

Quadrante

Un progetto di Fondazione CR Firenze, Giunti Psychometrics e Ufficio Scolastico Regionale per la Toscana con Le Chiavi della Città – Progetti educativi e formativi per la scuola del Comune di Firenze

Guida all'utilizzo delle pillole didattiche in classe



Indice

Introduzione	2
Perché insegnare le life-skills in un percorso finalizzato all'orientamento?	2
Usare le pillole didattiche a scuola	2
Le life-skills.....	4
Che cosa sono le life-skills?	4
Il cuore delle life-skills	4
Allenare le life-skills	6
Le pillole didattiche	8
I principi ispiratori delle pillole	8
La struttura delle pillole.....	9
Come usare le pillole nella pratica didattica	12
Consigli di lettura.....	17

Guida all'utilizzo delle pillole didattiche in classe

Progetto Quadrante - Un progetto di Fondazione CR Firenze, Giunti Psychometrics
e Ufficio Scolastico Regionale per la Toscana con Le Chiavi della Città –
Progetti educativi e formativi per la scuola del Comune di Firenze

Introduzione

Perché insegnare le life-skills in un percorso finalizzato all'orientamento?

Fare orientamento significa operare affinché i bambini e i ragazzi si trovino nella condizione di poter compiere consapevolmente le scelte che riguardano il proprio futuro scolastico e professionale. Per ottenere questo risultato è fondamentale agire su più fronti: guidare gli studenti nell'esplorazione delle opportunità disponibili (scolastiche e professionali), accompagnarli in un percorso verso la conoscenza di sé (della propria personalità, delle proprie attitudini e aspirazioni), e, infine, aiutarli a sviluppare e potenziare le proprie competenze orientative (auto-consapevolezza, autonomia e responsabilità).

Lo sviluppo delle competenze orientative è un processo che si rivela strettamente legato alla costruzione e al potenziamento delle life-skills. Queste sono le abilità alla base della "competenza psicosociale", ovvero di quella competenza che permette di rispondere efficacemente alle richieste e alle sfide della vita di tutti i giorni, mantenendo uno stato di benessere psichico e attivando comportamenti adattivi e positivi nell'interazione con gli altri, con la propria cultura e col proprio ambiente. Nello specifico si tratta, come vedremo meglio più avanti, di abilità emotive, cognitive e relazionali che, se possedute, consentono di affrontare in modo adeguato le situazioni complesse e problematiche della quotidianità, comprese quelle relative alla realtà scolastica o lavorativa. Equipaggiare i bambini e i ragazzi di questi strumenti significa, dunque, dotarli di un armamentario che li renda più autonomi, responsabili e autoconsapevoli nel definire e costruire il proprio progetto di vita. Per questa ragione, Quadrante propone alle scuole di integrare i propri percorsi di orientamento con attività dedicate alla promozione delle life-skills e lo fa mettendo a loro disposizione un repertorio di pillole didattiche, pacchetti di storie interattive e multimediali pensate per far familiarizzare i ragazzi con queste abilità, invitandoli a riflettere sul valore che esse assumono nei vari contesti di vita.

Usare le pillole didattiche a scuola

Nell'educazione alle life-skills è fondamentale che gli studenti siano coinvolti attivamente in un processo dinamico di insegnamento e apprendimento in cui giochino un ruolo di primo piano l'interazione tra pari e l'apprendimento esperienziale. Affinché il lavoro sulle abilità di vita sia efficace, è molto importante, infatti, che i ragazzi siano posti di fronte a situazioni concrete, circostanze problematiche di vita quotidiana che richiedono di essere risolte. Le situazioni-problema fungono da stimolo a uno scambio di idee volto a identificare le possibili strategie risolutive. I ragazzi sono chiamati dunque a riflettere sulle varie opzioni, a considerarne i pro e i contro, a negoziare un piano di azione e infine a valutare insieme se la decisione presa ha prodotto i risultati attesi. A questa fase deve poi seguire un momento dedicato alla concettualizzazione, in cui quanto ricavato dall'esperienza viene astratto e formalizzato.

Guida all'utilizzo delle pillole didattiche in classe

Le storie interattive proposte dal progetto Quadrante sono appositamente ideate per attivare una dinamica di questo genere e sono dunque concepite come oggetti didattici attorno ai quali strutturare attività e percorsi finalizzati alla costruzione partecipativa e cooperativa dell'apprendimento.

Ognuna delle storie propone una situazione-problema che è possibile risolvere mettendo in gioco una specifica life-skill. Gli studenti sono chiamati a calarsi nei panni del protagonista e a scegliere, tra due alternative di comportamento - una sola delle quali informata all'abilità oggetto d'interesse -, quella che sembra loro la più efficace. A ciascuna delle opzioni corrisponde un finale diverso. Solo dopo essersi confrontati e aver preso la loro decisione, i ragazzi potranno verificare le conseguenze del comportamento che hanno selezionato e valutare l'efficacia della loro scelta, per poi procedere a generalizzare quanto appreso sul significato e il valore dell'abilità di vita oggetto della storia.

L'insegnante in questo processo riveste un ruolo decisivo, in quanto funge da facilitatore all'apprendimento. È a questa figura che spetta il compito di organizzare l'attività e guidare i ragazzi nelle varie fasi che la scandiscono. Per agevolare i docenti nello svolgimento di questo compito, Quadrante mette a loro disposizione la presente guida, dove, oltre ad alcuni spunti per approfondire il tema delle life-skills, potranno trovare tutte le istruzioni per utilizzare le pillole nella loro pratica didattica.

