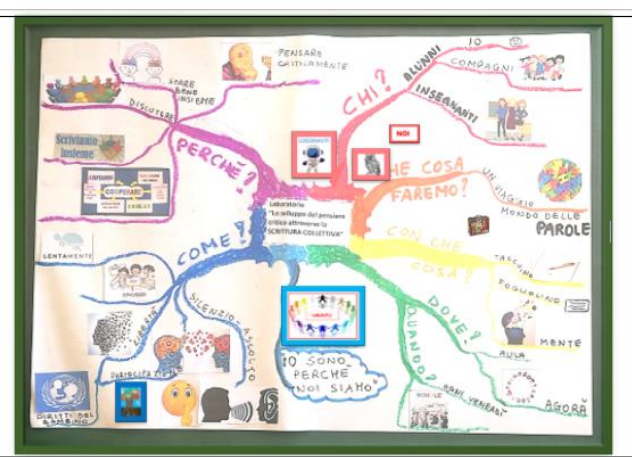


Una parola al centro

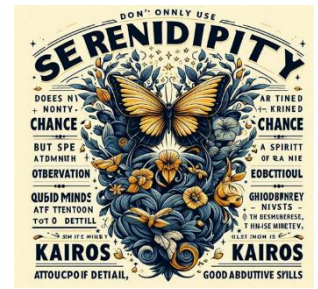


Educare alla parola
per coltivare il
pensiero critico

Dia- logo, attività di ricerca



PAROLA IMMERSIVA: **SERENDIPITÀ**



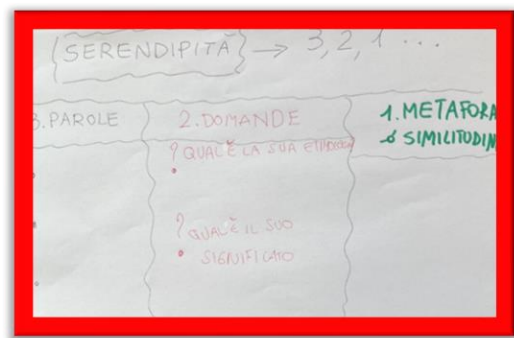
*“Anche per questa parola, decido di applicare, come avvio del laboratorio, la metodologia **Paths per parole**.”*



Diario di bordo

Inizia oggi, lunedì 25 marzo, il viaggio immersivo nella parola **SERENDIPITÀ**.

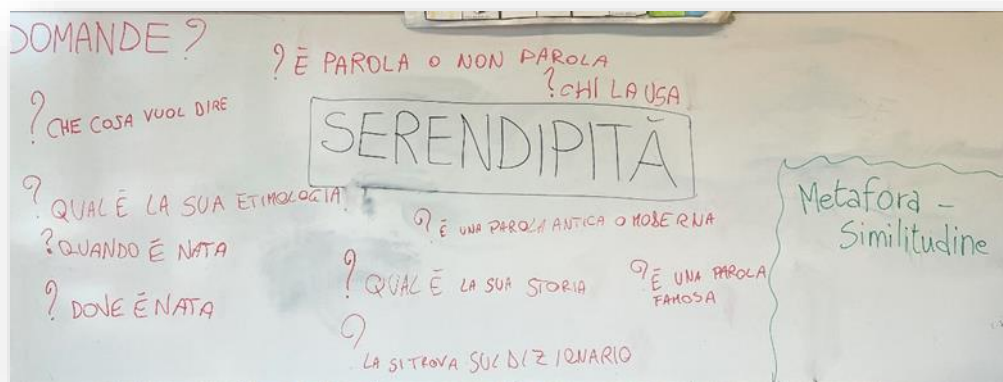
La maestra scrive sulla lavagna la parola, noi, suddivisi a terzine, dobbiamo scrivere, sul retro del foglio, 3 parole/idea, 2 domande e 1 similitudine o metafora riferite alla parola **SERENDIPITÀ**.



Thinking routine: 3, 2, 1 ... ponte, uno strumento per promuovere il pensiero critico e le abilità metacognitive e per stimolare un apprendimento attivo.

