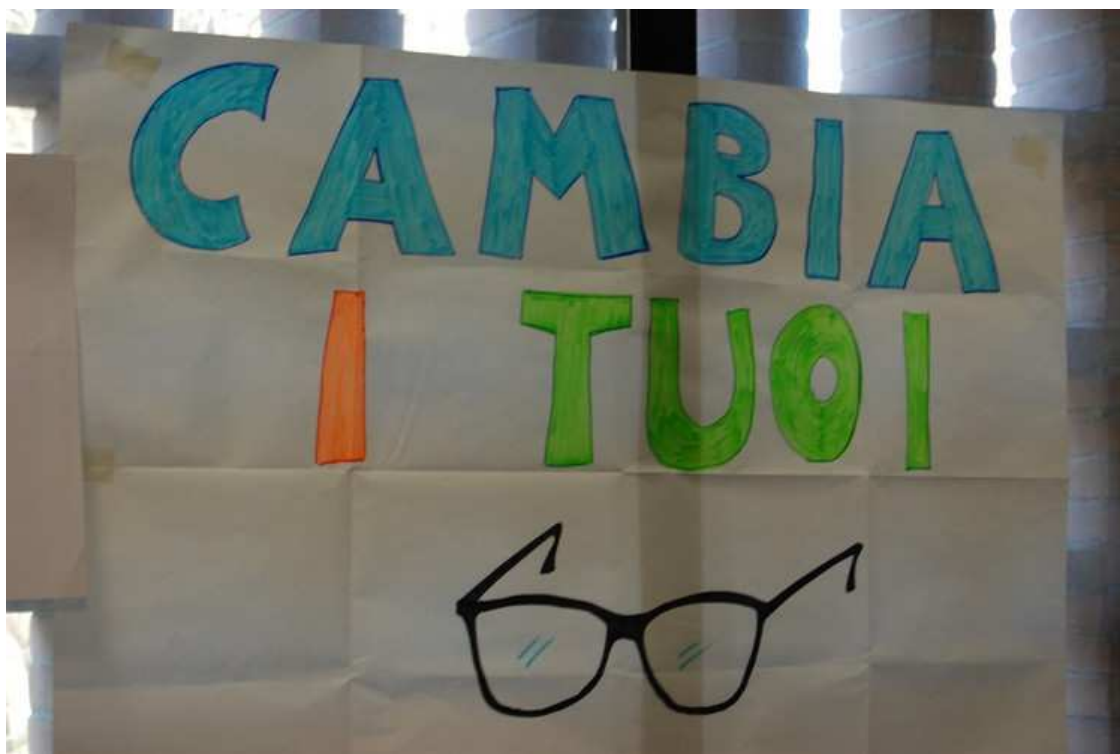


REPORT RELATIVO AGLI INTERVENTI NEL PROGETTO PILOTA INTERCULTURA



ATTIVITA' n 1 **RISORSE IMPARI**

Il giorno 15 Gennaio nell'aula della classe 2°BLS ha preso l'avvio il percorso di sperimentazione della toolbox di intercultura.

La prima attività ha coinvolto 28 studenti del Liceo delle scienze Applicate (classi seconde) e diversi docenti dell'Istituto .

La durata effettiva dell'attività ha pienamente rispecchiato la programmazione occupando le prime due ore della mattinata.

L'assistente tecnico ha dato il suo supporto, quando chiamato, per scattare foto delle attività da registrare e che verranno allegate alla documentazione.

Il personale di segreteria ha fornito tutto il materiale richiesto.

RIFLESSIONI : Tutto si è svolto in un clima positivo.



Gli studenti si sono mostrati subito coinvolti e ben disposti a mettersi in gioco e i docenti curiosi di sperimentare o osservare attività “diverse” dal solito e decisamente stimolanti soprattutto nella discussione che ne è seguita.

Durante l’attività infatti gli studenti hanno “provato” sensazioni o sentimenti che sono diventati oggetto di dibattito successivo.

