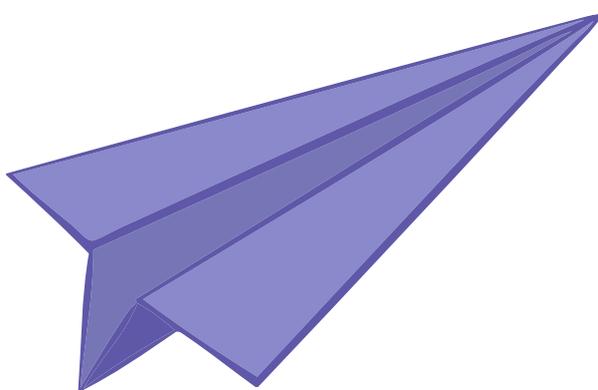


Pacchetto di formazione Vol 4



CREATIVE THINKING

IN LITERACY & LANGUAGE SKILLS

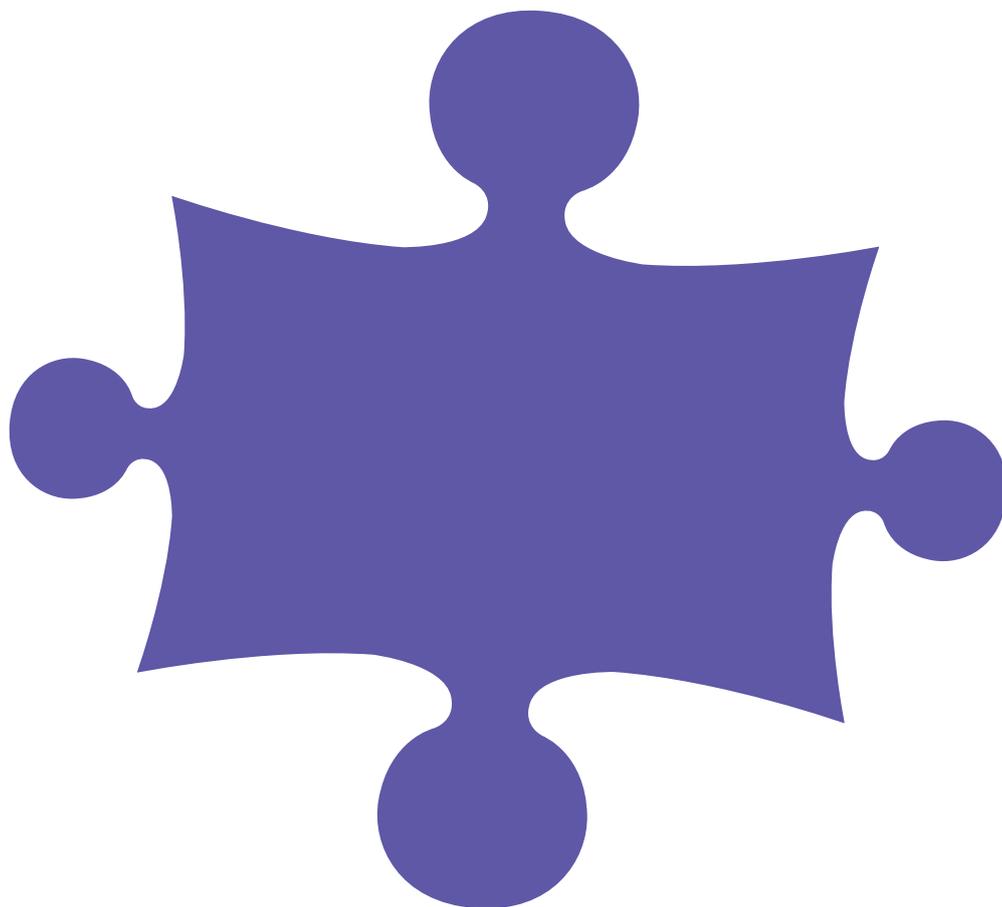
Apprendimento reattivo



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Agreement number:
2014-1-UK01-KA204-000081





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Agreement number: 2014-1-UK01-KA204-000081

Indice

Informazioni sul pacchetto di formazione

Attività del pacchetto di formazione:

Vol 1: Arte e Design

Nel nome dell'arte	01
Ritratto fotografico	02
Un nuovo curatore	03
Affermazioni sull'arte	04
Biglietti d'auguri	05
Recensione artistica	06
Collage creativo	07
Fumetti	08
Codice fotografico	09
Dibattito visivo	10

Vol 3: Narrativa

Narrazione di un filmato	21
Elogio	22
Leggi tutto!	23
Passo dopo passo	24
Creazione di una storia	25
Diario di viaggio	26
“Costruzioni” di Lego	27
Una storia esagerata	28
Un giorno in città	29
Fumetto	30

Vol 2: I Media

Il gioco spettacolo	11
TV branding	12
Canzone rap	13
Il giornale scolastico	14
Tecnica 'ambient'	15
Notizie televisive	16
Guerriglia per la festa	17
Pubblicità radio	18
I diritti dei bambini	19
Twitter	20

Vol 4: Apprendimento reattivo

Articolo di cronaca	31
Storia dal passato	32
Scuola all'aperto	33
Progettazione di un videogame	34
Problema dilagante	35
Retorica politica	36
Non mostrare e raccontare	37
Famiglie	38
Sinopsi alternative	39
Media dilaganti	40

Informazioni sul pacchetto di formazione

‘Imparare facendo’ è un principio di apprendimento efficace sia nel pensiero creativo che in qualsiasi altra forma.

Anche se possiamo leggere innumerevoli articoli e pagine web dedicate alla pratica del pensiero creativo, solo quando ci troviamo seduti di fronte ad un problema, equipaggiati con i nostri strumenti del pensiero creativo, potremmo realmente imparare come applicare le diverse tecniche per generare prodotti creativi.

Le linee guida di formazione allegate forniscono istruzioni passo dopo passo che consentono sia agli studenti di capirne anche solo le basi sia ai formatori/docenti di creare facilmente sessioni di allenamento con lo stesso obiettivo.

Le linee guida di formazione sono raccomandate come punto di partenza, poichè forniscono informazioni contestuali di alto livello a sostegno dei vari metodi di pensiero creativo. In ogni caso, questo pacchetto offre il supporto e gli strumenti necessari sia a quanti vogliono ampliare l'insegnamento fornito attraverso una serie di attività semi-prescrittive, sia a coloro che desiderano iniziare il loro percorso di apprendimento del pensiero creativo „sporcandosi le mani“.

Argomenti tematici

Le linee guida di formazione sono state sviluppate all'interno di quattro aree tematiche.

- **Art & Design (Volume 1)**
- **Media (Volume 2)**
- **Narrativa (Volume 3)**
- **Apprendimento responsabile (Volume 4)**

Queste aree tematiche si ritiene siano adatte ad una vasta gamma di situazioni di apprendimento di una lingua straniera e di alfabetizzazione, avendo risorse facilmente disponibili e ampie possibilità di sviluppo in corso d'opera.

Le attività di ogni argomento tematico sono raccolte in uno specifico volume.

Attività

Il pacchetto di formazione contiene un totale di quaranta attività pronte per l'uso; dieci per ogni area tematica.

Ogni attività ha un numero e un titolo, e contiene informazioni relative al metodo principale del pensiero creativo utilizzato, così come ai vari aspetti dell'apprendimento della lingua e dell'alfabetizzazione coinvolti.

Oltre ad una principale attività ispirata al pensiero creativo, vi è spesso una guida con suggerimenti per svilupparla ulteriormente. Nella maggior parte dei casi queste ultime attività richiedono livelli superiori di competenza/conoscenza o comunque una maggiore autonomia degli studenti. Dovrebbero essere considerate come dei punti nodali da cui svilupparne delle proprie legate al proprio contesto didattico di riferimento.

Per far sì che tutti i formatori/docenti riescano a condurre con sicurezza ogni attività, spesso vengono fornite come linee guida alcune informazioni di base.

Metodi del pensiero creativo

Il metodo principale del pensiero creativo impiegato in ogni attività è descritto con sufficiente precisione per facilitarne la conduzione.

Anche se spiegata nel contesto di una specifica attività, ogni tecnica dovrebbe essere adattata alle proprie necessità e risorse, tenendo presente che i vari metodi del pensiero creativo sono stati progettati per essere flessibili e intercambiabili. Ri-combinandoli per trovare efficaci 'routine' di lavoro può essere molto gratificante, come dimostrano molte esperienze sul campo.

Per ulteriori chiarimenti su qualsiasi metodo del pensiero creativo si consiglia di fare riferimento alle linee guida di formazione allegate.

