

EuLabRPG: EUropean LABoratories of Role-Play Gaming to promote school social and emotional culture.

School Curriculum – Version 2 - September 2024

KA220-SCH - Partenariati di cooperazione nell'ambito
dell'istruzione scolastica

Numero identificativo: 2023-1-IE01-KA220-SCH-
000158117



Autori

Emer Thompson e Kristin Brogan – Università tecnologica di Munster (IE)

Georgina Miltiadous e Christina Mariou - Scuola privata di inglese Pascal (CY)

Antonio Scicchitano – LabGDR ASD APS (IT)

Davide Diletti and Silvia Marotti – Consorzio Ro.Ma. (IT)

Bernadeta Jankowska - Liceo Accademico I.J. Paderewski di Katowice (PL)

Eugenia Kollia e Anna Dalmyra - Scuola Vardakeios di Ermoupolis (GR)



**Co-funded by
the European Union**

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e i pareri espressi sono tuttavia solo quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenuti responsabili per essi.

Contenuto

Introduzione	3
Glossario	3
Sintesi del progetto	4
Obiettivi del progetto	5
Implementazione.....	5
Risultati.....	5
Gruppi target coinvolti	5
La metodologia	6
LabGDR e gioco di ruolo	6
Obiettivi formativi	7
Argomenti per EuLabRPG	8
Competenze degli insegnanti nei rapporti con i loro studenti.....	9
Area personale	9
Area sociale	11
Area Imparare ad imparare	12
Competenze di apprendimento sociale ed emotivo	13
Sintesi dei risultati della validazione con i gruppi target.....	15
Attività extra-curricolari	15
In che modo le scuole gestiscono il disagio degli studenti? Qual è il percorso comune?.....	17
Scuola privata di inglese Pascal	17
Ulteriori collegamenti.....	18
(Scuola privata di inglese Pascal).....	18
Organizzazioni di supporto e orientamento.....	18
Scuola Vardakeios di Ermoupolis	19
X I.J. Paderewski Academic High School di Katowice	19
Consorzio Ro.Ma. & LabGDR	20
Università Tecnologica di Munster.....	20
Referenze.....	22

Introduzione

Lo scopo di questo documento è quello di introdurre e promuovere il Curriculum del progetto “EuLabRPG: European Laboratories of Role-Play Gaming”, progettato per migliorare la cultura sociale ed emotiva all'interno delle scuole. Attraverso attività strutturate di gioco di ruolo integrate nel curriculum, EuLabRPG mira a promuovere competenze essenziali per la vita, come la comunicazione, l'empatia e la risoluzione dei problemi tra gli studenti. Fornendo una panoramica degli obiettivi del progetto, delle strategie di implementazione, delle metodologie educative e delle competenze mirate, questo documento funge da guida completa per gli educatori interessati a utilizzare i giochi di ruolo come mezzo per promuovere l'apprendimento sociale ed emotivo. Inoltre, evidenzia il potenziale impatto di EuLabRPG sul coinvolgimento degli studenti, sulla cultura scolastica e sui risultati educativi complessivi, offrendo al contempo ulteriori risorse e best practice per un'implementazione efficace.

Glossario

Scopri i significati dietro i termini e il gergo utilizzati in questi emozionanti giochi di ruolo da tavolo.

- **Giochi di ruolo da tavolo (TTRPG):** un gioco in cui i giocatori assumono ruoli di personaggi immaginari in un ambiente condiviso e creano storie in modo collaborativo. Usano i dadi, i manuali e l'immaginazione per affrontare avventure e sfide. È così chiamato (table-top) perché i giocatori hanno bisogno di uno spazio fisico per interagire e condividere informazioni, come un tavolo. *Nella maggior parte dei giochi, un giocatore appositamente designato tipicamente chiamato [game master](#) (GM) acquista o prepara una serie di regole e un'[ambientazione](#) fittizia in cui ogni giocatore recita il ruolo di un singolo [personaggio](#). Il GM descrive il mondo di gioco e i suoi abitanti; gli altri giocatori descrivono le azioni previste dai loro personaggi, e il GM descrive i risultati. Alcuni risultati sono determinati dal sistema di gioco, mentre altri sono scelti dal GM.^[2] Questo modello è stato stabilito dal primo gioco di ruolo pubblicato, [Dungeons & Dragons](#), ma non è universale in tutti i giochi di ruolo da tavolo.* (Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Tabletop_role-playing_game)
- **Game Master (GM):** Il GM è un facilitatore che stabilisce le regole, descrive il mondo e controlla i personaggi non giocanti (NPC). Guidano i giocatori attraverso l'avventura e giudicano le controversie sulle regole.
- **Giocatori:** In genere, 3-6 giocatori, ma può variare. Assumono i ruoli di personaggi e prendono decisioni che guidano la narrazione.
- **Personaggi non giocanti (NPC):** questi sono personaggi controllati dal Game Master (GM) in un gioco di ruolo da tavolo. Svolgono vari ruoli all'interno del mondo di gioco, come antagonisti, alleati e personaggi neutrali.
- **Manuali di regole:** forniscono linee guida per la creazione del personaggio, le meccaniche di gioco, il combattimento e altri aspetti del gioco. Garantiscono coerenza e forniscono una struttura per l'avventura.
- **Dadi:** Utilizzato per determinare l'esito di azioni, come attacchi, test di abilità ed eventi casuali. Di solito, un set di dadi include:
 - **1d4:** Un dado a quattro facce
 - **1d6:** Un dado a sei facce
 - **1d8:** Un dado a otto facce
 - **1d10:** Un dado a dieci facce
 - **1d12:** Un dado a dodici facce
 - **2d20:** Due dadi a venti facce (spesso di un colore diverso per distinguerli).
- **Giochi da tavolo:** Sebbene sia i TTRPG che i giochi da tavolo siano giochi da tavolo che coinvolgono dadi e regole, presentano differenze significative nel loro focus, gameplay e ruolo dei giocatori.
 - Gioco:

- **TTRPG:** Implicano un alto grado di improvvisazione e creatività. I giocatori creano i propri personaggi, sviluppano le proprie storie e affrontano sfide uniche.
- **Giochi da tavolo:** segui un formato più strutturato, con regole, obiettivi e componenti predefiniti. I giocatori seguono le regole per progredire nel gioco e competere l'uno contro l'altro.
- Ruolo dei giocatori:
 - **TTRPG:** I giocatori hanno un grado significativo di controllo sui loro personaggi e sulla narrazione. Possono fare scelte che influenzano l'esito del gioco.
 - **Giochi da tavolo:** i giocatori hanno meno controllo sulla narrazione e si concentrano principalmente sul seguire le regole e raggiungere i propri obiettivi.
- **Ambientazione:** il periodo di tempo, la posizione e l'atmosfera generale del mondo di gioco.
- **Campagna:** Una serie di avventure collegate che si svolgono all'interno di un'ambientazione particolare.
- **Classe:** una categoria che definisce il ruolo, le abilità e le abilità di un personaggio.
- **Razza:** Una specie o un'ascendenza che determina gli attributi fisici di un personaggio, le abilità e spesso il suo background culturale.

Sintesi del progetto

Il passaggio dall'adolescenza all'età adulta può essere considerato una delle fasi più impegnative per i giovani e l'esigenza di facilitare questa transizione è fondamentale. Inoltre, secondo l'agenda per lo sviluppo sostenibile, gli adolescenti sono sempre più visti come un gruppo cruciale per il successo dell'Agenda appena adottata (Nazioni Unite, 2014). Nell'ambito del suo quadro, la Strategia globale 2030 per la salute delle donne, dei bambini e degli adolescenti ha esteso l'agenda "Ogni donna, ogni bambino" agli adolescenti (Segretario generale delle Nazioni Unite EO, 2015).

Alle scuole viene riconosciuto un ruolo centrale e una responsabilità nell'agevolare la transizione dei giovani. Questo è all'interno di un ambiente in cui gli adolescenti possono sviluppare abilità sociali, resilienza e migliorare l'autostima o l'autoefficacia (Das et al., 2016) (capacità e competenze fondamentali per garantire futuri risultati di successo). E molti sono gli interventi in corso all'interno dell'ambiente scolastico per favorire lo sviluppo delle competenze sociali e individuali, nonché la promozione del benessere mentale. La maggior parte di essi si concentra sulla crescita dei gruppi attraverso interventi che affrontano le barriere all'apprendimento derivanti da difficoltà sociali, emotive o comportamentali in modo inclusivo e di supporto, mostrando un impatto positivo sul benessere sociale ed emotivo dei giovani (Das et al., 2016). Inoltre, uno degli obiettivi dei programmi di intervento è quello di erogare le attività scolastiche in modo più coinvolgente e innovativo, in base alle esigenze della scuola e degli adolescenti.

Sulla base di queste prospettive, il progetto si concentra sulla promozione dell'inclusione sociale di studenti, insegnanti e genitori attraverso lo sviluppo di attività di Table-Top Role Play Gaming (TTRPG). In particolare, questa metodologia che il progetto sta implementando, si riferisce a quella sviluppata da LabGDR© orientata all'empowerment dell'individuo, alla promozione del benessere e ai processi di socializzazione, con l'obiettivo di prendersi cura dei giovani (Scicchitano, 2019). Il Metodo LabGDR© nasce grazie all'identificazione di bisogni sociali e obiettivi clinici specifici (es: sviluppare competenze sociali in giovani con autismo). Questo metodo, definito e condiviso con colleghi nazionali e internazionali, può essere definito come un metodo che promuove e potenzia le competenze metacognitive, emotive e relazionali utilizzando lo strumento del gioco di ruolo nelle sue versioni TTRPG da tavolo e dal vivo.

