

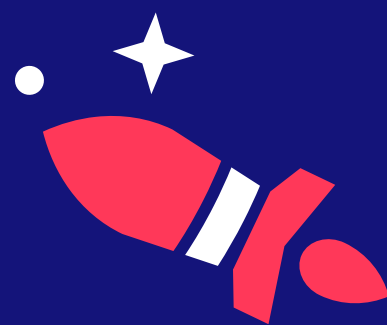
**next
-land**



Future Land

Didattica per esploratori di futuro

Guida per il docente



Future Land OI

Referenti progettazione: Annalisa Ambrosio, Lucia Moisio

Supervisione: Paola Merlino

Obiettivo

Durante il primo incontro in aula, l'obiettivo è far riflettere gli studenti che hanno partecipato a Next-Land sull'esperienza dei laboratori STEAM e riportare l'esperienza vissuta alla domanda concreta: come posso usare ciò che ho imparato per decidere il mio futuro? Parimenti, anche i ragazzi che non hanno svolto attività in presenza, possono concentrare lo sguardo su altre figure professionali che possono essere d'ispirazione.

on earth | in classe

Durata dell'attività: 2 ore

Materiali

Una copia del documento Vita e opere per ogni gruppo classe.

Una sagoma di carta per ciascuno studente.

Fogli A3 per il lavoro di squadra.

Pennarelli e matite.

Post-it.

Scotch.

Struttura dell'attività

Prima fase – benvenuto e memoria collettiva (30 minuti di tempo).

L'insegnante accoglie gli studenti in classe e spiega che si viaggia verso Future Land, un laboratorio per scoprire le terre inesplorate che ogni futuro porta con sé. Per prima cosa si spostano i banchi ai lati dell'aula e ci si mette in cerchio con le sedie.

Nelle classi che hanno partecipato alle attività STEAM in presenza, si chiede di ricordare la prima parte di laboratori: intanto si chiede a ciascuno studente di attribuire un aggettivo a quell'esperienza – uno solo – e di scriverlo su un foglietto di carta. Poi i fogli di carta si mettono in centro e ciascuno studente legge il biglietto scritto da un altro, così da condividere in breve un'impressione corale di quanto è stato vissuto.

Poi si chiede agli studenti di fare mente locale su com'è andata e su che cosa è accaduto. Per esempio, si possono fare queste domande:

- ✖ Vi ricordate i laboratori?
- ✖ Che cosa abbiamo fatto esattamente?
- ✖ E dove ci trovavamo?

In un secondo momento si passa a concentrare l'attenzione sulle persone coinvolte.

- ✖ Come si chiamano le persone che abbiamo conosciuto durante il laboratorio?
- ✖ Che mestiere facevano?

Le classi, che non hanno svolto l'esperienza in presenza, avviano l'attività con l'analisi dei personaggi di Vita e Opere.

Seconda fase – le squadre lavorano all'identikit (30 minuti di tempo).

Dopo aver raccolto varie memorie sui protagonisti dell'esperienza, l'insegnante divide la classe in squadre da tre persone e consegna a ciascuna squadra uno dei curricula contenuti nel documento Vita e opere (se le squadre sono più numerose dei personaggi, si può fare lavorare due squadre sul medesimo personaggio). L'insegnante spiega che ogni squadra deve fare il mestiere di Sherlock Holmes e indagare sulla persona in questione, appuntando i suoi risultati su un foglio A3. In breve, la squadra deve leggere il curriculum,

segnare tutte le parole sconosciute e poi, con pennarelli e post-it, completare l'identikit di un certo personaggio, rispondendo ad alcune semplici domande guida:

- ✗ Come si chiama? Quanti anni ha? In quale città è nato? Dove vive e lavora adesso?
- ✗ Secondo voi, quali caratteristiche sono necessarie per fare bene questo lavoro?
- ✗ Questa persona ha cambiato tante città, oppure è sempre rimasta dove è nata?
- ✗ Quante lingue sa questa persona e che tipo di vita fa?
- ✗ Secondo voi, quali doti ha questa persona?

In questa fase del lavoro è lecito anche usare un po' di fantasia per riempire con l'immaginazione tutti i buchi della realtà. Le informazioni reali ricavate dal curriculum andranno scritte in un certo colore; le informazioni inventate, invece, andranno scritte con un altro colore.

Terza fase – tornare alla base (30 minuti di tempo).

A questo punto i gruppi di lavoro sono chiamati a raccontare agli altri compagni ciò che hanno scoperto sui protagonisti dei curricula. È importante che tutti riescano a dire qualcosa, ma è anche importante che gli studenti spieghino quali sono stati i ragionamenti che li hanno portati a scovare le informazioni e quali altri ragionamenti, invece, li hanno portati a usare la fantasia.

Dopo aver ascoltato il frutto del lavoro di tutti i gruppi di ricerca, l'insegnante è chiamato a raccontare che cosa è un curriculum vitae, com'è fatto e a che cosa serve. In particolare, l'insegnante spiega che in latino CV significa "il corso della vita in breve", e che esistono svariati modi di fare un curriculum. L'insegnante può prendere in esame alcuni dei curricula che i ragazzi hanno esaminato e spiegare i punti più oscuri. È il momento di accompagnare i ragazzi alla scoperta di alcune espressioni difficili per i ragazzi, come "dottorato", o "borsa di ricerca", o "tirocinio".