Tutti i docenti hanno dimostrato sorpresa per le capacità creative e di *problem solving* che sono emerse durante l’attività che vado ad introdurre.

Risorse impari

GRUPPO TOOLBOX

Gruppo 3 – attività curricolari – ambito linguistico/artistico/espressivo

DESTINATARI

una classe di studenti dai 14 ai 18 anni

COMPETENZE INTERCULTURALI

- tolleranza per le ambiguità
- empatia e decentramento
- flessibilità e capacità di adattamento
- consapevolezza e conoscenza di se stessi
- pensiero critico
- approccio multiprospettico

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- riflettere sulle aspettative e gli atteggiamenti nei confronti delle persone con diverso background economico

TEMPO

1 lezione

MATERIALE NECESSARIO

Cinque grandi sacchetti per ognuno dei cinque gruppi contenenti:

- Gruppo 1: lapis e matita colorata
- Gruppo 2: lapis, matite colorate, pastelli, carta colorata assortita
- Gruppi 3 e 4: lapis, matite colorate, pastelli, carta velina/crespa, colorata assortita, forbici, pennarelli colorati, colla
- Gruppo 5: lapis, matite colorate, pastelli, carta colorata assortita, forbici, righelli, pennarelli colorati, colla, nastri, glitter, nastri, stencil e tutto ciò che si può aggiungere per aiutare questo gruppo

ISTRUZIONI

Procedimento

Chiedere ai partecipanti di dividersi in 5 gruppi.

Dire ai partecipanti che ogni gruppo farà un cartellone per festeggiare la primavera .

Leggere attentamente le seguenti istruzioni: *“Tutti i gruppi dovrebbero fare un cartellone sulla stessa ricorrenza. Ogni gruppo riceverà una borsa con il materiale da utilizzare per fare i cartelloni. Si può utilizzare solo il materiale fornito al proprio gruppo, non è possibile prendere in prestito nulla da altri gruppi. Spiegare che i cartelloni finiti saranno messi in mostra e che avranno 15 o 20 minuti per completarli”.*

Dare a ciascun gruppo un cartellone. Posizionare le borse con i materiali in modo che durante questa fase siano visibili a tutti. Quindi dare a ciascun gruppo uno dei sacchetti. Tenere la borsa in modo che tutti vedano che viene data a ciascun gruppo. Non è necessario commentare il contenuto della borsa. Se i partecipanti chiedono perché i contenuti sono diversi, basta dire che questi sono i materiali disponibili per il tuo gruppo. È così.



Dare ai partecipanti un avviso di cinque minuti.



Quando il tempo sarà terminato, chiedere ai partecipanti di mettere nuovamente i materiali inutilizzati nelle proprie borse. Uno alla volta, chiamare ogni gruppo per mostrare e spiegare il cartellone. Dopo ogni presentazione, applaudire il gruppo. Quando tutti i gruppi avranno completato le proprie presentazioni aprire la discussione.

GRUPPO 1 TRAMONTO. Segna il passaggio dall'inverno alla primavera.



GRUPPO 2 ALBERO DELLA VITA E DELLA MORTE (brandelli di vestiti degli immigrati giunti morti o vivi, rappresentati del cartoncino strappato con le mani e inserito a mano nel cartoncino bianco dato che il gruppo non aveva la colla)



GRUPPO 3 ARCOBALENO



GRUPPO 4 FIORE (come simbolo della primavera) il fiore è il simbolo che fin da piccoli si impara ad usare ma lo hanno arricchito con tecniche apprese alla scuola superiore



GRUPPO 5 la natura nasce da una collina, si trasforma nel corpo di una donna, al posto delle mani ci sono dei fiori, sul cartellone hanno attaccato un ulteriore cartoncino che riporta la scritta "Potranno tagliare tutti i fiori ma non fermeranno la primavera"



