

## Kalendaro

Un gioco che permette di parlare di sé stessi restando all'ascolto degli altri



### DESCRIZIONE

#### IN BREVE

**Temi:** Cittadinanza, storia, geografia, economia e diritto

**Tipologia:** Atelier didattico

**Durata:** due interventi di 90min + 1h di colloquio qualitativo da effettuarsi dagli allievi al di fuori della classe.

**Livello HarmoS:** 3°Ciclo e post-obbligatorio

**N.ro di classi e d'allievi:** 10 classi, dalla 7° al RAC

**Luogo, Cantone:** Neuchâtel, Vaud

*Kalendaro* è un laboratorio didattico che affronta i temi legati alle disuguaglianze sociali, tramite i quali gli studenti analizzano gli stili di vita in modo interdisciplinare, prima in forma di gioco e in seguito intervistando gli altri nel loro percorso. *Kalendaro*, usato come strumento base, permette di lavorare su tutta una serie di tematiche in funzione delle aspettative, dei desideri e dei bisogni della classe. Insieme al gioco, sono inoltre disponibili delle unità didattiche elaborate da un gruppo di studenti dell'Alta scuola pedagogica (ASP) del canton Vaud che consentono d'integrarlo nel Piano di studi. Per elaborare le unità didattiche, gli studenti sono partiti dalla propria classe (7°, 9°, 10° e 11° anno, e una classe RAC (classe di avviamento)) per poi adattare il gioco in funzione dei diversi elementi.

#### PUNTI FORTI

- Gli allievi si rendono conto dell'influenza che la comunità può avere sulle loro decisioni personali, ma anche della libertà che dispongono per affrancarsene.
- Questo gioco dà loro l'occasione di conoscersi meglio gli uni con gli altri, condizione fondamentale per vivere insieme.
- Permette di andare incontro a persone che non si trovano nel loro contesto e che sono di un'altra generazione.
- Consente agli allievi di porsi domande sulla società e la sua organizzazione nel tempo e nello spazio.
- Consente di affrontare tutta una serie di questioni sociali d'attualità.

#### COMPETENZE ESS

- Pensare in modo sistemico
- Assumersi la propria responsabilità e utilizzare i propri margini di manovra
- Pensare e agire in modo anticipatorio

#### OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO

- Saper riconoscere, attraverso il gioco in classe, l'alterità e saperla situare nel suo contesto culturale e sociale.
- Esplicitare, per mezzo d'interviste condotte con un adulto, le proprie reazioni e i propri comportamenti rispetto ai gruppi d'appartenenza e alle situazioni vissute.
- Analizzare l'organizzazione collettiva delle società umane, qui e altrove, nel tempo attraverso la sperimentazione di un'organizzazione propria della classe e la sua contestualizzazione mediante la raccolta di dati realizzata all'esterno della stessa.

- Cogliere le principali caratteristiche di un sistema democratico rendendosi conto che non tutti hanno la stessa opinione e apprendendo a rispettare le idee degli altri, a essere critici e a prendere le proprie decisioni.
- Grazie al gioco svolto in classe, al confronto delle opinioni e alla contestualizzazione delle interviste condotte, gli allievi sviluppano delle competenze trasversali, quali la collaborazione, la comunicazione e l'approccio riflessivo.

## FASI E SVOLGIMENTO

---

- Prendere contatto con il gruppo d'animatori
- Prima parte (90 min, in classe): "gioco dell'oca" che consente una prima contestualizzazione nella classe e permette un'introduzione dei concetti, degli strumenti e del vocabolario specifico.
- Seconda parte (ca. 60 min, all'esterno della classe): raccolta di dati biografici all'esterno della classe realizzati tramite interviste condotte individualmente.
- Terza parte (90 min., in classe): 2° contestualizzazione su una più ampia scala culturale, temporale e storica. Analisi e riflessioni.

## APPORTI SPECIFICI E IMPATTO

---

Il metodo proposto da Kaledaro consente di far emergere le rappresentazioni degli allievi e lascia al docente la scelta del tema da approfondire. La diversità dei temi affrontati e dei metodi impiegati dal gruppo di studenti/esse dell'ASP del canton Vaud mostra le diverse possibilità d'inserimento di *Kaledaro* nel Piano di studi.

Prossimamente per gli insegnanti interessati sarà realizzata una formazione continua per apprendere come lavorare al meglio con il metodo *Kaledaro*. Questa verterà su come collegare il gioco alle unità didattiche elaborate collettivamente durante il corso.

## RIFERIMENTI ALL'ESS

---

Il gioco e le interviste affrontano diversi temi, sia sociali, sia economici, sia ambientali legati allo sviluppo sostenibile. Uno degli obiettivi del gioco è evidenziare le interdipendenze tra i diversi aspetti della vita, sviluppando così il pensiero sistemico, strumento indispensabile per affrontare i temi in un'ottica di sviluppo sostenibile. Inoltre, l'attenzione particolare rivolta alle disuguaglianze sociali, alle loro cause e alle loro conseguenze, offre agli allievi molte opportunità per interrogarsi sulla propria cultura e storia.

## CONSIGLI DEI FUTURI INSEGNANTI

---

"Non ci si deve fermare al gioco: si deve impiegarlo per avviare un percorso. Il gioco è l'occasione per lavorare su altri aspetti!"

"Dopo aver superato il disagio, il vissuto personale espresso dagli allievi permette uno scambio unico, sia con gli insegnanti, sia tra gli stessi allievi".

"Si deve anche spiegare che l'obiettivo del gioco non consiste nell'arrivare rapidamente a 65 anni, ma di vivere delle esperienze e di fare delle scelte consapevoli."

"Alcune scelte di vita sono state discusse più di altre. Gli allievi hanno compreso che ciò che pensavano non era forse condiviso da tutti, un buon punto di partenza per il proseguo del mio percorso didattico."

### PARTNER

[Polo di ricerca nazionale LIVES](#),

[Università di Losanna](#),

[HEP Vaud](#),

[éducation21](#)

### BUDGET & FINANZIAMENTI

Il programma di LIVES (animazione e materiale) è gratuito

### CONTATTO

**Per Kaledaro:** Sig.ra Emmanuelle Marendaz Colle, [communication@lives-nccr.ch](mailto:communication@lives-nccr.ch)

**Per la preparazione delle sequenze d'insegnamento:** Sig.ra Maria Brulé, [maria.brule@hepl.ch](mailto:maria.brule@hepl.ch)

### PAGINA INTERNET

[Kaledaro](#)