

Allegato 2 : “Kit carte-attività”

Ruolo delle carte-attività nel LiD

Nel LiD Kit sono presenti carte attività che aiutano a stimolare l'esplorazione dell'argomento scelto. Le carte contengono spunti, domande, suggestioni visive o concettuali che guidano gli studenti a guardare il tema da prospettive diverse.

Queste carte stimolo incoraggiano a collegare il tema con la vita quotidiana, la storia, la scienza, l'arte, ecc... In questo modo le carte diventano un ponte tra immaginazione e ricerca, favorendo un approccio narrativo e creativo.

Vantaggi nell'uso delle carte nel LiD

- Strutturano l'esplorazione: aiutano gli studenti a non limitarsi a un solo aspetto del tema.
- Favoriscono la motivazione: ogni carta è una sfida o un invito a scoprire qualcosa di nuovo.
- Rendono visibile il percorso: gli insegnanti possono seguire come gli studenti ampliano la loro comprensione.
- Stimolano l'immaginazione: coerentemente con la filosofia di Egan le carte non sono solo strumenti cognitivi, ma anche creativi.

Obiettivo didattico

- Ogni carta spinge lo studente a esplorare il tema da una prospettiva diversa (narrativa, scientifica, artistica, culturale, futuristica).
- L'insegnante può distribuire le carte-attività in modo casuale o mirato, stimolando la ricerca e la creatività.
- Lo studente costruisce così un portfolio narrativo e conoscitivo che cresce nel tempo, coerente con la filosofia LiD

Carte-attività/stimolo per gli alunni

Come detto, le carte-attività sono pensate per stimolare nuove idee e direzioni di lavoro quando gli studenti si sentono “bloccati” o hanno bisogno di idee nuove per costruire il loro portfolio. Portfolio che conterrà la raccolta delle ricerche, dei vari elaborati prodotti, delle scoperte fatte.

Le carte possono essere utilizzate per esplorare qualsiasi argomento.

In pratica, le carte attività servono come catalizzatori di idee o come "rompighiaccio" per sbloccare la ricerca quando lo studente si sente fermo, spingendolo a vedere il proprio argomento da nuove prospettive.

In sintesi, le carte attività LiD sono la "scintilla" che trasforma una ricerca lineare in un'esplorazione approfondita, rendendo l'apprendimento più sistematico, personale e duraturo.

Come usare le carte-attività

Si realizza fisicamente un mazzo di carte con il quale l'alunno può interagire. Nel mazzo di carte le carte sono in ordine casuale.

In questo documento le carte che suggeriscono attività o azioni sono suddivise nelle seguenti categorie:

- media
- famiglia e amici
- luoghi
- arte e letteratura
- storia
- scienze
- stimoli per domande
- idee per la presentazione

Le carte hanno un codice colore come indicato sotto. In questa lista ciò è indicato con una lettera E, G, L.

E (early): attività base - **Arancio**

G (generic): Attività di media complessità— **Verde**

L (late): Attività con complessità avanzata — **Blu**

Vedi in calce l'elenco delle carte.

Meccanismo di Utilizzo:

1. **Estrazione (Random):** Lo studente pesca casualmente una o più carte dal mazzo.
2. **Riflessione:** Lo studente legge la domanda o il compito sulla carta e deve **collegarlo** al proprio argomento LiD.
3. **Azione:** La carta costringe lo studente ad agire o pensare in modo diverso, espandendo la ricerca.

L'uso delle carte attività non è solo quello di trovare nuove informazioni, ma di sviluppare le **competenze di ricerca e di pensiero critico** dello studente. Sviluppano infatti le seguenti capacità:

- **Autonomia:** Lo studente impara a non aspettare le istruzioni dell'insegnante per sbloccarsi.
- **Connessioni:** È costretto a connettere il proprio argomento a discipline che non aveva considerato (es. la matematica o la musica).
- **Creatività:** Le carte spesso richiedono un'azione creativa (disegnare, scrivere una storia, costruire un modello), trasformando la ricerca in un prodotto finale.

In genere lo studente può scartare la carta se non trova alcuna connessione utile con il proprio argomento. Tuttavia, il vero valore del metodo LiD risiede nell'incoraggiare lo studente a non arrendersi subito in quanto l'obiettivo è quello di fornire un punto di vista insolito sull'argomento.