Guida all'utilizzo delle pillole didattiche in classe

Progetto Quadrante - Un progetto di Fondazione CR Firenze, Giunti Psychometrics
e Ufficio Scolastico Regionale per la Toscana con Le Chiavi della Città –
Progetti educativi e formativi per la scuola del Comune di Firenze

Le life-skills

Prima di intraprendere delle attività didattiche sul tema delle life-skills è bene che ogni insegnante abbia presente un quadro teorico di riferimento. In questa sezione della guida, Quadrante fornisce ai docenti alcune informazioni utili sul tema. Per ulteriori approfondimenti si rimanda ai consigli bibliografici proposti in appendice.

Che cosa sono le life-skills?

Abbiamo detto dell'importanza che riveste nel percorso di crescita dei ragazzi lo sviluppo delle life-skills per la competenza psicosociale. Ma che cosa sono di preciso queste abilità di cui sentiamo tanto spesso parlare? Come possono essere così utili nella vita di tutti i giorni?

Secondo la definizione che ne fornisce il *Glossario della salute*, le life-skills sono «abilità personali, interpersonali, cognitive e fisiche che rendono le persone capaci di controllare e indirizzare la propria esistenza e di sviluppare la capacità di convivere nel proprio ambiente, riuscendo a modificarlo»¹. In altre parole, si tratta di una serie di abilità trasversali che consentono di essere versatili e positivi e di vivere con serenità e soddisfazione il rapporto con se stessi, con gli altri e col proprio contesto di vita, affrontando in modo efficace le pressioni, le sfide e gli stress della quotidianità.

Le abilità che rispondono a questa definizione sono senza dubbio innumerevoli, ma nel documento *Life Skills Education for Children and Adolescents in Schools*² l'OMS avverte di come sia possibile, all'interno di questo *mare magnum*, individuare un gruppo di 10 skills fondamentali, afferenti a 5 diverse aree.

LIFE-SKILLS				
AREA 1	AREA 2	AREA 3	AREA 4	AREA 5
Risolvere problemi	Creatività	Comunicazione efficace	Consapevolezza di sé	Gestione delle emozioni
Prendere decisioni	Pensiero critico	Relazioni efficaci	Empatia	Gestione dello stress

Il cuore delle life-skills

Ma in che cosa consistono le 10 abilità che costituiscono il cuore delle life-skills? Quali vantaggi garantisce il loro possesso? Chiariamolo meglio passandole in rassegna una a una.

1. Consapevolezza di sé

¹ World Health Organization, *Health Promotion Glossary* (Glossario O.M.S. della promozione della salute), traduzione a cura di Elena Barbera e Claudio Tortone (Grugliasco, TO: Dors, 2012), 20, 38.

² World Health Organization, *Life Skills Education for Children and Adolescents in Schools: Introduction and Guidelines to Facilitate the Development and Implementation of Life Skills Programmes* (Ginevra, WHO, 1994), 3, 53.

È un'abilità che comprende il riconoscimento di noi stessi, del nostro carattere, dei nostri punti di forza e di debolezza, dei nostri desideri e delle nostre antipatie. Sviluppare l'autoconsapevolezza può aiutarci a riconoscere quando siamo stressati o ci sentiamo sotto pressione. Spesso questa abilità è un prerequisito per una comunicazione efficace e per delle buone relazioni interpersonali, nonché per sviluppare l'empatia verso gli altri.

2. Gestione delle emozioni

È un'abilità che implica, da una parte, la capacità di riconoscere le emozioni (in noi stessi e negli altri) e di rispondervi in modo appropriato e, dall'altra, la consapevolezza di come ciò che proviamo influenzi il nostro comportamento.

3. Gestione dello stress

È un'abilità che consiste nel capire come lo stress si ripercuote su di noi, nel riconoscere quali sono i fattori che lo determinano e nell'agire in modo da controllarne i livelli, per esempio modificando l'ambiente che ci circonda o il nostro stile di vita, oppure imparando a rilassarsi, in modo da evitare che le tensioni diano origine a problemi di salute.

4. Empatia

È la capacità di immaginare come sia la vita di un'altra persona, anche in una situazione che non ci è familiare. L'empatia può aiutarci a capire e ad accettare gli altri pur quando molto diversi da noi. Questa abilità può migliorare le interazioni sociali, per esempio in situazioni di diversità etnica o culturale. L'empatia può anche contribuire a incoraggiare comportamenti di cura (nei confronti di persone bisognose di accudimento e assistenza) o di tolleranza (verso quelle categorie che spesso sono oggetto di stigmatizzazione e ostracismo).

5. Comunicazione efficace

È la capacità di esprimersi, sia verbalmente che non verbalmente, in modi appropriati alle nostre culture e situazioni. Possedere questa abilità significa essere in grado di esprimere opinioni, desideri, necessità e paure e di chiedere consiglio e aiuto in un momento di bisogno.

6. Relazioni efficaci

È l'abilità che ci aiuta a relazionarci positivamente con le persone con cui interagiamo, rendendoci capaci sia di instaurare e mantenere rapporti amichevoli o familiari, sia di chiudere le relazioni in modo costruttivo.

7. Risolvere problemi

È l'abilità che ci permette di affrontare efficacemente i problemi della nostra vita così da evitare lo stress mentale e le tensioni fisiche.

8. Prendere decisioni

Guida all'utilizzo delle pillole didattiche in classe

È l'abilità che consente di affrontare in modo costruttivo le decisioni che riguardano la nostra vita, valutando le opzioni a disposizione e gli effetti che le diverse decisioni possono avere, anche in relazione alla nostra salute e al nostro benessere.