Le neuroscienze sostengono che l'apprendimento significativo avviene quando c'è la vera comprensione pertanto andiamo in profondità nella parola per scoprire la sua densità semantica.

Si torna tutti insieme per socializzare il lavoro svolto in gruppo, attraverso un brainstorming creiamo alla lavagna la mappa.



Subito notiamo che non c'è la rete semantica perché nessuno di noi conosce il significato della parola; vuoto è pure lo spazio per le similitudini / metafore perché, non conoscendo il significato, non possiamo scrivere nulla.

La lavagna è colma di domande relative alla parola SERENDIPITÀ:



- ❖ Qual è il significato?
- ❖ Ha più di un significato?
- ❖ Qual è l'etimologia?
- ❖ Qual è la sua storia?
- ❖ È una parola vecchia o nuova?
- ❖ Quando e dove è nata?
- ❖ Da chi viene utilizzata?
- ❖ Perché hai scelto questa parola?
- ❖ Ha a che fare con serenità? Le due parole si assomigliano!
- ❖ Gli adulti la conoscono? Perché non l'abbiamo mai sentita da nessuno.

È la prima volta che sulla lavagna ci sono così tante domande.

La maestra è contenta perché ci invita sempre a fare domande, come faceva Socrate con i suoi allievi e si inchina perché le domande volgono al futuro, le risposte al passato. Ci viene in mente la storia che la maestra ci ha raccontato più volte intitolata "In giardino" presa dal libro *"C'è nessuno?" di J. Gaarder*

"Guardando fuori dalla finestra, Joakim si accorge che c'è un bambino, grande più o meno come lui, appeso per i calzoncini e a testa in giù a un albero del giardino. E' una strana creatura, simile a un umano, ma non del tutto uguale. Viene da un altro mondo. I due, parlando, si raccontano e si interrogano sulle proprie origini, finendo, quasi inavvertitamente, col porsi i grandi interrogativi che riguardano la vita e il suo significato.

«Una risposta non merita mai un inchino: per quanto intelligente e giusta ci possa sembrare, non dobbiamo mai inchinarci a una risposta». Annui con un cenno della testa, pentendomi immediatamente perché Mika poteva pensare che mi fossi inchinato alla sua risposta. «Chi si inchina si piega» continuò Mika. «Non devi mai piegarti davanti a una risposta». «E perché no?» «Una risposta è il tratto di strada che ti sei lasciato alle spalle. Solo una domanda può puntare oltre»

Si inizia a lavorare sulle domande scritte cercando di classificarle, le prime sei domande interessano direttamente la parola, le ultime quattro invece sono nostre curiosità sulla parola.

La mappa semantica si costruirà durante il percorso man mano che troviamo le risposte alle nostre domande.

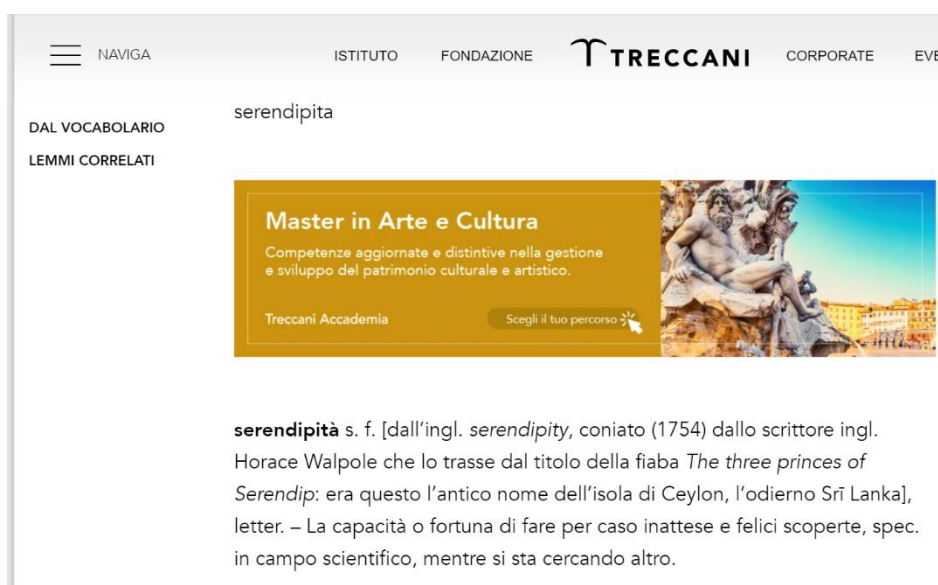
Torniamo alla parola e, in modo immersivo, cerchiamo di addentrarci per scoprire cosa ci nasconde prima di andare a cercare il significato sul dizionario.