Il docente solitamente incoraggia lo studente a **tentare un collegamento per almeno 5-10 minuti** prima di dichiarare la carta "inutilizzabile".

Le linee guida LiD suggeriscono che è controproducente forzare uno studente a lavorare su un'attività che trova irrilevante o frustrante. Quindi, è permesso scartare, ma con delle condizioni:

- **Tentativo obbligatorio:** Lo studente deve **dimostrare di aver riflettuto** sulla carta (magari annotando tre possibili collegamenti, anche se poi li scarta tutti).
- **Sostituzione immediata:** Di solito, la carta scartata viene rimessa nel mazzo e lo studente **deve pescarne subito un'altra**. Questo mantiene viva l'azione e impedisce allo studente di usare lo scarto come scusa per non fare nulla.
- **Limite:** Alcuni insegnanti impongono un limite di "scarti" per sessione (es. massimo due carte scartate in un'ora) per evitare che lo studente cerchi solo l'attività più facile.

La flessibilità c'è, ma è bilanciata dalla necessità di promuovere il pensiero "divergente", attraverso prospettive non convenzionali e creative, uscendo dagli schemi di pensiero logico-razionali. Se lo studente scarta troppo facilmente, perde l'occasione di scoprire le connessioni più interessanti e profonde, che sono proprio l'obiettivo del Learning in Depth.

Esempi Pratici di Carte e Compiti

Le carte sono suddivise in categorie tematiche (Media, Storia, Scienza, Arte, ecc.) che permettono di collegare l'argomento centrale a discipline diverse.

Esempio 1:

<u>Categoria della Carta</u>	<u>Esempio di Domanda sulla Carta</u>	<u>Applicazione Pratica (Esempio: Argomento "Le Mele")</u>
Scienza	"Se esaminassi alcune parti del tuo argomento attraverso il microscopio, che cosa potresti scoprire?"	Lo studente deve ricercare la struttura cellulare della mela, i semi o i lieviti che la fanno fermentare.
Arte e Letteratura	"Crea un fumetto o una poesia che abbia il tuo argomento come protagonista."	Lo studente può scrivere una filastrocca sulla raccolta delle mele o disegnare la storia di una mela da Sidro.
Storia	"Il tuo argomento è stato usato o era presente in un conflitto o una guerra? Come?"	Lo studente cerca se le mele o il sidro hanno avuto un ruolo nel cibo dei soldati durante un periodo storico specifico.
Luoghi	"Disegna il tuo argomento in un ambiente naturale. Se è un ambiente, disegna cosa vi troveresti."	Lo studente disegna un meieto, etichettando gli insetti, gli uccelli e il tipo di terreno che aiutano la crescita dell'albero.
Domande	"Scrivi più domande che puoi connesse con il tuo argomento e che iniziano con: 'Mi chiedo quanti...?'"	Lo studente genera domande come: "Mi chiedo quanti tipi di mele esistono?" e sceglie di rispondere a quella più stimolante.

Esempio 2:

Se un alunno ha come tema "Gli alberi", le carte selezionate casualmente possono proporre:

- "Racconta una storia dal punto di vista di un albero."
- "Trova collegamenti tra gli alberi e le leggende della tua regione."
- "Disegna un albero immaginario con poteri speciali."

Così l'alunno non si limita a studiare la botanica, ma esplora il tema in chiave narrativa, culturale e personale.

Per esempio, l'alunno pescando casualmente le carte, potrebbe pescare:

- Carta "Storia": Racconta una fiaba dal punto di vista di un albero che osserva gli esseri umani.
- Carta "Scienza": Indaga come gli alberi respirano e confronta il loro modo di vivere con quello delle persone.
- Carta "Arte": Disegna un albero immaginario con poteri speciali e descrivi cosa può fare.
- Carta "Cultura": Scopri una leggenda o un mito della tua regione che parla di alberi.
- Carta "Futuro": Immagina come saranno gli alberi tra 200 anni se il mondo cambiasse radicalmente.