Sebbene l'applicazione delle scuole TTPPG possa essere considerata innovativa e molte iniziative siano state utilizzate in tutta la scuola per promuovere relazioni positive con gli studenti (Ruff, 2021). In ogni caso, le prove dell'intervento scolastico hanno mostrato risultati positivi in una varietà di aree. Gli insegnanti che

hanno fatto pratica nell'implementazione dei TTRPG commentano che "consentono agli studenti di praticare l'empatia, la negoziazione, la risoluzione dei problemi, il lavoro di squadra e le manovre sociali" (come citato in Darvasi, 2019, sez. Real-World Fantasy, par. 3). Inoltre, il suo potenziale trasformativo ha dimostrato che i TTRPG sono "particolarmente efficaci nel promuovere l'acquisizione di conoscenze, sviluppare abilità di gioco di ruolo, rafforzare il team building, incoraggiare la creatività collaborativa ed esplorare il proprio sviluppo personale" (Daniau, 2016).

In particolare, tali obiettivi sono perseguiti con l'utilizzo di dinamiche di simulazione, interazione e gioco, intenzionalmente orientate al perseguimento di obiettivi significativi scelti considerando l'ambito di intervento, le caratteristiche dei partecipanti e i risultati desiderati (Scicchitano 2019).

Obiettivi del progetto

Il progetto EuLabRPG mira ad aumentare il valore attribuito all'empowerment degli studenti e al loro benessere, sviluppare la capacità degli insegnanti di contrastare lo scarso benessere della salute mentale e sviluppare capacità protettive. Infine, il progetto prevede la creazione di attività di gioco di ruolo da tavolo che includono momenti di metacognizione al fine di aumentare le competenze emotive e individuali degli studenti e favorire un ambiente scolastico inclusivo e solidale.

In particolare, le scuole partecipanti avranno l'opportunità di incorporare questa metodologia all'interno delle attività attuali, sviluppando un manuale completo, con dettagli su come implementare la metodologia, procedure di valutazione e corsi di formazione specifici per insegnanti e studenti su questa metodologia. Poiché l'implementazione di attività come queste è stata considerata principalmente in modo non sistematico (Ruff, 2021), il progetto mira a definire una strategia comune di attuazione basata su una valutazione critica dei bisogni di scuole/insegnanti/studenti per promuovere il benessere scolastico attraverso il coinvolgimento delle scuole come partner attivi. Inoltre, la possibilità di coinvolgere l'istruzione secondaria e di terzo livello conferisce al progetto un forte valore, rispondendo ai bisogni di una popolazione che soffre maggiormente gli esiti della pandemia (gli studenti) e sostenendo il ruolo degli insegnanti in un ambiente scolastico in evoluzione.

Implementazione

Per raggiungere gli obiettivi dichiarati, il progetto svilupperà e piloterà un corso di formazione pratica per consentire agli insegnanti di padroneggiare le sessioni di TTRPG, migliorando la loro capacità di affrontare le competenze sociali ed emotive. Insegnanti e studenti saranno guidati dai partner del progetto, avranno l'opportunità di praticare le attività di TTRPG, testandone l'efficacia e avanzando verso risultati positivi come la promozione di un ambiente scolastico di supporto e di risorse per far fronte al loro disagio.

Risultati

Di conseguenza, il progetto produrrà un curriculum scolastico dedicato, descrivendo metodologia, competenze e attività supplementari per le scuole partecipanti. Inoltre, sarà disponibile un kit di strumenti di formazione per aumentare il numero interno di docenti da utilizzare. Il manuale completato guiderà le future scuole a sviluppare scenari TTRPG in base alle esigenze rilevate in futuro. Nel complesso, le scuole trarranno vantaggio dalla promozione di un ambiente inclusivo e solidale.

Gruppi target coinvolti

Gli insegnanti delle scuole secondarie e terziarie (almeno 80 nel Work Package 2 (WP2), 65 nel Work Package 3 (WP3) e 15 nel Work Package 4 (WP4)) sono considerati il gruppo target primario del progetto, in quanto saranno coinvolti fin dall'inizio delle attività: il curriculum TTRPG sarà adattato in base alle esigenze degli insegnanti, degli studenti e della scuola e gli insegnanti saranno attivamente coinvolti nel WP2, organizzare focus group nazionali per raccogliere i loro feedback. Nel WP3, gli insegnanti collaboreranno con i partner

del progetto nello sviluppo di scenari TTRPG; nel WP4 gli insegnanti svolgeranno le attività pilota e avranno il ruolo di facilitatori durante le attività di TTRPG.

Anche gli studenti di età compresa tra i 13 e i 19 anni sono considerati come gruppo target (almeno 100 nel WP2, 90 nel WP4). Insieme agli insegnanti saranno coinvolti fin dall'inizio del progetto, e più attivamente durante il WP3 e WP4. Infatti, lo sviluppo e l'implementazione di scenari TTRPG sono direttamente finalizzati a migliorare le abilità di vita e le competenze sociali ed emotive degli studenti.

Un terzo e completo gruppo target che il progetto mira a coinvolgere è la scuola in generale. Diversi professionisti della scuola saranno coinvolti nel progetto, come educatori e psicologi, collaborando con gli insegnanti e fornendo supporto all'implementazione degli scenari. Grazie a questa partecipazione, i risultati concreti prodotti consentiranno alla scuola di migliorare i servizi di supporto in atto e promuovere un clima scolastico inclusivo e solidale.

Infine, in quanto gruppo target non orientato, il progetto coinvolgerà le famiglie degli studenti e le parti interessate. Le famiglie saranno indirizzate attraverso workshop periodici e informativi con gli insegnanti, in cui verranno condivisi i risultati del progetto e gli obiettivi raggiunti.

Queste specifiche azioni divulgative e informative sono finalizzate anche a rafforzare la collaborazione tra scuola e famiglie per fornire il focus sul disagio degli studenti e percorsi di supporto.

La metodologia

LabGDR e gioco di ruolo

Per comprendere come il gioco di ruolo possa aiutare a raggiungere obiettivi specifici, identificabili in base ai vari contesti di applicazione, possiamo fare riferimento ad una tecnica psicoterapeutica denominata "Psicodramma Moreno". "Moreno Psychodrama" è una terapia di gruppo che esplora le verità soggettive ripercorrendole drammaticamente; I partecipanti si esprimono attraverso l'azione spontanea e il gioco. Il punto principale dello "Psicodramma Moreno" è la spontaneità, che viene utilizzata per aiutare la personalità ad emergere supportando il partecipante allo "Psicodramma Moreno" a non farsi condizionare da ruoli predefiniti e socialmente stereotipati. Utilizzando lo "Psicodramma Moreno" in terapia psicologica, il terapeuta supporta il paziente nell'uso del linguaggio del corpo per rappresentare la sua esperienza a livello psichico e sviluppare l'apprendimento attraverso le attività, sperimentando come gestire le situazioni attraverso le azioni, le parole e la comunicazione.

Il gioco di ruolo terapeutico utilizza meccaniche simili allo "psicodramma di Moreno". Il gioco di ruolo è utilizzato come tecnica psicoterapeutica in cui, dopo aver esaminato una specifica situazione sociale, i partecipanti attivi simulano le relazioni sociali, gli scambi e gli incontri che esso comporta in modo che ogni partecipante possa riflettere sul proprio ruolo sociale all'interno del gruppo e sul ruolo sociale degli altri partecipanti.

Il gioco di ruolo ludico si basa sulla drammatizzazione dei comportamenti di ruolo sociali e organizzativi. Richiede che ogni membro del gruppo scelga liberamente il proprio ruolo e carattere da interpretare con le caratteristiche più appropriate. Nel gioco di ruolo ludico, il professionista non svolge il ruolo di psicologo/educatore ma di facilitatore; Il facilitatore è parte integrante del gioco e dirige, osserva e registra le dinamiche in atto. Nel contesto scolastico, invece, l'insegnante svolge questo ruolo (Scicchitano, 2019).

Il gioco di ruolo è, quindi, uno strumento con cui gli insegnanti/educatori possono supportare l'apprendimento di competenze sociali e relazionali da parte dei partecipanti al workshop. In primo luogo, il gioco di ruolo è uno strumento che un insegnante/educatore può utilizzare per stimolare la sensibilità dei giovani al gioco, fornendo un contesto favorevole all'apprendimento degli studenti attraverso laboratori di

gruppo. In secondo luogo, la scuola ha un ruolo centrale nel facilitare e seguire i giovani nel passaggio dall'adolescenza alla vita adulta, che per sua natura non è un momento semplice e ha bisogno di essere accompagnato (Nazioni Unite, 2014). Il gioco di ruolo può supportare la scuola nella creazione di un ambiente in cui gli adolescenti possano sviluppare competenze sociali e relazionali e comunicare con i coetanei per migliorare le loro abilità sociali, comunicative e interpersonali (Das et al., 2016). Nell'ambiente scolastico, molti laboratori di gruppo mirano a sviluppare competenze che possono aiutare i giovani ad affrontare difficoltà sociali, emotive o comportamentali (Das et al., 2016); Pertanto, un obiettivo importante è quello di fornire attività più coinvolgenti e innovative nelle scuole per supportare i bisogni sia della scuola che degli adolescenti.