9. Pensiero critico

È la capacità di analizzare le informazioni e le esperienze in modo obiettivo. Il pensiero critico può contribuire alla salute aiutandoci a riconoscere e valutare i fattori che influenzano i nostri atteggiamenti e comportamenti, come, per esempio, la pressione dei pari e i media.

10. Creatività

È un'abilità che contribuisce sia al processo decisionale sia alla soluzione dei problemi, permettendoci di esplorare le alternative disponibili e le varie conseguenze delle nostre azioni o non azioni. Ci aiuta a guardare oltre la nostra esperienza diretta e a rispondere in modo adattivo e flessibile alle situazioni della vita quotidiana.

Allenare le life-skills

Conoscersi, riconoscere e gestire le proprie emozioni e lo stress, sapersi mettere nei panni degli altri, saper comunicare e relazionarsi efficacemente, essere in grado di risolvere situazioni complesse e di prendere decisioni, avere un atteggiamento critico nei confronti delle informazioni e delle esperienze, essere creativi... possedere queste abilità ci permette di riconoscere i nostri bisogni e di soddisfarli, di cambiare l'ambiente intorno a noi, di intrattenere rapporti positivi con chi ci circonda, di far fronte alle situazioni difficili e alle prove della vita. In altri termini le life-skills sono un armamentario utilissimo per il raggiungimento del benessere fisico, morale e sociale, una risorsa indispensabile per migliorare la propria qualità di vita, ed è dunque molto importante equipaggiare i nostri ragazzi di questi strumenti affinché affrontino al meglio il loro futuro.

Secondo l'OMS «le Life Skills [...] possono essere insegnate ai giovani come abilità che si acquisiscono attraverso l'apprendimento e l'allenamento»³. Esse devono essere stimulate ed esercitate nell'ottica di un percorso di educazione alla salute, attraverso opportunità di apprendimento consapevolmente costruite, basate su una metodologia incentrata sullo studente e orientata alle attività.

Nell'allenamento delle abilità di vita i bambini e i ragazzi devono essere coinvolti attivamente in un processo didattico dinamico, basato sui principi della teoria dell'apprendimento sociale⁴. Tra le metodologie da privilegiare si suggeriscono il lavoro di gruppo, il brainstorming, il *role-playing*, i giochi e i dibattiti. La pedagogia dell'educazione alle life-skills si fonda dunque sull'apprendimento cooperativo, sulle attività partecipative e sull'apprendimento esperienziale.

Nella promozione delle life-skills gioca inoltre un ruolo importante l'attività di lettura, la quale, come scrive Federico Batini, docente di Pedagogia Sperimentale, Metodologia della Ricerca e Metodi e

³ Tradotto da World Health Organization, *Life Skills Education for Children and Adolescents in Schools: Introduction and Guidelines to Facilitate the Development and Implementation of Life Skills Programmes* (Ginevra, WHO, 1994), 3, 53.

⁴ Albert Bandura, *Social Learning Theory* (Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1977), 247.

Guida all'utilizzo delle pillole didattiche in classe

tecniche della valutazione scolastica presso l'Università di Perugia, «consente di vedere personaggi diversi che compiono scelte diverse, che valutano situazioni, che prendono decisioni, affrontano e risolvono (o meno) i problemi, intrecciano relazioni efficaci o meno»⁵. La lettura può diventare dunque una vera e propria «palestra delle life skills»⁶.

Ecco che le pillole proposte da Quadrante si rivelano uno strumento utile per impostare percorsi dedicati all'apprendimento e al potenziamento delle life-skills. Come vedremo meglio nel prossimo capitolo, infatti, esse propongono delle letture che consentono agli studenti di calarsi in situazioni immaginarie nelle quali è richiesto loro di mettere in gioco le abilità di vita. A partire dalle storie, gli insegnanti potranno impostare una serie di attività ispirate ai principi dell'apprendimento attivo, rendendo i loro allievi i veri protagonisti dell'avventura alla scoperta delle life-skills.

⁵ Federico Batini, "Life-skills per la scuola e per la vita", in *La vita scolastica* 20 (2022), 7, 7-8.

⁶ Ibidem.

Guida all'utilizzo delle pillole didattiche in classe

Progetto Quadrante - Un progetto di Fondazione CR Firenze, Giunti Psychometrics
e Ufficio Scolastico Regionale per la Toscana con Le Chiavi della Città –
Progetti educativi e formativi per la scuola del Comune di Firenze

Le pillole didattiche

Tenendo presenti le indicazioni dell'OMS riguardo alle buone pratiche per favorire l'educazione alle life-skills, Quadrante ha realizzato le pillole didattiche che mette a disposizione delle scuole, dei gruppi di storie interattive multimediali che, come abbiamo già anticipato, a partire dalla pratica della lettura, permettano ai docenti di attivare in classe dei percorsi di apprendimento cooperativo ed esperienziale incentrati sulle abilità di vita.

Questa sezione della guida è pensata per consentire agli insegnanti di familiarizzare con questi strumenti, al fine di conoscerne i principi ispiratori, la struttura e le modalità di utilizzo in classe.

I principi ispiratori delle pillole

I principi alla base dell'ideazione delle pillole sono essenzialmente due: lo storytelling e lo Scenario-Based Learning. Di che cosa si tratta? Vediamolo più da vicino.