- *Non possiamo fare ipotesi sulla parola perché non c'è il contesto*
- *Possiamo dividere la parola a pezzi e scoprire se conosciamo qualcosa*

Dividiamo, a fatica, la parola in SERENDIP-ITÀ (suffisso come in felicità- capacità- elettricità...). Non scoprendo altro, decidiamo di cercare sul nostro dizionario cartaceo, ma senza alcun risultato. La parola non c'è!

Per un attimo pensiamo che sia una **non parola**, qualcuno propone di concludere il lavoro e cambiare parola, altri di chiedere agli insegnanti e Cesare ricerca la parola sul dizionario Treccani online.

Magicamente, con un applauso all'unisono appare:



The screenshot shows the Treccani online dictionary interface. At the top, there is a navigation bar with 'TRECCANI' in the center, flanked by 'ISTITUTO', 'FONDAZIONE', 'CORPORATE', and 'EVE'. Below the navigation bar, the search term 'serendipita' is entered. On the left side, there are links for 'DAL VOCABOLARIO' and 'LEMMI CORRELATI'. The main content area features a yellow banner for 'Master in Arte e Cultura' with the text 'Competenze aggiornate e distinte nella gestione e sviluppo del patrimonio culturale e artistico.' and 'Treccani Accademia'. Below the banner, there is a definition of 'serendipità' in Italian, mentioning its origin from the English word 'serendipity' and its use in Horace Walpole's novel 'The three princes of Serendip'.

Serendipità è una parola!

Il nostro compagno Cesare ci insegna a non arrendersi mai!

Gli insegnanti si guardano e sorridono, sorpresi dalla nostra felicità nel vedere apparire la parola alla Lim come se fosse un supereroe.

Subito ci appuntiamo dove e quando è nata la parola, chi l'ha inventata e il significato.

Capiamo che avevamo diviso correttamente la parola SERENDIP-ITÀ, ma nessuno conosceva Serendip antichissimo nome dell'isola dello Sri -Lanka.

Dedichiamo un po' di tempo alla ricerca sul mappamondo politico dello Sri Lanka, guardiamo alcune immagini alla Lim.



Lo Sri Lanka, perla d'Oriente

Mentre stiamo guardando le immagini...

Atteso imprevisto

- **Maestra ci racconti la fiaba di Serendip?**

E la magia continua quando la maestra ci mostra il video della fiaba "I tre principi di Serendippo"

https://www.youtube.com/watch?v=s4I_mgR3lkw

Una fiaba persiana, molto antica, bella e diversa dalle solite fiabe.

Nell'antico Oriente, nella città di Serendippo, il grande e potente re Jafar allontana i suoi tre figli maschi dal regno, per fare esperienza e conoscere il mondo.

I tre principi molto intelligenti, sapienti ed educati faranno diverse scoperte grazie alla loro capacità di osservazione, ma soprattutto scopriranno cose che non cercavano.

Al termine del video inizia la discussione.



Sono le h.16.15, le lezioni sono concluse, si deve lasciare l'aula e noi insegnanti abbiamo davanti agli occhi quest'immagine:

“La campanella suona, le alunne e gli alunni non l'ascoltano, hanno la mano alzata, si alzano pure in piedi per prendere la parola, desiderosi di esprimere la propria idea, sembrano i pesciolini al momento della pastura e quando viene detto loro “ stop” sentiamo un potente “Nooo!” mentre si raccolgono i fogliolini scritti ed appoggiati sui tavoli posti al centro dell'agorà.”



Il giorno successivo.

Chiediamo di poter parlare della fiaba vista ed inizia il dialogo.

Altri fogliolini si ammucciano.