Articolo di cronaca

Area tematica	Apprendimento reattivo
Metodo principale del pensiero creativo	Cambio di prospettiva
Abilità principali stimolate	Leggere, parlare, ascoltare
Abilità secondarie	Scrivere
Risorse richieste	Nessuna

Panoramica:

Gli articoli di cronaca trattando problemi e storie del loro ambiente attuale o futuro, offrono un ottimo modo per coinvolgere sia gli studenti di lingue che quelli in corso di alfabetizzazione. Sono molto utili perchè continuamente aggiornati e usano un linguaggio autentico e attuale. In questo settore vi è abbondanza di risorse, a carattere globale, nazionale, regionale e locale, quindi si possono scegliere articoli per soddisfare gli interessi e le richieste della maggior parte delle classi.

Come la maggior parte delle persone fanno, gli articoli di cronaca possono mostrare una certa tendenza a seconda della posizione dell'autore (giornalista) o dell'organizzazione che li pubblica, un programma di notizie in un canale TV, un giornale. In questi casi, la notizia in genere viene redatta in modo da sostenere la posizione dell'autore o dell'organizzazione, spesso a scapito degli altri punti di vista.

Informazioni di base: Scrivere articoli di cronaca

Se il prodotto finale è un elaborato scritto o un monologo i seguenti punti possono servire come partenza per la stesura di un articolo:

- Normalmente la notizia tratta di persone: in ogni articolo prova a comunicare come la storia impatti sulle persone. Come esseri umani, siamo interessati ai sentimenti e ai pensieri degli altri, se siamo d'accordo con loro o no.
- Avere un angolo: 'Avere un angolo' significa guardare la storia da una particolare posizione o sottolinearne un punto preciso. Ed è quello che

richiede effettivamente questa attività. La creazione di un titolo per un articolo può diventare un 'angolo' esplicito, come ad esempio: 'Affari nuovamente in crisi per la natura', o 'Ricompensare i lavoratori con case migliori'.

- Includere citazioni: Citando le persone il pubblico si fida e/o si identifica con ciò che dite e può aiutarvi a sostenere un punto di vista. Nell'attività è possibile ottenere citazioni vere e proprie da parte di persone o di crearne delle proprie di fantasia. Questo potrebbe essere un ulteriore piccolo compito per sviluppare l'attività.
- Includere dati: Come per l'articolo dell'esempio, i dati vengono inclusi come un dispositivo di persuasione, anche se naturalmente non tutti i dati sono rilevanti. Quando si scrive un articolo per sostenere la propria prospettiva, citate la fonte dei dati utilizzati.
- Mantenere un linguaggio semplice: Un articolo di cronaca ha bisogno di arrivare al punto cruciale in fretta, garantendo nel contempo che un vasto pubblico possa comprendere il messaggio. Quindi è una buona idea utilizzare un linguaggio semplice e diretto.

Poichè l'elenco appena visto copre solo pochi elementi di base, se i tuoi studenti rispondono bene a questo tipo di esercizio puoi cercare guide più complete per scrivere articoli di notizie di successo.

Attività:

Questa attività richiede allo(gli) studente(i) di riconsiderare la posizione presentata in un articolo dal punto di vista di un membro (o membri) di un particolare gruppo o professione, mettendo un accento diverso sulla storia. Dapprima si assegna un 'personaggio' e si lavora in piccoli gruppi. Gli studenti sono invitati a re-inquadrare l'articolo per rappresentare al meglio la posizione del loro personaggio.

Poichè l'attività richiede che si discuta il compito nei gruppi, presentando verbalmente alla classe gli articoli alternativi, le modalità principali di indagine e di sviluppo sono il parlare e l'ascoltare. Se si vogliono richiedere ulteriori elaborati, ogni gruppo o singolo individuo potrebbe ricreare l'intero articolo dalla nuova prospettiva, o come semplice esercizio, potrebbero cercare e trovare un titolo significativo per l'articolo.

Esempio: Una pubblicazione pro-business ha pubblicato un articolo che è diventato un caso per le morbide restrizioni per la costruzione di siti “greenfield”. I siti greenfield sono aree di terreno sui quali non si è mai costruito prima e come suggerisce il nome, sono spesso molto verdi, perchè includono aree con alberi e boschi.

Il testo che segue contiene alcuni punti di questo articolo:

Il Regno Unito è vergognosamente a corto di case adeguate per i suoi abitanti. Stime prudenti suggeriscono che entro il 2030 saranno necessarie circa 3 milioni di case nuove. La popolazione del Regno Unito è in aumento sia perchè le persone vivono più a lungo che per un afflusso di lavoratori migranti che stanno sostenendo un'economia che ha il potenziale per espandersi in Europa e oltre. Tuttavia, le persone che lavorano meritano un alloggio adeguato e conveniente, che attualmente non è disponibile nelle nostre città sovraffollate. La mancanza di case adatte dove vivere per le famiglie dei lavoratori, ha portato a gonfiare in modo spropositato gli affitti dei proprietari privati. Tutto questo accade in un momento in cui molti lavoratori edili non riescono a trovare un impiego a causa delle pressioni esercitate da parte di alcuni gruppi ambientalisti che ostacolano la costruzione di nuove case.

Una possibilità è quella di consentire una maggiore edificabilità su siti vergini, consentendo alle aziende di costruzione di procurarsi terreni a prezzi ragionevoli, visto che la cessione di un terreno, che è attualmente limitato, è aumentata. Nonostante le preoccupazioni dei gruppi ambientalisti, la quantità di aree ‘non sviluppate’ nella sola Inghilterra è stimata essere del 90%, con percentuali più alte in Scozia, Irlanda del Nord e Galles.

Il Regno Unito, ancora una volta, ha il potenziale per essere una nazione prospera, mettendo coloro che scelgono di sfruttare le opportunità di business, alla pari con i loro vicini europei. Tuttavia, se continuiamo a trascurare la nostra terra come una risorsa e a spremere i nostri cittadini facendogli pagare spese di alloggio esorbitanti per quelle che sono spesso proprietà non idonee, si rischia, ancora una volta, di rimanere dietro ai nostri vicini di casa.

Mentre l'articolo pone alcuni punti validi, non tiene in considerazione la posizione o i sentimenti di altri gruppi presenti nella società, presentando una visione piuttosto ristretta della crisi immobiliare nazionale.

Per avviare l'attività in base a questo articolo particolare, si suggerisce che ai gruppi, che dovranno re-inquadrare l'articolo venga assegnato un personaggio tra le seguenti opzioni:

- Gruppo ambientalista(verde)
- Famiglie che attualmente vivono nelle zone rurali (non-città)
- Le famiglie che attualmente vivono nelle aree urbane
- Agricoltori
- Naturalista (amante della natura)
- Urbanista
- Ciclista o un escursionista

Potete scrivere una lista alternativa di personaggi o chiedere ai vostri studenti di trovarne altri che gli permettano di offrire una prospettiva diversa sulle questioni oggetto del dibattito.

Quando si selezionano altri articoli di cronaca, operazione vivamente raccomandata, tenete in considerazione quelli importanti per i vostri studenti e che allo stesso tempo consentano di proporre prospettive alternative. A voi decidere se è meglio attingere ai personaggi disponibili o se è meglio per i vostri studenti lavorare in autonomia o con il vostro aiuto.

Estensione dell'attività:

Agli studenti dei livelli di lingua più avanzati, puoi chiedere di creare propri articoli di cronaca, basati su eventi reali o immaginari, pur mantenendo la presentazione di una prospettiva unica e di parte. Fatto questo, potrebbero scambiare il proprio articolo con quello di un partner o di un altro membro del gruppo, con il compito di trovare un personaggio che potrebbe avere un punto di vista alternativo. In fine è possibile proporre la riscrittura dell'articolo per riflettere su questa alternativa e/o la posizione opposta.



Storia dal passato

Area tematica	Apprendimento reattivo
Metodo principale del pensiero creativo	Cosa succederebbe se?
Abilità principali stimolate	Parlare, ascoltare
Abilità secondarie	Leggere, scrivere
Risorse richieste	Nessuna

Panoramica:

Quest'attività permette a studenti provenienti da qualsiasi contesto di presentare aspetti della loro vita personale e le loro esperienze, invitandoli a condividerli con il gruppo più grande e crea così un senso di inclusione e di partecipazione attiva.

Il pensiero creativo ci offre una tecnica progettata per generare possibili soluzioni o alternative di fronte a una situazione creativa. La tecnica si chiama "Cosa succederebbe se?", e consiste nel ripetere la domanda in relazione ad argomenti o scenari diversi.

Anche se viene utilizzata come strumento professionale o nei problem solving di gruppo per generare il pensiero originale intorno ad un tema, può essere validamente introdotta nell'insegnamento della lingua straniera per sviluppare una vasta gamma di competenze. Può essere usata in resoconti scritti della situazione, stando attenti a focalizzare l'obiettivo.

