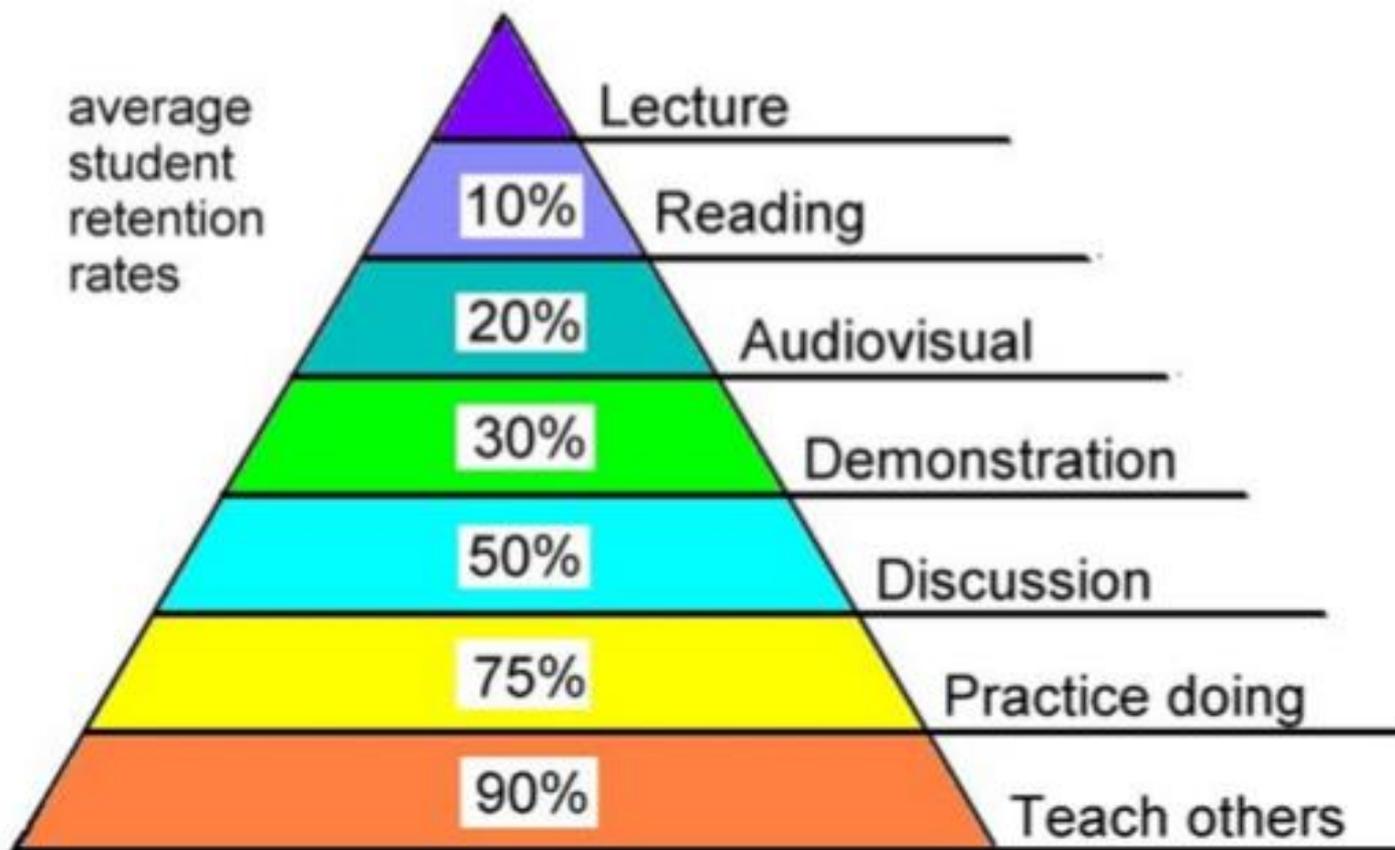
- **la diffusione e l'uso quotidiano delle ICT** (I computer sono a disposizione anche negli spazi comuni).
- **l'uso delle mani** attraverso attività manuali e laboratoriali In tutte le scuole, primarie e secondarie, ci sono i laboratori di falegnameria, di ferro, di cucina, di cucito.
- I **laboratori di musica** (dai 7 ai 16 anni i ragazzi frequentano laboratori di musica **attrezzatissimi**, anche nelle scuole più periferiche.)
- **la vivibilità degli spazi**
- **Collaborazione scuola poliziotti di quartiere** per arginare il fenomeno del bullismo, atti di vandalismo... Il poliziotto stabilisce legami con gli studenti e riesce ad essere più incisivo
- **Certezza della sanzione** - es. se lo studente danneggia un bene comune e la famiglia non interviene economicamente sarà tenuto al pagamento dello stesso con il primo stipendio



Non c'è nulla che sia più ingiusto
quanto far parti uguali fra disuguali.

Don Milani

Learning Pyramid



Source: National Training Laboratories, Bethel, Maine

*Imparare senza
una tecnica è
come cercare il
tesoro senza una
mappa*

Tapis magique

Posizionatevi tutti
insieme sopra il tappeto
magico e senza
appoggiare alcuna
parte del vostro corpo
fuori dal tappeto,
rovesciatelo sotto sopra



Marshmallow challenge!