Sulla base di queste prospettive, LabGDR ASD APS ha scelto di sostenere la promozione dell'inclusione sociale in ambito scolastico attraverso lo sviluppo di giochi di ruolo da tavolo (Table-Top Role Play Gaming - TTRPG). LabGDR ASD ha scelto di contribuire al progetto EuLabRPG coordinando un subappaltatore nella creazione di un nuovo Table-Top Role Play Gaming (TTRPG) che utilizza la metodologia LabGDR© per promuovere il benessere individuale e i processi di socializzazione, soprattutto nei giovani all'interno di laboratori scolastici (Scicchitano, 2019). Il materiale prodotto da LabGDR ASD APS è incluso nel pacchetto finale può essere utilizzato da insegnanti in ambito scolastico, educatori in ambienti extrascolastici e genitori in ambiente familiare.

Il metodo LabGDR© mira a sostenere la diversità dei bisogni dei giovani nell'ambiente scolastico poiché il metodo LabGDR© è nato per identificare bisogni specifici, come le abilità sociali, nei giovani con autismo. Negli ultimi anni, il metodo LabGDR© è stato condiviso a livello nazionale e internazionale per promuovere le competenze metacognitive, emotive e relazionali dei partecipanti nei laboratori LabGDR© attraverso giochi di ruolo da tavolo (TTRPG).

LabGDR ASD APS ha scelto il Gioco di Ruolo da Tavolo (TTRPG) come strumento educativo da applicare nelle scuole, considerando che in alcune scuole sono già state gestite iniziative che hanno confermato l'effetto positivo del Gioco di Ruolo da Tavolo sulle relazioni tra gli studenti (Ruff, 2021). I feedback ricevuti hanno mostrato risultati positivi in vari ambiti; infatti, gli insegnanti che hanno praticato l'implementazione del TTRPG hanno commentato: "Permette agli studenti di praticare l'empatia, la negoziazione, la risoluzione dei problemi, il lavoro di squadra e le manovre sociali" (come citato in Darvasi 2019, sez. Real-World Fantasy, paragrafo 3). Inoltre, il gioco di ruolo da tavolo ha dimostrato un'ulteriore caratteristica: "Il TTRPG è particolarmente efficace nel promuovere l'acquisizione di conoscenze, sviluppare abilità di gioco di ruolo, rafforzare il team building, incoraggiare la creatività collaborativa ed esplorare lo sviluppo personale" (Daniau, 2016).

Obiettivi formativi

Il metodo LabGDR sfrutta le potenzialità del gioco di ruolo a fini psico-educativi, promuovendo il raggiungimento di tre obiettivi principali all'interno di un gioco basato sul metodo LabGDR©:

1. Lo sviluppo della funzione metacognitiva: la metacognizione è la capacità di auto-riflettere sui pensieri da un punto di vista oggettivo e non soggettivo. La metacognizione è possibile grazie alla possibilità di distanziamento e auto-osservazione che si verifica quando il partecipante al gioco proietta i propri pensieri sul personaggio che sta interpretando. Per favorire lo sviluppo della metacognizione all'interno del gioco di ruolo, il facilitatore della sessione di gioco di ruolo (master) pone ai giocatori domande per generare emozioni che li aiutino ad entrare più profondamente nella situazione come se la stessero vivendo. Inoltre, il maestro può dedicare un po' di tempo alla fine di ogni sessione di gioco per riflettere su ciò che è accaduto nel gioco. Il punto di forza del gioco di ruolo è che il giocatore prova emozioni reali ma su eventi legati al personaggio che sta

interpretando nel gioco; Questa dinamica (metacognizione) permette al giocatore di riflettere su emozioni reali che sono legate alla situazione di gioco e, quindi, distaccate dal giocatore.

2. Gestione delle emozioni: Il Gioco di Ruolo da tavolo si sviluppa all'interno di un'avventura di gioco che coinvolge sia le capacità di ragionamento dei giocatori che le loro emozioni; pertanto, il TTRPG produce importanti esperienze emotive in cui i giocatori devono sperimentare come gestire e superare le difficoltà all'interno del gioco.
3. Apprendimento delle abilità relazionali: Il gioco di ruolo comporta sfide che i giocatori possono superare solo collaborando positivamente in un gruppo attraverso comportamenti specifici come guardarsi negli occhi, scambiarsi opinioni e stabilire strategie collaborative.

Per perseguire lo sviluppo della metacognizione, la gestione delle emozioni e l'apprendimento delle competenze relazionali, il metodo LabGDR® utilizza tre elementi: simulazione, per permettere ai giocatori di vivere una situazione simulandola nel gioco per poi riportarla all'esperienza reale; il gioco per stimolare le emozioni e il ragionamento dei giocatori per imparare in modo immediato e divertente; relazionalità, per stimolare i giocatori a interagire con un gruppo e anche ad apprendere attraverso i loro coetanei.

Le scuole che utilizzano il toolkit del progetto EuLabRPG avranno l'opportunità di strutturare un workshop TTRPG basato su un regolamento completo sviluppato nell'ambito del progetto. Ciò consentirà agli insegnanti di supportare gli studenti nello sviluppo del ragionamento, della metacognizione e dell'emotività.

In precedenza, i giochi di ruolo da tavolo sono stati implementati nelle scuole, ma non in modo sistematico (Ruff, 2021); per questo motivo, LabGDR ASD APS ha coordinato lo sviluppo di materiale basato sul metodo LabGDR® per supportare gli insegnanti nella strutturazione di laboratori di Table-Top Role-Play Gaming replicabili nel tempo per promuovere il benessere nelle scuole.

La possibilità di coinvolgere gli studenti delle scuole target del progetto EuLabRPG ha una forte valenza in quanto sostiene la parte di popolazione che soffre maggiormente le conseguenze sociali e relazionali della pandemia. Sostiene e valorizza inoltre il ruolo degli insegnanti in un ambiente scolastico in evoluzione.

Argomenti per EuLabRPG

Sulla base degli obiettivi di lavoro, secondo il metodo LabGDR® illustrato in precedenza, abbiamo individuato i dieci argomenti su cui è possibile lavorare. Questi sono raggruppati come segue:

- Lo sviluppo della funzione metacognitiva
 - **Previsione:** La capacità di proiettarsi nel futuro e immaginare se stessi o gli altri da un punto di vista emotivo, cognitivo o comportamentale.
 - **Monitoraggio:** La capacità di valutare gli effetti delle proprie azioni e modificarle se non si rivelano efficaci.
 - **Teoria della mente:** la capacità di mettere in relazione gli stati mentali (credenze, intenzioni, desideri, emozioni) con se stessi e gli altri e di capire che gli altri possono avere stati mentali diversi dai propri.
- Gestione delle emozioni
 - **Assertività:** la capacità di esprimere le proprie emozioni e opinioni in modo chiaro ed efficace nel rispetto degli altri e di se stessi.
 - **Gestione emotiva:** la capacità di riconoscere ed esprimere le proprie emozioni e quelle degli altri.
 - **Empatia:** la facoltà di capire cosa sta vivendo un'altra persona, leggere i suoi comportamenti verbali e non verbali e sintonizzarsi con i suoi sentimenti.
- Apprendimento delle competenze relazionali

- **Capacità di lavorare in squadra:** la mentalità per sviluppare la cooperazione, il linguaggio non verbale, la leadership e il rispetto per i turni.
- **Negoziiazione:** competenza nel processo decisionale interpersonale quando i propri obiettivi non possono essere perseguiti e raggiunti unilateralmente.
- **Autostima:** l'insieme dei giudizi valutativi che l'individuo fa su se stesso.
- **Autoefficacia:** la consapevolezza di padroneggiare attività, situazioni ed eventi specifici.

Competenze degli insegnanti nei rapporti con i loro studenti

Nel 2018 il Consiglio dell'Unione europea ha adottato la raccomandazione sulle "Competenze chiave per l'apprendimento permanente", che definisce una serie di competenze fondamentali necessarie per lavorare e vivere nel 21° secolo. La raccomandazione è stata il punto di partenza per la Commissione europea per sviluppare LifeComp; il quadro europeo per le competenze chiave personali, sociali e per l'apprendimento dell'apprendimento. LifeComp descrive nove competenze socio-emotive e metacognitive: Autoregolazione, Flessibilità, Benessere (Area Personale), Empatia, Comunicazione, Collaborazione (Area Sociale), Mentalità di crescita, Pensiero critico e Gestione dell'apprendimento (Area Learning to Learn). Commissione europea (2018).

Area personale

Le competenze, le qualità e gli atteggiamenti coperti da Teachers' LifeComp nel dominio personale sono fondamentali per mantenere l'equilibrio tra lavoro e vita privata, gestire lo stress, costruire relazioni sane e promuovere il benessere personale. Non solo migliorano il benessere e la soddisfazione lavorativa degli insegnanti, ma creano anche un impatto positivo sulle prestazioni dei loro studenti, sullo sviluppo socio-emotivo e sull'esperienza di apprendimento complessiva.