A questo punto, per alzata di mano, tutti gli studenti votano qual è il personaggio incontrato che li ha ispirati maggiormente e, con l'aiuto dell'insegnante, si cerca di formulare alcuni perché. Via via che la classe si esprime, l'insegnante riassume in una serie di parole chiave tutti i concetti che escono e che si riferiscono alle qualità dei personaggi incontrati.

Quarta fase – riportando tutto a casa (30 minuti di tempo).

Ci si avvia alla conclusione del lavoro. Adesso i fogli A3 con gli identikit dei protagonisti di Future Land vengono appesi al muro o disposti per terra, a formare una grande mappa.

L'insegnante distribuisce a ciascuno studente una sagoma di carta a grandezza naturale. Si chiama uno studente alla volta, per nome, e gli si consegna la sagoma vuota. Nell'ultima mezz'ora che resta viene chiesto agli studenti di predisporre la propria sagoma, rispondendo alle semplici domande guida con cui i ragazzi si sono già confrontati in precedenza:

- ✗ Come ti chiami? Quanti anni hai? In quale città sei nato? Dove vivi e studi adesso?
- ✗ Hai cambiato tante città, oppure sei sempre rimasto dove sei nato?
- ✗ Quante lingue sai e che tipo di vita fai?
- ✗ Quali sono le tue doti?

In più, si domanda agli studenti di scrivere da qualche parte sulla loro sagoma, come un tatuaggio, il personaggio di Future Land che li ha ispirati maggiormente. E di annotarsi attorno al suo nome le parole chiave che lo riguardano.

Alla fine, le sagome si ripongono in classe e ci si dà l'arrivederci a Future Land.

online | a distanza

Durata dell'attività: 1 ora

Materiali

Una videochiamata.

Invio del documento Vita e opere a ogni studente.

Struttura dell'attività

Prima fase – benvenuto e memoria collettiva (15 minuti di tempo).

L'insegnante accoglie gli studenti e spiega che si viaggia verso Future Land, un laboratorio per scoprire le terre inesplorate che ogni futuro porta con sé.

Nelle classi che hanno partecipato alle attività STEAM in presenza, si chiede di ricordare la prima parte di laboratori: intanto si chiede a ciascuno studente di attribuire un aggettivo a quell'esperienza – uno solo – e di scriverlo in chat. Poi, dopo pochi minuti di tempo, si leggono tutti in fila, così da condividere rapidamente un'impressione collettiva e corale dell'esperienza trascorsa insieme.

Dunque, si chiede agli studenti di fare mente locale su com'è andata e che cosa è accaduto. Per esempio, si possono fare queste domande:

- ✖ Vi ricordate il laboratorio di Next-Land?
- ✖ Che cosa abbiamo fatto esattamente?
- ✖ E dove ci trovavamo?

In un secondo momento si passa a concentrare l'attenzione sulle persone coinvolte.

- ✖ Come si chiamavano le persone che abbiamo conosciuto?
- ✖ Che mestiere facevano?

In entrambi i casi l'insegnante chiede ai ragazzi di prenotarsi in chat per parlare e regola il traffico degli interventi. Oppure, in caso di silenzio, invita qualcuno in particolare a prendere la parola e a sciogliere il ghiaccio.

Le classi, che non hanno svolto l'esperienza in presenza, avviano l'attività con l'analisi dei personaggi di Vita e Opere.

Seconda fase – le squadre lavorano all'identikit (15 minuti di tempo).

Dopo aver raccolto varie memorie sui protagonisti dell'esperienza, l'insegnante invia a ciascuno studente il documento Vita e Opere che contiene i curricula delle figure professionali su cui lavorare. L'insegnante chiede a ogni ragazzo di fare il mestiere di Sherlock Holmes e di indagare su una delle persone in questione, appuntando i suoi risultati su un documento di testo, dal titolo identikit. In breve, ciascuno studente deve leggere il curriculum, segnarsi tutte le parole sconosciute e poi completare l'identikit di un certo personaggio, rispondendo ad alcune semplici domande guida:

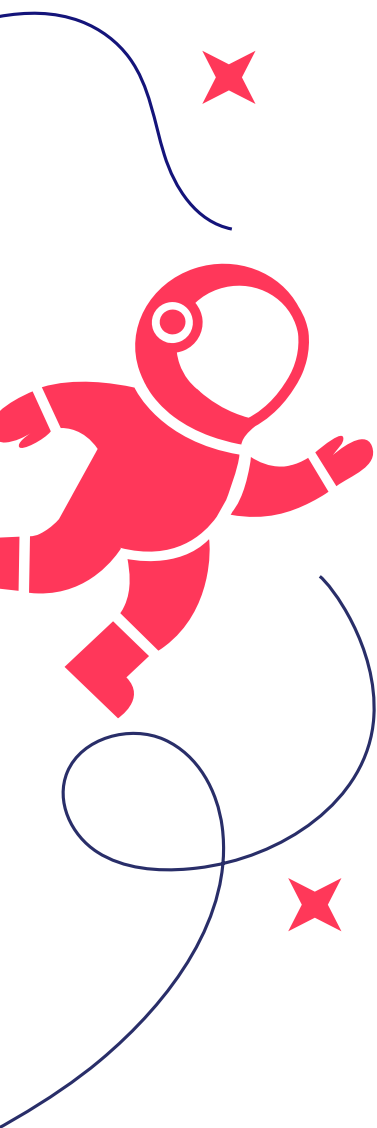
- ✖ Come si chiama? Quanti anni ha? In quale città è nato? Dove vive e lavora adesso?
- ✖ Secondo voi, quali caratteristiche sono necessarie per fare bene questo lavoro?
- ✖ Questa persona ha cambiato tante città, oppure è sempre rimasta dove è nata?
- ✖ Quante lingue sa questa persona e che tipo di vita fa?
- ✖ Secondo voi, quali doti ha questa persona?