Attività:

Iniziate la lezione proponendo alla classe una sessione di brainstorming, come esercizio formale, con un limite di tempo e una quota stabilita (ogni gruppo o ogni studente deve dare un certo numero di risposte). In questo caso la quota adatta è di dieci, quindici risposte. Il tema della sessione di brainstorming è 'Il mio passato'. Gli studenti dovrebbero essere incoraggiati a pensare lateralmente annotando le idee in forma di elenco, piuttosto che in frasi lunghe. Siate flessibili, ma ricordate che se permettete loro di scrivere solo frasi l'attività rallenterà e l'eventuale spontaneità sarà persa. Mantenete vivace la situazione.

E' consigliabile che gli studenti lavorino in gruppi di quattro o cinque componenti, ma ognuno di loro dovrebbe produrre un proprio elenco di idee sulla base del 'passato' personale.

Quando ogni membro di ogni gruppo ha raggiunto la quota di risposte, terminate il brainstorming (generazione di idee) e passate a trattare le idee generate. Nella prima fase gli studenti confronteranno le rispettive risposte, alla ricerca di somiglianze. Le risposte condivise dovrebbero essere classificate in gruppi tematici come la famiglia, gli amici, la scuola, il lavoro, il tempo libero etc... Dalle risposte degli allievi dovrebbero emergere quindi delle rubriche tematiche, attraverso una discussione,.

La seconda fase dell'attività consiste nel preparare una storia basata inizialmente su una o più associazioni fatte da ogni studente sul proprio passato. Processo più complesso che raccontare la storia originale.

Ogni studente dovrebbe scegliere dal proprio elenco uno o più elementi (connesso/i), su cui ragionevolmente poter lavorare. Ad esempio, un 'viaggio in un parco a tema' può essere collegato a 'il mio migliore amico Michael'. Chiedete ad ogni studente di condividere verbalmente una breve sintesi della propria storia con gli altri membri del gruppo.

Una volta che uno ha terminato il proprio racconto, gli altri dovranno fargli una domanda „cosa succederebbe se?“ da cui far partire una ri-narrazione della storia.

32

Di seguito trovate una serie di domande del tipo “cosa succederebbe se?” da cui gli studenti possono attingere, soprattutto se è la prima volta che usano questa tecnica. Tuttavia, ci potranno essere dei casi in cui sarà necessario porre una domanda diversa più adatta a quella particolare la storia.

Ricordate che come sempre potete, aggiungere, adattare o modificare l’elenco delle domande prima di iniziare l’attività.

Generici esempi di domande “cosa succederebbe se?”:

- Cosa succederebbe se le attuali tecnologie, fossero diverse?
- Che cosa succederebbe se non fossero stati tutti coinvolti?
- Cosa succederebbe se aveste fatto questo con e conoscenze e l’esperienza che avete oggi?
- Che cosa succederebbe se tu fossi stato estremamente ricco?
- Che cosa succederebbe se se si avessi un super potere (si può decidere quale)?

Quando ad ogni studente è stato assegnata un domanda “Cosa succederebbe se?”, dovrebbe riscrivere la propria storia alla luce di questa situazione alternativa, in modo che la nuova sia molto diversa dall’originale. Ricordate che in questa riscrittura potete incoraggiarli a ignorare la verità e anche a deformarla (se necessario).



Estensione dell’attività:

L’attività conseguente è di chiedere agli studenti di costruire cinque domande “cosa succederebbe se?” (simili a quelle sopra) che vadano bene in una situazione generica. Il trucco per individuarle è che devono prestarsi ad un sacco di possibilità di interpretazione. Ad esempio, è probabile che qualcuno con un ‘super potere’ possa cambiare molte cose nella vita di una persona, perciò si può usare in molte situazioni. Se chiedete a qualcuno ‘cosa succederebbe se non ti piacessero le fragole?’, potreste avere lo spunto per una storia / situazione relativa alle fragole, ma forse non avrebbe senso in tanti altri contesti. Pertanto è specifico, non generico.

Chiedete agli studenti di produrre altre cinque domande “cosa succederebbe se?” specificamente legate alla storia che hanno scelto di ri-raccontare. In questo caso la domanda dovrebbe essere specifica.

A questo punto i vostri studenti dovrebbero essere ben attrezzati per utilizzare questa tecnica in una grande varietà di situazioni. Chiedete loro di pensare a situazioni creative in la tecnica potrebbero promuovere il pensiero creativo. Usatelo come tema per una discussione in classe.

Scuola all'aperto

Area tematica	Apprendimento reattivo
Metodo principale del pensiero creativo	Problem setting
Abilità principali stimolate	Parlare, scrivere
Abilità secondarie	Attività fisica, leggere, scrivere
Risorse richieste	Foglio di lavoro per la visita

Panoramica:

Anche se la creatività (il pensiero creativo) è qualcosa che si può imparare, la si può raggiungere solo attraverso un processo volitivo.

Nella maggior parte dei modelli di pensiero creativo c'è sempre un agente/elemento che viene deliberatamente incluso per forzare la mente verso nuove modalità di ragionamento, che generalmente porta a idee più creative.

Nel pensiero creativo si usa spesso il termine 'problema' per descrivere una situazione in cui possono emergere opportunità creative, a condizione di impiegare deliberatamente un metodo appropriato. Normalmente la parola 'problema' ha una connotazione negativa, mentre nelle tecniche che proponiamo assume un'accezione 'positiva' per il suo potenziale creativo. Questa attività è stata progettata per aiutarvi a sviluppare 'problemi' adeguati e produttivi per la didattica, e può essere già di per sé una sfida.

Anche la sua impostazione è volutamente diversa: poichè alterando gli abituali comportamenti (come ad esempio la lezione in una classe), si stimola un modo diverso di pensare. L'attività dovrebbe essere svolta in un ambiente naturale, come ad esempio un parco o un'area naturale, un parco acquatico, una zona rurale o agricola, una località costiera etc... E' cruciale trovare un posto dove sia l'ambiente che gli abitanti non siano familiari agli studenti.

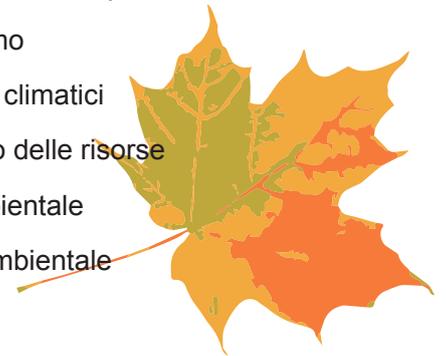
Come beneficio aggiunto l'attività introdurrà un vocabolario che generalmente non si trova nei libri di

Attività:

Attività prima della visita: prima della visita l'attività va presentata agli studenti in aula. Cercate di individuare assieme alla classe una serie di questioni e/o problemi ambientali che, in futuro, potrebbero avere un impatto a lungo termine nel luogo o nella zona dove andrete.

Di seguito forniamo un elenco di alcuni dei principali problemi ambientali e naturali più ricorrenti negli ultimi anni e volutamente generici. Ovviamente siete liberi di usarli o di fare qualche ricerca su internet con gli studenti per identificare problemi più specifici.

- L'inquinamento - atmosferico, idrico, acustico, del suolo, altri...
- Sovrappopolazione
- Fonti alimentari e / o tipi di alimenti
- Tempo estremo
- Cambiamenti climatici
- L'esaurimento delle risorse
- Degrado ambientale
- Benessere Ambientale
- Energia



Suggeriamo che i soggetti di tutela e conservazione ambientale vengano discussi in classe con gli studenti, senza necessariamente metterli in relazione alla visita imminente.

Durante la visita: date il tempo agli studenti di esplorare l'ambiente in coppia o in piccoli gruppi, evitando che lo facciano da soli, perchè è importante che interagiscano verbalmente tra loro, condividendo i pensieri e le emozioni di questa esperienza.

Chiedete loro di compilare un semplice foglio di lavoro, in modo da essere sicuri che prendano familiarità con le specifiche questioni ambientali e per stimolare uno studio più approfondito del luogo, così che l'attività non diventi solo l'occasione per trascorrere una 'bella giornata fuori' dall'aula.

Potete preparare il foglio di lavoro, da soli o con gli studenti come ulteriore attività prima della visita, impostando una serie di piccoli compiti/domande che esplorino quel particolare ambiente.

Di seguito trovate un campionario di attività e di domande che potete implementare, modificare, adattare, con le vostre, applicabili al sito che visiterete:

Esempi di compiti/domande del foglio di lavoro per la visita

- Qual'è la fauna selvatica di questo ambiente, dalla più piccola alla più grande?
- Che tipo di tane hanno i vari animali selvatici?
- Quali animali selvatici hai incontrato durante la visita?
- Descrivi gli elementi che si trovano comunemente nell'ambiente (tipi di alberi e piante, sorgenti d'acqua, diversi tipi di terreno, elementi artificiali, etc.)
- Quali piante crescono spontaneamente in questo ambiente?
- Quali cose (buone e cattive) sono state introdotte dagli esseri umani in questo ambiente?
- Chi o cos'altro (oltre alla fauna selvatica) vive in questo ambiente?
- Quale impatto hanno su questo ambiente i visitatori?
- Descrivi qualsiasi altra cosa che hai trovato interessante di questo luogo, soprattutto in termini di tutela ambientale.