- **L'autoregolazione** è estremamente importante in quanto consente di gestire efficacemente le emozioni, i comportamenti e i processi cognitivi in vari contesti professionali e personali. L'insegnamento è una professione impegnativa, spesso caratterizzata da alti livelli di stress. Nella vita professionale, gli insegnanti incontrano una vasta gamma di emozioni estreme, tra cui frustrazione e stress, ma anche eccitazione e gioia. L'autoregolazione supporta il riconoscimento e la regolazione delle risposte emotive in una varietà di situazioni difficili, tra cui lavorare con studenti difficili o affrontare situazioni di conflitto.

Gli insegnanti dovrebbero essere in grado di gestire varie situazioni in classe: devono rimanere calmi ed emotivamente resilienti per mantenere un ambiente positivo in classe e per mostrare agli studenti come controllare e autoregolare le emozioni. Gli insegnanti resilienti mantengono un atteggiamento positivo, sono ottimisti e vedono gli ostacoli come opportunità di crescita e apprendimento. Mostrano come controllare le loro azioni, impulsi e risposte a vari tipi di stimoli. Sono pazienti, tolleranti e ragionevoli nel prendere decisioni ponderate, oltre a mantenere la calma mentre affrontano i comportamenti provocatori degli studenti. Agendo in questo modo, gli insegnanti possono fungere da modelli per i loro studenti e promuovere una cultura del rispetto, dell'autodisciplina e della responsabilità in classe. L'autoregolamentazione può anche avere un impatto positivo sulla produttività e sull'efficienza nella pianificazione delle lezioni, in quanto consente di mantenere la concentrazione e di dare priorità alle attività.

- **La flessibilità e l'adattabilità** supportano gli insegnanti nelle sfide inaspettate. Aiutano ad affrontare situazioni mutevoli e le diverse esigenze degli studenti, nonché a superare le barriere di apprendimento adattando le strategie, gli approcci e le routine della classe alle esigenze individuali e agli stili di apprendimento. Ciò favorisce un ambiente di apprendimento dinamico e inclusivo e aumenta il coinvolgimento, la motivazione e i risultati degli studenti. Gli insegnanti flessibili sono

aperti all'apprendimento permanente e allo sviluppo professionale. Sono pronti a modificare i loro metodi di insegnamento, fornire spiegazioni alternative, offrire materiali supplementari e adattare gli stili di insegnamento per fornire a tutti gli studenti esperienze di apprendimento positive.

Tenendo presente questo, gli insegnanti flessibili cercano un feedback dagli studenti in merito alle loro preferenze di apprendimento, ai livelli di comprensione e alle aree di difficoltà. In questo modo, gli insegnanti possono riflettere sui loro metodi di insegnamento e identificare le aree di miglioramento. Possono modificare, adattare e migliorare gli approcci didattici e affrontare efficacemente le preoccupazioni degli studenti, promuovendo così un ambiente di apprendimento collaborativo e incentrato sullo studente. Sono pronti e disposti a utilizzare una varietà di strumenti digitali, risorse multimediali e piattaforme online in modo che le lezioni siano dinamiche e interattive.

Di fronte alle sfide, cercano soluzioni creative e approcci alternativi per mantenere un ambiente di apprendimento positivo e produttivo per i loro studenti. Quando adottano approcci di apprendimento basati sull'indagine, gli insegnanti possono migliorare il pensiero critico degli studenti, le capacità di risoluzione dei problemi e l'autonomia degli studenti, cioè, modellare le competenze chiave. Flessibilità significa anche riconoscere e valorizzare la diversità culturale e il background individuale degli studenti. Pertanto, possono incorporare materiali, prospettive e metodi didattici culturalmente rilevanti nelle loro pratiche didattiche per creare ambienti di apprendimento inclusivi che onorino le identità e le esperienze degli studenti. Essere flessibili consente anche di coinvolgere gli studenti in dialoghi, condividere le migliori pratiche e collaborare al curriculum.

In sintesi, la flessibilità è l'abilità che incoraggia gli educatori ad adattarsi, innovare e rispondere in modo proattivo alle esigenze e ai contesti in evoluzione dei loro studenti, promuovendo un ambiente di apprendimento dinamico e inclusivo che promuova il coinvolgimento, la motivazione e il successo degli studenti.

- Il benessere degli insegnanti è fondamentale per mantenere un sano equilibrio tra lavoro e vita privata, che a sua volta previene il burnout e riduce lo stress. Comprende varie dimensioni, tra cui la salute fisica, la resilienza emotiva, l'equilibrio tra lavoro e vita privata, la soddisfazione lavorativa e il senso di realizzazione, che sono fondamentali per l'efficacia professionale, la soddisfazione sul lavoro e la qualità generale della vita. Il benessere degli insegnanti influisce sugli studenti perché insegnante felice e positivo significa studenti felici e positivi.

Anche la cultura organizzativa scolastica dovrebbe essere positiva e solidale, in quanto dovrebbe favorire la collaborazione, il rispetto reciproco e lo sviluppo professionale. Gli insegnanti dovrebbero ricevere supporto tra pari, tutoraggio e un processo decisionale condiviso che li farà sentire apprezzati come membri della comunità scolastica. L'accesso a programmi di formazione, workshop e risorse che supportano l'efficacia didattica, le competenze pedagogiche e lo sviluppo della leadership è essenziale per promuovere il benessere degli insegnanti, che sicuramente contribuirà al senso di realizzazione, competenza e soddisfazione lavorativa degli insegnanti. L'insegnamento può essere emotivamente impegnativo e richiedere agli insegnanti di affrontare situazioni difficili, gestire il comportamento degli studenti e affrontare lo stress in modo efficace. Costruire la resilienza emotiva, praticare tecniche di auto-cura e cercare il supporto di colleghi, mentori o consulenti può aiutare gli insegnanti a mantenere il benessere psicologico e far fronte alle esigenze della loro professione. Affrontando i fattori che influenzano il benessere degli insegnanti e promuovendo una cultura della cura, della collaborazione e della crescita professionale, le scuole possono consentire agli insegnanti di prosperare nei loro ruoli e avere un impatto positivo sulla vita dei loro studenti.

Area sociale

Gli insegnanti possono svolgere un ruolo cruciale nel promuovere lo sviluppo delle competenze LifeComp nei loro alunni. Dovrebbero usare l'empatia, la comunicazione e la collaborazione nelle loro interazioni.

- Per quanto riguarda **l'empatia**, gli insegnanti dovrebbero sforzarsi di comprendere le emozioni, le esperienze e i valori dei loro alunni. Ciò implica l'ascolto attivo degli alunni, l'attenzione ai segnali non verbali e l'essere percettivi nei confronti delle esigenze individuali. Ad esempio: durante le discussioni individuali, gli insegnanti possono porre domande aperte sul benessere degli alunni, permettendo loro di esprimere i propri sentimenti.

Ad esempio, "Come ti senti riguardo agli esami imminenti? C'è qualcosa nella tua mente che vorresti condividere?" Inoltre, gli insegnanti dovrebbero rispondere agli alunni con sensibilità e comprensione. Devono cercare di creare un ambiente scolastico solidale e inclusivo in cui gli alunni si sentano ascoltati e apprezzati.

Ciò comporta l'affrontare sia i bisogni accademici che quelli emotivi. Ciò potrebbe includere la fornitura di materiale di studio aggiuntivo, l'organizzazione di sessioni di tutoraggio o l'offerta di approcci di apprendimento alternativi. In riferimento alle tre macro-aree, gli insegnanti possono contribuire allo sviluppo dell'assertività ascoltando attivamente gli alunni, ponendo domande aperte ed esprimendo sensibilità verso i loro bisogni. Quando gli alunni si sentono ascoltati e compresi, è più probabile che comunichino in modo assertivo i loro pensieri, preoccupazioni e idee. Ad esempio, un alunno che si sente a proprio agio nell'esprimere i propri sentimenti riguardo agli esami imminenti sta praticando l'assertività.

- In secondo luogo, per quanto riguarda le strategie di comunicazione, gli insegnanti dovrebbero impiegare varie strategie di comunicazione per soddisfare i diversi stili di apprendimento degli alunni. Possono utilizzare ausili visivi, tecnologia o discussioni interattive basate sul contenuto e sul contesto per garantire una comunicazione efficace. Questo si adatta a diversi stili di apprendimento e migliora la comprensione. Inoltre, a seconda della materia, gli insegnanti devono utilizzare un linguaggio e strumenti specifici pertinenti al dominio.

Ciò garantisce che gli alunni non solo comprendano il contenuto, ma diventino anche abili nell'uso della terminologia e degli strumenti appropriati nel loro campo. Familiarizzando gli alunni con la terminologia e le pratiche utilizzate sul campo, l'insegnante li prepara per le applicazioni del mondo reale e gli ambienti professionali. In riferimento alle macro-aree, questo materiale sottolinea l'importanza che gli insegnanti rispondano con sensibilità e comprensione ai bisogni sia accademici che emotivi. Questo non solo contribuisce alla crescita emotiva degli alunni, ma crea anche un ambiente di classe empatico e solidale. Inoltre, promuovendo una cultura del rispetto reciproco attraverso discussioni in classe che incoraggiano punti di vista diversi, gli insegnanti migliorano l'empatia degli alunni aiutandoli a comprendere e apprezzare prospettive diverse.