In questa fase del lavoro è lecito anche usare un po' di fantasia per riempire con l'immaginazione tutti i buchi. Le informazioni reali ricavate dal curriculum andranno scritte in un certo colore, le informazioni inventate, invece, andranno scritte con un altro colore.

Terza fase – tornare alla base (15 minuti di tempo).

A questo punto l'insegnante chiede a uno studente per ogni personaggio di raccontare il risultato della sua ricerca. È importante che tutti riescano a dire qualcosa, ma è importante anche chiedere agli studenti di spiegare quali ragionamenti li hanno portati a scovare le informazioni e quali altri ragionamenti, invece, li hanno portati a usare la fantasia.

Dopo aver ascoltato qualche ricostruzione a campione, l'insegnante è chiamato a raccontare che cosa è un curriculum vitae, com'è fatto e a che cosa serve. In particolare,



L'insegnante spiega che in latino CV significa "il corso della vita in breve", e che esistono svariati modi di fare un curriculum. L'insegnante può prendere in esame alcuni dei curricula che i ragazzi hanno esaminato e spiegare loro i punti più oscuri e le parole sconosciute, come "dottorato", o "borsa di ricerca", o "tirocinio".

A questo punto si chiede agli studenti di dire liberamente qual è il personaggio che li ha ispirati maggiormente e, con l'aiuto dell'insegnante, si cerca di formulare alcuni perché. Via via che la classe si esprime, l'insegnante riassume in una serie di parole chiave tutti i concetti che escono e che si riferiscono alle qualità dei personaggi.

Quarta fase – riportando tutto a casa (15 minuti di tempo).

Ci si avvia alla conclusione del lavoro.

Ora l'insegnante chiede agli studenti di predisporre un altro documento, dal titolo il mio identikit, e di appuntare lì sopra le risposte alle semplici domande guida con le quali i ragazzi si sono già confrontati in precedenza:

- ✖ Come ti chiami? Quanti anni hai? In quale città sei nato? Dove vivi e studi adesso?
- ✖ Hai cambiato tante città, oppure sei sempre rimasto dove sei nato?
- ✖ Quante lingue sai e che tipo di vita fai?
- ✖ Quali sono le tue doti?

In più, si domanda ai ragazzi di scrivere da qualche parte del loro identikit, come un tatuaggio, il personaggio che li ha ispirati maggiormente. E di annotarsi le parole chiave che lo riguardano. Alla fine, l'insegnante dà l'arrivederci ai ragazzi e chiede loro di salvare i due documenti e di inviarglieli per mail.

Future Land O2

Referenti progettazione: Annalisa Ambrosio, Lucia Moisis

Supervisione: Paola Merlino

Obiettivo

Durante il primo incontro in aula, l'obiettivo è far riflettere gli studenti che hanno partecipato a Next-Land sull'esperienza dei laboratori STEAM e riportare l'esperienza vissuta alla domanda concreta: come posso usare ciò che ho imparato per decidere il mio futuro? Parimenti, anche i ragazzi che non hanno svolto attività in presenza, possono concentrare lo sguardo su altre figure professionali che possono essere d'ispirazione.

on earth | in classe

Durata dell'attività: 2 ore

Materiali

Una classe provvista di LIM.

Un documento digitale Magici cinque da mostrare alla classe.

Dieci set di carte Formula magica.

Una sagoma di carta a grandezza naturale per ciascuno studente (già in classe).

Pennarelli.

Scotch.

Struttura dell'attività

Prima fase – benvenuto e memoria collettiva (10 minuti di tempo).

L'insegnante accoglie gli studenti in classe e spiega che si torna a Future Land,

un laboratorio per scoprire le terre inesplorate che ogni futuro porta con sé. Per prima cosa si spostano i banchi ai lati dell'aula e ci si mette in cerchio con le sedie. A questo punto si domanda alla classe di ricordare brevemente quello che è capitato durante l'incontro precedente. Ogni studente può riprendere il suo identikit in forma di sagoma e tenerlo a portata di mano. Per ripassare insieme, l'insegnante chiede a ciascuno studente di dare una definizione di curriculum: la definizione va scritta su un foglietto. L'insegnante legge un certo numero di bigliettini, a campione, per vedere come gli studenti se la sono cavata.

Seconda fase – una riflessione di gruppo (30 minuti di tempo).