- *I tre principi conoscevano tante cose imparate solamente sui libri.*
- *La fiaba ci dice che erano intelligenti, sapienti ed educati, non si vantavano di ciò che sapevano e non si sentivano superiori.*
- *Hanno fatto scoperte grazie all'intelligenza*
- *Non solo l'intelligenza, ma anche l'astuzia*
- *Non sono d'accordo astuta è la volpe delle favole, è furba e vuole ingannare gli altri*
- *Sono stati intelligenti e attenti*
- *Maestra : spiega meglio*
- *Hanno prestato attenzione ai dettagli*
- *Hanno osservato con cura e attenzione*
- *Maestro di sostegno: hanno osservato, guardato o visto?*

Viene dato ampio spazio alla discussione e si conviene “ osservato” perché prestano profonda attenzione ai dettagli al fine di conoscere meglio, di rendersi conto di qualcosa.

- *Sono stati anche fortunati*
- *I tre principi sono intelligenti, attenti, ottimi osservatori e fortunati esploratori.*

Atteso imprevisto

- **È il modo di lavorare dei detective**
- **Come Sherlock Holmes**

L'ora a disposizione è passata velocemente, la maestra ci dice che gli ultimi due interventi sono preziosi e verranno ripresi sicuramente.

Siamo tutti insieme in agorà. I maestri ci dicono che hanno preparato quattro documenti, uno per gruppo, contenenti la parola SERENDIPITA'.

La maestra ci presenta i documenti senza dare indizi sulla sfumatura di significato della parola di lavoro.

DOCUMENTO N.1

Il 28 gennaio 1754, Horace Walpole scrive a Mann una missiva nella quale parla dell'arrivo in Inghilterra del suo regalo. Questa lettera racconta anche di come sia nata una «scoperta decisiva» circa lo stemma dei Cappello. Walpole voleva per il dipinto una cornice con i sigilli delle famiglie legate alla granduchessa, Cappello e Medici. Sfogliando un antico libro di emblemi veneziani scopre due versioni dello stemma dei Cappello, uno dei quali sembra contenere un giglio. Conclude che i Medici avevano esteso il famoso fiore allo stemma originale dei Cappello come simbolo di alleanza.

Chiama questa scoperta con una parola nuova da lui inventata: serendipity (serendipità) appunto.

Quante volte ci è capitato di cercare qualcosa e trovare tutt'altro? Una compagna, un compagno, un lavoro, un oggetto. Agli scienziati succede spesso: progettano un esperimento e scoprono l'inatteso, che di solito si rivela assai importante. Questo affascinante fenomeno si chiama serendipità, dal nome della mitica Serendippo da cui, secondo una favola persiana, tre principi partirono all'esplorazione del mondo. Nella storia della scienza molte grandi scoperte sono avvenute così. Qui però non troverete la solita lista di aneddoti, dalla penicillina ai raggi X, da Cristoforo Colombo al forno a microonde. Le più sorprendenti storie di serendipità svelano infatti aspetti profondi della logica della scoperta scientifica. Non è solo fortuna: la serendipità nasce da un intreccio di astuzia e curiosità, di sagacia, immaginazione e accidenti colti al volo. La serendipità, soprattutto, ci svela che non sapevamo di non sapere.

Da "Serendipità-L' inatteso nella scienza- Telmo Pievani

DOCUMENTO N.2

Renzo Bragantini, nel libro *Il riso sotto il velame* (Firenze, Olschki, 1987) riassume la novella "I tre principi di Serendippo" così:

Fu anticamente nelle parti orientali, nel paese di Serendippo, un grande e potente re, nominato Jafar, il quale ritrovandosi tre figliuoli maschi, coltissimi perché educati dai più grandi saggi del tempo, ma privi però di un'esperienza altrettanto importante di vita vissuta, decise, per provare, oltre alla loro saggezza, anche le loro attitudini pratiche, di cacciarli dal regno [...] Durante il loro viaggio i tre fanno diverse scoperte, grazie al caso e alla loro sagacia, di cose che non stavano cercando. Da poco giunti nel Paese di Bahrām, "potente imperadore", i principi si imbattono in un cammelliere, disperato perché ha perduto il proprio animale. I tre non pur non avendolo visto, dicono al poveretto di averlo incontrato "nel cammino, buon pezzo a dietro". Per assicurare il cammelliere gli forniscono tre elementi: il cammello perduto è cieco da un occhio, "gli manca uno dente in bocca" ed è zoppo. Il buon uomo, ripercorre a ritroso la strada ma non riesce a ritrovare l'animale.