Materiali:

20 spaghetti

2 marshmallow

1 metro di scotch

1 metro di spago

Un paio di forbici



Utilizzando tutto il materiale realizzate la
costruzione più alta

Tempo: 10 minuti

https://www.ted.com/talks/tom_wujec_build_a_tower/transcript?language=it

Tapis magique

The marshmallow challenge

COLLABORARE
SUI COMPAGNI E
NEL MEZZO DI TORI
SI PARTA IN TERRE
PERMANENTE

L'IMPORTANZA
DI LAVORARE IN
GRUPPO.
TROVARE INSIEME
LA SOLUZIONE
PIÙ GIUSTA!

Tappeto magico
collaborazione,
aiuto e rispetto
dell'altro per
espandere il
Tappeto.

• Sviluppo creativo
• in capacità di
problem solving

SELEZIONA
RAPIDE
LE ISTRUZIONI
PERSE FORME PER
TESTARE E SI RILASCI
NOSTRE PRODUZIONI
NOSTRE PRODUZIONI
TESTARE RAPIDE

GIOCO CHE
STIMOLA NELLO LA
CREATIVITÀ E
LA CAPACITÀ
DI RAGIONAMENTO

Rafforzare
spirito di
gruppo e comi-
scione del
cammino insieme

TAPPETO MAGICO
• OBIETTIVO:
RAGGIUNGERE IL
FOCO TEMPO SENZA
USCIRE DALLO SPAZIO
• OGNUNO DI NOI
È DIVERSO PERCHÉ
OGNUNO RAGIONA
IN MODO DIFFERENTE

TAPPETO MAGICO
• COLLABORAZIONE
• COORDINAZIONE
• GIOCO DI SQUADRA
• EQUILIBRIO

TAPPETO
SOCIALIZZAZIONE
CREATIVITÀ
MOTIVAZIONE

PROBLEM SOLVING
- COOPERATIVE
LEARNING

MARSHMALLOW
CHALLA RGE
• UNITI SI
RIESCE MEGLIO
COLLABORARE

THE MARSHMALLOW CHALLENGE
- STRATEGIA
- BASE SOLIDA
- PRATICITÀ
- CREATIVITÀ
- GIOCO DI SQUADRA

Stimolare
l'attenzione/
concentrazione
e la memoria

AD APPRENDERE PIÙ
ALTE VOLTA VITTI SENZA
FERMARE NEL PUNTO DI PARTIRE

CONDIVIDERE
x
INCLUSIONE E
SERVIZIO DI QUALITÀ
INSIEME È PIÙ BELLO

SE
CRETA
UNA
SOLIDA
BASE LA
STRUTTURA
SI RILASCI

Capacità di
lavorare
in Team

- RAGGIUNGERE IL PUNTO
• COLLABORAZIONE
- MOTIVAZIONE AFFINE

The marshmallow
challenge
• collaborazione
Tra pari per un
obiettivo comune
• C'è chi è una
MEGLIO

COLLABORAZIONE
EMPAZIA
SCAMPIO DI IDEE
SCAMPIO DI AIUTO E
ORGANIZZAZIONE ALL'INTERNO
DEL GRUPPO

PROBLEM
SOLVING
COOPERAZIONE

Lavoro di gruppo
per rafforzare la
inclusione e
collezione

RAFFORZARE
LO SPIRITO
CREATIVO

CONDIVISIONE

PROBLEM
SOLVING

RAFFORZARE
IL CONCEPT
SU PROBLEM
SOLVING

PROBLEM
COLLABORAZIONE
PROGETTAZIONE
CONFRONTO
ACCETTAZIONE
DELLE OPINIONI
ALTRI

Paradiso e inferno

Dopo una lunga e coraggiosa vita, un valoroso samurai giunse nell'aldilà e fu destinato al paradiso.

Era un tipo pieno di curiosità e chiese di poter dare prima un'occhiata anche all'inferno.

Un angelo lo accontentò.

Si trovò in un vastissimo salone che aveva al centro una tavola imbandita con piatti colmi di pietanze succulente e di golosità inimmaginabili. Ma i commensali, che sedevano tutt'intorno, erano smunti, pallidi, lividi e scheletrici da far pietà.

"Com'è possibile?" chiese il samurai alla sua guida.

"Con tutto quel ben di Dio davanti!"

"Ci sono bacchette per mangiare, solo che sono lunghe più di un metro e devono essere rigorosamente impugnate all'estremità. Solo così possono portarsi il cibo alla bocca"

Il coraggioso samurai rabbrivì.

Era terribile la punizione di quei poveretti che, per quanti sforzi facessero, non riuscivano a mettersi neppure una briciola sotto ai denti.

Non volle vedere altro e chiese di andare subito in paradiso.

Qui lo attendeva una sorpresa.

Il paradiso era un salone assolutamente identico all'inferno!

