

# Sliding Doors – Imparare a Scegliere

## Guida Didattica per il Docente

“Sliding Doors – Imparare a Scegliere” è **un’unità didattica laboratoriale multidisciplinare** che integra Storia, Fisica e Orientamento. È progettata per studenti del triennio della scuola Secondaria di II grado. Con le attività previste, gli studenti compiono un viaggio verso l’**autoconsapevolezza** che li porta a riflettere sul proprio percorso di **orientamento** e acquisire strumenti per prendere scelte consapevoli, scoprendo le biografie di grandi innovatori del passato.

## Indice del contenuto

<b>Indice del contenuto</b>	<b>1</b>
<b>L’unità didattica in breve</b>	<b>2</b>
<b>In azione!</b>	<b>2</b>
<b>Fase 0 – Lezione introduttiva</b>	<b>2</b>
📘 Attività rompighiaccio – 10 min	3
💬 Lettura risposte e riflessione – 15 min	3
📝 Introduzione alla Fase 1 – 25 min	3
<b>Fase 1 – Le biografie degli innovatori</b>	<b>5</b>
<b>Fase 2 – Il confronto con un mentor di Terna</b>	<b>6</b>
<b>Fase 3 – Il Role Play</b>	<b>7</b>
🔍 Prima di iniziare	7
📌 La metodologia: cos’è il Role Play	7
📌 Materiali da preparare	8
🔍 Attività rompighiaccio e confronto iniziale – 10 min, in plenaria	8
🚀 Svolgimento del Role Play – 90 min	9
Preparazione – 10 min	9
STEP 1 – Le emozioni e i diversi punti di vista – 40 minuti, a gruppi	10
STEP 2 – Il bivio e la decisione, a gruppi	11
👣 Presentazione e confronto – 30 min, in plenaria	13
🏡 Il ruolo del docente	13
✅ Valutazione dell’attività	13
Scala di valutazione proposta:	13
Checklist	14
<b>Fase 4: La scrittura della lettera</b>	<b>14</b>
<b>Appendice: materiali da condividere o stampare</b>	<b>15</b>

## L'unità didattica in breve

<b>Materie coinvolte</b>	Fisica, Storia, Orientamento
<b>Durata complessiva</b>	Fino a 10 ore (tra attività in classe e a casa)
<b>Fasi dell'attività</b>	<p>0 Lezione introduttiva (in classe)      1 Biografie degli innovatori (da casa)      2 Confronto con mentor di Terna (in classe)      3 Role play (in classe)      4 Scrittura della lettera (da casa)</p> <p><b>Nota</b> Tutte le attività "da casa" possono essere svolte in classe se l'insegnante lo desidera</p>
<b>Materiali e strumenti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>LIM e PC con microfono e webcam</li> <li>Fogli/quaderni</li> <li>Penne</li> <li>Materiali in appendice stampati per ogni gruppo</li> </ul>
<b>Metodologie didattiche</b>	Flipped classroom, Role play, Cooperative learning
<b>Prerequisiti</b>	Nessuno
<b>Competenze e obiettivi attesi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conoscere storie e innovazioni di personaggi del mondo dell'energia</li> <li>Riflettere su come prendere decisioni nel proprio percorso orientativo</li> <li>Conoscere le sfide del mondo del lavoro</li> <li>Lavorare in gruppo e affrontare scenari complessi, immedesimandosi in un personaggio</li> </ul>

## In azione!

### Fase 0 – Lezione introduttiva

**Dove:** in classe

**Durata:** fino a 1 ora

**Obiettivi:**

- introdurre l'attività catturando l'interesse degli studenti
- fornire le consegne per l'attività autonoma

La lezione introduttiva ha lo scopo di avviare il percorso, creare coinvolgimento e far comprendere agli studenti gli obiettivi delle attività previste. In questa fase il docente introduce il tema dell'**orientamento** attraverso un'attività rompighiaccio, poi chiarisce le **modalità di lavoro** in modo che gli studenti abbiano chiaro cosa accadrà nelle varie fasi, e infine assegna le prime consegne (Fase 1).

### Attività rompighiaccio – 10 min

Per iniziare, il docente stimola gli studenti in un'attività di **brainstorming**, proponendo alcune domande, ad esempio: *"Pensando al tuo futuro, alla scelta di cosa fare dopo la scuola, quali sensazioni provi? Descrivile con 3 parole chiave."* oppure *"Quando è stata l'ultima volta che hai preso una decisione importante? Cosa hai fatto prima di scegliere?"*.

### Lettura risposte e riflessione – 15 min

Il docente raccoglie parole ed emozioni emerse e guida una riflessione collettiva sull'importanza dell'Orientamento.

**CONSIGLIO** Sottolinea come il momento della scelta possa generare **incertezza** e **pressione**, ma imparare a orientarsi non vuol dire solo scegliere cosa fare dopo la scuola! È un percorso che dura **tutta la vita**: pian piano ci si allena a prendere ogni decisione.