Questo è il momento di scoprire su che cosa si lavorerà durante la giornata di oggi. Il tema di oggi è la formula migliore per costruire il proprio futuro. Per prima cosa l'insegnante chiede agli studenti di dire a giro qual è il primo mestiere che hanno sognato di fare. A questo punto l'insegnante tiene una brevissima introduzione per gli studenti in cui spiega che, quando si tratta di scegliere il proprio futuro e quindi che cosa studiare oppure dove andare a lavorare dopo aver finito la scuola dell'obbligo, si possono tenere in considerazione diversi fattori. In particolare, si può considerare una lista di desideri da mettere in ordine di priorità: guadagnare tanti soldi; essere molto popolari; avere tanto tempo libero; fare un lavoro che ti interessa veramente; fare un lavoro che ha un impatto forte sugli altri. L'insegnante spiega alla classe che è davvero difficile tenere insieme tutte queste cose, quindi il più delle volte, se si dà la priorità al denaro, per esempio, poi non si ha tempo libero. E viceversa, se si dà la priorità al tempo libero, è difficile fare un lavoro che ti interessa veramente. Dal momento che, però, il risultato può sembrare un po' astratto, l'insegnante mostra alla classe (utilizzando la LIM) il documento Magici cinque, in cui compaiono cinque esempi di professione che privilegiano fortemente uno di questi punti rispetto agli altri. A ogni personaggio è associata una formula carriera che racconta quali sono le caratteristiche di ognuno dei lavori rappresentati.

Si possono fare alla classe varie domande, per invitare gli studenti a riflettere e a dire la loro:

- ✖ Tra le formule carriera in questione, qual è quella che vi convince di più?
- ✖ Secondo voi, quale di questi personaggi vive meglio e più serenamente?
- ✖ Secondo voi abbiamo tutti più o meno gli stessi desideri oppure possiamo avere anche preferenze molto diverse gli uni dagli altri?
- ✖ Conoscete qualcuno che fa uno dei mestieri rappresentati dai Magici cinque? E che cosa sapete della sua vita?
- ✖ I vostri genitori o altri adulti che conoscete a quale personaggio si avvicinano di più?

Dopo un giro di pareri, l'insegnante chiede il silenzio e introduce il gioco Formula magica.

Terza fase – tre partite a Formula magica (40 minuti di tempo).

Per giocare a Formula magica, la classe viene divisa in gruppi da circa 6 persone (minimo 5, massimo 7). Il gruppo si dispone a formare un cerchio. Ciascun partecipante scrive, su un foglio che resta segreto fino alla fine del gioco, la sua Formula magica: deve decidere qual è la composizione ideale del suo mazzo di 10 carte (quante carte denaro, popolarità, tempo libero, passione e solidarietà deve contenere).

A questo punto il più giovane dei partecipanti distribuisce a tutti gli altri 10 carte e il gioco ha inizio. Lo scopo del gioco è comporre per primo il proprio mazzo ideale. Come si fa? A ogni turno di gioco si deve passare una carta al proprio vicino di destra e si deve ricevere una carta dal proprio vicino di sinistra. Chi per primo ottiene la sua Formula magica, lo dichiara, mostra il contenuto del suo foglietto per provare la vittoria, ed esce dal gioco.

Ecco che si è conclusa una prima sessione di gioco. Ora si può giocare altre due volte. Ciascun ragazzo conserva i foglietti con le sue Formule magiche. E, al termine delle tre sessioni di gioco, deve decidere come riordinare la lista delle cinque priorità per il suo futuro. Denaro, popolarità, tempo libero, passione e solidarietà vanno ordinati in base all'importanza che hanno per ciascuno.

Quarta fase – tirare insieme i fili (15 minuti di tempo).

È il momento di condividere con la classe le proprie stime e i propri pensieri. L'insegnante favorisce un rapido giro di pareri: chiede a ciascuno studente di mostrare agli altri la sua lista, spiegando che cosa è cambiato rispetto alla prima manche del gioco. Ci si confronta velocemente. L'insegnante cerca di mostrare e di analizzare con la classe analogie e differenze tra i partecipanti al gioco. In più, si può chiedere ad alcuni studenti a campione come mai prediligono il denaro, il tempo libero, come mai mettono la solidarietà o la passione in cima alla loro personale classifica:

- ✖ Perché secondo te il tempo libero è più importante del denaro?
- ✖ Come mai pensi che la passione debba avere la precedenza sul resto?
- ✖ Quali sono le figure che ti ispirano maggiormente in questo senso?
- ✖ Hai basato la tua scelta sull'immaginazione o sull'osservazione di persone che conosci da vicino?

Quinta fase – riportando tutto a casa (25 minuti di tempo).

Ci si avvia alla conclusione del lavoro. L'ultima mezz'ora di lavoro è dedicata a completare e arricchire la propria sagoma con le scoperte fatte durante il giorno. Ogni studente deve attaccare la sua lista di priorità all'identikit e spiegare il perché delle prime tre, come fosse un giudice di gara che deve dare una motivazione per portare sul podio i tre sfidanti migliori.

Questa volta, per aiutare gli studenti a svolgere il compito, si possono proporre loro queste domande guida:

- ✖ Quali sono le tue priorità se pensi al lavoro che farai da grande?
- ✖ Come mai pensi che i primi tre obiettivi siano più importanti degli altri?
- ✖ Pensi che sia semplice oppure complicato raggiungere questi obiettivi?
- ✖ Quali aspetti del tuo carattere di aiuteranno in questo? E quali, invece, ti metteranno i bastoni tra le ruote?