Dentro l'immenso salone c'era un'infinita tavolata di gente seduta davanti ad un'identica sfilata di piatti deliziosi.

Non solo: tutti i commensali erano muniti degli stessi bastoncini lunghi più di un metro, da impugnare all'estremità per portarsi il cibo alla bocca.

C'era una sola differenza: qui la gente intorno al tavolo era allegra, ben pasciuta, sprizzante di gioia.

"Ma com'è possibile?", chiese stupito il coraggioso samurai.

L'angelo sorrise:

"All'inferno ognuno si affanna ad afferrare il cibo e portarlo alla propria bocca, perché così si sono sempre comportati nella loro vita. Qui al contrario, ciascuno prende il cibo con i bastoncini e poi si preoccupa di imboccare il proprio vicino".

Paradiso e inferno sono nelle tue mani.

Oggi.

(Fiaba cinese)

¿Cuánto vales?

- Ogni partecipante ha sulla testa un cartoncino con un numero (da 1 a 10) che non conosce e che gli attribuisce il valore
- I partecipanti si muovono liberamente nello spazio e senza parlare né toccarsi, si relazionano con tutti gli altri comportandosi in modo da rifletterne il valore
- Trascorso il tempo di 3-5 minuti, ogni partecipante si schiererà nel gruppo a cui pensa di appartenere (numeri con valore basso – numeri con valore medio – numeri con valore alto)



¿Cuánto vales?

Mi su sentirlo sottovalutato come PERSONA (AUTORE)
Ho capito subito di avere un numero molto
basso dalle espressioni.
Ho capito di essere un numero medio-basso

NON GIUDICARE UNA PERSONA
DALL'APPARENZA

DEMOTIVATA
GIUDICATA
MORTIFICATA
APPREZZATA, MA A DISAGIO NEL VALUTARE L'ALTRO
CHE AVEVA UN NUMERO BASSO.
AUTOSTIMA
GRATIFICAZIONE

Basso autostima
Percezione non sempre positive
Condizionamento sociale
Giudizio
Superficialità nel giudicare le persone

MI SONO SENTITA CURIOSA

INDIFFERENZA È CIÒ CHE HO PERCEPITO

INCURIOSITA - IN DIFFICOLTÀ NELL'ESPRI-
RE SENSAZIONI

SENSAZIONE DI:

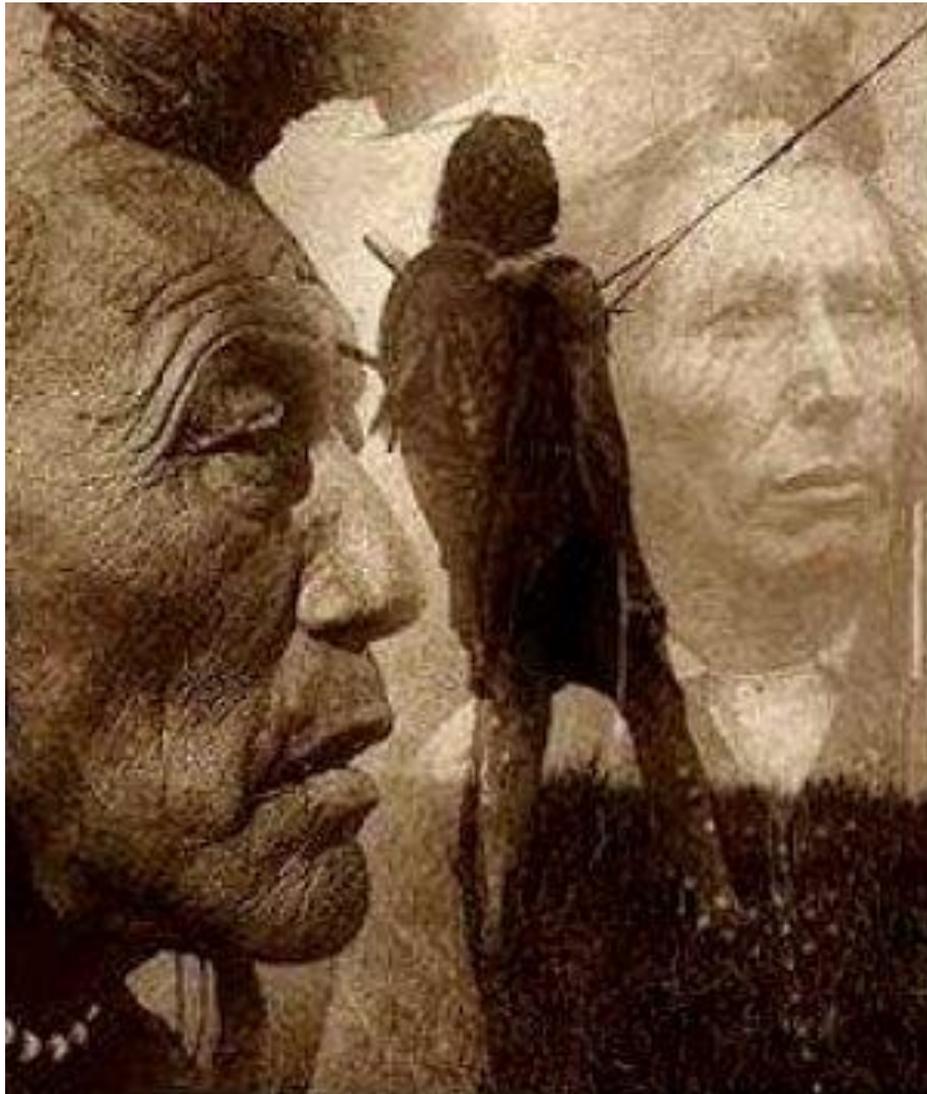
- GIUDIZIO
- ISOLAMENTO, DISCRIMINAZIONE