CARTE ATTIVITA' SUDDIVISE PER AREE TEMATICHE:

Media cards

1. **G.** Cerca in giornali o riviste un articolo connesso al tuo argomento
2. **L.** Trova o registra un video connesso al tuo argomento
3. **G.** Trova una pubblicità stampata connessa al tuo argomento. Come è rappresentato il tuo argomento?
4. **G.** Trova una pubblicità televisiva connessa al tuo argomento. Come è rappresentato il tuo argomento?
5. **L.** Cerca il tuo argomento su YouTube. Annota i primi dieci risultati. Scegli i due video più promettenti e procedi a partire da quelli.
6. **E.** Usa la carta velina per ricalcare un'immagine relativa al tuo argomento presa da una rivista o da internet.
7. **G.** Trova una leggenda connessa al tuo argomento
8. **G.** Trova un film connesso al tuo argomento
9. **L.** Cerca un videogame connesso al tuo argomento
10. **G.** Trova dei video o dei cartoni animati connessi al tuo argomento
11. **G.** Trova delle canzoni connesse al tuo argomento
12. **G.** Trova dei personaggi famosi connessi al tuo argomento. Procedi a ricercare più informazioni su uno di loro
13. **G.** Ricerca nel libro "Guinness dei primati" alcuni fatti interessanti connessi al tuo argomento

Famiglia e amici

14. **G.** Intervista un membro della tua famiglia su cosa sa riguardo al tuo argomento. Prima dell'intervista pensa a tre domande che ti piacerebbe fargli.
15. **G.** Intervista un membro della scuola (insegnante, bibliotecario, esperto) su cosa sa riguardo al tuo argomento. Prima dell'intervista pensa a tre domande che ti piacerebbe fargli.
16. **G.** Scopri se un membro della tua famiglia o della scuola conosce una storia, una poesia, un proverbio connesso al tuo argomento.
17. **G.** Fai un sondaggio sul tuo argomento. Poni ad almeno dieci persone una domanda sul tuo argomento e crea un grafico per rappresentare tutte le risposte.
18. **G.** Raccogli dieci domande diverse che le altre persone ti hanno fatto sul tuo argomento e prova a condividere con loro le risposte, se riesci a trovarle!
19. **G.** Chiedi se qualcuno della tua classe ha un esperto del tuo argomento nella sua famiglia.
20. **G.** Chiedi ai tuoi compagni che cosa li interessa di più del tuo argomento. Tieni un registro delle loro risposte.
21. **G.** Scopri chi altri nella tua scuola ha il tuo stesso argomento e incontrati con lui/lei.

Carte di luoghi

22. **G.** Trova un negozio che vende qualcosa connesso al tuo argomento. Cerca di scoprire quale tipo di persona potrebbe comprare quell'oggetto.
23. **G.** Quanti oggetti puoi trovare in un negozio di alimentari che siano connessi al tuo argomento?
24. **G.** Quanti oggetti puoi trovare in un parco che siano connessi al tuo argomento?

25. **G.** Quanti oggetti puoi trovare in un centro sportivo che siano connessi al tuo argomento?
26. **G.** Quanti oggetti puoi trovare in uno studio medico che siano connessi al tuo argomento?
27. **G.** Quanti oggetti puoi trovare in un museo che siano connessi al tuo argomento?
28. **G.** Quanti oggetti puoi trovare in una centrale di polizia che siano connessi al tuo argomento?
29. **G.** Quanti oggetti puoi trovare in un aeroporto che siano connessi al tuo argomento?
30. **G.** Quanti oggetti puoi trovare in un negozio di giocattoli che siano connessi al tuo argomento?
31. **G.** Quanti oggetti puoi trovare in una scuola che siano connessi al tuo argomento?
32. **G.** Scopri se ci sono luoghi specifici connessi al tuo argomento
33. **G.** Vai in un edificio in cui non sei mai stato prima e vedi se puoi trovare qualcosa di utile connesso al tuo argomento.