Discussione

- Come ti sei sentito quando hai notato che alcune persone avevano più materiale di te?
Ho percepito un senso di ingiustizia.
- Come ti sei sentito quando hai notato che alcune persone avevano meno materiale di te?
Non me ne sono accorto. Ero attento a come utilizzare il materiale del mio gruppo. Bene. Mi sono accorto che avevo tutto quello che mi serviva.
- In che modo le risorse hanno influenzato il tuo progetto?
GR 5 siamo stati avvantaggiati
GR 2 ci siamo adattati con il materiale che avevamo per realizzare comunque l'idea che avevamo riguardo ai vestiti
GR 1 il materiale ha influenzato la decisione sul prodotto da realizzare.
- Come ti saresti sentito se i poster fossero stati giudicati per un premio o per un voto?
Sarebbe stato giusto? Perché o perché no?
Sì, perché ogni ragazzo ha comunque contribuito.
- Se altre persone avessero visto i poster e dovuto scegliere gli studenti più talentuosi, chi sarebbe stato scelto? I poster sono una rappresentazione giusta delle capacità di ognuno? Perché pensi che l'attività sia stata impostata in questo modo?
Perché come ogni persona nella vita può adattarsi a risolvere i problemi di tutti i giorni, le difficoltà, è utile a vedere come si reagisce. Si fanno vivere realtà diverse. E' un esempio di ciò che avviene fuori.
Una persona può avere tutto il materiale possibile ma se mancano le capacità il risultato può essere peggiore.
- In quali situazioni le persone hanno vantaggi rispetto agli altri? (Fornire alcuni esempi per aiutare la classe)
In una situazione di lavoro, a scuola.
- È importante considerare le circostanze e le opportunità individuali prima di giudicare le capacità di una persona? Perché o perché no?
No. Se parto da una situazione di svantaggio sono costretto a tirare fuori il meglio per competere.
Sì. Lo svantaggio iniziale purtroppo conta.

È importante non trasmettere il messaggio che i cartelloni sono solo un pretesto per l'attività, ma sono invece un vero e proprio compito da svolgere sui quali i partecipanti si devono impegnare a pieno.

Terminata la discussione è iniziata la fase della **valutazione dell'attività** da parte degli studenti.

Abbiamo scelto la seguente modalità valutativa:

Il semaforo

ISTRUZIONI

Consegnare delle carte verdi, gialle e rosse agli studenti. Porre delle domande e chiedere agli studenti di mostrare la carta corrispondente alla loro opinione (verde: pienamente – giallo: parzialmente – rosso: affatto):

- Mi è piaciuta questa attività
- Ho capito il significato di questa attività
- Quest'attività mi ha fatto riflettere su...
- Adesso comprendo meglio...
- L'attività ha cambiato la mia percezione di.../il mio comportamento verso...

In questa situazione il conduttore ha annotato le domande e i risultati delle votazioni su una lavagna.

Mi è piaciuta questa attività	11	14	3
Ho capito il significato di questa attività	21	6	1
Quest'attività mi ha fatto riflettere sulla differenza del risultato quando le risorse di partenza sono diverse	20	3	4
Adesso comprendo meglio chi ha comportamenti di risentimento verso chi ha più opportunità	5	11	12
E' stato facile mettersi d'accordo con i compagni	14	8	7

Barnga (attività n°2)

Il giorno 18 gennaio si è svolta la seconda attività

GRUPPO TOOLBOX

Gruppo 4 – attività per l'organizzazione di mobilità internazionale

DESTINATARI

almeno 9 giocatori – studenti tra i 14 e 18 anni

COMPETENZE INTERCULTURALI

- valorizzare/rispettare le differenze e diversità culturali
- valorizzare/rispettare le altre culture/alterità culturale
- tolleranza per le ambiguità
- flessibilità e capacità di adattamento
- consapevolezza e conoscenza di se stessi
- consapevolezza comunicativa
- capacità di ascolto e osservazione

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- rendersi conto che differenti culture percepiscono le cose in modo diverso e / o giocano con regole diverse
- utilizzare questa consapevolezza per cercare di adattarsi ad una nuova serie di regole
- sensibilizzare le nostre reazioni negli stili di conflitto e comunicazione
- sperimentare uno shock mini culturale