Attività post-visita: per questa attività è importante che gli studenti abbiano completato i fogli di lavoro e che venga svolta presso il luogo della visita o di nuovo in classe,

Gli studenti dovrebbero condividere i dati del foglio di lavoro con gli altri, lavorando in piccoli gruppi formati da due a quattro elementi. L'obiettivo è di trovare situazioni e/o cose osservate in modo simile, per creare un elenco comune che offra una panoramica dell'ambiente visitato. In questo modo si prendono in considerazione più cose di quante ce ne siano in un singolo foglio di lavoro e le informazioni si fisseranno meglio nella mente degli studenti.

Il compito successivo è quello di identificare particolari problemi che esistono nell'ambiente visitato. Vanno presi in considerazione in particolare quelli che possono avere un impatto negativo sugli elementi naturali che lo compongono. Quest'analisi si può estendere per valutare gli effetti negativi su chi visita quel luogo, come ad esempio gli escursionisti, i naturalisti, i visitatori occasionali, ecc.

Per iniziare dovrete avviare voi una discussione con la classe sui primi problemi individuati, fornendo uno o due esempi, in modo da accertarvi che abbiano compreso bene il compito.

A titolo di esempio: „i visitatori con i cani hanno un effetto dannoso sull'ambiente“ 1) i cani sporcano i sentieri, 2) disturbano l'habitat naturale quando corrono fuori dai sentieri 3) spaventano gli animali con la loro presenza. Un altro esempio può essere: „poichè gli esseri umani hanno antropizzato il territorio circostante, i predatori (come le volpi) sono costretti sempre di più nell'ambiente naturale, diventando una minaccia per un numero maggiore di piccoli mammiferi“.

Inizialmente gli studenti di ogni gruppo dovrebbero identificare una serie di problemi e dopo una discussione dovrebbero sceglierne tre che ritengono più importanti o più pericolosi per la salvaguardia dell'ambiente visitato.

Partendo da questi tre, ogni gruppo dovrebbe formulare delle domande che possano essere usate come punto di partenza per un'attività di pensiero creativo.

Riprendendo gli esempi fatti potremmo formulare le domande nel seguente modo:

- Come possiamo garantire che il cane non sporchi i sentieri?
- Come possiamo evitare che i cani disturbino l'ambiente naturale?
- Come possiamo proteggere la fauna selvatica naturale dalla minaccia dei cani?
- Come possiamo proteggere la fauna selvatica da predazioni 'imposte', cioè quelle frutto di interventi non naturali?
- Come possiamo impedire che le volpi invadano i siti naturali della fauna selvatica?



Progettazione di un videogame

Area tematica	Apprendimento reattivo
Metodo principale del pensiero creativo	Stimolo casuale
Abilità principali stimolate	Parlare, ascoltare
Abilità secondarie	Leggere, scrivere
Risorse richieste	Un foglio di lavoro per la raccolta di informazioni

Panoramica:

Come in molti scenari di apprendimento reattivo, questa attività è più efficace se legata ad un'uscita didattica o a un argomento di studio specifico, come ad esempio un gioco, un libro, un film o un altro testo basato su personaggi caratterizzati.

Questa attività offre un buon potenziale per far progredire la conoscenza della lingua. Il videogioco, può dare agli studenti un approccio alternativo allo sviluppo della narrazione. Alcuni avranno familiarità con questi dispositivi, altri meno, tuttavia i concetti di base sono abbastanza facili da capire per la maggior parte delle persone.

Per avviare l'attività è necessario creare un insieme di "componenti" che verranno utilizzati durante l'attività di progettazione, che conterranno gli elementi casuali da usare in seguito.

Se gli studenti stanno prendendo parte ad una visita organizzata, fornisci un semplice foglio di lavoro per produrre le componenti necessarie, che potranno includere informazioni sui personaggi ed i loro nomi, la loro posizione sociale o l'occupazione (anche l'età può essere un fattore importante). E' importante fare riferimento al periodo e al luogo della visita o al testo studiato. Ancora più utile può essere descrivere altri luoghi, come la casa di qualcuno, un bar del posto, una spiaggia, l'interno di un aereo ecc. ognuno dei quali sarà dipendente dal tuo particolare contesto.

Esempio: Le seguenti informazioni sono state raccolte dagli studenti in visita a un museo vittoriano nella città inglese di Ironbridge, importante per il suo ruolo nella rivoluzione industriale europea.

Agli studenti è stato fornito un foglio di lavoro e gli sono stati assegnati dei compiti per aiutarli a sviluppare le loro abilità nell'apprendimento della lingua attraverso la lettura scelta, la scrittura e le attività orali. Durante la visita ogni studente era tenuto a raccogliere le seguenti informazioni:

3 fatti storici relativi al tema e la posizione della visita

3 parole 'nuove' apprese durante la visita, e fornire una definizione per ognuna di esse

3 industrie o professioni rappresentate nel museo Vittoriano

3 nomi di negozi o aziende rappresentati nel museo Vittoriano

disegnare/schizzare 3 oggetti mai visti prima, dire il nome dell'oggetto e descrivere come si usava o si usa

Queste 15 informazioni, uniche per ogni studente, sono diventate le 'componenti' per il seguente esercizio di stimolo casuale .

Attività:

Quando ogni studente avrà creato componenti simili a quelli dell'esempio precedente, dovresti decidere alcune categorie che supporteranno la concezione di un videogioco.

Senza entrare in inutili dettagli sulla teoria della progettazione di videogiochi, è importante essere a conoscenza di alcuni elementi che caratterizzano un gran numero di videogiochi attuali. Questi sono:

- Personaggio o protagonista: La descrizione del tuo personaggio dovrebbe influenzare il suo/le sue azioni o metodi all'interno del gioco che si progetta. Per esempio una lumaca difficilmente si muoverà rapidamente, anche se può avere altre caratteristiche utili.



- Ambiente/Mondo: Ugualmente la posizione o 'mondo' dove il gioco si svolge lo influenzeranno. Se il 'mondo' del gioco è una libreria, probabilmente avrà scenari diversi che se fosse ambientato su una nave pirata.
- Motivazione/Obiettivo: decisi il personaggio e il suo mondo, si dovrebbe pensare alla motivazione che muove il personaggio e quale potrebbe essere l'obiettivo finale del gioco.

Nel gioco originale di Mario della Nintendo, Mario (l'idraulico) abitava un mondo surreale di tubi e condotti (familiari a un idraulico) con l'obiettivo generale di salvare la principessa rapita, voleva diventare un eroe (e magari trovare l'amore). Il compito però, è stato reso più difficile dalle creature che create per ostacolare e sconfiggere Mario.

- Narrativa: Non tutti i giochi hanno una narrazione convenzionale, anche se negli ultimi anni è diventato più comune. Questo è un aspetto di progettazione del gioco che si può scegliere di enfatizzare o smorzare con gli studenti.

Si potrebbero includere altri elementi, come ad esempio la caratteristica dominante del protagonista. Si possono prendere suggerimenti dai personaggi nel testo, da quelli che hanno caratterizzato la visita. Altrimenti, gli studenti potrebbero produrre un loro elenco di caratteristiche come: onesto, diabolico, serio, intelligente, amorevole, credulone ecc. Si può scegliere di non limitare il gioco a un personaggio.

Un altro elemento che può essere aggiunto è un tema, forse più comune ad una situazione narrativa formale, ma comunque rilevante per l'attività di videogiochi. Puoi fare una lista di temi con i tuoi studenti quali: amore / romance, sforzo, la redenzione, la vergogna, la speranza etc.

Decisi i vari componenti dovreste fare in modo che vengano scelti in modo casuale, o con un dispositivo per la scelta a random o con mezzi più tradizionali, come scriverli singolarmente su schede.

Nel caso del museo vittoriano il nome del protagonista è stato preso dai nomi di aziende o negozi, l'occupazione del protagonista è stata presa dalle professioni e settori elencati dagli studenti, il protagonista (in questo caso) ha avuto un oggetto speciale, derivato dagli oggetti disegnati / schizzo. Il luogo è stato mutuato da quelli menzionati nel compito storico, che spesso includevano posti al di fuori della città di Ironbridge, all'interno e al di là del Regno Unito.

Preparate le carte dei componenti (o simili), chiedi ai tuoi studenti divisi in coppie o in piccoli gruppi di prendere una carta da ogni gruppo (nomi, occupazioni, luoghi, ecc).

Con queste informazioni, chiedete loro di discutere inizialmente e poi di 'progettare' un videogioco che includa non solo, ma correli i vari elementi casuali. Introdurre l'elemento video gioco consentirà loro di comprendere meglio il compito.