- In terzo luogo, quando si tratta di **collaborazione**, gli insegnanti possono progettare attività che incoraggino la collaborazione tra gli alunni. Progetti di gruppo, discussioni, compiti di risoluzione dei problemi promuovono il lavoro di squadra e aiutano gli alunni a sviluppare capacità interpersonali. Ad esempio, l'assegnazione di un progetto di gruppo in cui gli alunni devono collaborare per risolvere un problema del mondo reale, non solo migliora il lavoro di squadra, ma consente anche agli alunni di apprezzare prospettive e competenze diverse all'interno del gruppo. Inoltre, gli insegnanti dovrebbero modellare e rafforzare l'importanza di riconoscere e rispettare le diverse prospettive all'interno della classe.

Dovrebbero creare un'atmosfera in cui gli alunni si sentano a proprio agio nel condividere idee e promuovere un senso di comunità. Gli insegnanti possono facilitare le discussioni in classe su argomenti che incoraggiano

punti di vista diversi. Durante queste discussioni, gli studenti imparano a esprimere le loro opinioni in modo rispettoso e a considerare prospettive alternative, promuovendo una cultura del rispetto reciproco. In riferimento alle macro-aree, il materiale sopra riportato evidenzia l'importanza delle attività collaborative, come progetti di gruppo e discussioni, nel promuovere il lavoro di gruppo tra gli alunni. Impegnandosi in questi compiti collaborativi, gli alunni sviluppano la capacità di lavorare in gruppo. Ad esempio, quando gli alunni collaborano per risolvere problemi del mondo reale, imparano ad apprezzare e utilizzare prospettive e competenze diverse all'interno del gruppo, favorendo un lavoro di squadra efficace.

Integrando queste competenze nel loro approccio didattico, gli educatori contribuiscono non solo allo sviluppo accademico degli studenti, ma anche alla loro crescita sociale ed emotiva, preparandoli al successo in vari aspetti della vita.

Area Imparare ad imparare

- Una **mentalità di crescita** è la convinzione che si possano migliorare le proprie capacità e talenti attraverso lo sforzo e il feedback.

Per aiutare a promuovere una mentalità di crescita, gli insegnanti devono dimostrare di credere nelle capacità dei loro studenti e promuoverlo con un rinforzo positivo. Le prime ricerche di Dweck (2006) hanno dimostrato molteplici potenziali benefici nell'incoraggiare una mentalità di crescita nell'istruzione. Uno dei suoi studi ha dimostrato che lodare gli sforzi degli studenti piuttosto che la loro intelligenza li rendeva più propensi a perseguire sfide più difficili. La sua ricerca ha dimostrato che gli studenti a cui è stato insegnato lo sviluppo dell'intelligenza hanno ottenuto risultati migliori a scuola e hanno mostrato più motivazione in classe. Gli insegnanti possono promuovere ulteriormente questo aspetto consentendo agli studenti di commettere errori in un ambiente di supporto, creando un ambiente inclusivo in cui tutti gli studenti si sentano apprezzati e fornendo un feedback frequente che sia costruttivo e incoraggiante, concentrandosi su ciò che lo studente ha fatto bene piuttosto che su ciò che ha fatto di sbagliato.

- Un **pensatore critico** è qualcuno in grado di valutare prove, argomenti e ipotesi e trarre conclusioni logiche e creative.

Il **pensiero critico** è un'abilità vitale che consente agli studenti di analizzare le informazioni/dati piuttosto che accettarli come conoscenza comune. Questo è molto importante nell'era dell'esplosione digitale e delle fake news. L'integrazione del pensiero critico in classe favorisce una comprensione più profonda, capacità di risoluzione dei problemi e un processo decisionale informato. Promuovere il pensiero critico non significa fornire risposte, ma fornire agli studenti gli strumenti per pensare in modo critico e navigare nelle complessità del mondo che li circonda Ferlazzo (2021). Dalla risoluzione dei problemi al prendere decisioni informate, pensare in modo critico è un'abilità preziosa che aiuterà gli studenti a navigare nelle complessità del mondo. Il pensiero critico può essere promosso dagli insegnanti in classe incoraggiando gli studenti a porre domande con una lente più critica. Devono essere consapevoli delle notizie false e capire come navigare tra fonti affidabili. Con il crescente uso dell'intelligenza artificiale, è imperativo che gli studenti ricevano indicazioni e supporto per far progredire la loro mentalità di curiosità e attivare la curiosità attraverso l'apprendimento basato sull'indagine. Anche le attività di dibattito, collaborazione e scrittura critica promuovono il pensiero critico negli studenti.

- Uno **studente autoregolato** è qualcuno che può pianificare, organizzare, monitorare e rivedere i propri obiettivi e strategie di apprendimento.

Nell'ambito dell'istruzione, promuovere l'apprendimento autodiretto è essenziale per consentire agli studenti di assumere la responsabilità del loro percorso educativo. Quando gli studenti sono intrinsecamente motivati ad apprendere, diventano più attivamente coinvolti nel processo. Gli insegnanti possono contribuire a promuovere questo obiettivo stabilendo obiettivi chiari per l'apprendimento, condividendo rubriche di

valutazione e promuovendo il coinvolgimento. L'auto-direzione dell'apprendimento è più facile se gli studenti sono intrinsecamente motivati ad apprendere.

Queste abilità possono aiutare le persone a superare le sfide, risolvere problemi e realizzare le proprie aspirazioni personali e professionali. Inoltre, la ricerca indica che le competenze accademiche precoci predicono anche le abilità socio-emotive successive nel contesto scolastico (Welsh et al., 2001). Gli autori propongono che gli studenti con migliori competenze accademiche siano più "a loro agio" a scuola e tendano ad essere più accettati dai loro coetanei; Sperimentano meno frustrazione nell'ambiente scolastico, hanno più amici e, in generale, più opportunità di sviluppare e praticare abilità socio-emotive.

È necessario che gli insegnanti promuovano queste competenze per i loro studenti per aiutarli a crescere e diventare più resilienti. L'era digitale può promuovere parte di questo, ma può anche essere svantaggiosa, se non si ottiene una pausa dal bombardamento di informazioni e potenzialmente una riduzione della comunicazione da persona a persona e lo sviluppo di amicizie e resilienza nella vita.

Competenze di apprendimento sociale ed emotivo

Le competenze di apprendimento sociale ed emotivo (SEL) (Weissberg et al. 2015) sono cruciali per gli insegnanti perché svolgono un ruolo fondamentale nel promuovere un ambiente di apprendimento positivo e di supporto, migliorando il successo degli studenti e promuovendo il benessere generale (Jones & Bouffard, 2012; Meyers et al., 2015). Queste competenze possono essere utili per migliorare le relazioni insegnante-studente, comprendere le esigenze individuali degli studenti e fornire un supporto personalizzato. Queste relazioni positive favoriscono un senso di appartenenza e fiducia, consentendo agli studenti di impegnarsi più pienamente nel loro apprendimento (Zins et al., 2004).

- **L'autoconsapevolezza** è la capacità di identificare e riconoscere le proprie emozioni, i propri pensieri e le loro influenze sul comportamento. Include il riconoscimento della propria forza e delle proprie sfide e la consapevolezza dei propri obiettivi e valori. Alti livelli di autoconsapevolezza richiedono il riconoscimento di come pensieri, sentimenti e azioni siano interconnessi.

Questa è un'abilità fondamentale per gli insegnanti, che consente loro di comprendere e gestire le proprie emozioni, gli stili di insegnamento e le relazioni con gli studenti. Consente agli insegnanti di affrontare le sfide della classe con consapevolezza ed equilibrio, fissare obiettivi significativi per la crescita professionale e coltivare ambienti di apprendimento positivi. Attraverso l'autoconsapevolezza, gli educatori perfezionano continuamente i loro metodi di insegnamento e promuovono connessioni autentiche con gli studenti, migliorando in ultima analisi l'apprendimento e lo sviluppo degli studenti.

- **Autogestione:** comporta la capacità di regolare efficacemente le proprie emozioni, pensieri e comportamenti, compresa la gestione dello stress, il controllo degli impulsi, la motivazione e il lavoro per raggiungere obiettivi personali e accademici. Contiene anche l'autogestione nelle interazioni sociali.

Gli insegnanti che promuovono la competenza di autogestione negli studenti facilitano lo sviluppo delle abilità necessarie per regolare le emozioni, gestire lo stress e raggiungere obiettivi personali e accademici (Evertson & Weinstein 2006). Offrono agli studenti l'opportunità di praticare l'autoconsapevolezza, il controllo degli impulsi e un processo decisionale efficace. Inoltre, gli insegnanti modellano strategie di coping sane, offrono una guida nella definizione di obiettivi realistici e incoraggiano gli studenti ad assumersi la responsabilità delle proprie azioni e responsabilità. Promuovendo le capacità di autogestione, gli insegnanti consentono agli studenti di affrontare le sfide, perseverare nei loro sforzi e prosperare sia accademicamente che personalmente.

- **Consapevolezza sociale:** è la capacità di assumere le prospettive degli altri, compresi coloro che provengono da un background e da una cultura diversi, di entrare in empatia con gli altri, di comprendere le norme sociali ed etiche e di riconoscere le risorse e i supporti in famiglia, a scuola e nella comunità.