TEMPO

60-80 minuti

MATERIALE NECESSARIO

- 7 tavoli (uno per ogni gruppo / 4 giocatori per tavolo) numerati
- ad ogni tavolo: una copia delle regole di quel tavolo per ogni giocatore + una copia delle regole del torneo + un mazzo di carte (usare solo le carte dall'Asso al 7, nessuna figura)

ISTRUZIONI

Dividere i giocatori in 6/7 (o meno) gruppi di dimensioni simili (da 3 a 6 giocatori) e farli sedere ai tavoli.



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

Quando tutti i giocatori avranno capito il senso del gioco, raccogliere i fogli con le regole e introdurre una nuova regola: *"nessuna comunicazione verbale"*.

I giocatori possono fare gesti o disegnare se preferiscono, ma non possono parlare (cantare o altre forme di comunicazione orale) né scrivere parole.

Chiaramente la comunicazione, se necessaria, sarà più difficile da quel momento in poi.

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

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

I giocatori si muovono secondo questo schema:

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

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

FASE 1: Descrizione

- Che cosa ti aspettavi all'inizio del gioco?
Quando ho visto che i fogli delle regole sui tavoli erano numerati ho intuito che le regole erano diverse e ho capito che dovevamo adattarci.
- Come ti sei sentito mentre giocavi?
All'inizio molto entusiasmo perché avevo avuto la sensazione di aver capito le regole. Poi cambiando banco l'entusiasmo è diminuito. Io non ho mai cambiato banco, ma mi sono accorta che una compagna era in difficoltà perché ha disegnato.
- Quali sono stati i tuoi successi/frustrazioni maggiori?
Non poter parlare.
- Che effetto ti ha fatto non poter parlare?
Sembrava noioso, frustrante non poter parlare.
- Che cosa è successo?
Che abbiamo regole diverse e ogni spostamento presupponeva, non lo sapevamo e quando il ragazzo si spostava trovava.
- Come ti sei accorto che qualcosa era andato storto?
Quando pensavo di aver fatto il punto e invece lo facevano gli altri.
- Come hai reagito?
Ho imposto le mie regole che ho portato dal tavolo precedente. Io mi sono adattato. Secondo me ogni tavolo rappresentava un paese diverso con le regole diverse.

Potrebbero emergere spiegazioni differenti. È importante ascoltarle tutte.

Alcuni giocatori potrebbero segnalare che gli altri stavano barando / che gli altri non conoscevano le regole / che loro stessi non avevano imparato bene le regole / qualcuno ha sbagliato a causa della mancata comunicazione....

L'ipotesi che ci fossero più versioni delle regole dovrebbe essere chiara. Spiegare la verità solo quando c'è stato tanto tempo per discutere le opinioni di tutti.

In realtà, all'inizio del gioco ogni gruppo ha ricevuto una versione leggermente diversa delle stesse regole base. In una versione ad esempio l'Asso vale di più e in un'altra di meno. In una versione le carte di picche sono "la matta", in un'altra sono quelle di quadri e in un'altra ancora non c'è alcuna carta matta. Queste sono le uniche differenze rispetto alle regole base, a prescindere dal numero di gruppi. Questo significa che in realtà le regole sono uguali per tutti, fatta eccezione per uno o due aspetti.

FASE 2: Analisi

- Quale situazione di vita reale abbiamo simulato?
Quando si va all'estero troviamo difficoltà per la lingua e le regole diverse.
- Hai mai avuto un'esperienza di regole a te sconosciute che tutti rispettavano?
Mi è successo in un gemellaggio l'ospite a colazione non si è dimostrata soddisfatta della colazione italiana.
- Come ti aiuta questo gioco a concentrarti sugli aspetti nascosti della cultura?
No. Non mi ha aiutato.
Mi ha fatto capire che mi devo adattare.
- Qual è la cosa più importante che hai imparato giocando?
Che si possono imporre le regole se gli altri te lo permettono.
Si pensa di giocare seguendo le regole giuste per vincere, ma in realtà si perde.
- Che cosa sarebbe successo se fosse stato permesso comunicare?
Ci saremmo potuti mettere d'accordo, il gioco ne avrebbe guadagnato, forse ci saremmo divertiti meno.
- Cosa sarebbe successo se le partite fossero state più lunghe?
Con più tempo si sarebbero capite meglio le regole.
- Che cosa ti suggerisce di fare questo gioco quando ti trovi in una situazione simile nel mondo reale?
Cercare di trarre il meglio dalle situazioni nuove, scendere a compromessi.