**APPROFONDIMENTI** Ecco alcuni link che puoi usare per approfondire le tematiche legate all'Orientamento e che ti possono essere utili per accompagnare gli studenti in questa attività e nelle successive:

1. [I 3 pilastri dell'Orientamento](#)
2. [Le linee guida del MIM sull'Orientamento](#) (in particolare, p. 4, punto 4: "Il valore educativo dell'orientamento")
3. [Le teoria dello sviluppo vocazionale di Super](#)
4. [La teoria del mindset dinamico di Dweck](#)

### Introduzione alla Fase 1 – 25 min

Dopo aver riflettuto insieme agli studenti su cosa si intende per "Orientamento" legato al proprio percorso di scelta, il docente presenta agli studenti le **attività previste in "Sliding Doors"**, che sono suddivise in **4 fasi**:

- **2 da svolgere a casa** (Fase 1: *Le biografie degli innovatori* e Fase 4: *la scrittura della lettera*)

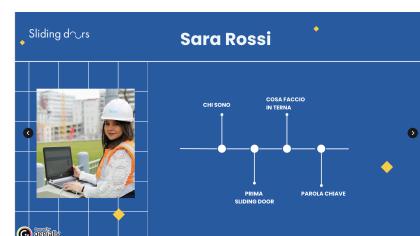
- **2 da realizzare in classe** (Fase 2 : Il confronto con il mentor di Terna e Fase 3 : Il Role Play)

### ❓ Cosa fanno gli studenti nelle 4 fasi?

→ **Con la Fase 1** scoprono con un contenuto interattivo le **biografie di 4 innovatori** del passato (Curie, Edison, Volta, Tesla) e **riflettono sui propri momenti di svolta personali.**



→ **Con la Fase 2** si confrontano direttamente con un **giovane professionista di Terna**, che racconta il proprio percorso, e scoprono alcune delle sfide del mondo del lavoro di oggi



→ **Con la Fase 3** svolgono un **Role Play** a gruppi in cui, **indossando i panni degli innovatori** scoperti nella Fase 1, rispondono a una **sfida assegnata legata al mondo di oggi**. Attraverso un esercizio di simulazione, si interrogano su **come prendere decisioni** riflettendo sulle emozioni che guidano il percorso di scelta.



→ **Con la Fase 4**, rimanendo nei panni dell'innovatore del Role Play, i ragazzi scrivono individualmente una **lettera anonima** in prima persona, **indirizzata a genitori e adulti di riferimento**, descrivendo il proprio percorso di scelta, riflettendo sulle loro emozioni e sul **rapporto con queste figure educative**.



In preparazione alla sessione con il **mentor Terna (Fase 2)**, il docente **raccoglie dagli studenti possibili domande**, che possono riguardare il suo lavoro o il percorso di studi, le decisioni che ha preso facilmente o quelle in cui si è trovato in difficoltà. Durante l'incontro, infatti, ci sarà un momento dedicato!

Per esempio:

"Avevi le idee chiare su cosa fare dopo la fine delle scuole superiori?"

"I tuoi genitori condividevano le tue scelte?"

"Conoscevi già l'esistenza del lavoro che adesso fai? Chi te ne aveva parlato?"

 Dopo aver fornito la panoramica delle attività e aver raccolto le domande per il mentor, il docente **assegna** agli studenti lo **svolgimento della Fase 1**.

## Fase 1 – Le biografie degli innovatori

 **Dove:** da casa

 **Durata** stimata: 1 ora

 **Metodologia:** Flipped classroom

 **Obiettivi:**

- Conoscere biografie di innovatori del passato
- Scoprire termini e fenomeni legati al mondo dell'energia
- Riflettere su come prendere decisioni

 **Link del contenuto interattivo da condividere con gli studenti :**

<https://view.genially.com/69318636eb073e48bc3580c2>

Quest'attività introduce agli studenti le **biografie** di quattro innovatori della Storia della Scienza, permettendo loro di scoprire **fatti storici** e **termini scientifici** legati al mondo della fisica e accompagnandoli a porsi alcune **domande** su come prendere decisioni.

**Il contenuto interattivo è così strutturato:**

- **Parte introduttiva**

Agli studenti viene indicato come navigare nel contenuto (tramite buttoni, menu e audio) e si introduce la cornice narrativa del laboratorio: si spiega infatti il significato del titolo del laboratorio, "**Sliding Doors**". Il riferimento è all'omonimo film del 1998, ma mentre lì domina l'idea di caso e destino, qui si mette al centro la possibilità di diventare protagonisti del proprio futuro, scegliendo in modo consapevole davanti a ogni bivio.

- **Le vite degli innovatori**

Gli studenti scoprono le storie di **Alessandro Volta**, **Nikola Tesla**, **Thomas Alva Edison** e **Marie Curie**, raccontate in prima persona: ognuno di loro si sofferma sui propri momenti di svolta (le "Sliding Doors") davanti ai quali la sua vita avrebbe potuto prendere direzioni opposte. L'innovatore spiega quale strada ha effettivamente preso e perché, poi pone una domanda di **riflessione personale**, indirizzandola direttamente allo studente che è invitato a rispondere.

- **Conclusione**

Si chiede agli studenti di scrivere alcune parole chiave che riassumono le loro risposte: queste saranno il punto di avvio dell'attività di Role Play.

**CONSIGLIO 1** Condividi link su Google Classroom, via mail o attraverso altri strumenti che utilizzate per la condivisione, **dando una data di scadenza** entro la quale i ragazzi devono aver fruito il contenuto.

**CONSIGLIO 2** Quando assegnerai agli studenti il **contenuto sulle biografie** degli innovatori, ricorda loro di **prendere appunti** e rispondere alle domande su un **foglio o quaderno**, poiché serviranno per le fasi successive!