Nel promuovere la competenza di consapevolezza sociale tra gli studenti, gli insegnanti facilitano lo sviluppo dell'empatia, l'assunzione di prospettive e la comprensione di culture e background diversi. Creano un ambiente scolastico che celebra la diversità e incoraggia il rispetto per le prospettive e le esperienze degli altri. Gli insegnanti offrono agli studenti l'opportunità di impegnarsi in discussioni, attività e progetti che promuovono la comprensione delle norme sociali ed etiche. Inoltre, modellano comportamenti inclusivi e promuovono un senso di appartenenza riconoscendo e valorizzando i contributi di tutti gli studenti. Coltivando le capacità di consapevolezza sociale, gli insegnanti consentono agli studenti di navigare in situazioni sociali complesse, collaborare efficacemente con gli altri e contribuire positivamente alle loro comunità.

- **Abilità relazionali:** fornire ai bambini gli strumenti per formare e mantenere relazioni positive e sane, comunicare chiaramente, ascoltare attivamente, cooperare, negoziare in modo costruttivo durante i conflitti, risolvere i problemi con gli altri in modo efficace e offrire e cercare aiuto quando necessario.

Un altro gruppo di competenze sociali ed emotive sono le capacità relazionali degli studenti. Gli insegnanti offrono loro l'opportunità di apprendere e mettere in pratica queste abilità attraverso varie attività e interazioni in classe, mentre fungono da modelli di ruolo per gli studenti dimostrando comunicazione positiva, ascolto attivo, cooperazione e risoluzione dei conflitti nelle loro interazioni con gli altri. Di conseguenza, formano una comunità di apprendimento in cui gli studenti si sentono rispettati, sicuri e motivati a costruire relazioni con i loro compagni di classe. Attraverso discussioni e attività come i giochi di ruolo, si concentrano su argomenti come l'empatia, l'autoregolazione e l'espressione emotiva. Mentre si immergono in questi argomenti, devono anche occuparsi di risolvere i problemi in squadra, favorendo la cooperazione e le capacità di lavoro di squadra. Inoltre, gli insegnanti creano una cultura in cui la richiesta di aiuto è incoraggiata, sottolineando che la ricerca di assistenza è un segno di forza e intraprendenza piuttosto che di debolezza.

- **Il processo decisionale responsabile** fornisce ai bambini la capacità di fare scelte costruttive e rispettose del proprio comportamento e delle interazioni sociali, considerando le preoccupazioni per la sicurezza, gli standard etici, le norme sociali e comportamentali, le conseguenze e il benessere di se stessi e degli altri.

Un'altra abilità fondamentale che gli insegnanti aiutano a coltivare nei bambini è il processo decisionale responsabile. Gli insegnanti stabiliscono aspettative chiare per il comportamento e le interazioni sociali in classe, aiutando gli studenti a capire cosa è accettabile e cosa no. Incorporano discussioni su standard e valori etici nelle loro lezioni, aiutando gli studenti a comprendere l'importanza dell'onestà, dell'integrità, dell'empatia e del rispetto per gli altri. Gli insegnanti forniscono agli studenti informazioni sulle potenziali conseguenze delle loro azioni, sia positive che negative, aiutandoli a comprendere l'impatto delle loro scelte su se stessi e sugli altri. Inoltre, gli insegnanti incoraggiano gli studenti a riflettere sul proprio comportamento e sul processo decisionale, aiutandoli a sviluppare capacità di autoconsapevolezza e autoregolazione essenziali per un processo decisionale responsabile. In questa situazione, offrono agli studenti l'opportunità di esercitare il processo decisionale in una varietà di contesti, sia dentro che fuori dall'aula, ad esempio coinvolgendoli in scenari di gioco di ruolo, coinvolgendoli in discussioni di gruppo o partecipando ad attività decisionali della vita reale.

Sintesi dei risultati della validazione con i gruppi target

Nel complesso, il feedback e le opinioni di insegnanti e studenti riguardo al curriculum EuLabRPG sono stati soddisfacenti.

In particolare, l'analisi di convalida condotta in Grecia e in Italia suggerisce che il curriculum dovrebbe affrontare in modo più approfondito la metodologia, fornendo al contempo la descrizione di attività specifiche ed esempi per facilitare la comprensione. Inoltre, i partecipanti italiani hanno suggerito di definire meglio gli obiettivi del progetto, evidenziando anche alcune strategie per supportare gli insegnanti durante l'implementazione del Curriculum, come gli help desk.

Il feedback degli insegnanti irlandesi è stato che concordano sul fatto che il progetto migliora la cultura sociale ed emotiva all'interno delle scuole, se condotto correttamente, e potrebbe migliorare le capacità di comunicazione e di risoluzione dei problemi.

I focus group di Cipro e Polonia hanno fornito un feedback estremamente positivo sul curriculum, sulla sua chiarezza e sull'allineamento con gli obiettivi educativi. Gli intervistati hanno espresso un notevole entusiasmo per l'uso dei TTRPG in classe, anche se alcuni educatori hanno espresso la necessità di ulteriori indicazioni su come implementare queste attività in modo efficace. Non sono state proposte modifiche al curriculum, riflettendo la soddisfazione generale di entrambi i focus group. Durante la discussione cipriota, molti hanno affermato che il progetto offre un'opportunità per l'apprendimento attivo in modo divertente. Tuttavia, ci sono stati suggerimenti preziosi, come l'integrazione della tecnologia (AI) a Cipro e il desiderio di spiegazioni metodologiche più dettagliate in Polonia.

Il progetto è visto come un modo per promuovere un apprendimento attivo e coinvolgente che sviluppi competenze essenziali negli studenti, con potenziali applicazioni interdisciplinari.

In conclusione, i feedback raccolti hanno arricchito l'esperienza del Curriculum nel modellare le sue caratteristiche in base alle esigenze dei gruppi target. Inoltre, il Consorzio è stato facilitato nella definizione di sezioni specifiche e nell'aggiunta di informazioni rilevanti come il Glossario.

Ulteriori dettagli sui risultati della nostra convalida sono disponibili nel nostro documento sul sito web del progetto: <https://eulabrpq.eu/images/document/12245395/ReportSummaryofSurveysandFocusGroups.pdf>

Attività extra-curricolari

Sulla base della nostra esperienza, le seguenti attività extrascolastiche possono consentire agli insegnanti di promuovere le competenze e le macro-aree sopra menzionate.

a. Club di dibattito:

- **Focus sulle competenze:** assertività, comunicazione
- **Descrizione:** Partecipare ai dibattiti incoraggia gli alunni a esprimere le proprie opinioni con sicurezza, ad articolare argomenti e a impegnarsi in una comunicazione assertiva. Li aiuta a sviluppare le capacità di parlare in pubblico, il pensiero critico e la capacità di difendere i propri punti di vista.
- **Esempio:** Parlamento europeo dei giovani, modello di Parlamento europeo

b. Progetti di Service-Learning:

- **Focus sulle competenze:** capacità di lavorare in team, empatia

- **Descrizione:** i progetti di servizio collaborativo, come le pulizie comunitarie o il volontariato presso enti di beneficenza locali, offrono agli studenti l'opportunità di lavorare insieme verso un obiettivo comune. Questo favorisce il lavoro di squadra, l'empatia per gli altri e il senso di responsabilità sociale.
- **Esempio:** pulizia delle spiagge, EU Conexus International School Contest (EU Conexus International School Contest, 4a edizione, Think Smart>Create Green, disponibile all <https://www.eu-conexus.eu/en/think-smart-create-green/>), visite a enti di beneficenza locali.

c. **Modello delle Nazioni Unite (MUN):**

- **Focus sulle competenze:** assertività, collaborazione
- **Descrizione:** Le simulazioni modello delle Nazioni Unite (MUN) coinvolgono alunni che rappresentano diversi paesi e discutono di questioni globali. Questa attività migliora l'assertività mentre gli studenti articolano la posizione del loro paese. Promuove inoltre la collaborazione mentre lavorano con i pari per redigere risoluzioni e trovare soluzioni diplomatiche.
- **Esempi:** PASCAL English School Lemosos partecipa a varie conferenze Model United Nations. Si tratta di simulazioni didattiche in cui gli studenti in genere interpretano i ruoli di delegati che rappresentano diversi paesi o organizzazioni in sessioni simulate delle Nazioni Unite o di altri organismi internazionali. I partecipanti si impegnano in dibattiti, negoziati e discussioni su varie questioni globali, con l'obiettivo di trovare soluzioni diplomatiche e redigere risoluzioni. Alcuni di questi sono: PSMUN (Plato School Model United Nations, disponibile presso <https://ps-mun.gr/>), MEDIMUN (Mediterranean Model United Nations, disponibile presso <https://www.medimun.org/>) e CUIMUNHS (Cambridge University Model United Nations – High School Conference, disponibile presso <https://www.cuuna.org/>)

d. **Club di recitazione:**

- **Focus sulle competenze:** assertività, empatia
- **Descrizione:** Recitare in opere teatrali o partecipare ad attività teatrali richiede che gli alunni si esprimano con sicurezza e comprendano le prospettive dei diversi personaggi. Questo incoraggia l'assertività e l'empatia quando si mettono nei panni degli altri.
- **Esempi:** La PASCAL English School Lemosos ha messo in scena numerose opere teatrali e musical negli ultimi anni, tra cui Mary Poppins, What the Butler Saw e The Mousetrap.