Riflessione sui problemi emersi durante il gioco:

- Durante il gioco tutti hanno fatto del loro meglio ma ognuno stava giocando con regole diverse.
- Molto giocatori hanno capito o sospettato che ci fossero regole diverse ma non sono sempre stati in grado di superare le differenze.
- La comunicazione con gli altri è difficile, richiede sensibilità e creatività.
- Le frasi precedenti sono vere anche se le differenze sono poche e nascoste. In realtà superare le differenze può essere più difficile quando sono poche e nascoste rispetto a quando sono tante ed evidenti.
- Nonostante le molteplici somiglianze, le persone hanno modi di fare molto diversi. Dunque per collaborare efficacemente in un gruppo è necessario capire e superare eventuali differenze.

SUGGERIMENTI

Vedere l'allegato per le varie regole.

FONTI

Sivasailam Thiagarajan & Raja Thiagarajan, 2006, Barnga: A Simulation Game on Cultural Clashes

APPENDICE

[IT – Barnga – Appendice](#)

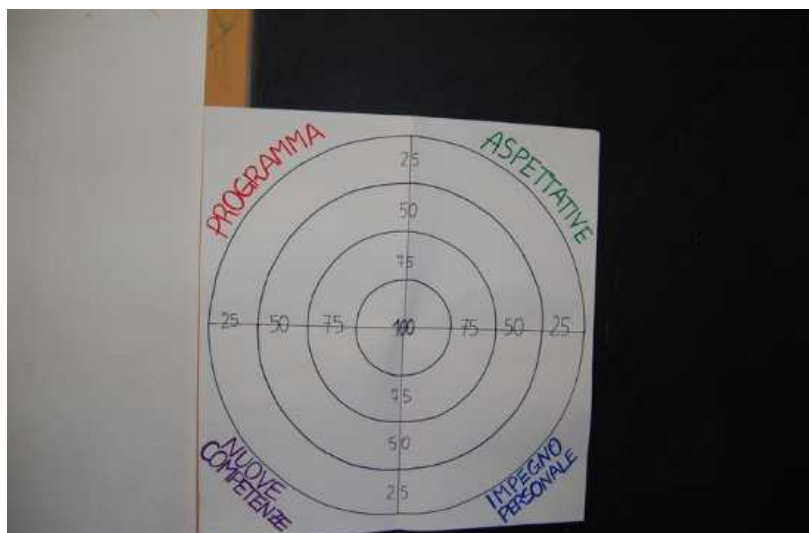
A questo punto si svolge l'attività in cui gli studenti valutano vari aspetti