Arti e letteratura

34. **G.** Trova un romanzo connesso al tuo argomento. Annota le seguenti informazioni: titolo, autore e dove lo hai trovato.
35. **G.** Trova un libro (non di fantasia) connesso al tuo argomento. Annota le seguenti informazioni: titolo, autore e dove lo hai trovato.
36. **G.** Trova un'opera d'arte famosa connessa al tuo argomento.
37. **G.** Trova e impara una poesia o una canzone connessa al tuo argomento.
38. **G.** Trova un esempio "estremo" del tuo argomento (il più grande, il più lungo, il più vecchio, il più strano...)
39. **G.** Trova una metafora relativa al tuo argomento
40. **G.** Trova o inventa una barzelletta connessa al tuo argomento.
41. **E.** Nascondi il tuo argomento in un disegno o un'immagine o in qualcos'altro.
42. **L.** Scegli cinque parole connesse al tuo argomento e guarda la storia e l'etimologia di queste parole nel dizionario. Annota i fatti più interessanti.
43. **G.** Scopri di più su una persona eroica o un animale connesso al tuo argomento.
44. **L.** Trova un modo di dire o un proverbio connesso al tuo argomento.

Storia

45. **G.** Come il tuo argomento è cambiato nel tempo?
46. **G.** Trova una vecchia immagine o film connesso al tuo argomento in biblioteca, in archivio o online.
47. **L.** Visita un archivio locale o statale e trova immagini, giornali, libri connessi al tuo argomento.
48. **G.** Da quanto tempo esiste una conoscenza sul tuo argomento? Quando e dove è iniziata la conoscenza sul tuo argomento?
49. **G.** Trova un importante evento storico nel quale il tuo argomento ha avuto un ruolo.
50. **L.** Il tuo argomento è stato più o meno importante nel passato rispetto ad oggi? Scopri il perché.
51. **L.** Il tuo argomento nel passato è stato più o meno importante in altri luoghi rispetto ad oggi?
52. **G.** Fai un grafico che mostra come è cambiata la quantità del tuo argomento nel tempo.

53. **G.** C'è stata nel passato un personaggio famoso che si possa associare/collegare al tuo argomento?
54. **L.** Trova una mappa connessa al tuo argomento in biblioteca, in archivio o online.
55. **G.** Chiedi ad alcune delle persone più vecchie che conosci alcune notizie sul tuo argomento riferito a quando erano giovani.
56. **G.** Chi è stato il più importante inventore o scopritore riguardo al tuo argomento?
57. **G.** Trova una similitudine o una metafora connessa al tuo argomento e impara la sua storia.

Scienze

58. **L.** Trova alcune teorie sul tuo argomento.
59. **L.** Trova uno studio scientifico sul tuo argomento.
60. **G.** Scopri quali suoni sono connessi al tuo argomento e raccogliline il più possibile con un registratore.
61. **G.** Descrivi le proprietà del tuo argomento attraverso i cinque sensi.
62. **G.** Trova programmi radio o televisivi connessi al tuo argomento.
63. **L.** Usando Internet trova un esperto del tuo argomento. Mandagli una e-mail presentandoti e facendogli una o due domande che ti interessano.
64. **G.** Scrivi una domanda relativa al tuo argomento che possa essere provata usando il metodo scientifico.
65. **G.** Se esaminassi alcune parti del tuo argomento attraverso il microscopio, che cosa potresti scoprire?
66. **G.** Disegna il tuo argomento in un ambiente naturale. Se è un ambiente disegna che cosa vi troveresti.

Per farsi domande

67. **G.** Scrivi più domande che puoi connessi con il tuo argomento e che iniziano con: "Mi chiedo quanti...?". Scegli una domanda e procedi a partire da quella.
68. **G.** Scrivi più domande che puoi connessi con il tuo argomento e che iniziano con: "Mi chiedo quando...?". Scegli una domanda e procedi a partire da quella.
69. **G.** Scrivi più domande che puoi connessi con il tuo argomento e che iniziano con: "Mi chiedo quale...?". Scegli una domanda e procedi a partire da quella.
70. **G.** Scrivi più domande che puoi connessi con il tuo argomento e che iniziano con: "Mi chiedo perché...?". Scegli una domanda e procedi a partire da quella.
71. **G.** Scrivi più domande che puoi connessi con il tuo argomento e che iniziano con: "Mi chiedo chi...?". Scegli una domanda e procedi a partire da quella.
72. **G.** Scrivi più domande che puoi connessi con il tuo argomento e che iniziano con: "Mi chiedo che tipo di...?". Scegli una domanda e procedi a partire da quella.
73. **G.** Scrivi più domande che puoi connessi con il tuo argomento e che iniziano con: "Mi chiedo dove...?". Scegli una domanda e procedi a partire da quella.
74. **G.** Scrivi più domande che puoi connessi con il tuo argomento e che iniziano con: "Mi chiedo che cosa...?". Scegli una domanda e procedi a partire da quella.
75. **G.** Scrivi più domande che puoi connessi con il tuo argomento e che iniziano con: "Mi chiedo quanto...?". Scegli una domanda e procedi a partire da quella.
76. **G.** Scrivi più domande che puoi connessi con il tuo argomento e che iniziano con: "Mi chiedo perché non...?". Scegli una domanda e procedi a partire da quella.
77. **G.** Scrivi più domande che puoi connessi con il tuo argomento e che iniziano con: "Mi chiedo come...?". Scegli una domanda e procedi a partire da quella.