Le risposte a queste domande possono essere annotate in maniera creativa e libera sul proprio identikit. Alla fine, le sagome si ripongono in un luogo sicuro della classe e ci si dà l'arrivederci a Future Land.

online | a distanza

Durata dell'attività: 1 ora

Materiali

Una videochiamata.

Un documento digitale Magici cinque da mostrare alla classe.

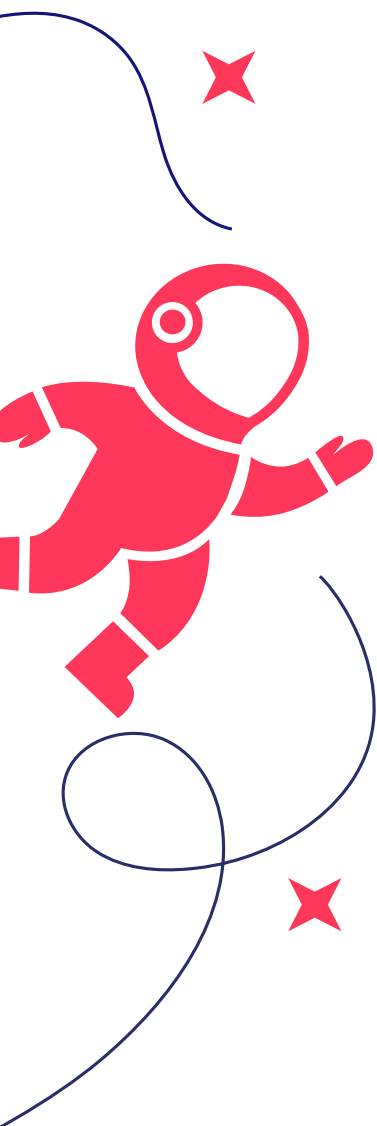
Un documento digitale con il set di carte Formula magica

Struttura dell'attività

Prima fase – benvenuto e memoria collettiva (5 minuti di tempo).

L'insegnante accoglie gli studenti e spiega che si torna a Future Land, un laboratorio per scoprire le terre inesplorate che ogni futuro porta con sé. Per prima cosa si domanda alla classe di ricordare brevemente ciò che è capitato durante l'incontro precedente. Ogni studente può riprendere il suo documento identikit e tenerlo a portata di mano. Per ripassare insieme, l'insegnante chiede a ciascuno studente di dare una definizione di curriculum: la definizione va scritta in chat, in due minuti di tempo. L'insegnante legge un certo numero di definizioni, a campione, per vedere come se la sono cavata gli studenti.

Seconda fase – una riflessione di gruppo (15 minuti di tempo).



Questo è il momento di scoprire su che cosa si lavorerà durante la giornata di oggi. Il tema di oggi è la formula migliore per costruire il proprio futuro. Per prima cosa l'insegnante chiede agli studenti di dire a giro qual è il primo mestiere che hanno sognato di fare. A questo punto l'insegnante tiene una brevissima introduzione per gli studenti in cui spiega che, quando si tratta di scegliere il proprio futuro e quindi che cosa studiare oppure dove andare a lavorare dopo aver finito la scuola dell'obbligo, si possono tenere in considerazione diversi fattori.

In particolare, si può considerare una lista di cinque desideri da mettere in ordine di priorità: guadagnare tanti soldi; essere molto popolari; avere tanto tempo libero; fare un lavoro che ti interessa veramente; fare un lavoro che ha un impatto forte sugli altri. L'insegnante spiega alla classe che è davvero difficile tenere insieme tutte queste cose, quindi il più delle volte, se si dà la priorità al denaro, per esempio, poi non si ha tempo libero. E viceversa, se si dà la priorità al tempo libero, è difficile fare un lavoro che ti interessa veramente. Dal momento che, però, il risultato può sembrare un po' astratto, l'insegnante mostra alla classe il documento digitale Magici cinque, in cui compaiono cinque esempi di professione che privilegiano fortemente uno di questi punti rispetto agli altri. A ogni personaggio è associata una formula che racconta quali sono le caratteristiche di ognuno dei lavori rappresentati.

Si possono fare alla classe varie domande, per invitare gli studenti a riflettere e a dire la loro:

- ✖ Tra le formule carriera in questione, qual è quella che vi convince di più?
- ✖ Secondo voi, quale di questi personaggi vive meglio e più serenamente?
- ✖ Secondo voi abbiamo tutti più o meno gli stessi desideri oppure possiamo avere anche preferenze molto diverse gli uni dagli altri?
- ✖ Conoscete qualcuno che fa uno dei mestieri rappresentati dai Magici cinque? E che cosa sapete della sua vita?
- ✖ I vostri genitori o altri adulti che conoscete a quale personaggio si avvicinano di più?

Dopo un giro di pareri, dando la parola a chi si prenota in chat, l'insegnante chiede il silenzio e introduce il gioco Formula magica.

Terza fase – tre partite a Formula magica (20 minuti di tempo).