Storytelling - Quando parliamo di storytelling parliamo di narrazione, di racconto. Se in generale questa pratica può essere utilizzata per mediare contenuti educativi di vario tipo, essa si rivela particolarmente funzionale nell'allenamento delle life-skills. Come abbiamo infatti visto nella precedente sezione della guida, attraverso l'immedesimazione nei personaggi delle storie che leggono, i ragazzi possono sperimentare diverse situazioni di vita, moltiplicando così le loro possibilità di trarre insegnamento dall'esperienza.

Le pillole si ispirano allo storytelling in quanto sono storie interattive. Gli alunni non si limitano a leggerle, ma sono chiamati a costruirle compiendo delle scelte. L'identificazione permette loro di calarsi in una situazione problematica, ispirata alla vita reale, in cui è necessario prendere una decisione.

La discussione che si svolge in classe di fronte al dilemma consente ai ragazzi di elaborare insieme strategie e risposte, di negoziare significati e di costruire collettivamente la propria conoscenza.

Ovviamente, l'uso delle pillole deve essere guidato dall'insegnante, che ha il compito di sollecitare le riflessioni, i commenti e la formulazione di ipotesi da parte degli studenti. Questi ultimi hanno quindi un ruolo attivo nell'apprendimento, sono i protagonisti della scoperta delle life-skills.

Le nostre pillole hanno un formato digitale e multimediale, il quale risulta per i nostri bambini e ragazzi - che sono nativi digitali - un fattore facilitante. La multimedialità rende la fruizione delle pillole un'esperienza divertente e coinvolgente e agevola l'inclusione, venendo incontro alle esigenze degli studenti con bisogni educativi speciali.

Scenario-Based Learning - Lo Scenario-Based Learning è un metodo didattico che prevede l'utilizzo di scenari interattivi per supportare strategie di apprendimento attivo. Oltre che per sviluppare abilità tecniche specifiche, tale metodologia si rivela particolarmente efficace nell'allenamento delle soft-skills.

Gli studenti vengono chiamati a immedesimarsi in una situazione che simula la vita reale e che li pone di fronte a una sfida o a un problema da risolvere. Sono dunque indotti a mettersi in gioco in un

Guida all'utilizzo delle pillole didattiche in classe

ambiente virtuale (e quindi protetto) che riproduce contesti concreti in cui potrebbero trovarsi ad agire nella vita di tutti i giorni.

Come suggerisce l'OMS, per promuovere le abilità di vita è molto utile far leva sull'esperienza. L'intento dell'educazione alle life-skills non è quello di far sì che i ragazzi acquisiscano una conoscenza astratta e teorica delle abilità alla base della competenza psicosociale, bensì quello di permettere loro di sviluppare tali capacità e di comprenderne appieno il valore. Per raggiungere questo obiettivo, è indispensabile metterli di fronte a una situazione concreta e problematica che richieda loro di attivare le skills in questione.

È ovvio che è impossibile creare *ad hoc* delle esperienze di questo tipo, a meno che non ricorriamo a delle simulazioni. Ecco che entrano in gioco le pillole coi loro scenari e personaggi. I ragazzi hanno modo di calarsi in situazioni fittizie (ma molto vicine alla realtà) e, immedesimandosi nei protagonisti delle storie, di mettersi alla prova, sperimentando diverse strategie risolutive.

La struttura delle pillole

Prendiamo adesso dimestichezza con la struttura delle pillole. Ciascuna di esse è intitolata a una life-skill ed è costituita da un set di due storie a questa dedicate.

All'inizio di ogni pillola, dopo la copertina, è presente un indice delle storie. Esse possono essere lette in un ordine che non necessariamente deve corrispondere a quello in cui sono qui presentate.

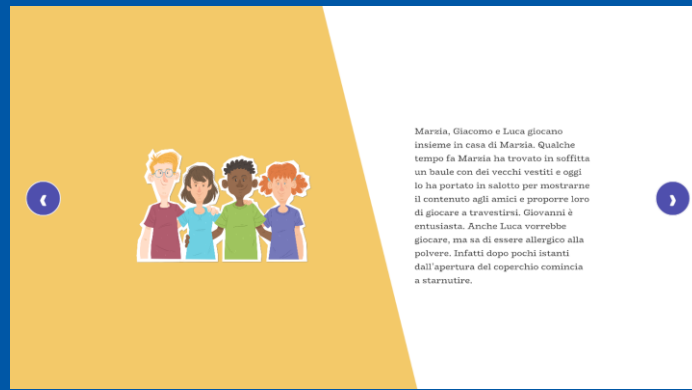
Ogni storia è preceduta da una copertina e articolata in tre sezioni: la descrizione della situazione problematica (ovvero dello scenario), la presentazione delle alternative di comportamento tra cui gli studenti devono scegliere quella che ritengono più funzionale alla soluzione del problema e il feedback.

Vediamo ora in che cosa consiste ciascuna sezione.

Scenario - Ogni storia inizia con la descrizione dello scenario in cui i ragazzi sono chiamati a calarsi. Si tratta sempre di situazioni plausibilmente vicine alla realtà degli studenti, di contesti a loro familiari. I personaggi in scena sono più o meno loro coetanei e descritti in modo dettagliato per facilitare l'identificazione.

Secondo i principi alla base dello Scenario-Based Learning, la situazione ideata è problematica: gli alunni, mettendosi nei panni del protagonista, si trovano di fronte a un dilemma, a una scelta da compiere.