## Fase 2 – Il confronto con un mentor di Terna

L'incontro con il mentor permette agli studenti di entrare in contatto con il mondo del lavoro contemporaneo e con percorsi professionali reali.

**Dove:** in classe

**Durata:** 1 ora

**Data:** al docente viene fornito un **form** in cui può scegliere giorno e orario adatto per la propria classe tra quelli disponibili

**Obiettivi:**

- conoscere storie e percorsi di giovani professionisti entrati da poco nel mondo del lavoro
- riflettere sul proprio percorso di scelta
- conoscere alcune delle sfide del mondo del lavoro di oggi

Dopo aver prenotato tramite **form** la data e aver ricevuto conferma del giorno e orario dell'incontro con il mentor, il docente **riceve via mail il link per collegarsi** con la classe.

Nella data concordata, dunque, il docente si collegherà con il **pc della classe**, avendo cura di avere **microfono e webcam funzionanti**. L'incontro sarà moderato dal tutor WeSchool, e avrà come protagonista un **giovane mentor di Terna** che racconterà il proprio percorso lavorativo e orientativo, con un focus su alcuni dettagli legati al proprio ambito professionale. Saranno previsti dei momenti interattivi (per esempio un quiz su [Kahoot.com](#)) e i ragazzi potranno **porre al mentor le domande** preparate durante la lezione introduttiva.

## Fase 3 – Il Role Play

Il Role Play rappresenta il cuore del laboratorio. Attraverso la simulazione, gli studenti sperimentano processi decisionali complessi, mettendo in gioco emozioni, punti di vista e capacità di mediazione.

 **Dove:** in classe

 **Durata:** da 2 ore

 **Metodologia:** Role play

 **Quando:** Dopo l'incontro con il mentor, la data viene scelta autonomamente dal docente

### **Obiettivi**

- Sviluppare **pensiero critico** (critical thinking) e trovare soluzioni (problem solving)
- Sviluppare **empatia** e confrontare punti di vista diversi
- Imparare a **prendere decisioni** (decision making), a partire dalla riflessione sui bisogni e sulle emozioni
- allenare la capacità di **lavorare in gruppo** (team work)
- sviluppare **competenze orientative**, in particolare legate a come avviene un processo decisionale, a partire dalle emozioni e dai bisogni del personaggio affidato, e attraverso il confronto di diversi punti di vista

### **Risultati attesi**

Lo studente:

- impara a navigare **scenari complessi**, allenandosi a prendere **decisioni** e trovare soluzioni
- **indossa i panni** di un **personaggio**, approfondendo una sua emozione e assumendo un punto di vista specifico
- si confronta con i compagni per prendere una **decisione comune**, affrontando un processo decisionale che parte da un'**analisi di bisogni ed emozioni**
- impara a trovare **compromessi** tra i diversi punti di vista all'interno di un processo decisionale, in modo da individuare una strada **comune** nel proprio **gruppo**

### **Prima di iniziare**

#### **La metodologia: cos'è il Role Play**

Letteralmente Role Play significa "gioco di ruolo". Utilizzato in ambito didattico, questo prevede che gli studenti e le studentesse **vestano i panni di qualcun altro**, ad esempio un personaggio storico o immaginario vissuto nell'epoca che stanno studiando, un pittore, uno scrittore oppure uno **scienziato**, come in questo caso! Il Role Play è una **metodologia attiva**, ha un forte impatto sulla **creatività** dei ragazzi, permette loro di **allenare abilità**

**sociali, conoscere meglio sé stessi e gestire** una vasta gamma di **emozioni**. Una volta tornati alla realtà, gli studenti porteranno con sé l'esperienza fatta!

### PER APPROFONDIRE

Ecco due video per approfondire questa metodologia e come portarla in classe in modo efficace!

- [Cos'è un gioco di ruolo](#)
- [Vantaggi del Role Play in classe](#)

### Materiali da preparare

- Schede (consultare l'**Appendice** di questa guida)
- Fogli bianchi o quaderni
- Penne

### **Attività rompighiaccio e confronto iniziale – 10 min, in plenaria**

Il docente invita la classe a **riprendere le parole chiave e gli appunti** presi durante la Fase 1: chiede agli studenti di **condividere le riflessioni** che li hanno colpiti di più e perché. Le risposte diventano il punto di partenza per una **riflessione collettiva** su queste tematiche:

- Passioni
- Percorsi alternativi
- Priorità
- Talento/motivazione
- Supporto
- Rischio
- Fallimento

### **ATTENZIONE**

Ricorda agli studenti di portare con sé i fogli su cui hanno annotato le proprie riflessioni durante la Fase 1.

### **CONSIGLIO**

Ascoltando le risposte degli studenti, metti in luce quanto sia importante **conoscersi**, ascoltare i propri **dubbi** e porsi **domande**, perché è proprio da qui che nascono le **scelte** davvero consapevoli.

### **Svolgimento del Role Play – 90 min**

#### Preparazione – 10 min

##### A. **Divisione in gruppi**

Il docente divide la classe in gruppi da 4-5 studenti ciascuno.

# Sliding doors

imparare a scegliere

## B. Assegnazione sfida e innovatore

Il docente consegna o fa pescare casualmente un bigliettino con una sfida per ogni gruppo. Ogni sfida è associata a uno dei 4 innovatori!