Si gioca a Formula magica. Ciascun partecipante si appunta segretamente la sua Formula magica: deve decidere qual è la composizione ideale del suo mazzo di 10 carte virtuali (quante carte denaro, popolarità, tempo libero, passione e solidarietà deve contenere). Lo scopo del gioco è comporre per primo il proprio mazzo ideale. Come si fa? A ogni turno di gioco l'insegnante estrae a caso dal suo mazzo cartaceo una carta e la comunica alla classe. L'insegnante, via via, mette da una parte le carte estratte, per poter verificare in ogni momento quali erano. Chi per primo ottiene la sua Formula magica, lo dichiara, mostra il contenuto del suo foglietto per provare la vittoria, ed esce dal gioco.

Ecco che si è conclusa una prima sessione di gioco. Ora si può giocare altre due volte. Ciascun ragazzo conserva le sue Formule magiche. Al termine delle tre sessioni di gioco, l'insegnante chiede agli studenti di decidere una volta per tutte come riordinare la lista delle cinque priorità per il suo futuro. Denaro, popolarità, tempo libero, passione e solidarietà vanno ordinati in base all'importanza che hanno per ciascuno.

Quarta fase – tirare insieme i fili (7 minuti di tempo).

È il momento di condividere con la classe le proprie stime e i propri pensieri. L'insegnante favorisce un rapido giro di pareri: chiede a ciascuno studente di rivelare agli altri la sua lista definitiva, spiegando che cosa è cambiato rispetto alla prima manche del gioco. Ci si confronta velocemente. L'insegnante cerca di mostrare e di analizzare con la classe analogie e differenze tra i partecipanti al gioco. In più, si può chiedere ad alcuni studenti a campione come mai prediligono il denaro, il relax, come mai mettono la solidarietà o la passione in cima alla loro personale classifica:

- ✖ Perché secondo te il relax è più importante del denaro?
- ✖ Come mai pensi che la passione debba avere la precedenza sul resto?

- ✖ Quali sono le figure che ti ispirano maggiormente in questo senso?
- ✖ Hai basato la tua scelta sull'immaginazione o sull'osservazione di persone che conosci da vicino?

Come sempre l'insegnante, tramite la prenotazione in chat, decide a chi dare la parola.

Quinta fase – riportando tutto a casa (15 minuti di tempo).

Ci si avvia alla conclusione del lavoro. L'ultima mezz'ora di lavoro è dedicata a completare e arricchire il proprio identikit con le scoperte fatte durante il giorno. Ogni studente deve aggiungere al documento la sua lista di priorità e spiegare il perché delle prime tre, come fosse un giudice di gara che deve dare una motivazione per portare sul podio i tre sfidanti migliori.

Questa volta, per aiutare gli studenti a svolgere il compito, si possono proporre loro queste domande guida:

- ✖ Quali sono le tue priorità se pensi al lavoro che farai da grande?
- ✖ Come mai pensi che i primi tre obiettivi siano più importanti degli altri?
- ✖ Pensi che sia semplice oppure complicato raggiungere questi obiettivi?
- ✖ Quali aspetti del tuo carattere di aiuteranno in questo? E quali, invece, ti metteranno i bastoni tra le ruote?

Le risposte a queste domande possono essere annotate in maniera creativa e libera sul proprio identikit. Alla fine, gli insegnanti chiedono ai ragazzi di inviargli nuovamente il documento e ci si dà l'arrivederci al prossimo Future Land.

Future Land O3

Referenti progettazione: Annalisa Ambrosio, Lucia Moisisio
Supervisione: Paola Merlino

Obiettivo

In questo terzo appuntamento, ogni studente si concentra sul portare a termine il proprio identikit: si aggiungono informazioni riguardo ai propri interessi, alle proprie passioni, si accolgono i consigli degli altri, si cerca di dare un bell'aspetto alla propria rappresentazione. Alla fine, si ripercorre il viaggio di Future Land.

on earth | in classe

Durata dell'attività: 2 ore

Materiali

Una sagoma di carta per ciascun studente (già in classe).
Un set di bigliettini con i nomi di ogni studente (DA FARE!)
Una grande busta per ogni studente della classe.
Fogli bianchi.
Pennarelli.

Struttura dell'attività

Prima fase – benvenuto e memoria collettiva (15 minuti di tempo).

Tanto per cominciare, l'insegnante accoglie gli studenti in classe e spiega che si torna a Future Land, un laboratorio per scoprire le terre inesplorate che ogni futuro porta con sé.

Per prima cosa si spostano i banchi ai lati dell'aula e ci si mette in cerchio con le sedie. A questo punto si domanda alla classe di ricordare brevemente quello che è capitato durante l'incontro precedente. Ogni studente può riprendere il suo identikit in forma di sagoma e tenerlo a portata di mano.

Per ripassare insieme la puntata precedente, l'insegnante chiede a uno o due volontari di ricordare in breve alla classe quali sono i criteri per la scelta di un lavoro di cui si è parlato insieme: denaro, popolarità, tempo libero, passione, tempo libero e solidarietà. Volendo, per aiutare gli studenti a esprimersi, si può usare come punto di partenza queste domande:

- ✖ Che cosa avete imparato la scorsa volta?
- ✖ C'è qualcuno che a vari giorni di distanza vorrebbe cambiare la sua formula?