78. **G.** Scrivi più domande che puoi connesse con il tuo argomento e che iniziano con: “Mi chiedo quanto pochi...?”. Scegli una domanda e procedi a partire da quella.
79. **G.** Scrivi più domande che puoi connesse con il tuo argomento e che iniziano con: “Mi chiedo che cosa succederebbe se...?”. Scegli una domanda che possa essere verificata facilmente e crea un esperimento per aiutarti a trovare una risposta.

Idee per la presentazione

80. **G.** Crea un archivio (utilizzando una busta o un raccoglitore trasparente) per raccogliere immagini, disegni e fumetti connessi al tuo argomento.
81. **G.** Scrivi una poesia o una canzone connessa al tuo argomento.
82. **G.** Fai un disegno o un diagramma connesso al tuo argomento.
83. **L.** Crea un fumetto connesso al tuo argomento.
84. **L.** Scrivi una scenetta connessa al tuo argomento.
85. **L.** Crea un gioco di movimento basato sul tuo argomento.
86. **L.** Crea un gioco di carte o un gioco da tavolo basato sul tuo argomento.
87. **G.** Crea un quiz a scelta multipla divertente sul tuo argomento. Ricordati di inserire l'elenco delle risposte corrette!
88. **G.** Riordina la tua raccolta di oggetti collegati al tuo oggetto in categorie e spiega come e perché l'hai ordinata così.
89. **L.** Crea un gioco a domande e risposte (tipo Trivial) basato sul tuo argomento.
90. **G.** Scrivi due problemi di matematica difficili sul tuo argomento. Ricordati di inserire la soluzione!
91. **L.** Fai un grafico con le risposte alle domande di un sondaggio sul tuo argomento.
92. **L.** Scrivi una relazione scientifica su uno degli aspetti del tuo argomento.
93. **L.** Crea un cruciverba connesso al tuo argomento che tu possa sottoporre a qualcun altro. Ricordati di inserire la soluzione!
94. **G.** Impara come pronunciare e come scrivere il nome del tuo argomento in quante più lingue ti è possibile.
95. **G.** Crea una lista ortografica basata sul tuo argomento e impara come pronunciare le parole. Puoi fare un test con i tuoi compagni di classe.
96. **L.** Crea un wiki sul tuo argomento.
97. **G.** Crea una lista di esperti connessi al tuo argomento. Suddividili in categorie rispetto a ciò per cui sono più conosciuti.
98. **L.** Utilizzando un motore di ricerca crea un gioco di ricerca di parole on-line.
99. **L.** Crea un poster di presentazione del tuo argomento utilizzando un software di presentazione (come Power Point).
100. **L.** “Immagina se...” il tuo argomento fosse una persona: come sarebbe? Scrivi, disegna o dì a qualcuno ciò che hai immaginato.
101. **L.** “Immagina se...” il tuo argomento fosse un supereroe: quale sarebbe il suo superpotere? Scrivi, disegna o dì a qualcuno ciò che hai immaginato.
102. **L.** “Immagina se...” il tuo argomento avesse un problema: quale sarebbe e come potrebbe essere risolto? Scrivi, disegna o dì a qualcuno ciò che hai immaginato.
103. **L.** “Immagina se...” il tuo argomento avesse un lavoro: quale sarebbe? Scrivi, disegna o dì a qualcuno ciò che hai immaginato.
104. **L.** “Immagina se...” il tuo argomento fosse un insegnante: che cosa e come insegnerebbe? Scrivi, disegna o dì a qualcuno ciò che hai immaginato.