Tiro a segno

ISTRUZIONI

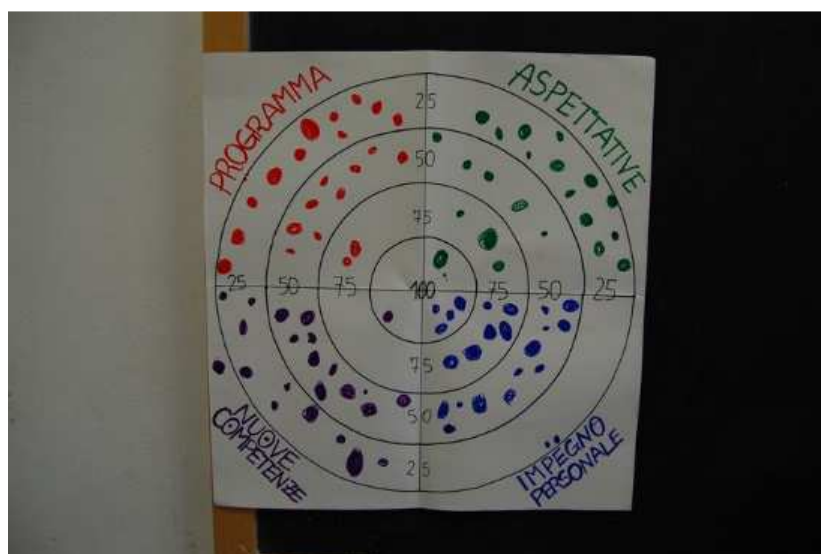
Appendere un cartellone con un bersaglio disegnato.

Il bersaglio ha 4 cerchi concentrici ed è diviso in 4 aree (o più a seconda delle necessità): aspettative, programma, impegno personale, nuove competenze apprese.



Distribuire un pennarello o dei piccoli post-it colorati a ciascuno studente. Chiedere di posizionare un post-it o disegnare un pallino per ogni area, vicino al centro se hanno gradito l'attività e vicino all'esterno altrimenti:

- l'attività ha soddisfatto le tue aspettative?
- ti è piaciuto il programma?
- quanto ti sei sentito impegnato e coinvolto nelle attività?
- hai imparato qualcosa di nuovo?



2 visioni per 1 realtà

Il giorno 20 gennaio 2018 è stata condotta l'attività n°3

GRUPPO TOOLBOX

Gruppo 4 – attività per l'organizzazione di mobilità internazionale

DESTINATARI

studenti dai 14 ai 18 anni

COMPETENZE INTERCULTURALI

- valorizzare/rispettare gli altri esseri umani
- valorizzare/rispettare le differenze e diversità culturali
- valorizzare/rispettare le altre culture/alterità
- tolleranza
- tolleranza per le ambiguità
- empatia e decentramento
- consapevolezza culturale
- comportamento interculturale
- pensiero critico
- approccio multiprospettico
- conoscenza e comprensione della cultura in generale

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- aumentare la consapevolezza di percezioni diverse della stessa realtà, specialmente in contesti interculturali

TEMPO

30 minuti

MATERIALE NECESSARIO

- 2 lettere (vedi appendice), stampate e tagliate in 10 parti per ogni paragrafo. Ogni parte deve avere un numero sul retro per mantenere il testo in ordine

ISTRUZIONI

Raccontare la storia di Xavier e Tabarlis: il primo vive sulla terra ed è andato a visitare un altro pianeta chiamato Glorbuld in cui è stato ospitato da Tabarlis. Quando Xavier è tornato a casa, ha scritto una lettera al suo amico Vincent e gli ha raccontato la sua esperienza. Nel frattempo Tabarlis ha scritto una lettera al suo amico Verlias per raccontargli della visita degli studenti terrestri a Glorbuld.

Distribuire ai partecipanti una parte della storia.

Chiedere ad ogni partecipante di leggere il proprio frammento ad alta voce, iniziando dal numero 1 della lettera di Tabarlis e poi il numero 1 della lettera di Xavier, poi i numeri 2 e così via. L'obiettivo è confrontare immediatamente percezioni diverse di uno stesso episodio. Quando la lettura è finita stimolare il dibattito. Segnalare ogni fraintendimento, pregiudizio e opinione nella storia che potrebbero mettere alla prova la relazione.

Gli studenti dovrebbero capire che ognuno ha una diversa percezione della stessa realtà, basata sulla propria esperienza, cultura, contesto. Attraverso un "paio di occhiali" personali vediamo il mondo. Questa percezione influenza come interagiamo con gli altri.

Quando si incontra qualcuno per la prima volta, se si riconosce di avere dei pregiudizi si può cercare di superarli e creare una relazione che vada oltre i pregiudizi stessi. Per farlo è essenziale sapere come "estraniarsi" dalla propria visione, capire quale paio di occhiali stiamo usando per vedere il mondo e agire per avere un punto di vista differente e quindi una visione degli altri diversa.