Il giorno seguente, ritornato sui suoi passi, incontra di nuovo i tre giovani e li accusa di averlo ingannato. Per dimostrare di non aver mentito i tre principi aggiungono altri tre elementi. Dicono: il cammello aveva una soma, carica da un lato di miele e dall'altro di burro, portava una donna, e questa era incinta. Di fronte a questi particolari, il cammelliere dà per certo che i tre abbiano incontrato il suo animale ma [...] li accusa di avergli rubato il cammello. I nobili [...] sono condannati a morte perché ladri. Fortunatamente un altro cammelliere, trovato il cammello e avendolo riconosciuto, lo riconduce al legittimo proprietario. [...] i tre vengono liberati non senza una adeguata spiegazione di come abbiano fatto a descrivere l'animale, senza averlo mai visto.

I tre rivelano che ciascun particolare del cammello è stato immaginato, grazie alla capacità di osservazione e alla sagacia. Che fosse cieco da un occhio era dimostrato dal fatto che, pur essendo l'erba migliore da un lato della strada, era stata brucata quella del lato opposto, quello che poteva essere visto dall'unico occhio buono dell'animale. Che fosse privo di un dente lo dimostrava l'erba mal tagliata che si poteva osservare lungo la via. Che fosse zoppo, poi, lo svelavano senza ombra di dubbio le impronte lasciate dall'animale sulla sabbia. Sulla spiegazione del carico i tre dissero di aver dedotto che il cammello portasse da un lato miele e dall'altro burro perché lungo la strada da una parte si accalcavano le formiche (amanti del grasso) e dall'altro le mosche (amanti del miele) [...]

Ecco l'origine della parola Serendipità.

DOCUMENTO N.3

Una scoperta serendipitosa: la penna biro

È al giornalista ungherese László József Bíró che si deve l'invenzione della prima penna a sfera o meglio chiamata oggi "Biro", in onore del suo inventore che la brevettò nel 1938.

L'idea gli venne quando osservando dei bambini che giocavano a biglie, le facevano rotolare in una pozzanghera, e ne uscivano lasciando dietro di sé una scia di fango perfettamente omogenea, così Bíró pensò bene che inserendo una piccola sfera nella punta della penna, si potesse impregnare in un inchiostro viscoso, in modo da non seccarsi subito a contatto con l'aria e poter così scrivere in modo più scorrevole. Ecco un esempio di serendipità.



DOCUMENTO N.4

Il pensiero abduittivo, alla base della serendipità, è lo strumento principale di ragionamento di Sherlock Holmes, sebbene il detective si ostini a parlare di deduzione. Un esempio molto noto di abduzione holmesiana si ha quando il detective incontra per la prima volta quello che diverrà il suo più fedele compagno, Watson, indovinando che è stato in Afghanistan.

Di fronte alla sorpresa di Watson, Sherlock Holmes mette a nudo il suo pensiero:

“Quest'uomo ha qualcosa del medico, ma anche qualcosa del militare.

Evidentemente, un medico militare. È reduce dai tropici, poiché ha il viso molto scuro ma quello non è il suo colorito naturale dato che ha i polsi chiari. Ha subito privazioni e malattie, come dimostra il suo viso emaciato. Inoltre, è stato ferito al braccio sinistro. Lo tiene in una posizione rigida e poco naturale. In quale paese dei tropici un medico dell'esercito britannico può essere stato costretto a sopportare dure fatiche e privazioni, e aver riportato una ferita a un braccio? Nell'Afghanistan, naturalmente!”

“Com'è possibile tutto ciò?”- Elementare Watson!

Torniamo a gruppi, ogni gruppo riceve un documento, per prima cosa dobbiamo ricercare la parola SERENDIPITÀ e comprendere il suo significato in quel contesto, confrontandoci, ascoltando e partecipando.