### ESEMPIO DI SFIDA:

**Personaggio: Alessandro Volta**

**Sfida: L'offerta di lavoro su LinkedIn**

Hai ricevuto su LinkedIn un'offerta di lavoro da una grande multinazionale, ben retribuita ma con obiettivi diversi rispetto al tuo percorso di ricerca innovativa. Come reagiresti? Quali valori e priorità influenzerebbero la tua decisione?

### ATTENZIONE

Per rispondere alla sfida gli studenti devono seguire le indicazioni della scheda in **Appendice**.

## C. Distribuzione schede

Il docente consegna a ogni gruppo una **"Scheda per studenti"** e dà avvio all'attività!

Scheda per studenti		Sliding doors imparare a scegliere	
<p>( <b>Da stampare e consegnare ad ogni gruppo</b>)</p> <p> Leggete queste istruzioni e segnate le risposte su un <b>foglio o quaderno</b>. Ricordate di rispettare le tempistiche indicate e di prepararvi all'esposizione finale.) Buon lavoro!</p> <p> STEP 1 (30 minuti) - Le emozioni e i diversi punti di vista</p> <p>Immaginate di poter entrare nella testa dell'innovatore e vivere la sua sfida... come se foste una delle sue emozioni. Ognuno di voi interpreta un'emozione diversa e osserva la sfida dal suo punto di vista unico.</p> <p>Il vostro compito: capire come ciascuna emozione vede e reagisce al bivio che l'innovatore deve affrontare. Poi, insieme al gruppo, trasformerete queste riflessioni in una nuova biografia dell'innovatore, raccontando come prende decisioni, affronta ostacoli e vive le esperienze.</p> <p>A. Ognuno sceglie quale emozione interpretare: scelgono un'emozione diversa per ciascuno in modo che vengano rappresentati più punti di vista possibili.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> <b>Gioia</b>: felicità e ottimismo: aiuta a orientare le scelte verso nuove opportunità</li> <li> <b>Tristezza</b>: malinconia ed elaborazione del dolore: favorisce riflessione e riorientamento</li> <li> <b>Paura</b>: prudenza e prevenzione del pericolo; protegge valutando i rischi possibili</li> <li> <b>Rabbia</b>: frustrazione e giustizia: spinge a correggere ingiustizie</li> <li> <b>Disgusto</b>: rifiuto e difesa: aiuta a evitare scelte dannose, soprattutto socialmente</li> <li> <b>Ansia</b>: preoccupazione costante e anticipazione di problemi: stimola pianificazione e cautela</li> <li> <b>Invidia</b>: desiderio di ciò che altri hanno: rivelava obiettivi e aspirazioni</li> <li> <b>Imbarazzo</b>: senso di goffaggine: regola comportamenti nel gruppo</li> <li> <b>Ennui</b>: apatia, noia e indifferenza: segnala il bisogno di cambiamento</li> </ul> <p>B. Rispondete alle domande scritte qui sotto. Ricordate:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ogni domanda va affrontata dal punto di vista della vostra emozione.</li> <li>A turno, date <b>ad alta voce</b> cosa pensa o sente l'innovatore (dal punto di vista dell'emozione scelta) e annotate su un <b>foglio/quaderno</b> una parola chiave o una breve frase che sintetizzzi la risposta.</li> </ul>		<p>1. Quali sono le due strade possibili davanti a me</p> <p>Il bivio davanti a cui mi sono trovato/a è stato questo...</p> <p>Se avessi scelto questo, allora... Se avessi scelto quest'altro, invece, ...</p> <p>2. Cosa comporta ciascuna strada in termini di rischi e opportunità?</p> <p>Ho sentito in me diverse emozioni: questa che mi ha permesso di; quest'altra, che mi ha messo in guardia da; ...</p> <p> <b>Scelgo alla fine</b> È facile o dificile la scelta?</p> <p> <b>frontarmi</b> prima di con chi e per che?</p> <p> <b>esperienze</b> grazie a che?</p> <p> <b>sono le mie</b> amici, alleghi?</p> <p> <b>Il giudizio</b> senza il mio di me?</p> <p> <b>operato da</b> lens? Quali punti di cosa penso di?</p> <p>Alla fine, ho scelto di... infatti, in questo modo... (Non) è stato semplice, perché...  Vista la mia indecisione, prima di decidere ho scelto di... parlare con... perché... oppure Non mi sono confrontato con nessuno perché...  Avendo preso questa decisione mi sono capitate sia cose positive che negative. Ad esempio,...  Avendo preso questa decisione, ho potuto conoscere/ho dovuto lasciare/ho litigato con/sono diventato amico/a di...  Sentire che gli altri pensavano questo, mi ha fatto sentire questo..., e non mi ha aiutato/mi ha permesso di...  Aver riflettuto e poi preso questa decisione mi ha permesso di coprire che... Ho sviluppato infatti la capacità di...</p>	

## **STEP 1 - Le emozioni e i diversi punti di vista - 40 minuti, a gruppi**

Gli studenti immaginano di **entrare nella testa dell'innovatore a loro assegnato**: ognuno deve scegliere **un'emozione** provata dal personaggio, fra quelle proposte. Da ora in poi dovrà prendere il punto di vista di quell'emozione e rispondere ad alcune domande!

