

È ora di festeggiare!



Finale positivo

**CONCETTO
CHIAVE/
SVANTAGGI
O**

Rispetto

OBIETTIVI

1. Promuovere il pensiero inclusivo e l'empatia nei contesti sociali.
2. Incoraggiare l'adattamento delle attività di gruppo per garantire che tutti possano partecipare.
3. Insegnare agli studenti a dare priorità all'amicizia e alla comprensione rispetto alle preferenze personali.
4. Dimostrare come le soluzioni creative possano promuovere gioia e senso di appartenenza.

**DOMANDE
PER LA
DISCUSSIONE
E PER IL
FINALE 1**

1. Come è cambiata la festa di Marta affinché Nina potesse partecipare?
2. Cosa significava per Nina che i suoi amici si fossero adattati a lei?
3. Quali sono altri esempi in cui possiamo modificare i piani per includere tutti?
4. In che modo questa esperienza ha influenzato l'amicizia dell'intero gruppo?

**SUGGERIMENTI
PER
RISORSE
AGGIUNTIVE**

1. Guarda: "Una sedia per mia madre" letto ad alta voce: parla di empatia e cura.
2. Attività di gruppo: "Sfida con una mano": gli studenti svolgono attività quotidiane con una mano per aumentare la consapevolezza.
3. Creare un "kit di strumenti per l'inclusione" in classe, con suggerimenti su come adattare giochi e attività alle diverse esigenze.
4. Interpreta diversi scenari di feste di compleanno e fai brainstorming su idee inclusive.
5. Gli studenti utilizzano ScratchJr per progettare una breve animazione o una storia interattiva che mostri un parco giochi o un ambiente scolastico in cui tutti sono inclusi, indipendentemente dalle capacità o dalle differenze.

È ora di festeggiare!



Finale negativo

**CONCETTO
CHIAVE/
SVANTAGGIO**

Rispetto

OBIETTIVI

1. Comprendere l'impatto emotivo dell'essere esclusi a causa di limitazioni fisiche.
2. Riflettere sul conflitto tra la pressione dei pari e il fare la cosa giusta.
3. Incoraggiare conversazioni sulle delusioni a breve termine rispetto alla gentilezza a lungo termine.
4. Sviluppare capacità di assunzione di prospettiva e di processo decisionale in situazioni sociali.

**DOMANDE
PER LA
DISCUSSIONE
PER IL FINALE**

1

1. Come si è sentita Nina quando non è riuscita a partecipare pienamente ai giochi della festa?
2. Perché Marta ha avuto difficoltà a decidere tra i giochi e l'inclusione di Nina?
3. Cosa faresti se fossi nei panni di Marta?
4. Cosa possiamo imparare sull'equilibrio tra i nostri desideri e i bisogni degli altri?

**SUGGERIMENTI PER
RISORSE
AGGIUNTIVE**

1. Spunto per il diario: "Ti sei mai sentito escluso? Cosa ti ha aiutato?"
2. Cerchio di classe: raccontatevi una storia su un episodio in cui qualcuno ha mostrato empatia.
3. Progetta un "Piano per una festa all'insegna del fair play": come rendere le feste divertenti e inclusive per tutti.
4. Guarda e commenta "Be Kind" di Pat Zietlow Miller per esplorare semplici atti di gentilezza.
5. Gli studenti creano una breve animazione o una storia in ScratchJr che mostra un personaggio che nota che qualcuno si sente escluso e poi compie un gesto gentile per includerlo.