CURIOSITA'
STIMATO E APPREZZATO
DIVERSITÀ
IMPACCIATA

Impressione NEGATIVA

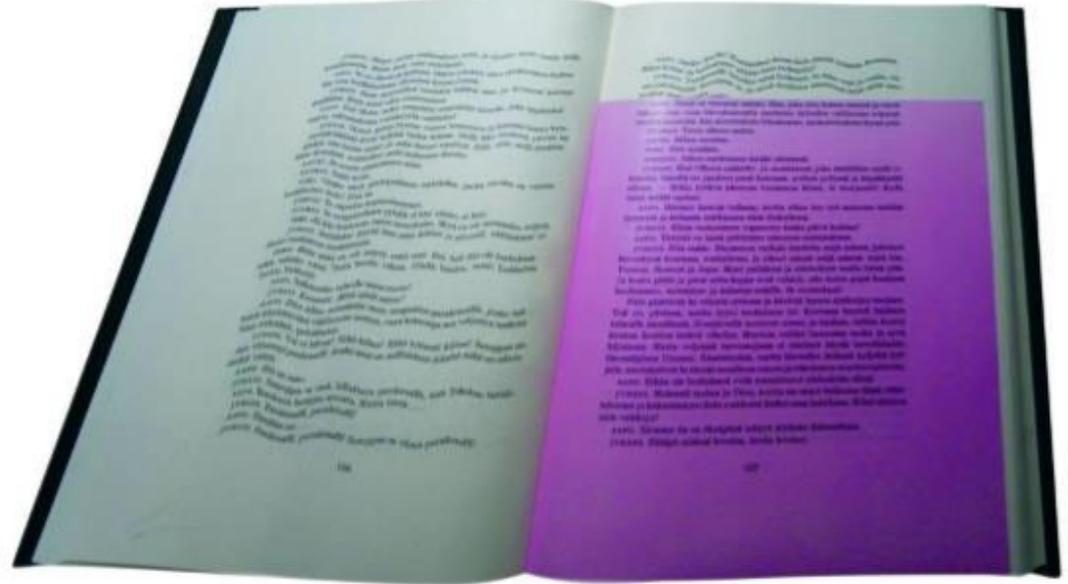
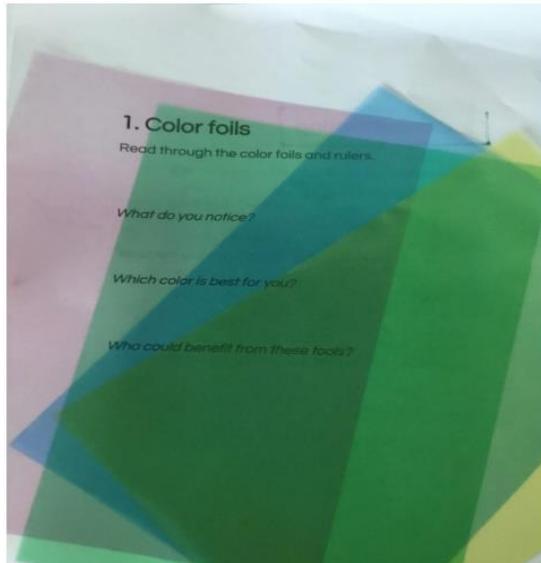
per le sensazioni provate:

- DISAGIO
- SMARRIMENTO
- COMUNICAZIONE NON VERBALE NON
PERCEPITA



Non giudicare
il tuo vicino finché
non avrai camminato
per due lune
nei suoi mocassini.
Nativi Americani

Color foils



Fogli trasparenti colorati (rosso, verde, giallo, blu) che, riducendo il contrasto, facilitano la lettura e migliorano la concentrazione. La scelta del colore è personale.

Concentrazione

Alcuni alunni es. alunni cinestetici, con ADHD, con disturbi dello spettro autistico, con disturbi dell'apprendimento, migliorano attenzione e concentrazione manipolando alcuni oggetti.

La scelta dell'oggetto deve essere funzionale allo studente.