### **FOCUS: la scheda studenti**

#### **Consegna:**

*Immaginate di poter entrare nella testa del vostro innovatore e vivere la sua sfida... come se foste una delle sue emozioni! Ognuno di voi interpreta un'emozione diversa e osserva la sfida dal suo punto di vista unico.*

*Il vostro compito: capire come ciascuna emozione vede e reagisce al bivio che l'innovatore deve affrontare. Poi, insieme al gruppo, trasformerete queste riflessioni in una nuova biografia dell'innovatore, raccontando come prende decisioni, affronta ostacoli e vive le esperienze.*

#### **A. Ognuno sceglie quale emozione interpretare:**

scegliete un'emozione diversa per ciascuno in modo che vengano rappresentati più punti di vista possibili.

 **Gioia:** – felicità e ottimismo: aiuta a orientare le scelte verso nuove opportunità

 **Tristezza** – malinconia ed elaborazione del dolore: favorisce riflessione e riorientamento

 **Paura:** – prudenza e prevenzione del pericolo: protegge valutando i rischi possibili

 **Rabbia:** – frustrazione e giustizia: spinge a correggere ingiustizie

 **Disgusto:** – rifiuto e difesa: aiuta a evitare scelte dannose, soprattutto socialmente

 **Ansia:** – preoccupazione costante e anticipazione di problemi: stimola pianificazione e cautela

 **Invidia:** – desiderio di ciò che altri hanno: rivela obiettivi e aspirazioni

 **Imbarazzo** – senso di goffaggine: regola comportamenti nel gruppo

 **Ennui** – apatia, noia e indifferenza: segnala il bisogno di cambiamento

#### **B. Rispondete alle domande scritte qui sotto.**

##### **Ricordate:**

- Ogni domanda va affrontata **dal punto di vista della vostra emozione**.
- A turno, dite **ad alta voce** cosa pensa o sente l'innovatore (dal punto di vista dell'emozione scelta) e **annotate su un foglio/quadrerino una o più parole chiave oppure una breve frase** che sintetizzi la risposta.

**Domande per le emozioni:**

1. Quali rischi e opportunità vedo di fronte alle strade possibili?
2. Come mi sento di fronte alla sfida che devo affrontare?
3. Come mi sento all'idea di parlare di questa sfida con la mia famiglia o con chi mi sta vicino?
4. Come mi sento all'idea di cambiare le mie relazioni con compagni, colleghi o amici?
5. Come mi sento pensando al giudizio che potrebbero avere gli altri (conoscenti o sconosciuti) su di me?

**Un possibile esempio di risposta:**

**Personaggio:** Marie Curie

**Sfida:** L'Erasmus 

**Emozione:** 😊 Gioia

**Risposta 1:**

Sono entusiasta dell'opportunità di poter cambiare vita perché da sempre sono stata espansiva e mio papà mi ha spronato fin da piccola ad essere curiosa. Non vedo particolari rischi davanti a me e non vedo l'ora di partire, conoscere nuove persone e nuove culture, ...

**Parole chiave:** ENTUSIASMO, CURIOSITÀ

**ATTENZIONE** In questa fase gli studenti rispondono alle domande guida dal punto di vista dell'emozione scelta, quindi è corretto che ognuno esprima punti di vista diversi su come affrontare la sfida. Incoraggiarli a **dialogare** in modo sempre **rispettoso**, anche quando si esprimono posizioni diverse!

**STEP 2 – Il bivio e la decisione, a gruppi**

Dopo la fase di confronto tra punti di vista diversi, gli studenti devono costruire una **visione unitaria del processo decisionale** dell'innovatore, integrando e bilanciando tra loro le emozioni e riflessioni emerse nello STEP 1. Rispondendo a un secondo elenco di domande, dunque, decidono **quale strada viene scelta dall'innovatore e perché**. Infine, gli studenti si organizzano su **come raccontare alla classe** il percorso di scelta e la decisione finale (*chi parla, cosa racconta, se parlare dell'innovatore in terza persona o prima persona, ecc.*).

 **FOCUS: la scheda studenti**

**Consegna:**

Ora assumete **un punto di vista unitario come gruppo**, sintetizzando **tutte le emozioni** che avete espresso nella fase precedente. Parlando tra voi, decidete come l'innovatore bilancia le varie emozioni che prova, per arrivare a prendere **una decisione finale**. Rispondete quindi alle domande di seguito, prima a voce poi per iscritto su un foglio unico per il gruppo: in questo modo **descrivete e immaginate come l'innovatore ha agito** per rispondere alla sfida posta.

**Domande**

Quali sono le due strade possibili davanti a me?

Cosa comporta ciascuna strada in termini di rischi e opportunità?

Quali emozioni e quali discussioni interne mi stanno guidando in questo momento?

Quale strada scelgo alla fine e perché? È facile o difficile prendere la decisione?  
Perché?

Decido di confrontarmi con qualcuno prima di scegliere? Con chi e per quale motivo?

**Esempio di incipit della risposta**

Il bivio davanti a cui mi sono trovato/a è stato questo...

Se avessi scelto questo, allora...

Se avessi scelto quest'altro, invece, ....

Ho sentito in me diverse emozioni: questa, che mi ha permesso di...; quest'altra, che mi ha messo in guardia da...;

Alla fine, ho scelto di ...

Infatti, in questo modo...

(Non) è stato semplice, perché..