Guida all'utilizzo delle pillole didattiche in classe



Opzioni di risposta - Ogni storia prevede due possibili sviluppi. Spetta ai ragazzi decidere come far proseguire il racconto, scegliendo quale comportamento far adottare al protagonista. La scelta è tra due opzioni. Una di queste comporta la messa in gioco dell'abilità di vita che vogliamo promuovere, l'altra no.

Ciascuna opzione è descritta in modo neutro (evitando giudizi di valore) e presenta dei vantaggi e degli svantaggi che vengono opportunamente sottolineati. Ciò significa che la risposta "giusta" comporta qualche conseguenza negativa (una perdita, un sacrificio, ecc...) e d'altra parte la risposta "sbagliata" presenta aspetti attraenti.

Guida all'utilizzo delle pillole didattiche in classe

Progetto Quadrante - Un progetto di Fondazione CR Firenze, Giunti Psychometrics e Ufficio Scolastico Regionale per la Toscana con Le Chiavi della Città – Progetti educativi e formativi per la scuola del Comune di Firenze

Opzione 1

Quando Luca si accorge che gli amici non gli danno retta, ci rimane male e si sente escluso. Possibile che non capiscano quanto gli dia fastidio tutta quella polvere? Eppure lo sanno benissimo che soffre di allergia: anche a scuola, a volte, a causa dei tendaggi polverosi, ha dei terribili attacchi. Questo gioco, almeno Marsia avrebbe potuto risparmiarglielo: perché lo ha invitato a casa sua? Non poteva invitare soltanto Giovanni se voleva giocare con quegli stracci pieni di acari? Avrebbe dovuto pensarci un po' di più agli inviti da fare! Sofferente per il raffreddore e deluso dal comportamento dei due compagni, Luca esplode: «Date proprio dei begli amici! Devo restare qui a fare la bella statua, mentre voi vi divertite e io non faccio altro che starnutire? Non me lo aspettavo proprio da voi due! Adesso chiedo a mio fratello maggiore di venirmi a prendere e vi saluto! Ci vediamo la prossima volta.» Poi esce in lacrime dalla stanza e addirittura di casa, sbattendo la porta e scendendo ad aspettare il fratello davanti al portone del palazzo di Marsia.

Opzione 2

Quando Luca si accorge che gli amici non gli danno retta, ci rimane male e si sente escluso. Possibile che non capiscano quanto gli dia fastidio tutta quella polvere? Eppure lo sanno benissimo che soffre di allergia: anche a scuola, a volte, a causa dei tendaggi polverosi, ha dei terribili attacchi. Tuttavia, anche a lui dispiace non poter giocare e capisce le ragioni per cui Marsia e Giovanni si stiano divertendo come matti e abbiano poca voglia di smettere. Sono così buffi, con quegli assurdi calsoni, le giacche lunghissime, i cappelli e le scarpe fuori moda!

Provera a ricordargli quanto è stato male l'ultima volta a scuola e a fargli cambiare idea. Dice: «Ragazzi, lo so che questo gioco vi diverte da matti e divertirebbe anche me se potessi farlo. Ma qualche settimana fa, dopo il mio ultimo attacco di allergia a scuola, il pediatra ha detto a mia mamma che potrebbe venirmi anche l'asma. Infatti è per questo che la dirigente ha fatto togliere le tende in classe nostra. Vi spiace se giochiamo a qualcosa' altro, per oggi? Magari domani vi vedete solo voi due e continuate, ma io proprio non resisto: come sto, lo vedete.»

Opzione 1

Quando Luca si accorge che gli amici non gli danno retta, ci rimane male e si sente escluso. Questo gioco, almeno Marsia avrebbe potuto risparmiarglielo...

Opzione 2

Quando Luca si accorge che gli amici non gli danno retta, ci rimane male e si sente escluso. Tuttavia, anche a lui dispiace non poter giocare e capisce le ragioni...

Una scelta difficile

Feedback - Una volta compiuta la loro scelta, i ragazzi hanno modo di accedere alla sezione di feedback. Questa è composta idealmente di due parti. Nella prima viene descritto cosa accade una volta che il protagonista mette in atto il comportamento selezionato dagli studenti. Nella seconda vengono proposti degli spunti di riflessione per invitare i ragazzi a tirare le somme sugli esiti della strategia risolutiva che hanno scelto di adottare. Si tratta di commenti strutturati in modo aperto.


Guida all'utilizzo delle pillole didattiche in classe

Progetto Quadrante - Un progetto di Fondazione CR Firenze, Giunti Psychometrics e Ufficio Scolastico Regionale per la Toscana con Le Chiavi della Città – Progetti educativi e formativi per la scuola del Comune di Firenze

Non siamo di fronte alla classica "morale della favola", ma piuttosto a una serie di considerazioni che invitano i ragazzi a riflettere sull'efficacia di un comportamento basato sulle life-skills.