Gli studenti potrebbero voler disegnare, ma non è indispensabile. Alla fine ogni coppia o gruppo dovrebbe presentare verbalmente la propria idea di videogiochi al resto della classe. In questa fase è importante incoraggiare il pubblico a fare domande alla 'squadra' dal pubblico, e a fare proposte di miglioramento o versioni alternative.

Estensione dell'attività:

Se si ritiene che il progetto del videogioco abbia avuto successo, si potrebbe chiedere a ogni squadra di creare un poster, o una pubblicità o un disegno della scatola del videogioco, includendo elementi di scrittura, naturalmente, relativi al gioco che è stato progettato.



Problema dilagante

Area tematica	Apprendimento reattivo
Metodo principale del pensiero creativo	cosa succede se?
Abilità principali stimolate	Scrivere, parlare
Abilità secondarie	Leggere
Risorse richieste	Nessuna

Panoramica:

Le notizie offrono una risorsa impareggiabile di storie dalla politica allo sport, offrendo all'insegnante di lingue e agli alfabetizzatori una vasta gamma di materiali su cui lavorare in classe. Tuttavia, ci sono altri problemi pervasivi che compaiono ad intermittenza nelle notizie e negli articoli. Questi problemi dilaganti possono essere generazionali e non sono necessariamente collegati ad uno specifico evento.

Esempi attuali di problemi diffusi sono il cambiamento climatico e il riscaldamento globale, l'esaurimento delle risorse naturali, la sovrappopolazione di aree del pianeta, la persecuzione dei gruppi minoritari e molti altri.

Il pensiero creativo ci offre una tecnica progettata per generare possibili soluzioni ad alcuni dei problemi che sentiamo pervasivi, e che ci rincorrono tutto il tempo. La tecnica si chiama 'what-iffing', e consiste nel chiedere 'cosa succede se?' in relazione ai diversi argomenti.

Anche se è in genere uno strumento per 'serbatoi di pensiero' professionali o per gruppi di problem solving, finalizzato a produrre un pensiero originale su un tema, può essere utilizzato per l'insegnamento e l'alfabetizzazione della lingua straniera per aiutare gli studenti a sviluppare le loro capacità di dialogo. Questi esercizi, per particolari scenari, possono essere sviluppati in resoconti scritti. Le possibilità di formulare la domanda 'che cosa succede se?' sono illimitate e il focus che ogni soggetto fornisce rende la successiva 'scrittura libera' un po' più facile.

Attività:

Per questa attività il problema dilagante da esplorare è l'esaurimento delle risorse del pianeta, dovuto all'aumento delle popolazioni e dei desideri più materialisti di molte società sviluppate.

Dopo una breve introduzione del problema, è consigliabile che gli studenti vengano invitati a formulare domande 'Cosa succede se?' in risposta al problema. I 'what if?' "possono essere molto creativi o inusuali, anche un po' folli. Posta la domanda gli studenti possono discutere, anche le idee folli possono andar bene come possibili soluzioni.

All'interno di questo problema, dichiarazioni tipiche possono includere cose come:

- Gli stock ittici negli oceani si stanno esaurendo
- Gas e petrolio a un certo punto si esauriranno
- I terreni agricoli potrebbero essere utilizzati per l'edilizia abitativa
- Troppi alberi vengono abbattuti dalle foreste pluviali
- I fiumi e gli oceani stanno diventando pericolosamente inquinati
- L'aumento della popolazione sta minacciando le forniture disponibili di cibo

In ogni caso, gli studenti sono incoraggiati a discutere la questione iniziale e gli eventuali problemi che pensano siano ad essa correlati. Ad esempio, se prendiamo la dichiarazione degli stock ittici, questo argomento può portare a domande esplorative, quali:

Che cosa succede se introduciamo un sistema di rotazione di pesca simile a quello agricolo? (Come aiuterebbe e come sarebbe organizzato?)

Che cosa succede se il pesce viene venduto a prezzi molto più convenienti nei negozi per ridurre i profitti delle imprese ittiche?

Che cosa succede se introduciamo un programma di itticoltura finanziato da una tassa sulla pesca?

Che cosa succede se abbiamo vietato la pesca per 5 anni?

In alcuni casi, gli studenti potrebbero avere bisogno di fare degli approfondimenti, anche se normalmente è sufficiente la ricerca in Internet.

Quando una domanda è stata presa in considerazione da uno studente e sono state esplorate una serie di 'what if?', bisogna fare un resoconto scritto delle risposte, leggerlo agli altri studenti in modo da promuovere ulteriori discussioni.



Estensione dell'attività:

'Cosa succede se' è uno strumento interrogativo molto versatile e può essere utilizzato in molti contesti differenti. Come estensione all'attività precedente, gli studenti possono essere invitati a presentare dei loro problemi. Possono essere circoscritti e personali o più universali.

Chiedi ad ogni studente di elicitarne almeno un problema e di permettere agli altri del gruppo di fargli delle domande usando la tecnica del 'cosa succede se?'.
Il compito può essere scritto o orale.

Retorica politica

Area tematica	Apprendimento reattivo
Metodo principale del pensiero creativo	il potere del 'perchè?'
Abilità principali stimulate	Ascoltare, parlare
Abilità secondarie	Scrivere
Risorse richieste	Nessuna

Panoramica:

Siamo circondati dalla retorica politica, che nell'arco della giornata fornisce una vasta gamma di interessanti frasi a effetto. Gli articoli di cronaca, sono una fonte apparentemente inesauribile di tali esempi linguistici. La retorica per sua stessa definizione, è una forma volutamente persuasiva del linguaggio. Detto ciò, vale la pena mettere in discussione il 'vero' significato che sottende la retorica.

Provare a cimentarsi con la retorica politica offre l'opportunità agli studenti dei corsi di alfabetizzazione e di lingue di entrare in contatto con un uso autentico e attuale della lingua, che può riguardare direttamente l'ambiente in cui vivono.

Studiando la retorica politica attraverso un processo di discussione e di analisi, gli studenti possono sviluppare le proprie capacità di presentazione e discussione.

Il 'potere del perchè?' è un metodo di pensiero creativo che utilizza la discussione provocatoria per forzare l'interlocutore a giustificare gli elementi della propria comunicazione. In questo processo chi pone la domanda potrebbe già conoscere la risposta a quella iniziale, ma può introdurre nuove intuizioni o idee nelle domande successive.

Informazioni di base: Stratagemmi retorici

Nella storia della retorica, sono stati impegnati con sorprendente regolarità una serie di stratagemmi linguistici, tutti volti a persuadere il pubblico a sostenere o accettare quanto detto dall'oratore. Di seguito è riportato un piccolo numero di stratagemmi retorici che puoi identificare negli esempi che scegli di utilizzare.

- Allitterazione: la ricorrenza in una frase di consonanti iniziali con lo stesso suono (dobbiamo salvare per sopravvivere)
- Amplificazione: ripetizione di una parola o di un'espressione per dare una maggiore enfasi (è guerra, guerra sanguinosa)
- Analogia: mettere a confronto due cose che hanno caratteristiche simili (Lui è utile come una teiera di cioccolato)
- Iperbole: una deliberata esagerazione ad effetto (abbiamo affrontato questa situazione mille volte)
- Litote: eufemismo, spesso si usa una dichiarazione negativa per affermare una dichiarazione positiva (io non sono d'accordo con il mio avversario)
- Metanoia: correggere una dichiarazione con un ripensamento, per sottolineare il significato (saliremo a grandi altezze, no, noi saliremo a altezze vertiginose)
- Metafora: consiste nel sostituire una parola con un'altra per rafforzare il concetto. (Egli è la volpe della nostra generazione politica)
- Similitudine: confronta due concetti, una cosa con un'altra, spesso utilizzando la preposizione 'come' (Si dibatte come un pesce rosso)
- Minimizzazione: Rende qualcosa meno importante di quello che è (finanziariamente, penso che dovremmo essere a posto ora (parlando dopo una grande vincita alla lotteria)



Attività:

Nella seguente attività si chiede agli studenti di lavorare in coppia o in gruppo oppure con l'intera classe. Una persona legge una frase di retorica politica come se ne fosse l'autore, questa diventa di fatto 'la sua dichiarazione'. Gli altri membri del gruppo o della classe cominciano a fargli una serie di domande relative alla sua affermazione. Ogni domanda inizia con la parola: 'Perché?'.

L'oratore risponde ad ogni domanda basandosi sulla sua conoscenza, tentando di giustificare ogni volta i singoli punti. Per ogni round dovrebbero esserci da 4 a 6 domande, sempre ammesso che lo studente sia in grado di rispondere .

Nota: E' importante che l'oratore risponda alla domanda con onestà, anche se le risposte contraddicono la dichiarazione iniziale o mettono in luce il vero significato.

Esempio:

'Il mio avversario sta prendendo donazioni da creatori di videogiochi violenti, banchieri spericolati e sindacati corrotti.'