Per rispondere, ogni studente può rifarsi al suo identikit. È l'occasione per sciogliere le discussioni o i punti rimasti in sospeso durante il secondo incontro.

Seconda fase – una riflessione di gruppo (30 minuti di tempo).

L'insegnante spiega alla classe che il tema del giorno sono le passioni e il tempo libero. Per incominciare, si domanda a ogni ragazzo di costruire una nuvola del tempo libero. Ciascuno deve prendere un foglio e scrivere una serie di parole che rappresentano le cose che ama di più fare nel suo tempo libero: le parole scritte in grande saranno quelle più rilevanti, e via via con la dimensione diminuisce anche l'importanza (per esempio, suonare la chitarra può essere scritto in grande, mentre cucinare una torta può essere scritto in caratteri più piccini).

A questo punto, dopo aver dato alla classe il tempo di eseguire la consegna, l'insegnante chiede a ciascun ragazzo di cerchiare quelle parole sulla nuvola che rappresentano le passioni e gli interessi che in un futuro potrebbero trasformarsi in un vero e proprio mestiere. Dopo aver dato alla classe il tempo di eseguire questa nuova consegna, l'insegnante chiede a ciascun ragazzo di mettere in mostra la sua nuvola e di raccontarla brevemente alla classe.

A questo punto, si comincia a discutere insieme, provando a rispondere alle domande:

- ✖ Ci sono degli interessi ricorrenti tra voi?
- ✖ Come si può pensare di trasformare una passione in un vero e proprio lavoro?
- ✖ E che percorso scolastico bisogna fare?
- ✖ Quali sono gli ingredienti fondamentali per riuscire in questa impresa?
- ✖ Qualcuno conosce una storia di successo di questo tipo?
- ✖ Qualcuno conosce da vicino una persona che è riuscita a trasformare il proprio hobby o la propria passione in un mestiere?

Nel corso della discussione è importante sentire le opinioni degli studenti, anche quando sono creative e rocambolesche. Si può aiutarli a unire i punti, a capire come alcuni dei valori fondamentali dietro ogni storia di successo siano l'impegno, la dedizione, la costanza, ma anche la fortuna. L'ideale sarebbe che l'insegnante rivelasse un pezzo della sua storia, oppure raccontasse la vita di un personaggio (pubblico oppure sconosciuto) che lo ha ispirato.

Terza fase – Momento regali (15 minuti di tempo).

A conclusione della riflessione, l'insegnante chiede a ciascun ragazzo di pescare un bigliettino con il nome di un suo compagno. Ciascuno deve scrivere una breve lettera al compagno di classe pescato nel mucchio. In questa lettera bisogna scrivere quali sono gli aspetti positivi del carattere dell'altro e i punti di forza di quella persona: per farlo, è utile ricordare gli ultimi due anni di scuola, tutte le volte in cui la persona in questione ha fatto qualcosa di positivo o di straordinario. Allo scadere del tempo, l'insegnante chiede a ciascuno studente di consegnare la sua lettera. E si lascia ai ragazzi qualche minuto di tempo perché possano scartare (e leggere!) il regalo che hanno appena ricevuto.

Quarta fase – perfezionamento identikit (25 minuti di tempo).

A questo punto gli studenti hanno due pezzi nuovi da aggiungere al loro identikit, sia la nuvola del tempo libero sia il regalo appena ricevuto. L'insegnante spiega alla classe che ci sono a disposizione 25 minuti per completare il proprio identikit. Non solo. È possibile destinare una piccola porzione della propria sagoma ai pareri degli altri: si può chiedere agli altri studenti di annotare una propria caratteristica significativa. L'insegnante racconta ai ragazzi che al termine di questa operazione tutti gli identikit verranno messi in mostra.

Quinta fase – capsula del futuro e arriverci nel futuro (35 minuti di tempo).

Ci si avvia alla conclusione del lavoro. tre sfidanti migliori.

È il momento finale. L'insegnante riunisce la classe e spiega a tutti che ciò che hanno fatto in questi tre incontri a Future Land – ricordando Flatlandia – è stato dare una dimensione nuova al loro personaggio bidimensionale, aggiungendo tutte le caratteristiche che fanno di un personaggio una persona vera e che sono in grado di darla profondità, portandola nel passato e nel futuro.

A questo punto l'insegnante chiede a ciascun ragazzo di mostrare brevemente alla classe il suo identikit e di farlo in terza persona, come si trattasse appunto di un personaggio di immaginazione. È importante che, nel farlo, ognuno risponda alla domanda:

✖ Come lo immagini da grande?

Dopo che tutti hanno ascoltato tutti, l'insegnante propone ai ragazzi di costruire una capsula del tempo fino a Future Land. Si tratta di scattare una foto a ogni identikit (che verrà conservata dall'insegnante) con il suo autore di fianco, e poi di riporre ciascuna sagoma in una grande busta sigillata. Ciascun ragazzo può segnare sulla sua busta la data di chiusura e la data di apertura della capsula, che deve essere al minimo tra quattro anni. A quel punto sarà possibile confrontare i sé stessi di adesso con i sé stessi di allora. Fa parte del viaggio verso il futuro.

online | a distanza

Durata dell'attività: 1 ora

Materiali

Una videochiamata.

Struttura dell'attività

Prima fase – benvenuto e memoria collettiva (5 minuti di tempo).

