

Brainstorming



Il futuro dell'umanità è pieno di sfide. Essere creativi è un must per trovare soluzioni per cambiare il mondo e salvare il nostro amato pianeta. Ma non è sempre facile trovare idee. Ecco un piccolo gioco per sbloccare il tuo cervello e rivelare le idee più sorprendenti, inaspettate e brillanti dentro di te. L'attività sviluppa capacità di presentazione e comunicazione, e al tempo stesso sensibilizza su temi sociali e ambientali.

Materiale aggiuntivo necessario: Penne/matite e fogli di carta

Onboarding - Benvenuti nell'universo Unplugged



Durata: 15 minuti o più



Obiettivi di Sviluppo Sostenibile collegati



Obiettivi di apprendimento



Giustificare un approccio e scelte operate



Scrittura



Immaginare e realizzare



Comprendere ed esprimersi oralmente



Comunicare

Modalità di gioco

8 - 12 anni

In gruppo

In classe

Supporto di un adulto

Scrittura

Questa produzione fa parte del materiale prodotto dal progetto Unplugged, che ha ricevuto un finanziamento dal programma ERASMUS + dell'Unione Europea con l'accordo di sovvenzione n. 2020-1-FR01-KA227-SCH-095528. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Quest'opera è concessa in licenza Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), che ne consente l'uso, la distribuzione e la riproduzione illimitata su qualsiasi supporto, a condizione che si dia adeguato credito all'autore o agli autori originali e alla fonte, che si fornisca un link alla licenza Creative Commons, che si indichi se sono state apportate modifiche e che si condividano allo stesso modo.



Cofinanziato dal
programma Erasmus+
dell'Unione europea





Argomenti pedagogici

Argomento 1: Pensiero creativo: i bambini devono essere creativi per superare le sfide del futuro. La creatività non è facile da imparare ma ci sono modi per attivarla. I brainstorming vengono spesso eseguiti all'interno di aziende e agenzie creative per risolvere problemi e trovare soluzioni. In classe, questo gioco può essere utilizzato per trovare idee sugli argomenti più vari come ad esempio: riciclare in classe, rendere la scuola più ecologica, rendere l'aula high-tech, ecc. Essere creativi permette di trovare soluzioni a molti problemi: nuovi approcci alla gestione o alla governance, riduzione dei consumi, adattamento ai cambiamenti climatici, ecc.

Argomento 2: Gioco di squadra e apprendimento collaborativo: questo gioco può essere inserito all'interno delle attività per la gestione partecipativa della classe. La gestione partecipativa è uno stile di gestione che richiede la collaborazione di tutto il personale e mira a costruire impegno e sviluppare iniziative all'interno dei team di lavoro. Per fare ciò la persona che ha la gestione primaria del gruppo/organizzazione deve delegare parti del suo potere ed il team di lavoro deve decidere insieme cosa soluzioni da adottare. All'interno del gruppo classe, ogni gruppo di lavoro troverà in maniera collettiva idee sugli argomenti indicati (v. Argomento1) ed una volta selezionata la squadra con l'idea vincente tutti i partecipanti possono scoprire le proposte fornite dalle altre squadre. Successivamente, può essere proposta anche un'ulteriore fase di discussione in cui il gruppo classe seleziona altre idee e ci lavora in maniera collettiva. Questo gioco può essere giocato all'inizio dell'anno per scrivere le regole della classe in modo partecipativo.

Argomento 3: capacità di presentazione, comunicazione e argomentazione: l'attività di brainstorming sviluppa in gran parte il ragionamento argomentativo in quanto i bambini hanno bisogno di giustificare le parole e frasi scelte davanti al gruppo classe.





Regole del gioco

Narrativa del gioco: la terra è minacciata. Ci sono così tante sfide da superare: contenere il cambiamento climatico, costruire la pace, creare comunità sostenibili, ecc. Abbiamo bisogno di te e delle tue migliori idee per superare queste sfide. A volte le idee più inaspettate e folli possono essere una buona soluzione. Questo gioco ti aiuterà a trovare queste idee dentro di te.

Regole del gioco: per vincere questa partita devi trovare quante più idee possibili su un determinato argomento. Nel primo round, i partecipanti fanno un brainstorming sulle parole che potrebbero essere correlate a un dato argomento/parola (foresta, per esempio). Nel secondo round, le squadre fanno brainstorming su frasi che danno soluzioni a una sfida mondiale (l'inquinamento in montagna, per esempio). Vince il gruppo con le idee più/più diverse. Fai attenzione, le tue idee devono adattarsi all'argomento.

Ruolo dell'insegnante e organizzazione del gioco: l'insegnante è l'animatore del gioco. Sceglie gli argomenti del brainstorming ed amministra il tempo del gioco. Lei/Lui decide quanti round verranno giocati.