Opzione 1

A quelle parole, Giovanni e Marsia restano interdetti. Presi com'erano dal gioco, si erano del tutto dimenticati dell'allergia di Luca. Gli dispiace avergli causato il raffreddore, ma non bastava che glielo ripettesse spiegando le sue ragioni? Quello sbattere la porta e andarsene dall'appartamento sembra loro un comportamento assurdo. Marsia guarda Giovanni e dice: «La prossima volta? Io non ci penso nemmeno! Luca è maleducato e io non lo invito più.» «Neschi!» è il commento di Giovanni. Il modo in cui Luca si è comportato, in effetti, è eccessivo rispetto alla



Opzione 2

A quelle parole, Giovanni e Marsia restano interdetti. Presi com'erano dal gioco, si erano del tutto dimenticati dell'allergia di Luca. Subito Marsia si sveste e invita Giovanni a fare altrettanto. «Scusami» dice a Luca mentre chiude il baule: «Avrei dovuto ricordarmelo! Dal, oggi si fa qualcosa' altro in camera mia, non qui dentro, così l'attacco ti passa subito. E stasera chiedo a mia mamma se questi vestiti si possono portare in lavanderia. Così, magari, la prossima volta vediamo se puoi giocare anche tu.» Il modo "assertivo" (cioè fermo e



Come usare le pillole nella pratica didattica

Proponiamo di seguito qualche indicazione su come impostare un'attività didattica a partire dall'uso delle pillole. Si tratta di semplici linee guida: gli insegnanti hanno piena libertà, tenendo presenti tali suggerimenti, di sperimentare modi diversi, creativi e personali di servirsi delle storie, anche (e soprattutto) in base alle caratteristiche e alle esigenze dei loro studenti.

1. Come dare avvio all'attività?

Innanzitutto, consigliamo di utilizzare le pillole senza aver prima introdotto in classe il tema delle life-skills. Ovviamente sarebbe possibile far precedere la fruizione delle storie da una lezione introduttiva sulle abilità di vita, ma sarebbe funzionale ai fini dell'apprendimento? Per prima cosa, da un punto di vista costruttivista, l'apprendimento è più efficace quando prende avvio dall'esperienza e segue un processo induttivo (passando dal particolare al

Guida all'utilizzo delle pillole didattiche in classe

Progetto Quadrante - Un progetto di Fondazione CR Firenze, Giunti Psychometrics
e Ufficio Scolastico Regionale per la Toscana con Le Chiavi della Città –
Progetti educativi e formativi per la scuola del Comune di Firenze

generale). In secondo luogo, come abbiamo già avuto modo di dire, il nostro scopo non è trasmettere ai ragazzi una conoscenza teorica delle life-skills, ma permettere loro di sviluppare queste abilità. È dunque, dal nostro punto di vista, preferibile porre gli studenti di fronte a una situazione in cui devono risolvere un problema che richieda loro di mettere in gioco tali capacità. In questo modo potranno avvicinarsi in modo empirico, esercitarsi a servirsene, e poi, in una fase successiva, forse, anche provare a definirle da soli.

Si suggerisce dunque di dare avvio all'attività sulle life-skills partendo dalle pillole. Esse possono essere proposte come un'attività ludica, in modo da motivare e stimolare i ragazzi, incuriosirli e coinvolgerli attivamente nel percorso didattico.

2. Come impostare la fruizione delle pillole?

L'insegnante può accedere alle pillole dalla propria area riservata e proiettarle alla LIM o, nel caso in cui dispongano di dispositivi mobili, può chiedere ai ragazzi di accedere alle pillole autonomamente. È importante in ogni caso che tutti gli studenti possano visualizzare contemporaneamente il testo delle storie.

Ogni storia verrà letta a voce alta, dall'insegnante o da uno degli alunni.

Si consiglia inoltre una lettura attiva e partecipata. È, a nostro parere, fondamentale infatti che la lettura ogni tanto venga interrotta, per permettere ai ragazzi di riassumere, commentare o fare inferenze, sempre guidati dalle domande e dalle sollecitazioni del docente.

3. A quali aspetti prestare attenzione?

Allo scopo di ottimizzare l'efficacia dello strumento è importante adottare alcuni accorgimenti. Per facilitare il docente nel suo ruolo di guida, segnaliamo di seguito, per ognuna delle sezioni che compongono ciascuna storia, gli aspetti a cui prestare particolare attenzione, fornendo alcune indicazioni strategiche.

Scenario - Nella lettura della descrizione dello scenario, è indispensabile favorire nei ragazzi il processo di identificazione. È dunque importante che l'insegnante inviti gli studenti riflettere se si sono mai trovati in situazioni analoghe a quella del protagonista, aiutandoli con degli esempi a individuare quali possono essere esperienze simili a quella presentata. È poi utile che il docente aiuti i ragazzi a ricordare come si sono sentiti in quelle situazioni e quali sono state le difficoltà che hanno incontrato. Se non è mai capitato loro di vivere esperienze paragonabili a quella raccontata, il docente dovrà aiutare gli alunni a fare uno sforzo di immaginazione.

Un altro aspetto a cui prestare particolare attenzione riguarda la comprensione del problema. È indispensabile assicurarsi che i ragazzi abbiano ben chiaro in che cosa consiste il dilemma di fronte a cui è posto il protagonista. L'insegnante dovrebbe quindi chiedere ai ragazzi di riferire con parole loro quanto hanno letto, sciogliere eventuali dubbi ed eliminare i fraintendimenti laddove presenti.

Guida all'utilizzo delle pillole didattiche in classe

Opzioni di risposta - La lettura delle opzioni rappresenta un momento cruciale. Innanzitutto, il docente, facendo domande, deve accertarsi che i ragazzi abbiano compreso il senso di quanto letto e abbiano chiaro in che cosa consiste ciascuna alternativa. Successivamente deve sollecitare gli alunni a riflettere sui vantaggi e gli svantaggi di ognuna delle due possibilità di soluzione. Attenzione! Questo è un passaggio molto delicato. Nel guidare i ragazzi in questa fase, è importantissimo non lasciar trapelare alcun tipo di commento che possa far intuire qual è la risposta da privilegiare. Lo scopo è che gli studenti valutino attentamente e il più possibile in autonomia i pro e i contro delle due opzioni, in modo da poter operare una scelta consapevole alla luce di un bilancio costi-benefici.

