



## 3.3 Ippo-sfida: diversità e potenzialità della mente

### COMPETENZE CHIAVE

- Imparare a imparare
- Consapevolezza ed espressione culturale

### ARGOMENTO

Per comprendere gli/le altri/e occorre prima comprendere se stessi. Con questa esperienza i/le ragazzi/e scopriranno come funziona la mente e l'apprendimento. Soprattutto sperimenteranno come ognuno/a di noi ha diverse modalità di apprendere, comprese quelle di chi è certificato/a DSA.

### DOMANDE FONDAMENTALI

- Riesco a scegliere le parole per comprendere, farmi capire, avvicinarmi agli/alle altri/e?
- La diversità dei/delle ragazzi/e in classe è una difficoltà o una ricchezza?
- Cosa significa essere uguale agli/alle altri/e? Perché essere diverso/a è considerato una cosa negativa?
- Ci sono modalità diverse per apprendere?
- Perché alcuni/e compagni/e hanno delle agevolazioni?
- Come trovare il metodo di studio migliore?
- Cosa vuol dire lavorare in gruppo?
- Aiutare e farsi aiutare può essere un buon sistema per imparare?

### FONTI

- » Il progetto è proposto dalla Cooperativa Sociale Onlus Ippocampo (si può scaricare tutto il materiale in pdf dal sito [www.dsapp.it/ippo-sfida](http://www.dsapp.it/ippo-sfida), entrando con la password "ForMago");
- » Il Manifesto della comunicazione non ostile;
- » Il Manifesto della comunicazione non ostile e inclusiva.

### MATERIALI

- » Gli argomenti e le sfide sono tutte illustrate nei documenti in pdf da scaricare con slide con le note di spiegazione di argomenti e sfide, slide da proiettare (fattibile anche senza) e sfide da stampare;
- » Fogli e pennarelli per i ragazzi/e;
- » Un mazzo di carte per l'insegnante.



### 3.3 Ippo-sfida: diversità e potenzialità della mente



#### SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ

##### Introduzione e attività (2 ore consecutive o 2 incontri da 1 ora)

Sarà una sfida tra squadre dove verranno allo scoperto le potenzialità di ognuno/a rompendo un po' di tabù al fine di facilitare un buon clima di classe. Attraverso il gioco e la sfida impareranno ad imparare ma soprattutto scopriranno che la loro carta vincente è essere diversi uno/a dall'altro/a. I/le ragazzi/e saranno i/le protagonisti/e della sfida e l'insegnante dovrà dirigere il gioco.

La classe viene suddivisa in gruppi da 4/5 componenti. L'esperienza prevede un alternarsi di sfide e spiegazioni interattive.



#### SUGGERIMENTI E APPROFONDIMENTI

Rimanendo sul tema dell'essere uguali e diversi/e, si può fare un'attività con la Storia Geometrica di ForMago, scaricabile dal sito DSApp ([www.dsapp.it/ippo-sfida](http://www.dsapp.it/ippo-sfida), entrando con la password "ForMago").

La Storia racconta di 3 Paesi, Quaquadra, Tretia e Circocerchio dove tutti/e rispettano le loro forme geometriche. I/le diversi/e si adeguano fino ad un certo punto ma poi lasciano le città e costruiscono Poligolà e poi... (conviene leggerla ;). La classe può essere suddivisa nei 3 Paesi, stabilendo in maniera casuale il/la sindaco/a che sarà il capo del gruppo. Per la divisione si possono sempre usare le carte da gioco con 3 semi, chi prenderà la carta con il Re (K) sarà il/la sindaco/a, eventualmente si possono assegnare anche altri ruoli di supporto, come consigliere/a a chi pesca il Cavaliere (J) e il/la vice sindaco/a a chi pesca la Donna (Q). Una volta letta la storia completa, i gruppi dovranno trasformare la visione geometrica in una visione reale, trovando le similitudini con il mondo in cui viviamo.

Alla fine del tempo stabilito dall'insegnante, ogni gruppo esporrà il lavoro fatto e insieme si discuterà sulla possibilità che ci sia anche una Poligolà.

Gli argomenti che usciranno saranno molto interessanti, dall'accoglienza di persone straniere a chi ha religioni diverse, dai diversi colori della pelle alle diverse tradizioni, ma si baseranno anche sulla diversità tra ragazzi/e, secchioni/e, fannulloni/e, fighetti/e, looser etc. Obiettivo finale è far comprendere che la ricchezza sta nella diversità di ognuno/a. L'insegnante avrà l'importante ruolo moderatore.

Successivamente, durante un tema in classe o come compito a casa, si può proporre ai/alle ragazzi/e di creare il loro avatar nel mondo di ForMago, raccontando di sé, (chi sono, cosa fanno e cosa vorrebbero fare). L'avatar è un potente mezzo per comprendere di più la natura dei/delle ragazzi/e che, passando nel mondo della fantasia, riescono a raccontare molto di più di se stessi. Le più belle storie possono essere pubblicate sul sito.

Si può anche creare un gruppo di confronto tra le classi che sceglieranno. l'ippo-sfida.