

### **Titolo Percorso On Air**

I colori del pensiero

### **Numero incontri On Air previsti**

2

### **Ordine e grado di istruzione destinatari**

Scuola Secondaria di Primo grado

### **Fascia d'età dei destinatari**

11-14 anni.

### **Obiettivi di sviluppo contenuti proposti**

Prendendo spunto dalla teoria di Edward De Bono, l'attività principale del percorso consentirà agli studenti di distinguere differenti comportamenti della mente umana impegnata nella lettura e nella risoluzione di un problema. Praticando questa attività sarà possibile comprendere come il processo di analisi e di giudizio sia, in realtà, frutto di complessi intrecci tra sei modelli differenti. Il contenuto del percorso sarà un'opportunità per sperimentare, grazie alle possibilità dinamiche offerte dal gioco, che per approcciarsi alla realtà criticamente e in modo efficace sia necessario sollecitare punti di vista che sono equilibri tra emotività, razionalità o creatività.

### **Descrizione esplicativa principali attività previste**

Un primo incontro con la classe servirà a introdurre la teoria proposta da De Bono. Gli studenti saranno stimolati a riflettere individualmente su quale sia il cappello che ciascuno indossa più spesso e su come le altre persone contribuiscano a creare differenti immagini di quello stesso cappello. Il secondo incontro sarà dedicato all'attività ludica ispirata alla teoria in questione: dopo aver presentato la situazione attorno alla quale i partecipanti dovranno confrontarsi, i conduttori gestiranno un dialogo tra i partecipanti che saranno chiamati a forzare uno specifico approccio assumendo un preciso punto di vista sull'oggetto in questione. Gli educatori potranno variare le modalità di partecipazione di ciascun studente, ad esempio assegnando agli studenti non il cappello che loro si sarebbero attribuiti bensì quello che gli altri riconoscono in loro.

### **Metodologia generale**

Il primo incontro sarà sostenuto dagli educatori con un approccio teorico finalizzato alla definizione concettuale dei termini e degli strumenti necessari al corretto svolgimento dell'attività. Lo stesso incontro prevedrà un esercizio individuale avente l'obiettivo di riconoscere, secondo la teoria utilizzata, il tipo (o i tipi) di lettura degli eventi predominante in ciascun partecipante. Il secondo incontro si svolgerà seguendo una metodologia ludica che prevede l'attribuzione di ruoli specifici a ciascun partecipante (role playing). Infine, gli educatori avvieranno la classe verso la conclusione del percorso proponendo un'attività specifica di debriefing.



### Metodologia specifica

Durante le attività saranno utilizzate slides e schede di osservazione. Gli educatori che condurranno il percorso concorderanno preventivamente con l'insegnante eventuali elementi utili a realizzare il setting del role playing in modo da garantire quanto più possibile la partecipazione degli studenti e un buon livello di inclusione per tutti. La conduzione degli incontri sarà pertanto organizzata sulla base di una scaletta predefinita.

### Condizioni tecniche partecipazione

Per garantire una buona partecipazione della classe e un adeguato livello di inclusione per ciascuno studente sarà necessario dividere la classe in gruppi. Poiché il percorso conterrà diversi momenti interattivi, la modalità *webinar* sarà utilizzata prevalentemente nel primo incontro, mentre la *webroom* sarà utilizzata più ampiamente nel secondo modulo. Al fine di realizzare correttamente le attività previste, si ricorda che gli studenti dovranno disporre di materiale per produrre i cappelli di sei colori diversi (nero, verde, giallo, rosso, blu, bianco). L'insegnante dovrà prevedere l'invio dell'elenco nominativo degli studenti presenti agli incontri, mentre sarà cura degli educatori della casa fornire precedentemente le schede di osservazione da consegnare agli studenti che svolgeranno quel ruolo durante l'attività.

### Eventuali allegati

Non sono previsti ulteriori allegati.