Vista la mia indecisione, prima di decidere ho scelto di parlarne con... perché... oppure

Non mi sono confrontato con nessuno perché...

**CONSIGLIO** Chiedi agli studenti di prepararsi a esporre in modo sintetico ma efficace il proprio lavoro davanti ai compagni. Puoi consigliare loro di dividersi le parti da presentare e mettersi d'accordo su come farlo, ad esempio decidendo se usare la prima o la terza persona (es. Mi chiamo Alessandro Volta e mi sono trovato davanti a questo bivio...).

## 💡 Presentazione e confronto – 30 min, in plenaria

Ciascun gruppo presenta in plenaria brevemente **come ha affrontato la sfida**, motivando le decisioni. Il docente può approfondire con le seguenti domande:

1. Quali scelte chiave ha fatto l'innovatore e quali rischi o opportunità ha incontrato?
2. Come ha affrontato eventuali difficoltà lungo il percorso?
3. Quali talenti o competenze gli sono stati utili e quali avete scoperto nel vostro gruppo?
4. Com'è andato il lavoro di sintesi dei vari punti di vista nella seconda parte del role play?
5. Cosa avete imparato su voi stessi lavorando a queste domande?
6. Cosa porterete con voi da questo lavoro? (*Talenti, competenze, punti di forza o debolezza, strategie per prendere decisioni, ecc.*)

## 🏠 Il ruolo del docente

Il docente ha un ruolo di facilitatore durante tutta l'attività.

📌 **Nella fase introduttiva**, presenta il Role Play, spiegando obiettivi e modalità di svolgimento agli studenti.

📌 **Durante lo sviluppo del contenuto**, fornisce supporto logistico, incoraggia la creatività e favorisce la collaborazione all'interno dei gruppi.

📌 **Durante la restituzione e la presentazione**, modera gli interventi, raccoglie i contributi e fornisce feedback, guidando la classe a riflettere sui punti chiave emersi dalle domande guida.

## ✓ Valutazione dell'attività

Qui una proposta di **checklist** di valutazione per l'attività di Role Play.

**CONSIGLIO** La checklist può essere usata anche in chiave di autovalutazione!

### Scala di valutazione proposta:

- 1 – Insufficiente / Non raggiunto
- 2 – Sufficiente / Raggiunto solo in parte
- 3 – Buono / Quasi completamente raggiunto
- 4 – Eccellente / Completamente raggiunto

### Checklist

Ambito di valutazione	Indicatori / Domande guida	Punteggio (1-4)
<b>Pensiero critico</b>	- dimostra di aver compreso la sfida assegnata - argomenta ed espone in modo efficace la propria parte nell'esposizione	
<b>Empatia</b> e capacità di individuare le <b>emozioni</b> e cosa queste <b>comportano</b>	- ha compreso il proprio ruolo nel Role Play - ha risposto alla domande della prima parte in accordo con l'emozione individuata - ha individuato conseguenze coerenti con l'emozione scelta	
Capacità di <b>lavorare in gruppo</b>	- partecipa attivamente e contribuisce alle discussioni - rispetta idee e ruoli degli altri - collabora e assume responsabilità nel gruppo	
<b>Competenze orientative</b>	- capacità di arrivare a una decisione finale condivisa, riflettendo su compromessi e mediazioni necessarie - riflette sulle competenze apprese dall'innovatore nel percorso di scelta - sa spiegare le proprie scelte e motivazioni nel progetto	

### Fase 4: La scrittura della lettera

In questa fase gli studenti svolgono un'**attività individuale** che li invita a riflettere sulle **emozioni**. Grazie al meccanismo della **proiezione sul personaggio**, gli studenti di fatto esplorano se stessi, senza esporsi direttamente, imparando a leggere i propri sentimenti di fronte a una situazione di scelta.

📍 **Dove:** da casa o in classe

⌚ **Durata:** 1-2 ore

📅 **Periodo:** dopo il Role Play

🎯 **Obiettivi:**

- Elaborare un contenuto testuale, mettendosi nei panni di un personaggio
- Sviluppare abilità di riflessione personale e scrittura narrativa

Gli studenti vestono ancora i panni dell'innovatore interpretato nel Role Play e, ripercorrendo il percorso decisionale costruito insieme al gruppo, **scrivono una lettera dal punto di vista del loro personaggio** indirizzata ai genitori, insegnanti o figure adulte di riferimento. Nella lettera raccontano le emozioni, le riflessioni e le scelte del momento decisivo, utilizzando le domande guida fornite. Il testo deve essere chiaro, coerente e creativo, unendo riflessione personale e interpretazione del personaggio.

**CONSIGLIO 1** Se vuoi monitorare ancor di più lo svolgimento di questa attività, puoi far svolgere l'attività in **classe**, come momento conclusivo.

**ATTENZIONE** Usa questo form per raccogliere le lettere:

🔗 <https://forms.edu.weschool.com/r/zx7bYE>

## Buona attività!

## Appendice: materiali da condividere o stampare

Nelle pagine successive si trova un **"kit" pronto** coi materiali da consegnare e/o stampare per le attività!