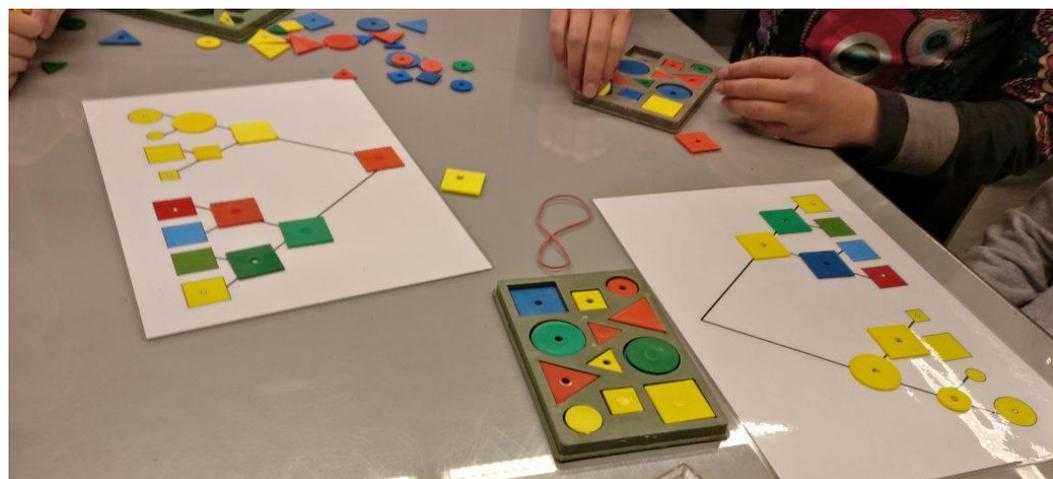
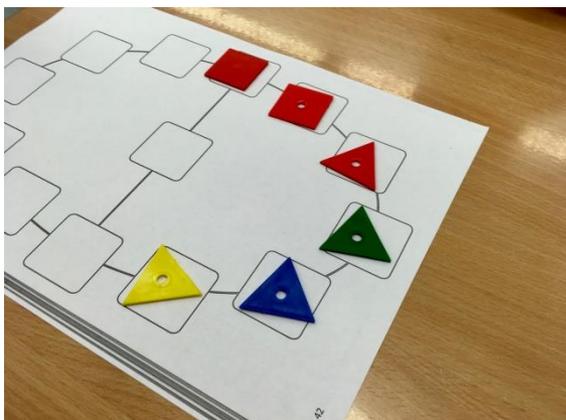
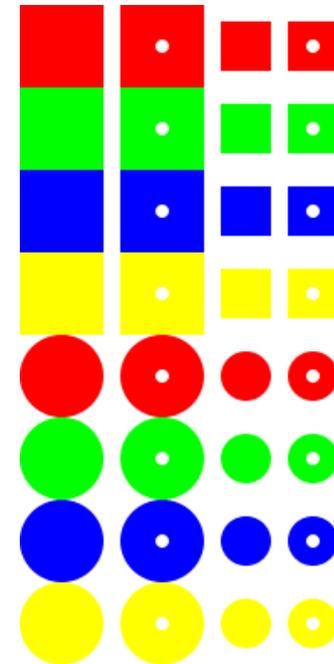
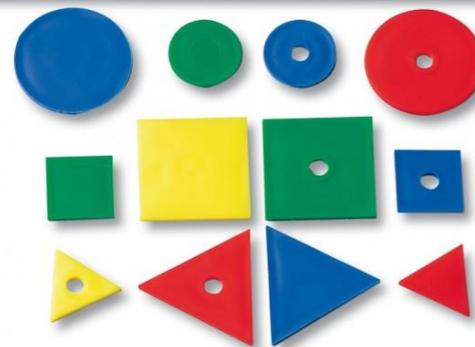


Loogiset palat

Piccoli pezzi logici con diverse caratteristiche:

- foro o no.
- Forma: cerchio, triangolo o quadrato.
- Dimensione: grandi o piccole
- Colore: blu, rosso, giallo o verde.

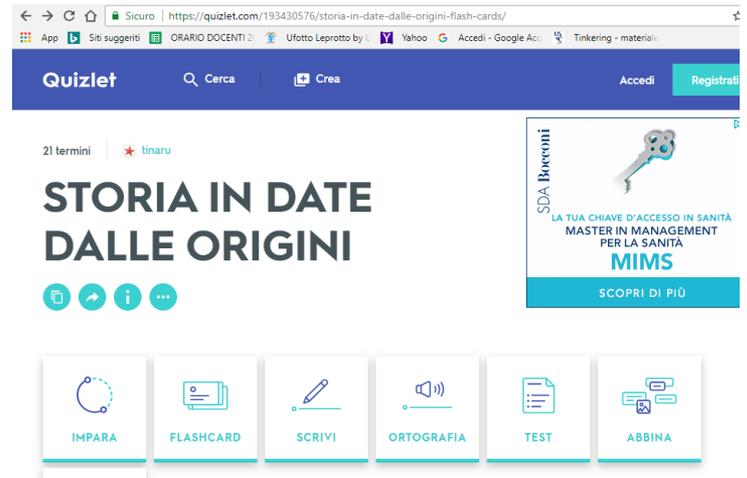
Strumento didattico matematico versatile