Utilizzando l'esempio precedente l'oratore potrebbe sentirsi chiedere:

D. Perché il tuo avversario prende donazioni?

R. Perché ha bisogno di soldi per la campagna contro di me.

D. Perché sta conducendo una campagna contro di te?

R. Perché lui non è d'accordo con le mie idee politiche?

D. Perché non è d'accordo con le tue idee politiche?

R. Perché crede che la gente debba pagare meno tasse.

D. Perché la gente non dovrebbe pagare meno tasse?

R: Perché ciò significherebbe meno soldi per le persone come me.

Estensione dell'attività:

Quando i vostri studenti avranno una maggiore conoscenza di come viene utilizzata la retorica in politica, potete tentare di far scrivere loro una frase di retorica politica. Dovrebbero iniziare individuando qualcosa in cui credono o che sostengono. Quindi dovrebbero presentare il loro punto di vista attraverso una dichiarazione , magari a favore di una nuova politica.

Anche se l'elenco degli stratagemmi retorici proposto da noi non è completo, gli studenti dovrebbero tentare di utilizzarne almeno uno in ciascuna delle loro dichiarazioni.

Una volta che sono state fatte le dichiarazioni, la classe può ricominciare a mettere in discussione ognuna di esse , utilizzando 'il potere dei perché?'.



Non mostrare e raccontare

Area tematica	Apprendimento reattivo
Metodo principale del pensiero creativo	Pensiero associativo
Abilità principali stimolate	Parlare, valutare
Abilità secondarie	Ascoltare
Risorse richieste	Una borsa di tela

Panoramica:

Questa attività consente agli studenti di presentare qualcosa di se stessi, (interessi, stili di vita, etc.) ai compagni, in un format simile ad una sessione di 'Show & Tell', li supporta nella costruzione e dà a tutti la stessa opportunità di condivisione.

La tecnica si basa su un tipo di pensiero associativo che evita deliberatamente affermazioni o presentazioni ovvie. E' un tipo di pensiero laterale, che sostiene lo sviluppo di un linguaggio più sfumato e codificato per ogni livello di apprendimento della lingua straniera .

Il pensiero associativo è spesso usato nei processi di pensiero creativo, in particolare quando una sola idea o concetto potrebbero diventare un buon punto di partenza per sviluppare ulteriori concetti. Nei convenzionali procedimenti di associazione di parole si presenta prima un singolo concetto (di solito una parola) e poi si chiede ai partecipanti a di pensare, a turno, a cose ad esso collegate. Ciò comporta che spesso ad ogni giro ci si allontana ulteriormente dal concetto originale.

Attività:

Prima dell'attività vera e propria è necessaria una fase di preparazione che, può richiedere anche una settimana a seconda delle necessità.

A seconda del tempo a disposizione e del numero di studenti, si può scegliere di fare questa attività su più classi, assicurandosi che ogni studente sia in grado di prepararsi per il proprio 'Non mostrare e raccontare'.

Ogni studente ha la consegna di prendere in considerazione qualcosa di personale che ritengono sia interessante o inusuale. Può essere un hobby, un interesse, uno sport, una conquista, attuale, o passata o anche qualcosa che hanno in programma di fare (come ad esempio una qualifica, un esame di guida, matrimonio, ecc). Non devono rivelare la loro scelta al resto della classe.

A questo punto il loro compito è quello di avviare un esercizio di pensiero associativo sulla loro idea o 'concetto', cercando di generare il maggior numero di concetti o parole associabili ad essa. Sarebbe opportuno che ne trovassero almeno venti, trenta.

A titolo di esempio da condividere con la classe potete utilizzare la seguente dimostrazione: " qualcuno ha come interesse quello di suonare la chitarra." Da questo punto di partenza si potrebbero fare le seguenti associazioni:

- Musica
- * Pratica
- Notazione
- * Corde
- Scegliere
- Banda o gruppo
- Custodia
- Diapason / tubo / elettrico
- Collo
- Cinturino
- Jimi Hendrix
- Legna
- Capo
- Buca
- Supporto
- Tasto

Questo elenco sarà una parte importante della preparazione dello studente, poichè influenzerà le fasi successive.

Lo studente dovrebbe preparare un oggetto associato (in questo caso) una chitarra da portare in classe in un sacchetto di stoffa in modo che gli altri studenti non possano vederlo. È molto importante che l'oggetto non sia così ovvio da essere indovinato facilmente.

Lo studente deve anche scegliere una parola associata dall'elenco, in modo che anche in questo caso non sia così facile dedurre il suo interesse.

Infine lo studente dovrebbe usare il proprio telefono cellulare (o simile) per scattare una fotografia volutamente ambigua che lo rappresenti. Molto spesso sarà una fotografia molto ravvicinata dell'oggetto o molto inusuale o una foto di qualcosa associabile all'oggetto scelto (come ad esempio una foto di Jimi Hendrix, piuttosto che una chitarra).

A questo punto lo studente è pronto a fare la sua presentazione con i tre oggetti preparati. Inizialmente l'oggetto viene inserito nel sacchetto di stoffa e fatto girare tra i compagni che possono toccarlo, ma non vederlo. Finito il giro ogni studente può fare al massimo tre domande a cui si può rispondere solo con un "sì" oppure un "no". Esempi: 'è realizzata in metallo? ', 'è costoso? ', 'ci si riferisce ad un hobby? ', e così via.

Dopo le tre domande i compagni possono riunirsi e produrre un' ipotesi collettiva.

Se non è stato sufficiente, lo studente può rivelare il secondo indizio: la parola associata. Come nella fase precedente gli studenti, a turno, possono fare tre domande a cui si risponde con un sì o con un no, poi si riuniscono collettivamente e avanzano una nuova ipotesi.

Se anche in questo caso non indovinano, lo studente può mostrare l'immagine ambigua. E la classe ripete gli stessi passaggi delle prime due fasi nel tentativo di indovinare.

Al termine sia che i compagni abbiano individuato correttamente l'interesse del compagno, sia che abbiano sbagliato, lo studente deve rivelare il suo segreto, spiegando le associazioni che ha fatto per fornire le tre prove.

Alla fine può invitare i compagni a fargli almeno cinque domande aperte a testa.

Estensione dell'attività:

Visto che ogni studente ha stilato un'elenco di oggetti personali si può decidere di assegnare casualmente elementi di uno ad un altro, in modo che nessuno lavori su soggetti scelti da personalmente.

Anche se questa attività può richiedere un po' di tempo, ogni studente dovrà realizzare un nuovo elenco di associazioni per il nuovo soggetto scelto. Una volta completato questo nuovo elenco dovrebbe essere condiviso con quello del creatore per arrivare a confrontare i due approcci.



Famiglie

Area tematica	Apprendimento reattivo
Metodo principale del pensiero creativo	Brainstorming/Sfida alle supposizioni
Abilità principali stimolate	Scrivere, leggere
Abilità secondarie	Parlare, ascoltare
Risorse richieste	Raccolta di immagini di famiglie

Panoramica:

Questa attività è incentrata sull'idea di 'famiglia', e può essere affrontata in vari modi e a vari livelli, a seconda delle esigenze didattiche.

Di seguito troverete la descrizione di due proposte, ognuna delle quali impiega una diversa tecnica del pensiero creativo e persegue un diverso obiettivo per le competenze linguistiche. La prima è rivolta alla lettura e alla scrittura, mentre la seconda mira alla conversazione e all'ascolto. Tuttavia, entrambe utilizzano come input visivo le stesse immagini.

Nella prima attività si utilizzano il pensiero associativo e il brainstorming con quote al fine di attivare il vocabolario collegato ad un tema e trovare uno stimolo casuale per il compito di scrittura.

Nella seconda, viene impiegata la tecnica della sfida alle supposizioni, che aiuterà gli studenti a prepararsi meglio alla discussione.

Prima di iniziare, è opportuno preparare diverse immagini che illustrino diversi tipi di vita familiare (per esempio: un solo genitore, genitore(i) molto giovane (i), famiglia con molti figli, famiglia allargata, ecc ...).

In entrambe le versioni dell'attività gli studenti dovrebbe lavorare in gruppi di quattro.

Informazioni di base: sfida alle supposizioni

Il processo richiede una dichiarazione da decostruire attraverso una serie di domande che mettano in luce se quanto è implicito nella frase sia un dato di fatto o piuttosto qualcosa che comunemente si ritiene sia vero.

Per esempio la dichiarazione 'un insegnante esperto è la persona migliore per progettare una lezione', ad una prima lettura sembra innocua. Tuttavia decostruendola con il metodo della sfida alle supposizioni potremmo ragionevolmente trovare questi luoghi comuni:

- sSi pensa che l'esperienza porti in qualche modo al miglioramento, ma non sempre è così, in casi particolari l'esperienza rafforza solo la 'cattiva pratica'.
- Si pensa che un insegnante debba per forza progettare una lezione.
- Che una lezione deve essere progettato, quando alcuni modelli didattici consentono un approccio diverso all'insegnamento
- Che la lezione sia stata progettata da una sola persona, quando un piccolo comitato può fare un lavoro migliore.
- Che la lezione sia stata progettata da una persona.