e. **Consiglio studentesco o programmi di leadership:**

- **Focus sulle competenze:** capacità di lavorare in team, comunicazione
- **Descrizione:** Far parte del Consiglio scolastico o partecipare a programmi di leadership implica un processo decisionale collaborativo e una comunicazione efficace. Gli alunni imparano a lavorare insieme per affrontare i problemi, pianificare eventi e rappresentare i loro coetanei, migliorando sia il lavoro di squadra che le capacità di comunicazione.
- **Esempi:** Globeducate Student Leadership Conference (<https://www.globeducate.com/news-events/news-details/~board/news/post/student-leadership-summit-at-stonar>)

f. **Squadre sportive o campionati intramurali:**

- **Focus sulle competenze:** capacità di lavorare in team, collaborazione
- **Descrizione:** Partecipare allo sport favorisce il lavoro di squadra, la cooperazione e la collaborazione. Che si tratti di uno sport di squadra tradizionale o di un campionato intramurale, gli alunni imparano a lavorare insieme verso obiettivi comuni.
- **Esempi:** squadre di basket, calcio e pallavolo

In che modo le scuole gestiscono il disagio degli studenti? Qual è il percorso comune?

Scuola privata di inglese Pascal

La politica di salvaguardia di Lemeso si propone di delineare le azioni che verranno intraprese per garantire che tutti gli alunni siano adeguatamente tutelati a scuola e a casa. La presente Politica viene rivista annualmente dal team di gestione della scuola guidato dal Designated Safeguarding Lead (DSL). Il DSL raccoglie tutti i contributi di alunni, genitori, colleghi, capi dipartimento, capi anno, assistenti presidi, consulenti di carriera, responsabili degli esami esterni, responsabili degli esami scolastici e associazioni dei genitori. La presente Informativa si basa sulla Convenzione internazionale sui diritti del fanciullo, sulla legislazione relativa ai diritti del fanciullo (articoli 19 e 24), sulla Convenzione europea sull'esercizio dei diritti del fanciullo e sulla legge del Commissario cipriota per la protezione dei diritti del fanciullo. Questa politica incorpora anche punti chiave delle migliori pratiche del Regno Unito e delle [linee guida NSPCC](#). Inoltre, è in linea con la pertinente legislazione della Repubblica di Cipro come indicato da:

<http://www.moec.gov.cy> and as given: <http://www.cylaw.org>

Il benessere del bambino è al centro di questa politica. La presente Politica sottolinea la necessità di buoni livelli di comunicazione tra tutti i membri del personale e coloro che hanno la responsabilità designata per la salvaguardia e la protezione dei minori. La politica è in linea con la politica di salvaguardia di Globeducate (disponibile all'indirizzo <https://www.globeducate.com>), le disposizioni della Guida allo studio della scuola inglese PASCAL, le norme e i regolamenti 2021-22 e la politica antibullismo della scuola 2023-2024. Tutti i membri del personale hanno il dovere di contribuire a garantire il benessere e la salvaguardia di tutti gli alunni della scuola.

La salvaguardia e la promozione del benessere dei bambini si riferisce al processo di protezione dei bambini da abusi o negligenza, alla prevenzione del deterioramento della salute o dello sviluppo, alla garanzia che i bambini crescano in circostanze coerenti con la fornitura di cure sicure ed efficaci e all'assunzione di tale ruolo per consentire a tali bambini di avere ottime possibilità di vita e di entrare con successo nell'età adulta. Di seguito viene descritto un approccio coordinato e incentrato sul bambino alla tutela (basato sull'orientamento statutario del Dipartimento dell'Istruzione del Regno Unito disponibile nelle scuole: orientamento statutario - GOV.UK - www.gov.uk).

Tutto il personale dovrebbe mantenere l'atteggiamento che "potrebbe succedere qui". Se il personale ha qualche preoccupazione per un bambino o un giovane, gli interessi del bambino o del giovane saranno al centro delle azioni. È fondamentale che il personale agisca immediatamente in caso di dubbi. Il processo seguente deve essere seguito fedelmente.

Chiunque sia a conoscenza di una situazione del genere deve segnalarlo immediatamente al responsabile dell'anno o al DSL/Deputy DSL competente per ulteriori indagini. Il personale non deve dare per scontato che un collega agirà in base a un caso di preoccupazione. Tutte le informazioni relative a un caso di salvaguardia devono essere condivise con il DSL/Deputy DSL.

Il ruolo del membro dello staff non è quello di indagare o verificare la situazione, ma piuttosto di raccogliere quante più informazioni possibili e fare il rapporto e mettere in moto il processo di aiuto per il bambino. Il sostegno dell'alunno è importante. A tale scopo, vengono fornite le seguenti raccomandazioni:

- Rassicura l'alunno che va bene parlare di ciò che è successo.
- Il personale può chiedere all'alunno se preferisce parlare prima con i servizi sociali o con un membro del personale con cui si sente sicuro di parlare.
- Di all'alunno cosa aspettarsi. Se non lo sai, dillo, ma fai sapere all'alunno che può essere sostenuto da te.
- Proietta un atteggiamento calmo, comprensivo e solidale nei confronti dell'alunno.
- Evita che l'alunno ripeta la sua spiegazione a personale diverso.
- Fai sapere all'alunno che devi dire al DSL di chiedere aiuto. Spiega che dovrai dirlo a un'altra persona perché l'alunno è a rischio.
- Rassicura l'alunno che non è colpa sua.
- Prendi appunti chiari e dettagliati della conversazione.
- Rispetta la privacy dell'alunno non discutendo la situazione dentro o fuori la scuola.
- Dopo la segnalazione, è importante mantenere una presenza di supporto per l'alunno.

Inoltre, tieni presente che:

- È importante comprendere l'importanza di una segnalazione precoce.
- Un membro del personale che si presenta in buona fede è tutelato dalla responsabilità civile.
- La segnalazione di una divulgazione è una richiesta di indagine.

Ulteriori collegamenti

(Scuola privata di inglese Pascal)

1. Migliori pratiche nell'apprendimento sociale ed emotivo preparate per il Servizio di Informazione e Ricerca Scolastica WASA: www.wasa-oly.org
2. Passo dopo passo - Toolkit per promuovere l'apprendimento sociale ed emotivo (SEL) nei bambini e negli adolescenti: www.worldbank.org

Organizzazioni di supporto e orientamento

1. Sostegno nazionale per l'infanzia e l'adolescenza Telefono: www.cyprus.gov.cy
2. Telefono dei servizi di assistenza sociale di Cipro: www.eige.europa.eu
3. Hope For Children Helpline (fornisce supporto ai bambini che affrontano qualsiasi tipo di abuso, negligenza e supporto ai genitori che cercano indicazioni su questioni relative ai loro figli): 1466 e-mail: info@uncrcpc.org
4. Numero di assistenza per le comunicazioni con i cittadini (contatto diretto della polizia per aiuto/informazioni/reclami): 1460
5. Dipartimento per la lotta alla criminalità: Sottodirezione per la salvaguardia Numero 22808442 e-mail: domviol.childabuse@police.gov.cy
6. Numero 22873200 e-mail del Commissario per i diritti dell'infanzia di Cipro: childcom@ccr.gov.cy sito web: www.childcom.org.cy
7. Alleanza anti-bullismo: www.anti-bullyingalliance.org.uk
8. Batti il bullismo: www.beatbullying.org
9. Linea figlia: www.childline.org.uk

10. DfE: "Prevenire e contrastare il bullismo. Consigli per i dirigenti scolastici, il personale e gli organi direttivi" e "Sostegno ai bambini e ai giovani vittime di bullismo: consigli per le scuole" marzo 2014: <https://www.gov.uk/government/publications/preventing-and-tackling-bullying>
11. DfE: "Non c'è salute senza salute mentale": <https://www.gov.uk>
12. Vita familiare: www.familylives.org.uk
13. Kidscape: www.kidscape.org.uk
14. MindEd: www.minded.org.uk
15. NSPCC: www.nspcc.org.uk
16. Associazione PSHE: www.pshe-association.org.uk
17. Consiglio per la giustizia riparativa: www.restorativejustice.org.uk
18. Il Premio Diana: www.diana-award.org.uk
19. Sostegno alle vittime: www.victimsupport.org.uk
20. Giovani menti: www.youngminds.org.uk
21. Giovani caregiver: www.youngcarers.net
22. Childnet International: www.childnet.com
23. Digizen: www.digizen.org
24. Fondazione Internet Watch: www.iwf.org.uk
25. Pensa che tu sappia: www.thinkuknow.co.uk
26. Centro per Internet più sicuro nel Regno Unito: www.saferinternet.org.uk
27. CIASCUNO: www.eachaction.org.uk
28. Pace: www.pacehealth.org.uk
29. Scuole fuori: www.schools-out.org.uk
30. Muro di pietra: www.stonewall.org.uk
31. Changing Faces: www.changingfaces.org.uk
32. Marchiatura: www.mencap.org.uk
33. Codice di condotta DfE: SEND: <https://www.gov.uk/send-code-of-practice>
www.specialneedsjungle.com/keeping-children-with-send-from-getting-lost-in-digital-space
34. Anne Frank Trust: www.annefrank.org.uk
35. Caccialo fuori: www.kickitout.org
36. Segnalatelo: www.report-it.org.uk
37. Stop all'odio: www.stophateuk.org
38. Mostra al razzismo il cartellino rosso: www.srtrc.org/educationa