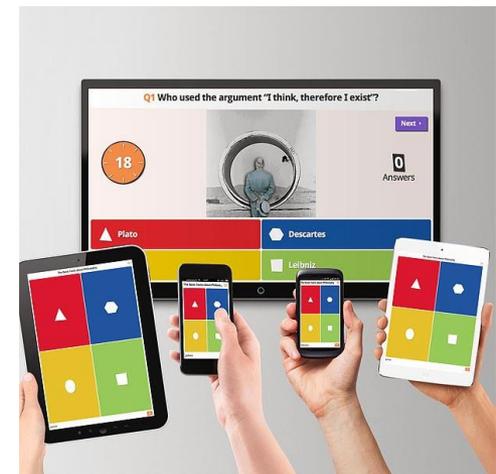
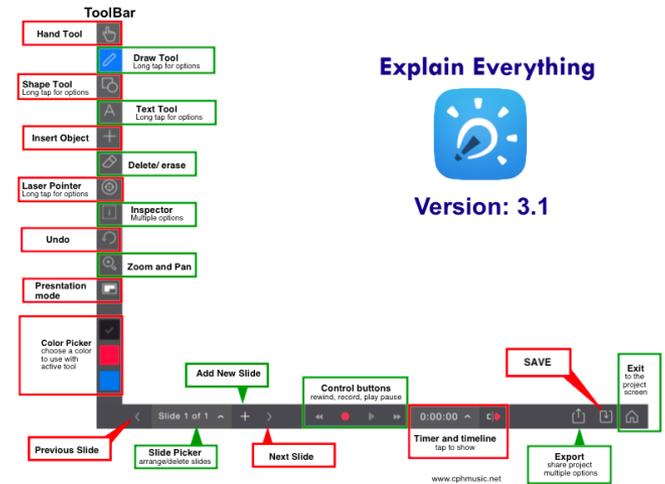
Tablet

- **Dragon dictation:** Software di riconoscimento vocale rapido e preciso, con trascrizione versatile e caratteristiche per dispositivi mobili.
- https://www.youtube.com/watch?v=Lvm1G_cJOg
- **Quizlet:** crea semplici strumenti per l'apprendimento che consentono di studiare qualsiasi argomento. utilizzando flashcard, giochi e vari strumenti <https://quizlet.com/>

<https://www.youtube.com/watch?v=kgAf4WMfhtl>



- **Explain everything:** è un'app per tablet che ti permette di creare brevi video didattici utilizzando la scrittura a mano libera <https://explaineverything.com/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=lupVle5m-iY>
- **Kahoot!** è una piattaforma gratuita basata sulla Gamification per creare in modo semplice e divertente questionari, test, quiz e verifiche da proporre agli alunni sia in presenza con LIM e Tablet che online <https://kahoot.com/welcomeback/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Pdc4hnyE9tA>

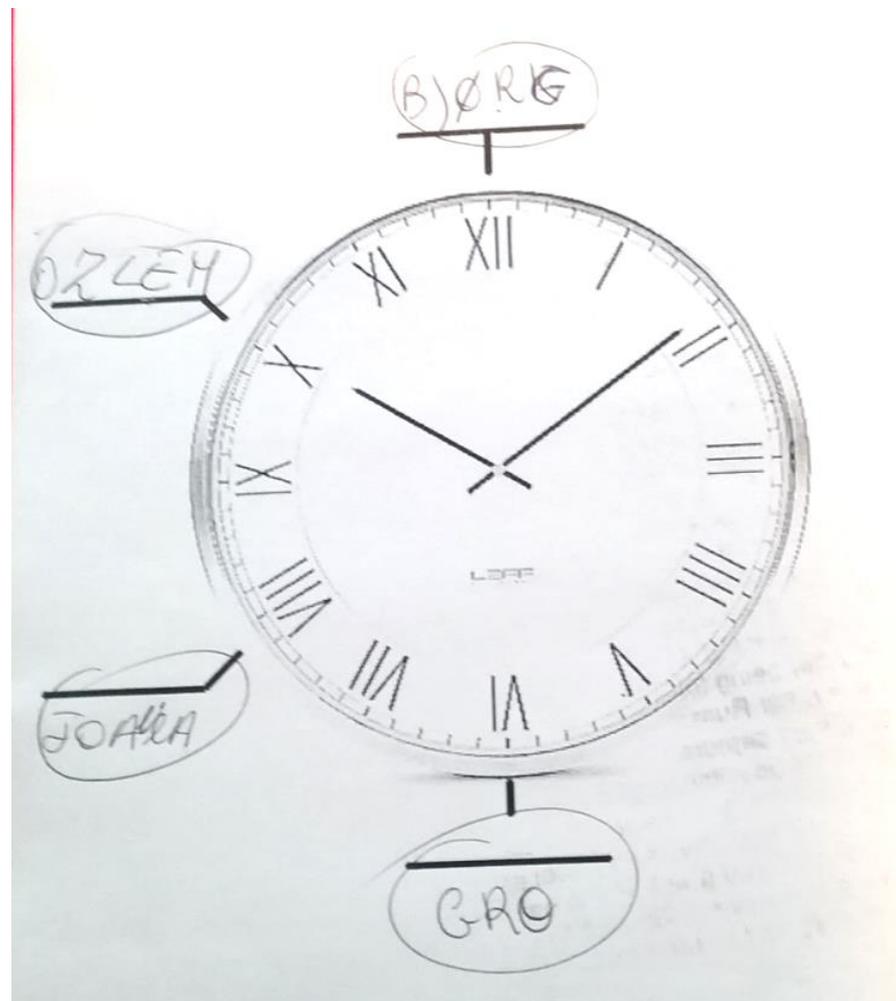


Appuntamenti al ... buio

A ciascun partecipante viene consegnato un «orologio» con spazi appositi per annotare il nome della persona con cui ha concordato l'appuntamento.