### Il contenuto interattivo

(🔗 **Da condividere digitalmente**)

Ecco il **link da condividere** con gli studenti per consultare le biografie degli innovatori (puoi copiarlo e incollarlo dopo la lezione introduttiva su una mail o su Classroom):



🔗 <https://view.genially.com/69318636eb073e48bc3580c2>

## Sfide per studenti

( **Da stampare e consegnare ad ogni gruppo**)



Personaggio: **Marie Curie**

Sfida: **L'Erasmus**

Hai ricevuto la proposta di partecipare a un'esperienza Erasmus in Australia per sei mesi. Come reagisci a questa proposta? Quali opportunità potresti cogliere e quali sfide dovrresti affrontare?



Personaggio: **Thomas Edison**

Sfida: **L'università**

Hai ricevuto l'invito di un amico a iniziare con lui un **corso universitario** che ti incuriosisce molto. Questo, però, metterebbe in dubbio la tua scelta di non frequentare l'università. Sei molto indeciso: questa nuova strada potrebbe farti perdere tempo prezioso per le tue sperimentazioni, ma potrebbe anche rappresentare una nuova opportunità.

Cosa scegli e perché?



Personaggio: **Nikola Tesla**

Sfida: **Il supporto nelle relazioni**

Ti trovi in un momento di difficoltà soprattutto nelle relazioni interpersonali, che ti portano a scontrarti con molte persone e isolarti. Ti vengono proposte due possibilità:

- rivolgerti a uno **psicologo** per lavorare su te stesso, ma non lo hai mai fatto prima e la cosa ti spaventa;
- confrontarti con dei tuoi **vecchi amici**, ma non parli con loro da tempo e non sai se farti vivo.

Cosa scegli? Quali considerazioni fai per decidere?



Personaggio: **Alessandro Volta**

Sfida: **L'offerta di lavoro su LinkedIn**

Hai ricevuto su LinkedIn un'offerta di lavoro da una grande multinazionale, ben retribuita ma con obiettivi diversi rispetto al tuo percorso di ricerca innovativa. Come reagisci? Quali valori e priorità influenzano la tua decisione?



## Scheda per studenti

( **Da stampare e consegnare ad ogni gruppo)**

 **Leggete queste** istruzioni e segnate le risposte su un **foglio o quaderno!** Ricordate di rispettare le tempistiche indicate e di prepararvi all'esposizione finale :) Buon lavoro!

### **STEP 1 (30 minuti) – Le emozioni e i diversi punti di vista**

Immaginate di poter entrare nella testa del vostro innovatore e vivere la sua sfida... come se foste una delle sue emozioni! Ognuno di voi interpreta un'emozione diversa e osserva la sfida dal suo punto di vista unico.

Il vostro compito: capire come ciascuna emozione vede e reagisce al bivio che l'innovatore deve affrontare. Poi, insieme al gruppo, trasformerete queste riflessioni in una nuova biografia dell'innovatore, raccontando come prende decisioni, affronta ostacoli e vive le esperienze.

#### A. Ognuno sceglie quale emozione interpretare:

scegliete un'emozione diversa per ciascuno in modo che vengano rappresentati più punti di vista possibili.

 **Gioia:** – felicità e ottimismo: *aiuta a orientare le scelte verso nuove opportunità*

 **Tristezza** – malinconia ed elaborazione del dolore: *favorisce riflessione e riorientamento*

 **Paura:** – prudenza e prevenzione del pericolo: *protegge valutando i rischi possibili*

 **Rabbia:** – frustrazione e giustizia: *spinge a correggere ingiustizie*

 **Disgusto:** – rifiuto e difesa: *aiuta a evitare scelte dannose, soprattutto socialmente*

 **Ansia:** – preoccupazione costante e anticipazione di problemi: *stimola pianificazione e cautela*

 **Invidia:** – desiderio di ciò che altri hanno: *rivelava obiettivi e aspirazioni*

 **Imbarazzo** – senso di goffaggine: *regola comportamenti nel gruppo*

 **Ennui** – apatia, noia e indifferenza: *segnalava il bisogno di cambiamento*

#### B. Rispondete alle domande scritte qui sotto.

**Ricordate:**

- Ogni domanda va affrontata **dal punto di vista della vostra emozione**.
- A turno, dite **ad alta voce** cosa pensa o sente l'innovatore (dal punto di vista dell'emozione scelta) e **annotate su un foglio/quaderno una o più parole chiave oppure una breve frase** che sintetizzi la risposta.

### Domande per le emozioni:

1. Quali **rischi e opportunità** vedo di fronte alle strade possibili?
2. Come **mi sento** di fronte alla **sfida** che devo affrontare?
3. Come mi sento all'idea di parlare di questa sfida **con la mia famiglia** o con chi mi sta vicino?
4. Come mi sento all'idea di **cambiare le mie relazioni** con compagni, colleghi o amici?
5. Come mi sento pensando al **giudizio** che potrebbero avere gli altri (conoscenti o sconosciuti) su di me?