Anche se questo può sembrare irrealistico, esistono già sistemi di insegnamento e di apprendimento che usano il computer per monitorare e valutare le prestazioni per regolare il contenuto della lezione. Questi sistemi sono indicati come sistemi "euristici".

Attività 1:

Ogni gruppo riceve una foto, che mostra diversi aspetti della vita familiare. Gli studenti devono elencare almeno 15 cose associabili all'immagine. Questa fase dovrebbe richiedere uno e due minuti.

Terminato l'elenco delle associazioni, il gruppo dovrebbe riesaminarle per trovare un titolo da abbinare all'immagine, che scriveranno su un foglio. Su un altro foglio dovranno scrivere i nomi dei personaggi dell'immagine e su un terzo il luogo geografico in cui questa situazione potrebbe essere collocata, (es. Parigi) con una descrizione del luogo fisico più specifico come ad esempio 'in una piccola casa'.

Si raccolgono i fogli dei vari gruppi e in modo casuale si riassegna ad ogni team un titolo, una descrizione del luogo, e due nomi dei personaggi.

Con queste nuove informazioni gli studenti dovrebbero scrivere una breve storia. Il contenuto e il tipo di storia devono essere scelti in base al livello di competenze linguistiche del gruppo. Ad esempio, i principianti è sufficiente che facciano una breve descrizione della famiglia (nomi, luogo in cui vivono, le loro occupazioni, etc.), mentre a livello più alto, gli studenti possono aggiungere ulteriori dettagli come il carattere e l'aspetto dei personaggi fino a raccontare una giornata tipo in quella famiglia.

Attività 2:

Fornite agli studenti le stesse, o simili, immagini della prima attività, abbinando ad ognuna almeno un'affermazione. Gli esempi riportati di seguito possono essere adattati, ampliati o modificati, cercando sempre di fornire spunti di provocazione o di opportunità per la discussione:

- L'immagine di una donna che lavora - dichiarazione: Le donne oggi vivono in condizioni di schiavitù moderna
- Un'immagine della famiglia allargata - dichiarazione: Oggi non è possibile vivere in una famiglia allargata
- Coppia giovane a casa - dichiarazione: convivenza prima del matrimonio è un male per i matrimoni futuri

Ogni gruppo riceve una foto e un'affermazione non corrispondente. Il primo passo è di parlare con gli altri descrivendo l'immagine (senza mostrarla) per scoprire chi abbia una dichiarazione che corrisponda all'immagine. I titoli e le immagini si possono combinare in diversi modi, in base al livello di competenze degli studenti o per aumentare le variabili. Di seguito sono riportati alcuni suggerimenti su come affrontare questo aspetto dell'attività:

- Gli studenti possono fare solo domande a cui si risponde sì / no'
- Gli studenti quando rispondono dovrebbero aggiungere almeno 2 aggettivi davanti ad ogni nome
- Gli studenti dovrebbero evitare certe parole (donne, uomini, madre, padre, ecc)

Per gli studenti di livello inferiore ci si può fermare a questo compito che dà la possibilità di interrogare e di fornire risposte, anche se in una forma predeterminata o limitata.

Per i livelli più avanzati l'attività può svilupparsi ulteriormente. Una volta che tutte le immagini e le dichiarazioni sono state abbinare correttamente, gli studenti dovrebbero essere invitati a discutere la validità delle affermazioni.

Per focalizzare il dibattito sui contenuti contenziosi o fasulli dell'affermazione, gli studenti devono sfidare ogni luogo comune che si può fare su quella frase, utilizzando la tecnica della sfida alle supposizioni che dovrebbe portare a ulteriori domande che facilitino la soluzione e/o un accordo nella discussione.



Estensione dell'attività

Per continuare il lavoro su questo argomento si può chiedere agli studenti di riflettere sul proprio modello di famiglia o su un altro che conoscono.

Chiedete loro di prendere in considerazione nell'ambito della situazione scelta certi ruoli o relazioni comuni, ma in qualche modo controversi. Quindi dovranno fare delle dichiarazioni volutamente polemiche o esagerate sul modello scelto, e alla fine condividerle (magari in forma anonima) con il gruppo per ripetere l'attività della sfida alle supposizioni.

Sinopsi alternative

Area tematica	Apprendimento reattivo
Metodo principale del pensiero creativo	Cosa succederebbe se?
Abilità principali stimolate	Parlare
Abilità secondarie	Scrivere
Risorse richieste	Nessuna

Panoramica:

La scrittura di storie è un metodo molto produttivo per sviluppare competenze linguistiche e comunicative sia nell'apprendimento di una lingua straniera che in un contesto di alfabetizzazione. Dai racconti brevi ai romanzi, nessuno potrebbe funzionare correttamente senza una significativa pianificazione.

In realtà sono molto poche le persone (rispetto a quelle che non lo fanno) che scrivono un romanzo completo nonostante questa sia la forma più diffusa di storia commercialmente pubblicata. Un romanzo fornisce una piattaforma per trame intricate e sotto-trame, un grande cast di personaggi, alcuni dei quali descritti con dettagli incredibili. Tuttavia, la scrittura di un romanzo può essere una sfida molto pesante per alcuni, in particolare per quelli alle prese con l'apprendimento di un'altra lingua .

La sinossi di un libro però, è una breve forma di scrittura che permette a qualsiasi aspirante scrittore di pianificare con la stessa flessibilità di chi scrive un romanzo. In questa attività verrà sfruttata la libertà e la brevità che offre la sinossi di un libro, per esplorare lo sviluppo di una storia basata sulla tecnica del pensiero creativo 'cosa succederebbe se?'.

Questa tecnica viene applicata spesso quando è richiesta una prospettiva o un percorso diverso per generare un risultato più creativo o alternativo. La struttura di questa attività è descritta di seguito, insieme ad alcune linee guida su come scrivere la sinopsi di un libro.

Informazioni di base: scrivere una sinossi

Una sinopsi è semplicemente un riassunto relativo ai fatti della trama di un romanzo. È solitamente lungo 500-800 parole, raramente più di 1000. Può stare su una singola pagina, ma non è un criterio essenziale. E' importante ricordare che una sinossi non è la fascetta pubblicitaria sul retro di un libro, che in genere serve a catturare l'attenzione ai fini della vendita.

Fate riferimento alle seguenti linee guida prima di intraprendere l'attività di scrittura:

- Lo scopo di una sinossi è di riassumere la trama, compreso il finale.
- Il linguaggio utilizzato deve essere diretto, coprire i punti essenziali e riassumere i personaggi principali.
- Dove ci sono i nomi dei personaggi, vanno differenziati con il grassetto o il sottolineato.
- Si può fare una breve descrizione del libro nella prima riga, es.'la storia di un mago che diventa magicamente impotente nella mezza età, che ha bisogno di riqualificarsi in qualche forma di carriera alternativa '.
- Non dimenticate di raccontare la storia – senza rivelare significativi colpi di scena.



Attività:

Chiedete agli studenti di creare un breve elenco di libri (romanzi) che hanno letto, partendo dai loro favoriti. Nel caso in cui uno ne abbia letti pochi o nessuno, chiedetegli di fare la stessa cosa con i film.

Per il momento mantenete questi elenchi a portata di mano per farli usare in un secondo momento.

Utilizzando una serie di storie popolari dovrete presentare la tecnica del „cosa succederebbe se?“ come un modo per sovvertire o alterare trame narrative. Iniziate con la storia di Biancaneve e i sette nani, noto anche come film d'animazione Disney.

Iniziate ponendo le seguenti domande e permettendo agli studenti di rispondere verbalmente, favorendo, quando possibile, l'elaborazione di idee originali.

Cosa succederebbe se Biancaneve si innamorasse di uno dei nani?

Che cosa succederebbe se il principe azzurro fosse in combutta con la matrigna di Biancaneve?

Cosa succederebbe se Biancaneve fosse malvagia?

Quando gli studenti hanno preso familiarità con la tecnica chiedete loro di contribuire con altre domande „cosa succederebbe se?“ relative a Biancaneve.

A questo punto potete offrire altri punti di partenza familiari come 'Cappuccetto Rosso', 'La bella addormentata', 'I tre porcellini' ecc. In questa fase la familiarità può far sì che ci si fossilizzi con questo tipo di storia.

Chiedete agli studenti di riprendere i loro elenchi di libri e di sceglierne uno con cui generare almeno cinque domande "cosa succederebbe se?" per, cercare deliberatamente di alterare la direzione principale della storia. Lasciateli lavorare in piccoli gruppi in modo che possano discutere tra loro.