Per cominciare, l'insegnante accoglie gli studenti e spiega che si torna a Future Land, un laboratorio per scoprire le terre inesplorate che ogni futuro porta con sé. Per prima cosa si domanda alla classe di ricordare brevemente quello che è capitato durante l'incontro precedente. Ogni studente può riprendere il suo documento identikit e tenerlo a portata di mano. Si procede sempre allo stesso modo: per parlare, occorre prenotarsi in chat e attendere il proprio turno.

Per ripassare insieme la puntata precedente, l'insegnante chiede a uno o due volontari di ricordare in breve alla classe quali sono i criteri per la scelta di un lavoro di cui si è parlato insieme: denaro, popolarità, relax, passione, tempo libero e solidarietà. Volendo, per aiutare gli studenti a esprimersi, si può usare come punto di partenza queste domande:

✖ Che cosa avete imparato la scorsa volta?

✖ C'è qualcuno che a vari giorni di distanza vorrebbe cambiare la sua formula?

Per rispondere, ogni studente può rifarsi al suo identikit.

Seconda fase – una riflessione di gruppo (15 minuti di tempo).



L'insegnante spiega alla classe che il tema del giorno sono le passioni e il tempo libero. Per incominciare, si domanda a ogni ragazzo di costruire una nuvola del tempo libero. Ciascuno deve prendere un foglio e scrivere una serie di parole che rappresentano le cose che ama di più fare nel suo tempo libero: le parole scritte in grande saranno quelle più rilevanti, e via via con la dimensione diminuisce anche l'importanza (per esempio, suonare la chitarra può essere scritto in grande, mentre cucinare una torta può essere scritto in caratteri più piccini). A questo punto, dopo aver dato alla classe il tempo di eseguire la consegna, l'insegnante chiede a ciascun ragazzo di cerchiare quelle parole sulla nuvola che rappresentano le passioni e gli interessi che in un futuro potrebbero trasformarsi in un vero e proprio mestiere. Dopo aver dato alla classe il tempo di eseguire questa nuova consegna, l'insegnante chiede a ciascun ragazzo di mettere in mostra la sua nuvola, tramite la webcam, e di raccontarla brevemente alla classe.

A questo punto, si comincia a discutere insieme, provando a rispondere alle domande:

- ✖ Ci sono degli interessi ricorrenti tra voi?
- ✖ Come si può pensare di trasformare una passione in un vero e proprio lavoro?
- ✖ Quali sono gli ingredienti fondamentali per riuscire in questa impresa?
- ✖ E che percorso scolastico bisogna fare?
- ✖ Qualcuno conosce una storia di successo di questo tipo?
- ✖ Qualcuno conosce da vicino una persona che è riuscita a trasformare il proprio hobby o la propria passione in un mestiere?

Nel corso della discussione è importante sentire le opinioni degli studenti, anche quando sono creative e rocambolesche. Si può aiutarli a unire i punti, a capire come alcuni dei valori fondamentali dietro ogni storia di successo siano l'impegno, la dedizione, la costanza, ma anche la fortuna. L'ideale sarebbe che l'insegnante rivelasse un pezzo della sua storia, oppure raccontasse la vita di un personaggio (pubblico oppure sconosciuto) che è stato di ispirazione a lui stesso.

Terza fase – perfezionamento identikit (15 minuti di tempo).

A questo punto gli studenti hanno devono copiare sul loro identikit la nuvola del tempo libero. L'insegnante spiega alla classe che ci sono a disposizione 15 minuti per completare il proprio identikit. E poi tutti gli identikit verranno chiusi.

Quarta fase –capsula del futuro e arivederci nel futuro (30 minuti di tempo).

È il momento finale. L'insegnante spiega a tutti che ciò che hanno fatto in questi tre incontri a Future Land – ricordando Flatlandia – è stato dare una dimensione nuova al loro personaggio bidimensionale, aggiungendo tutte le caratteristiche che fanno di un personaggio una persona vera e che sono in grado di darla profondità, portandola fino nel passato e nel futuro.

A questo punto l'insegnante chiede a ciascun ragazzo di raccontare brevemente alla classe il suo identikit e di farlo in terza persona, come si trattasse appunto di un personaggio di immaginazione. È importante che, nel farlo, ognuno risponda alla domanda:

- ✖ Come lo immagini da grande?

Dopo ciascun intervento, chi lo desidera (una persona al massimo), può prendere la parola per dire al suo compagno una cosa bella che ha scoperto di lui, qualcosa che gli può essere utile per il suo futuro. Dopo che tutti hanno ascoltato tutti, l'insegnante propone ai ragazzi di costruire una capsula del tempo fino a Future Land. Si tratta di scattare una foto a ogni identikit (che verrà conservata dall'insegnante) e di mandargliela: l'insegnante raccoglierà gli scatti di tutti i ragazzi e li restituirà a loro via mail in un'unica collezione. L'oggetto della mail sarà Capsula del futuro. L'insegnante spiega ai ragazzi che riaprendo quella mail tra diversi anni sarà possibile confrontare i sé stessi di adesso con i sé stessi di allora. Fa parte del viaggio verso il futuro.



Didattica per esploratori di futuro



next-level
Crescere attraverso i sogni

next-level.it

info@next-level.it