Per facilitare e “movimentare” questa fase è possibile organizzare un’attività ispirata alla metodologia del *debate*. La classe viene divisa in tre gruppi. Uno di essi ha il compito di difendere la prima delle due opzioni proposte, uno la seconda, il terzo farà da giuria. I primi due gruppi dovranno mettere a punto un’argomentazione in difesa della propria posizione, valorizzando i benefici che deriveranno dall’adozione del comportamento promosso e mettendo in evidenza quali conseguenze negative potrebbero discendere dalla soluzione sostenuta dagli avversari. Successivamente, le due squadre si affronteranno in un dibattito che verrà guidato dall’insegnante. Al termine del dibattito, la giuria voterà quale opzione adottare. Si procederà poi alla lettura del feedback.

Per rendere più divertente questa fase di fruizione delle storie è possibile, in alternativa al *debate*, proporre un’attività di *role-playing*. I ragazzi vengono divisi in gruppi e invitati a mettere in scena la situazione descritta, provando ad anticipare nella loro performance teatrale che cosa accadrebbe mettendo in atto ciascuna delle due opzioni di comportamento proposte. Una volta “chiuso il sipario” si potrebbe procedere a verificare se le conseguenze immaginate dai ragazzi corrispondono a quelle descritte nella sezione dedicata al feedback.

Feedback - Si consiglia di scandire la lettura del feedback in due parti. Si comincia leggendo la descrizione delle conseguenze della scelta compiuta, verificando che cosa succede una volta che il protagonista ha adottato il comportamento selezionato dalla classe. Prima di passare alla lettura del commento finale, ricordiamoci di soffermarci su questo passaggio. È importante, infatti, che i ragazzi comprendano appieno il significato e il valore delle abilità che promuoviamo. Perché ciò avvenga, è necessario che essi ricavano questo significato e questo valore da soli, induttivamente, attraverso l'esperienza diretta. È quindi utile che, in questa fase, rimangano per un po' di tempo nella situazione che hanno generato con il loro comportamento e sperimentino le emozioni che tale circostanza provoca in loro. Anziché procedere subito alla lettura della seconda parte del feedback, è utile che l’insegnante ritagli uno spazio per porre agli studenti delle domande, stimolandoli a riflettere e a trarre autonomamente le proprie conclusioni.

Solo dopo aver indugiato su questo passaggio, si può passare allo step conclusivo, ovvero alla lettura del commento finale. Questo è l'ultimo anello della struttura a catena delle storie.

In questa fase i ragazzi hanno modo di verificare se le conclusioni che hanno tratto riflettendo sulle conseguenze del comportamento che hanno scelto di adottare sono corrette.

Guida all'utilizzo delle pillole didattiche in classe

4. Come procedere dopo la lettura?

Il lavoro sulle life-skills non si esaurisce con la fruizione delle pillole. La lettura delle storie, come abbiamo già detto, è pensata per fungere da innesco a un lavoro di carattere più ampio dedicato all'allenamento delle abilità di vita. È possibile progettare diverse attività didattiche a partire dalle pillole, e qui entra in gioco la creatività dei singoli docenti, i quali, nell'ideare i percorsi da proporre in classe, terranno conto delle predisposizioni e dei bisogni educativi dei propri alunni.

A titolo di esempio, di seguito proponiamo tre diverse attività in cui è possibile coinvolgere i ragazzi dando seguito alla lettura delle storie. Tutte prevedono il *cooperative learning* e sono finalizzate alla realizzazione di un prodotto. Possono essere presentate alla classe come compiti di realtà e utilizzate per potenziare competenze disciplinari e trasversali (con particolare riferimento alle competenze chiave indicate nella raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22 maggio 2018⁷).

Il dizionario delle life-skills - Al termine della fruizione di ogni pillola, l'insegnante potrebbe proporre ai ragazzi un'attività di brainstorming, invitandoli a elencare tutte le parole che vengono loro in mente pensando alla skill appena trattata. Dopo di che, si potrebbe procedere a dare ordine alle idee emerse, magari costruendo una mappa concettuale, per passare infine a elaborare collettivamente una definizione. Le definizioni delle 10 abilità di vita andranno poi a confluire in un vero e proprio dizionario, realizzato dai ragazzi, magari in formato digitale. Ogni voce potrebbe essere corredata da delle immagini e degli esempi di supporto. La ricerca iconografica, ma soprattutto l'ideazione di situazioni esemplificative aiuteranno gli studenti nel processo di generalizzazione.

Il dizionario potrà essere utilizzato in altre classi come materiale didattico.

L'antologia delle life-skills – Un'altra possibilità consiste nel chiedere ai ragazzi, dopo aver completato la fruizione di ciascuna pillola, di scrivere delle storie, simili a quelle appena lette, in cui vengano descritte situazioni problematiche che i protagonisti devono risolvere mettendo in atto la skill trattata. La classe viene divisa in gruppi, ciascuno dei quali deve elaborare il proprio racconto. Si possono consegnare agli studenti una checklist dei passaggi da seguire e un elenco di domande-guida per aiutarli a caratterizzare i personaggi e definire la situazione iniziale, lo sviluppo e la conclusione della storia. Si può anche prevedere di accompagnare ogni racconto con delle immagini realizzate dagli studenti o reperite in rete. Al termine del lavoro sulle life-skills le storie prodotte verranno raccolte in un'antologia che potrà avere formato cartaceo o digitale e potrà essere divulgata all'interno della scuola.