Una volta che tutti gli studenti hanno prodotto le cinque domande, chiedete loro di trovare quella che pensano possa essere la più interessante o produttiva nel modificare la loro storia. A questo punto ognuno di loro dovrebbe condividere la domanda scelta con il resto della classe, ottenendo qualche consiglio costruttivo

Estensione dell'attività:

Anche se la scrittura è un buon esercizio per lo sviluppo di competenze nell'apprendimento di una lingua, l'obiettivo di primario di questa attività è, capire come costruire e rispondere a domande "cosa succederebbe se?".

Per garantire una comprensione approfondita della tecnica, assegnate agli studenti il compito a casa di produrre almeno cinque domande "cosa succederebbe se?" riferite ad uno show televisivo che guardano. Potrebbe essere una soap opera, una commedia (sitcom), un dramma etc... L'obiettivo finale dovrebbe essere ancora quello di modificare in modo significativo la direzione narrativa basata su una realtà alternativa offerta dalla domanda "cosa succederebbe se?"

Ogni studente dovrebbe presentare verbalmente il proprio lavoro al resto della classe.



Media dilaganti

Area tematica	Apprendimento reattivo
Metodo principale del pensiero creativo	Pensiero associativo
Abilità principali stimolate	Stimolate: parlare, ascoltare
Abilità secondarie	Scrivere
Risorse richieste	Immagini pubblicitarie

Panoramica:

Viviamo in un mondo che è letteralmente invaso dai media. Dalla televisione, ai telefoni cellulari, ai tablet, ai giornali, alle riviste e alla radio, è difficile (se non impossibile) trascorrere una giornata senza uno o più assalti sensoriali da parte di società di media.

Una forma di media forse più invadente rispetto ad altre, che appare indiscriminatamente in quasi tutti i canali di comunicazione, è la pubblicità. Camminando lungo una strada della città vediamo cartelloni pubblicitari, grandi schermi video e manifesti alle finestre. Le nostre riviste e i giornali sono pieni di annunci. I nostri social media o il tempo passato in internet non sono più 'privati', quando appare sugli schermi la pubblicità, spesso calibrata sulle nostre personali necessità. Gli alti ricavi pubblicitari hanno permesso il rapido aumento del numero di canali televisivi, ma le commedie, i film, i documentari sono interrotti continuamente da annunci. La pubblicità è veramente pervasiva, è semplicemente ovunque.

L'aspetto positivo di questa ampia disponibilità di pubblicità, è che tutto si basa sulla comunicazione e sul linguaggio. Impiega al meglio le abilità di copy writing di professionisti esperti e intelligenti, per non parlare delle competenze di alcuni dei fotografi più comunicativi e affermati. E si può usare liberamente come risorsa per l'apprendimento.

Attività:

Questa attività richiede prima di tutto che i vostri studenti trovino una serie di annunci pubblicitari, 'interessanti' in primo luogo per il contenuto dell'immagine. Nelle informazioni da dare agli studenti per scegliere le pubblicità dovreste specificare che possono sceglierle da riviste o giornali, possono fotografare cartelloni o manifesti pubblicitari, per loro visivamente interessanti.

Una volta trovate le immagini pubblicitarie, possono prepararle per la proiezione su uno schermo. In assenza di un proiettore, assicuratevi che siano immagini stampate di grandi dimensioni.

Disponete le immagini in ordine casuale e iniziate la presentazione della prima immagine.

L'obiettivo dell'attività è quello di generare una o più storie frutto della collaborazione tra gli studenti, utilizzando il pensiero associativo. Il pensiero associativo si basa sulla nostra capacità di fare collegamenti tra concetti disparati, è un'abilità naturale del nostro cervello.

Stabilite un ordine nella classe e invitate la prima persona a raccontare una nuova storia basata su quello che vede nella prima immagine. Se si tratta di un'immagine di moda con la Torre Eiffel sullo sfondo, la storia può cominciare a Parigi, da un fiume o semplicemente in una città. Ogni studente dovrebbe contribuire con una frase prima di passare alla persona successiva.

A turno ogni studente può presentare una nuova immagine, oppure se si ritiene che l'immagine possa essere ancora sfruttata per i suoi stimoli visivi, la si utilizza per più giri.

I personaggi della storia dovrebbero essere stabiliti in anticipo perché generalmente devono essere mantenuti per dare continuità alla narrazione. Tuttavia ciò non esclude che in un secondo momento si possano introdurre nuovi personaggi nella storia. I principali catalizzatori per far procedere la narrazione saranno gli oggetti e/o le situazioni presentate attraverso le immagini pubblicitarie.

Ogni studente deve ascoltare con attenzione, e dovrebbe tentare di sviluppare la storia sulla base degli elementi forniti da chi lo ha preceduto, sempre tenendo conto delle nuove informazioni acquisite guardando le immagini.

Decidete quanti giri durerà ogni storia, in base al numero di studenti. Questo aspetto è molto importante perché gli studenti devono essere consapevoli di quando devono avviarsi alla conclusione della storia.

Se possibile, utilizzate un dispositivo di registrazione audio per documentare la storia completa. Servitevi di minimal editing per eliminare le pause e gli elementi al di fuori della storia in modo da riprodurre una narrazione continua.

Dovreste invitare gli studenti a discutere su quali elementi della storia potrebbero essere utilizzati in modo più formale, su come la narrazione iniziale sia effettivamente il frutto di una generazione di idee per narratori, piuttosto che essere un pezzo pronto per la pubblicazione. L'attività può essere impegnativa, ma anche divertente.

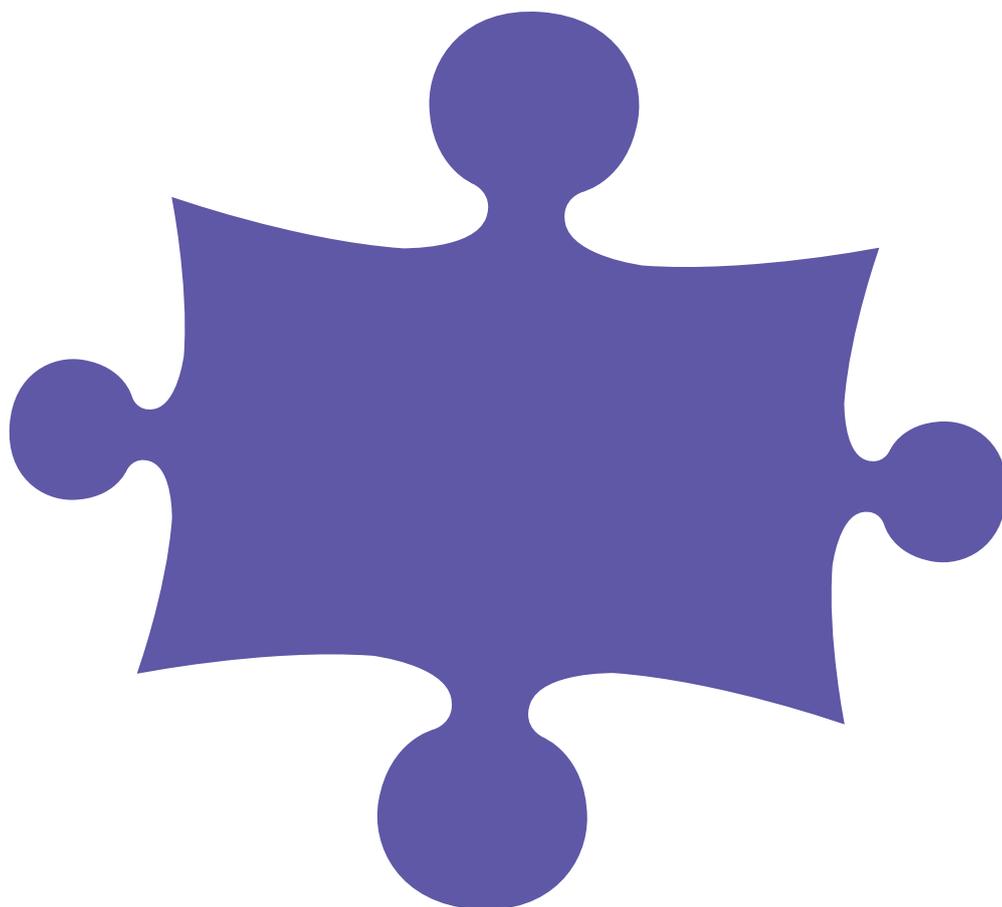
Estensione dell'attività:

L'estensione più ovvia dell'attività è che gli studenti ripetano l'esercizio, fuori o dentro la classe. Non sarà più necessario fare associazioni con elementi della storia proposti da altri. Ogni studente risponderà sequenzialmente alle immagini visive che si trovano nelle immagini pubblicitarie.

Da questo punto in poi gli studenti dovrebbero stabilire quali sono stati gli elementi interessanti nella loro narrazione, continuando a scrivere una storia più formale.



CREATIVE THINKING
IN LITERACY & LANGUAGE SKILLS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Agreement number: 2014-1-UK01-KA204-000081