Il gioco può essere giocato con un minimo di due partecipanti, ma è consigliabile giocarlo in gruppo. Quattro bambini per gruppo sarebbero l'ideale.

L'insegnante può utilizzare una lavagna o un videoproiettore per visualizzare i risultati dei turni. La lavagna può essere utilizzata per annotare le proposte e le idee dei bambini che il gruppo classe ritiene più interessanti. Ad esempio, se l'argomento del brainstorming è definire le regole della classe, tutte le idee possono essere scritte alla lavagna e poi votate dai bambini.





Turni di gioco

Turno 1

Il game master (insegnante) sceglie un argomento ad esempio "Il pianeta Terra". Le squadre hanno un minuto per trovare quante più parole possono essere collegate all'argomento scelto (qui il pianeta terra). Esempio: atmosfera, vita, sistema solare.

Quando il tempo è scaduto, il game master conta i punti come segue:

- Una parola trovata da entrambe le squadre è 0 punti
- Una parola fuori tema è punto -1 (es. parole come: calcio, pane nell'esempio del pianeta Terra)
- Una parola trovata solo da una squadra è 1 punto

Vince la squadra con il maggior numero di punti

Turno 2

Nel secondo turno, le squadre devono trovare idee per risolvere un problema. Come evitare il riscaldamento globale per esempio. Le squadre hanno due minuti per trovare quante più idee possibili per risolvere il problema. Esempi: vietare l'auto e usare solo biciclette, piantare alberi nel deserto.

Trascorso il tempo, il game master conta i punti:

- Un'idea trovata da entrambe le squadre - 0 punti
- Un'idea fuori tema è -2 punti (es. mangia pasta, gioca a scacchi)
- Un'idea trovata solo da una squadra è 2 punti

Vince la squadra con il maggior numero di punti.

Versione alternativa - Il brainstorming del buon senso

Minimo 3 squadre! In questo round, alle squadre verrà chiesto di trovare regole o soluzioni per risolvere un problema/sfida. Ad esempio, nel caso della sfida mondiale "Deforestazione" una regola potrebbe essere "Non puoi tagliare gli alberi, a meno che non siano secchi!". L'obiettivo delle squadre è trovare regole di buon senso, applicabili a tutti. Questa volta si promuove il pensare allo stesso modo. Quando il tempo è scaduto, il game master conta i punti.

- Una regola/soluzione trovata da più di una squadra è 1 punto. Tutte le squadre che sono uscite con la regola/soluzione guadagnano tanti punti quanti sono le squadre che l'hanno segnalata.
- Un'idea trovata solo da una squadra è un punto 0.
- L'insegnante sottrae punti a una squadra se i bambini parlano ad alta voce. Sarebbe considerato un imbroglio poiché le altre squadre potrebbero ascoltare le loro idee e riscriverle.





Argomento 1 - Pensiero creativo

Per approfondire come insegnare ai bambini il pensiero creativo:

- Potresti considerare di fare riferimento ad altre missioni Unplugged, come Pop-up City of the Future, Collezione di giochi senza povertà, Fantasy là fuori!, Form Factor, The Perfect City
- Il pensiero creativo inizia con la creazione creativa. Ecco un paio di librerie online che forniscono attività di crafting:
 - <https://diy.org/>
 - <http://krokotak.com/>
- I ludobox di La Fabulerie sono piccole attività fai-da-te da stampare e con cui giocare a casa. Li trovate in francese qui con un video tutorial senza parole e PDF scaricabili senza testo: <https://lefabuleuxmusee.com/les-ludobox-du-fabuleux-musee>



Argomento 2 - Apprendimento collaborativo

Ulteriori informazioni sui vantaggi e su come eseguire l'apprendimento collaborativo qui:

- <https://wondertree.co/benefits-of-collaborative-learning-in-early-childhood-education/>
- <https://www.bell-foundation.org.uk/eal-programme/guidance/effective-teaching-of-eal-learners/great-ideas/collaborative-activities/>



Argomento 3 - Esponi le tue idee

Esplorare ulteriormente come migliorare le capacità di discussione dei bambini grazie a:

- Altre missioni Unplugged, come Pop-up City of the Future, The Perfect City, Farm in the City, Brainstorming, ecc.
- <https://theconversation.com/how-to-make-good-arguments-at-school-and-everywhere-else-121305>
- <https://www.globalcognition.org/argument-skills-how-to-teach/>

Potresti considerare di filmare o registrare i bambini per tenere traccia della loro idea e migliorare le loro capacità espressive. La Fabulerie ha creato interfacce per registrare testimonianze video disponibili qui: <https://lafabulerie.com/ressource/videomaton/>