#### Esempio 1:

**Personaggio:** Marie Curie

**Sfida:** L'Erasmus

**Emozione:** Gioia

#### Risposta 1:

*Sono entusiasta dell'opportunità di poter cambiare vita perché da sempre sono stata espansiva e mio papà mi ha spronato fin da piccola ad essere curiosa. Non vedo particolari rischi davanti a me e non vedo l'ora di partire, conoscere nuove persone e nuove culture, ...*

**Parole chiave:** ENTUSIASMO, CURIOSITÀ

#### Esempio 2:

**Personaggio:** Thomas Edison

**Sfida:** L'open day all'università

**Emozione:** Ansia

#### Risposta 4:

*Ho paura di perdere tutto il lavoro costruito fino ad ora con tanta fatica nel formare un bel team: per sperimentare bisogna essere un gruppo affiatato e se andrò via per molte ore alla settimana per seguire i corsi, sono certo che i miei colleghi ne risentiranno. Poi i nuovi compagni di università saranno più piccoli da me, sarà difficile entrare in sintonia.*

**Frase chiave:** Rottura del team di lavoro e compagni più piccoli

### **2STEP 2 (40 minuti) - Il bivio e la decisione**

Ora assumete **un punto di vista unitario come gruppo**, sintetizzando **tutte le emozioni** che avete espresso nella fase precedente. Parlando tra voi, decidete come l'innovatore bilancia le varie emozioni che prova, per arrivare a prendere **una decisione finale**. Rispondete quindi alle domande di seguito, prima a voce poi per iscritto su un foglio o quaderno unico per il gruppo: in questo modo **descrivete e immaginate come l'innovatore ha agito** per rispondere alla sfida posta.

Domande	Esempio di incipit della risposta
<b>Descrizione della sfida</b>	
1. <b>Quali sono le due strade possibili davanti a me?</b>	<i>Il bivio davanti a cui mi sono trovato/a è stato questo...</i>
2. <b>Cosa comporta ciascuna strada in termini di rischi e opportunità?</b>	<i>Se avessi scelto questo, allora... Se avessi scelto quest'altro, invece, ....</i>
3. <b>Quali emozioni e quali discussioni interne mi stanno guidando in questo momento?</b>	<i>Ho sentito in me diverse emozioni: questa, che mi ha permesso di...; quest'altra, che mi ha messo in guardia da...;</i>
<b>Presenza della decisione</b>	
4. <b>Quale strada scelgo alla fine e perché? È facile o difficile prendere la decisione? Perché?</b>	<i>Alla fine, ho scelto di ... Infatti, in questo modo... (Non) è stato semplice, perché..</i>
5. <b>Decido di confrontarmi con qualcuno prima di scegliere? Con chi e per quale motivo?</b>	<i>Vista la mia indecisione, prima di decidere ho scelto di parlarne con... perché... oppure Non mi sono confrontato con nessuno perché...</i>
6. <b>Quali nuove esperienze mi capitano grazie a questa decisione?</b>	<i>Avendo preso questa decisione mi sono capitate sia cosa positive che negative. Ad esempio, ....</i>
7. <b>Come cambiano le mie relazioni con amici, compagni o colleghi?</b>	<i>Avendo preso questa decisione, ho potuto conoscere/ho dovuto lasciare/ho litigato con/sono diventato amico/a di...</i>
8. <b>In che modo il giudizio degli altri influenza il mio percorso e le mie emozioni?</b>	<i>Sentire che gli altri pensavano questo, mi ha fatto sentire questo,... e non mi ha aiutato/mi ha permesso di...</i>
9. <b>Cosa ho imparato da questa esperienza? Quali competenze/punti di forza o debolezza penso di aver scoperto?</b>	<i>Aver riflettuto e poi preso questa decisione mi ha permesso di capire che... Ho sviluppato infatti la capacità di...</i>

## Guida alla scrittura della lettera

**Immagina di essere l'innovatore** che ti è stato affidato nel Role Play e di aver vissuto il momento di scelta descritto nella sfida.

**Scrivi una lettera in prima persona, indirizzata a una figura adulta di riferimento della sua vita:** può essere un genitore, un insegnante o un'altra persona che desideri. Sfrutta questa lettera per spiegare come si è sentito/a davanti alla sfida da affrontare, se ha avuto dubbi o paure, se avrebbe voluto ricevere più supporto e come.

👉 **La lettera è anonima!** È l'occasione per riflettere e mettere nero su bianco alcuni tuoi pensieri. Una volta pronto l'elaborato, segui le **istruzioni** dell'insegnante per la consegna (sarà garantito l'anonimato).

👉 Trovi qui sotto alcune **domande guida e un esempio di avvio della lettera**, che puoi usare come input. Non devi rispondere per forza a tutte le domande o seguire l'ordine in cui sono scritte! Puoi anche pensare ad altri concetti che vorresti inserire: sentiti libero/a di **esprimere ciò che senti**, vestendo i panni del personaggio. L'importante è che il risultato sia un unico testo sotto forma di lettera!

### 💡 Esempio di inizio della lettera:

*Cara mamma,  
sono Marie, sono appena arrivata in Australia dove passerò sei mesi.*

### ❓ Domande guida

1. A **chi** stai scrivendo?
2. In che **momento** della tua vita ti trovi?
3. Come ti sei **sentito** di fronte al momento di scelta?
4. Ti sei sentito **capito e ascoltato** oppure **giudicato**? Da chi?
5. Quali **dubbi o paure** hai avuto in quel momento?
6. Quale **aiuto** hai ricevuto (o avresti voluto ricevere) dalla persona a cui stai scrivendo?
7. Ci sono cose che lui/lei ha fatto **fatica a capire di te**, delle tue scelte, della tua vita personale e professionale? Se sì, quali sono e cosa vorresti dire adesso per fargliele capire meglio?
8. Cosa vorresti **chiedergli/le** per il futuro?