I maestri ci raccomandano di non fare l'analisi del testo, ma comprendere il significato di **"SERENDIPITÀ"** che l'autore o l'autrice danno nel testo.

Una volta compreso il significato, inizia il lavoro più difficile, ma anche più bello: dobbiamo creare un compito di realtà per presentare il significato della parola alla classe intera.



Ogni gruppo deve trovare un modo per presentare la propria idea di SERENDIPITÀ (cartellone, poesia, testo, disegno...) e realizzarlo. Concordato il compito, inizia il lavoro di progettazione.

Si passa poi alla realizzazione dell'elaborato.

DOCUMENTO DI LAVORO	COMPITO SIGNIFICATIVO CREATO
1. TESTO FILOSOFICO- SCIENTIFICO	Cartellone, mappa mentale "La serendipità"
2. LA FIABA " I TRE PRINCIPI DI SERENDIPPO"	La storia animata
3. LA BIRO: UNA SCOPERTA SERENDIPITOSA	RICERCA AZIONE con la metodologia didattica del WEBQUEST* " ALCUNE SCOPERTE SERENDIPITOSE"
4. IL PENSIERO ABDUTTIVO	GIOCHI LOGICI DI PENSIERO (deduttivo – induttivo e abduittivo)

La serendipità- immagini create da noi con l'aiuto dell'Intelligenza artificiale generativa.



Per il pesce, metafora del laboratorio, uscire dalla boccia di vetro, vuol dire uscire dalla propria comfort zone per esplorare il mondo.

Questo significa abbandonare uno stato di sicurezza e routine per sperimentare nuove situazioni, conoscere meglio se stessi, apprendere cose nuove, cambiare ed evolvere.

Cos'è il WEBQUEST?

Il webquest è una metodologia didattica, la parola significa ricerca sul web.

È una metodologia che favorisce lo sviluppo del pensiero critico degli studenti, è stata inventata da Bernie Dodge alla fine degli anni '90, è una attività orientata alla ricerca dove le informazioni con cui gli studenti interagiscono provengono da risorse sul web o da videoconferenze.

Il webquest consta di otto fasi:

- 1. Introduzione:** *l'insegnante presenta l'argomento e la motivazione del progetto. Si dà all'alunno l'informazione iniziale sull'attività e si deve motivarne e catturarne l'interesse in due modi:
-Dimostrando che l'attività è attraente e divertente.
- Mostrando la sua utilità per il percorso in atto.*
- 2. Compito:** *Si indica agli alunni il "prodotto" che dovranno presentare alla fine dell'attività, il quale può essere una relazione, una ricerca, una presentazione o qualsiasi cosa si consideri appropriata al caso.*
- 3. Risorse:** *sitografia fornita dall'insegnante- Si indicano agli alunni una serie di siti web preventivamente selezionati al fine di evitare perdite di tempo e ricerche senza scopo.*

Processo: *le fasi di lavoro da seguire. Sono i passi che si suggeriscono per realizzare il compito, il quale si può dividere in sotto compiti, anche per il lavoro di gruppo.*

- 4. Suggerimenti dell'insegnante:** *vengono dati suggerimenti in base alle difficoltà incontrate.*
- 5. Valutazione:** *si descrive in modo chiaro come sarà valutato l'apprendimento.*
- 6. Conclusioni:** *restituzione alla classe del compito significativo. Riflessione sull'intero percorso, sui punti di forza e sulle criticità.*
- 7. Ringraziamenti:** *scrivere la lista delle fonti usate nel webquest, che siano immagini, testi o suoni, indicando i link alla fonte originale. Esprimere i ringraziamenti a chi ha fornito tali risorse o qualsiasi altro tipo di aiuto.*

L'obiettivo principale del webquest è quello di rendere più efficace il tempo che gli alunni trascorrono su Internet, la rete infatti può essere molto dispersiva quando non venga utilizzata avendo chiari gli obiettivi per i quali ci si rivolge ad essa.

Viene ridotto l'effetto google cioè: si parte col cercare una cosa e se ne trova un'altra (che magari distrae), non si sa se una fonte è affidabile, non si sa bene cosa cercare e cosa no.