⁷ Consiglio dell'Unione europea, *Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente* (2018/C 189/01), [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)&from=IT](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&from=IT) (consultazione 11/01/2022).

Life-skills comics – In alternativa ai racconti, può essere chiesto ai ragazzi di creare dei fumetti ispirati alle skills. Anche in questo caso, il prodotto potrà essere realizzato in formato cartaceo oppure digitale. Alla fine dell'attività sulle 10 abilità di vita, i lavori dei ragazzi potranno essere assemblati in un albo da far leggere agli altri studenti della scuola.

5. Come chiudere il percorso sulle life-skills?

Qualunque sia il percorso didattico progettato, una volta che esso sarà concluso, si suggerisce di promuovere un'attività di riepilogo che dia spazio, tra le altre cose, alla metacognizione. È importante, come ultimo passaggio, che i ragazzi siano invitati a fare il punto su quanto hanno imparato e ad assumere consapevolezza dei meccanismi che hanno attivato durante il processo di apprendimento. A tal fine, è possibile somministrare loro un questionario, appositamente creato dall'insegnante, che li guidi nel ripercorrere le varie tappe del percorso svolto, interrogandosi sul loro modo di lavorare, sugli aspetti che hanno maggiormente e minormente apprezzato, sugli insegnamenti che hanno ricavato e infine sul senso che hanno assunto per loro le attività svolte.

Consigli di lettura

Forniamo di seguito alcuni consigli di lettura per chi volesse approfondire il tema dell'educazione alle life-skills o documentarsi su alcune delle metodologie e delle strategie didattiche cui si è fatto riferimento nella presente guida.

- Antonietti, Alessandro, e Chiara Valenti. *Life skills. Le abilità che aiutano ad affrontare il quotidiano* (Cinisello Balsamo, MI: San Paolo, 2017).
- Antonietti, Alessandro. "Allenare a scuola la capacità decisionale", in *La vita scolastica*, 20 (2022): 8-9.
- Antonietti, Alessandro, e Chiara Valenti. *Life skills risorse per il futuro*, in *Psicologia e scuola*, 10 (2022): 16-19.
- Batini, Federico. *Leggimi ancora. Lettura ad alta voce e Life Skills* (Firenze: Giunti Scuola, 2018).
- Batini, Federico. "Life-skills per la scuola e per la vita", in *La vita scolastica*, 20 (2022): 7-8.
- Bernardini, Marianna. "Il debate in classe", in *La vita scolastica*, 15 (2022): 8-9.
- Boda, Giovanna. *Life skill e peer education: strategie per l'efficacia personale e collettiva* (Milano: La Nuova Italia, 2001).
- Consiglio dell'Unione europea. *Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente* (2018/C 189/01), [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)&from=IT](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&from=IT) (consultazione 11/01/2022).
- Cornoldi, Cesare. "Competenze per la scuola e per la vita", in *La vita scolastica*, 20 (2022): 16-18.
- Cottini, Lucio. "Insegnanti in primo piano", in *La vita scolastica*, 20 (2022): 30-31.
- Dall'Aglio, Claudia, Paola Marmocchi, e Michela Zannini. *Educare le life skills. Come promuovere le abilità psico-sociali e affettive secondo l'OMS* (Trento: Erickson, 2004).
- Di Nuovo, Santo. "Competenze trasversali e life-skills: si possono insegnare a scuola?", in *Psicologia e scuola*, 10 (2022): 10-13.
- Favaro, Graziella. "Coltivare parole", in *La vita scolastica*, 20 (2022): 26-27.
- Fedeli, Daniele. "Emozione e cognizione a scuola", in *La vita scolastica*, 20 (2022): 38-39.
- Lauretta, Luisa. "Come affrontare le sfide quotidiane", in *La vita scolastica*, 20 (2022): 42-43.
- Lorenzoni, Franco. "Come ascoltare la voce silenziosa", in *La vita scolastica*, 20 (2022): 34-35.
- Pecini, Chiara, e Costanza Ruffini. "I fondamenti cognitivi delle soft-skills", in *Psicologia e scuola*, 10 (2022): 22-26.
- Pinto, Giuliana. "Raccontare con lo storytelling digitale", in *Psicologia e scuola*, 5 (2021): 36-37.
- Pinto, Giuliana. "Domande per crescere", in *La vita scolastica*, 20 (2022): 22-23.
- Staccioli, Gianfranco. "Coltivare il pensiero creativo", in *La vita scolastica*, 20 (2022): 12-13.

Guida all'utilizzo delle pillole didattiche in classe

Progetto Quadrante - Un progetto di Fondazione CR Firenze, Giunti Psychometrics
e Ufficio Scolastico Regionale per la Toscana con Le Chiavi della Città –
Progetti educativi e formativi per la scuola del Comune di Firenze

- World Health Organization. *Life Skills Education for Children and Adolescents in Schools. Introduction and Guidelines to Facilitate the Development and Implementation of Life Skills Programmes* (WHO, 1994).
- World Health Organization. *Health Promotion Glossary* (Glossario O.M.S. della promozione della salute), traduzione a cura di Elena Barbera e Claudio Tortone (Grugliasco, TO: Dors, 2012).

Guida all'utilizzo delle pillole didattiche in classe

Progetto Quadrante - Un progetto di Fondazione CR Firenze, Giunti Psychometrics
e Ufficio Scolastico Regionale per la Toscana con Le Chiavi della Città –
Progetti educativi e formativi per la scuola del Comune di Firenze