Il conduttore dell'attività annuncia le ore e le persone hanno uno spazio e un tempo per incontrarsi e scambiarsi velocemente le informazioni: riguardanti l'identità la provenienza la famiglia gli interessi.

Gli argomenti e la lingua della conversazione possono essere liberi o stabiliti dal conduttore



Accoglienza

Questo incontro viene di norma realizzato nelle classi con alunni stranieri della Creative Art School di Plymouth, in cui un insegnante scrive alla lavagna delle domande o altre richieste per favorire la conversazione fra gli allievi e soprattutto il confronto e l'accettazione tra diversi usi e culture. Di seguito sono riportate delle domande tipo.

- 1) In una frase, chi sono?
- 2) Cosa mi rende ciò che io sono come individuo?
- 3) Che cosa pensano di me le persone che conosco?
- 4) Cosa mi ispira ciò che farò in futuro?
- 5) Quali sono i miei talenti?
- 6) Quali sono i miei punti di forza?
- 7) Quali sono le mie aree di sviluppo?

In particolare per alunni immigrati si possono porre, per avviare la discussione, oltre ai quesiti sopraindicati anche il seguente: da dove veniamo e quali sono i nostri valori, gli usi e i costumi?

Oltre alla discussione che consente un notevole scambio di riflessioni ed informazioni si possono utilizzare anche dei cartelloni da appendere ai muri dell'aula, quali resoconto ad "impatto visivo" di quanto emerso tra gli allievi e di confronto tra diverse culture .

Favorevole contrario

L'attività consiste nel chiedere agli studenti di posizionarsi lungo una linea ad un estremo si è completamente in disaccordo rispetto ad un'affermazione e all'altro si è completamente d'accordo con questa. In tal modo è subito visibile a tutti la posizione presa rispetto ad un argomento. Successivamente i partecipanti vengono invitati ad esprimere il proprio punto di vista motivandolo e dando inizio alla discussione

Alcuni esempi di affermazioni:

“La libertà di espressione mi da il diritto di esprimere le mie opinioni razziste”

“Non c'è nulla come il sessismo contro gli uomini”

“Non c'è nessuna differenza tra bianchi e neri”

“Ciascuno dovrebbe avere il diritto di vivere e di lavorare nello stato in cui desidera”

“Rom e Zingari hanno il diritto di conservare i proteggere il loro stile di vita”



TEMPO

60-80 minuti

MATERIALE NECESSARIO

6 tavoli (uno per ogni gruppo / almeno 3 giocatori per tavolo) numerati ad ogni tavolo: una copia delle regole di quel tavolo per ogni giocatore + una copia delle regole del torneo + un mazzo di carte (usare solo le carte dall'Asso al 10, nessuna figura)

ISTRUZIONI

Dividere i giocatori in 6 (o meno) gruppi di dimensioni simili (da 3 a 6 giocatori) e farli sedere ai tavoli.

Concedere ai giocatori 5 minuti per leggere e comprendere le regole e fare un po' di pratica.

Quando tutti i giocatori avranno capito il senso del gioco, raccogliere i fogli con le regole e introdurre una nuova regola: "nessuna comunicazione verbale". I giocatori possono fare gesti o disegnare se preferiscono, ma non possono parlare (cantare o altre forme di comunicazione orale) né scrivere parole. Chiaramente la comunicazione, se necessaria, sarà più difficile da quel momento in poi.

Annunciare l'inizio del torneo. Alla fine dei round i giocatori si muovono da tavolo a tavolo.

Ogni round dura pochi minuti. Il conduttore indica il momento in cui i giocatori devono spostarsi.

I giocatori si muovono secondo questo schema:

il giocatore che ha preso più trick durante tutte le partite del round si sposta al tavolo con il numero superiore a quello attuale (se ci sono più di 5 persone, si muovono 2 persone)

il giocatore che ha preso meno trick in assoluto si muove al tavolo con il numero inferiore a quello attuale (se ci sono più di 5 persone, si muovono 2 persone)

Quando il tempo è finito, organizzare il debriefing che, come ogni simulazione, è la parte più importante. Prevedere almeno metà del tempo dell'attività per questa parte.