Scuola Vardakeios di Ermoupolis

39. Difensore dei minori in Grecia: <https://www.synigoros.gr/paidi/>
40. Linea nazionale SOS per i bambini in Grecia: 1056
41. Rete europea antibullismo: www.antibullying.eu/
42. Centri di sostegno per bambini e famiglie «Il sorriso del bambino»: www.hamogelo.gr/gr/en/kentra-stiriksis/
43. Rete per i diritti dei minori in Grecia: ddp.gr

X I.J. Paderewski Academic High School di Katowice

44. Supporto sociale e psicologico: <https://twojpsycholog.pl>
45. Fondazione per l'empowerment dei bambini (ONG): <https://fdds.pl>
46. Contrasto alle varie forme di discriminazione: <https://www.fundacja4power.pl/>

47. Prevenire tutti i tipi di violenza contro i bambini e i giovani e aiutarli quando sono in crisi o la loro sicurezza è a rischio: <https://szansa.glogow.pl/en/>
48. Komitet Ochrony Praw Dziecka (Diritti umani dei bambini) - <https://kopd.pl/>
49. Rapporto sul benessere degli insegnanti: <https://glos.pl>
50. Dove cercare aiuto e supporto: <https://www.niebieskalinia.pl/en>
51. Benessere degli insegnanti: <https://www.edu-akcja.pl/dobrostan/>
52. Buone pratiche (numerose azioni organizzate dal nostro psicologo scolastico): <https://www.xlo.pl/index.php/osiagniecia>

Consorzio Ro.Ma. & LabGDR

53. Con I Bambini Impresa Sociale - fund for tackling child educational poverty: <https://www.conibambini.org/>
54. "Sinergie" project: <https://percorsiconibambini.it/sinergiemercogliano/>
55. N.E.MO (Natura ed Educazione per nuovi MOdelli partecipativi): la comunità educante di Borgo Bambino project: <https://percorsiconibambini.it/nemo/scheda-progetto/>
56. Linee guida per promuovere il benessere psicologico a scuola: <https://www.psy.it>

Università Tecnologica di Munster

57. Documento programmatico del governo irlandese (2023): Dalla povertà al potenziale: un programma per la povertà e il benessere infantile, Piano programmatico iniziale: luglio 2023 – dicembre 2025 <https://www.gov.ie/en>
58. Benessere Mentale dei Bambini: <https://childrensmentalwellbeing.ie/about-us/>
59. Consiglio nazionale della gioventù d'Irlanda (NYCI): <https://www.youth.ie/about/>
60. Servizio di sviluppo professionale per insegnanti (PDST): <https://www.pdst.ie/wellbeing>
61. Governo irlandese (2023) Informazioni sul benessere del personale scolastico - primario: <https://www.gov.ie/en>
62. Webwise: Irish Internet Safety Awareness Centre finanziato dal Dipartimento dell'Istruzione e cofinanziato dalla Commissione Europea: <https://heroes.webwise.ie/>
63. A conoscenza: <https://www.aware.ie/>
64. Jigsaw: Consulenza e sostegno in materia di salute mentale, online e di persona, per i giovani di età compresa tra i 12 e i 25 anni e per i genitori o gli adulti interessati: <https://jigsaw.ie/talk-online/live-chat/> o <https://jigsaw.ie/>
65. Childline: il servizio di ascolto irlandese attivo 24 ore su 24 per giovani fino a 18 anni. Childline è un servizio dell'ISPCC: <https://www.childline.ie/>
66. BeLong To Youth Services: Supporto, informazioni e gruppi per giovani lesbiche, gay, bisessuali, transgender e intersessuali (LGBTI+) in Irlanda, i loro genitori e tutori e altri professionisti: <https://www.belongto.org/>
67. Spunout: Spunout è il sito web irlandese di informazione sui giovani creato da giovani, per i giovani. Articoli e informazioni per i giovani su molti argomenti, tra cui la salute mentale. SPUNOUT al 50808 per chattare con un volontario qualificato, in qualsiasi momento: <https://spunout.ie/>
68. Barnardos: Servizi per bambini, famiglie e comunità, per trasformare la vita dei bambini vulnerabili colpiti da esperienze infantili avverse. Barnardos fornisce anche un servizio di lutto per bambini. Numero verde 1800 910 123, dal lunedì al venerdì dalle 10 alle 14: <https://www.barnardos.ie/>
69. CARI: Terapia per bambini e giovani che sono stati colpiti da abusi sessuali su minori. CARI fornisce anche informazioni, supporto e consulenza a genitori, tutori e fratelli non abusanti. Telefono 0818 924567, dal lunedì al venerdì dalle 9 alle 17 <https://www.cari.ie/>

70. La Società irlandese per la prevenzione della crudeltà verso i bambini (ISPCC) si dedica a migliorare la vita dei bambini e dei giovani; sono al centro di tutto ciò che facciamo: <https://www.ispcc.ie/>

Referenze

- Consiglio dell'Unione europea (2018) Competenze di vita in azione. Commissione europea.
- Daniau, S. (2016). Il potenziale trasformativo dei giochi di ruolo—: Dalle abilità di gioco alle abilità umane. *Simulazione e giochi*, 47(4), 423-444.
- Darvasi, P. (2019). In che modo Dungeons & Dragons può aiutare i bambini a sviluppare capacità di apprendimento socio-emotivo. *KQED*.
- Das, J. K., Salam, R. A., Lassi, Z. S., Khan, M. N., Mahmood, W., Patel, V., & Bhutta, Z. A. (2016). Interventi per la salute mentale degli adolescenti: una panoramica delle revisioni sistematiche. *Giornale di salute degli adolescenti*, 59(4), S49-S60.
- Durlak, J. A., Weissberg, R. P., Dymnicki, A. B., Taylor, R. D., & Schellinger, K. B. (2011). "L'impatto del miglioramento dell'apprendimento sociale ed emotivo degli studenti: una meta-analisi degli interventi universali basati sulla scuola. *Sviluppo del bambino*" 82(1), 405-432.
- Dweck, CS (2006). *Mindset: La nuova psicologia del successo*. Casa casuale.
- Evertson, C. M. e Weinstein, C. S. La gestione della classe come campo di indagine. *Manuale di gestione della classe*. <https://doi.org/10.4324/9780203874783.ch1>
- Jones, S. M., & Bouffard, S. M. (2012). Apprendimento sociale ed emotivo nelle scuole: dai programmi alle strategie. *Rapporto sulla politica sociale*, 26, 1–33
- Joseph A. Durlak et al. "Manuale di apprendimento sociale ed emotivo: ricerca e pratica".
- Maurice J. Elias et al. "Apprendimento sociale ed emotivo: promuovere lo sviluppo di tutti gli studenti".
- Meyers, D. C., Gil, L., Cross, R., Keister, S., Domitrovich, C. E., & Weissberg, R. P. (2015). *Guida CASEL per l'apprendimento sociale ed emotivo a livello scolastico*. Chicago, IL: CASEL.
- Ruff, T. (2021). Aumentare le competenze di apprendimento sociale ed emotivo attraverso l'uso di giochi di ruolo da tavolo.
- Scicchitano, M. (2019) *LabGDR Method*. Milan: FrancoAngeli.
- Segretario generale delle Nazioni Unite EO. *La strategia globale per la salute delle donne, dei bambini e degli adolescenti (2016-2030): sopravvivere, prosperare, trasformare*. Ginevra: Organizzazione Mondiale della Sanità; 2015.
- Nazioni Unite. *La strada verso la dignità entro il 2030: porre fine alla povertà, trasformare tutte le vite e proteggere il pianeta. Rapporto di sintesi del Segretario generale sull'agenda per lo sviluppo sostenibile post-2015*. New York, NY: Nazioni Unite; 2014.
- Weissberg, R. P., Durlak, J. A., Domitrovich, C. E., & Gullotta, T. P. (2015). Apprendimento sociale ed emotivo: passato, presente e futuro. In J. A. Durlak, C. E. Domitrovich, R. P. Weissberg e T. P. Gullotta (a cura di), *Manuale per l'apprendimento sociale ed emotivo* (pp. 3-19). New York, NY: Guilford.
- Welsh, M., Parke, R. D., Widaman, K., & Neil, R. O. (2001). Collegamenti tra la competenza sociale e accademica dei bambini: un'analisi longitudinale. *Giornale di psicologia scolastica*, 39, 463–482.
- Ferlazzo (2021). Otto strategie didattiche per promuovere il pensiero critico. Disponibile @ <https://www.edweek.org/teaching-learning/opinion-eight-instructional-strategies-for-promoting-critical-thinking/2021/03>.
- Zins, J. E., Weissberg, R. P., Wang, M. C., & Walberg, H. J. (2004). *Costruire il successo accademico sull'apprendimento sociale ed emotivo: cosa dice la ricerca?* New York, NY: Teachers College Press.