SUGGERIMENTI

Far capire agli studenti come questa attività possa essere molto utile per la loro esperienza all'estero. Questa attività consente agli studenti di capire, prima della partenza, che le nostre impressioni sono frutto della nostra esperienza e cultura e che se non andiamo oltre le impressioni possiamo avere una visione della realtà e una scoperta distorta delle altre persone.

Durante la lettura delle diverse sequenze tratte dalle lettere da Xavier a Vincent e di Tabarlis a Verlias sono emersi i seguenti commenti e puntualizzazioni da parte dei 26 ragazzi presenti:

- il fraintendimento che si crea tra i due gruppi di ragazzi impegnati nell'esperienza su Glorbuld è soprattutto delle intenzioni: all'inizio per esempio viene preso per uno sventato furto delle valigie un tentativo di aiuto del gruppo all'aeroporto
- diversa è l'idea che emerge di pigrizia quando si racconta la costruzione della scuola. Il giudizio di ingratitudine dato agli abitanti di Glorbuld è molto pesante eppure errato
- sulla questione mezzi di trasporto e i rifiuti si registra che su Glorbuld sono più ecologici, ma i terrestri non sembrano molto sensibili a questo aspetto e continuano a fraintendere
- quando si arriva al discorso sui diritti delle donne e degli anziani e all'aspetto religioso, è evidente che il frainteso è enorme e che comprendere le vere ragioni dei gesti degli altri aiuterebbe a giudicare con coscienza e a capire in modo più profondo e completo.
- Se riusciamo a svelare i fraintesi potremmo giudicare più oggettivamente i comportamenti degli altri."

FONTI

CCFD Terre Solidaire, Visa pour le voyage, <http://ccfd-terresolidaire.org/mob/nos-outils-d-animation/visa-pour-le-voyage/>

APPENDICE

[IT – 2 visioni per 1 realtà – Appendice](#)

L'attività di valutazione scelta è stata **il cerchio**.

Il cerchio

ISTRUZIONI

Chiedere agli studenti di formare un cerchio. Porre le domande e chiedere agli studenti di spostarsi verso l'interno del cerchio se sono d'accordo e verso l'esterno in caso contrario.

1: L'attività ti è servita a capire che ognuno ha una diversa percezione della stessa realtà?

13 al centro, 2 allontanamenti, 11 al loro posto

2: Hai messo a fuoco che la percezione della realtà di ognuno è basata sulla propria esperienza, cultura, contesto?

10 al centro, 11 allontanamenti, 5 al posto

3: Hai capito che ognuno vede il mondo attraverso un "paio di occhiali" personali e che questa percezione influenza il modo in cui interagiamo con gli altri?

14 al centro, 0 allontanamenti, 12 al posto

4: Ti ha aiutato a focalizzare l'importanza dei pregiudizi quando si incontra qualcuno la prima volta?

3 al centro, 9 allontanamenti, 14 al posto

5: L'attività ti suggerisce qualche modo di superare i pregiudizi e creare una relazione che vada oltre?

5 al centro, 10 allontanamenti, 11 al posto

6: L'attività ti suggerisce riflessioni su quali "occhiali" stai usando per vedere il mondo?

3 al centro, 15 allontanamenti, 6 al posto

7: Ti ha stimolato a cambiare prospettiva e "occhiali" un domani, quando incontrerai una cultura diversa per la prima volta?

4 al centro, 19 allontanamenti, 3 al posto

Le docenti coinvolte nel corso di aggiornamento e che hanno condotto l'attività, Prof.ssa Prati e Prof.ssa Conti,



ringraziano i docenti che hanno collaborato al progetto ma soprattutto gli studenti, primi attori.

Quest'immagine parla da sola e ci fa percepire quando andiamo nella direzione giusta.



Grazie 2°A LS e 2°B LS!!!!!!!