Barnga game



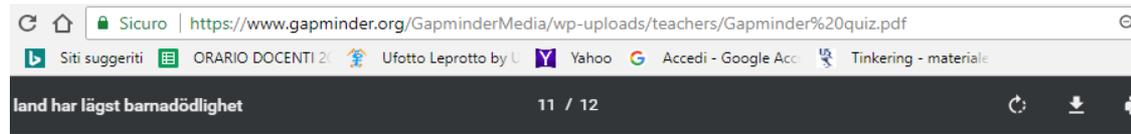
- **FASE 1: Descrizione**
- Che cosa ti aspettavi all'inizio del gioco?
- Come ti sei sentito mentre giocavi?
- Quali sono stati i tuoi successi/frustrazioni maggiori?
- Che effetto ti ha fatto non poter parlare?
- Che cosa è successo?
- Come ti sei accorto che qualcosa era andato storto?
- Come hai reagito?
- Potrebbero emergere spiegazioni differenti. È importante ascoltarle tutte. Alcuni giocatori potrebbero segnalare che gli altri stavano barando / che gli altri non conoscevano le regole / che loro stessi non avevano imparato bene le regole / qualcuno ha sbagliato a causa della mancata comunicazione.... L'ipotesi che ci fossero più versioni delle regole dovrebbe essere chiara. Spiegare la verità solo quando c'è stato tanto tempo per discutere le opinioni di tutti.
- In realtà, all'inizio del gioco ogni gruppo ha ricevuto una versione leggermente diversa delle stesse regole base. In una versione ad esempio l'Asso vale di più e in un'altra di meno. In una versione le carte di picche sono "la matta", in un'altra sono quelle di quadri e in un'altra ancora non c'è alcuna carta matta. Queste sono le uniche differenze rispetto alle regole base, a prescindere dal numero di gruppi. Questo significa che in realtà le regole sono uguali per tutti, fatta eccezione per uno o due aspetti.

- **FASE 2: Analisi**
- Quale situazione di vita reale abbiamo simulato?
- Hai mai avuto un'esperienza di regole a te sconosciute che tutti rispettavano?
- Come ti aiuta questo gioco a concentrarti sugli aspetti nascosti della cultura?
- Qual è la cosa più importante che hai imparato giocando?
- Che cosa sarebbe successo se fosse stato permesso comunicare?
- Cosa sarebbe successo se le partite fossero state più lunghe?
- Che cosa ti suggerisce di fare questo gioco quando ti trovi in una situazione simile nel mondo reale?
- **Riflessione sui problemi emersi durante il gioco:**
- Durante il gioco tutti hanno fatto del loro meglio ma ognuno stava giocando con regole diverse.
- Molto giocatori hanno capito o sospettato che ci fossero regole diverse ma non sono sempre stati in grado di superare le differenze.
- La comunicazione con gli altri è difficile, richiede sensibilità e creatività.
- Le frasi precedenti sono vere anche se le differenze sono poche e nascoste. In realtà superare le differenze può essere più difficile quando sono poche e nascoste rispetto a quando sono tante ed evidenti.
- Nonostante le molteplici somiglianze, le persone hanno modi di fare molto diversi. Dunque per collaborare efficacemente in un gruppo è necessario capire e superare eventuali differenze.

Gapminder

<https://www.gapminder.org>

<https://www.youtube.com/watch?v=xKafaGcDMxo>



QUIZ 6 (Population Growth)

The Quiz

Ask the students: Which country has the fewest number of children per woman today: Tunisia, Bangladesh or Argentina?

Answer: Tunisia

The quiz graph

Link to quiz graph: <http://tinyurl.com/gapquiz06>

Or adjust the graph manually:

- For Y-axis select: "Children per women (total fertility)"
- Select Argentina, Bangladesh and Tunisia
- Pull back the time bar to 1950



If students ask

Argentina, in 1950, had already changed to small families and women, on average, had a bit more than three children per woman. The number of children per woman has decreased further in the last decades.

In Bangladesh in 1950 girls married very early, had few rights and gave birth to an average of 6 to children. In the 1980s Bangladesh initiated an effective family planning program. Female family planners reached out to women in their homes and family planning services were provided in rural areas. Political and religious leaders supported the idea of small families. Together these actions helped to decrease the fertility rate very fast, even though the improvements for women have been relatively limited.

In Tunisia in 1950 girls married relative young and had many children. In the 1960s Tunisian women gradually started to marry at a higher age. This happened partly because it became the norm across the Arab world that a couple should have their own home. This meant that they had to save for a long time before they could get married. Another factor was the longer time girls spent in school. In the 1980s family planning services started to have an increasing impact as well, so the number of children decreased fast.

10

Un passo avanti

Leggi il biglietto, chiudi i tuoi occhi e immedesimati: pensa a come potrebbe essere la tua vita, famiglia, lavoro, amicizie, tempo libero, vacanze....

Posizionatevi tutti sulla stessa riga e poi rispondete alle domande del conduttore: se la vostra risposta è SI fate un passo avanti, se la risposta è NO o NON LO SO restate al vostro posto.



*Non incontrerai mai
due volti assolutamente identici.
Non importa la bellezza o la bruttezza:
queste sono cose relative.
Ciascun volto è simbolo della vita.
E tutta la vita merita rispetto.
È trattando gli altri con dignità
Che si guadagna il rispetto per se stessi.*

Tahar Ben Jelloun