TITOLO	Le scoperte serendipitose
INTRODUZIONE	<p>Una scoperta serendipitosa La penna biro</p> <p>È al giornalista ungherese László József Bíró che si deve l'invenzione della prima penna a sfera o meglio chiamata oggi "Biro", in onore del suo inventore che la brevettò nel 1938.</p> <p>L'idea gli venne quando osservando dei bambini che giocavano a biglie, le facevano rotolare in una pozzanghera, e ne uscivano lasciando dietro di sé una scia di fango perfettamente omogenea, così Bíró pensò bene che inserendo una piccola sfera nella punta della penna, si potesse impregnare in un inchiostro viscoso, in modo da non seccarsi subito a contatto con l'aria e poter così scrivere in modo più scorrevole. Ecco un esempio di serendipità.</p> <p>Cosa ne dite di cercare altre scoperte serendipitose?</p>
COMPITO	Dovrete cercare sul web almeno cinque scoperte serendipitose accattivanti per i vostri compagni e inserire le informazioni in un pieghevole illustrativo che poi presenterete alla classe.
RISORSE	Ecco dove indirizzare la vostra ricerca: https://www.youtube.com/watch?v=KGl8zJuYQQ https://www.youtube.com/watch?v=qNaiSXfV8dY https://www.focusjunior.it/tecnologia/invenzioni/le-invenzioni-nate-per-caso-serendipity/ https://www.tecnicadellascuola.it/serendipita-quando-la-scoperta-arriva-per-caso-video https://portalebambini.it/serendipita/ https://www.civiltadellemacchine.it/it/news-and-stories-detail/-/detail/serendipita-da-cristoforo-colombo-alla-coca-cola-quando-la-scoperta-e-un-errore
PROCESSO	<p>Vi vengono indicate le fasi di lavoro</p> <ol style="list-style-type: none">1. Ricerca delle informazioni2. Selezione delle informazioni pertinenti3. Compilazione della tabella-vedi pagina seguente4. Ricerca e stampa di un'immagine5. Creazione del pieghevole seguendo il modello <p><u>Format Tabella</u></p>



TITOLO	La scoperta/ L'invenzione
CHI?	Nome dell'inventore / scienziato e qualche informazione biografica
QUANDO?	Data dell'invenzione
CHE COSA?	Descrizione della scoperta e la sua utilità
COME?	Descrizione del percorso che ha portato alla scoperta

**SUGGERIMENTI
DELL'INSEGNANTE**

- Scegliete le scoperte più affascinanti per bambini della vostra età
- Dividetevi i compiti all'interno del gruppo
- Prestate attenzione alle misure del pieghevole

VALUTAZIONE

Griglia di autovalutazione del gruppo

	Si, in modo completo Punti 5	Si Punti 4	Con alcune incertezze Punti 3	Con incertezze diffuse Punti 2	Per niente Punti 1
Il lavoro è stato completato in tutte le sue parti					
La collaborazione dei componenti del gruppo è stata completa					
La consultazione e l'uso delle risorse informatiche è stata completa					
La scheda di lavoro e le conclusioni sono complete e corrette					
Punteggio grezzo					

Il punteggio massimo che ciascun gruppo può conseguire è 20 (4 x 5 = 20).

Cosa si deve fare per assegnare il livello?


Si divide il punteggio grezzo, conquistato dal gruppo, per il punteggio massimo totale: $\text{punteggio grezzo}/20$.

Se questo rapporto è pari a un valore...

a) fino a 0,5 la comprensione - competenza è in via di prima acquisizione

b) 0,6 la comprensione - competenza è iniziale

c) 0,7 la comprensione - competenza è base

	<p>d) 0,8 la comprensione - competenza è intermedio-bassa</p> <p>e) 0,9 la comprensione - competenza è intermedio-alta</p> <p>f) 1,0 la comprensione - competenza è avanzata</p> <p>La griglia può essere utilizzata sia per l'autovalutazione che per la valutazione da parte del docente.</p>
CONCLUSIONI	<p><i>Il gruppo presenta gli elaborati al gruppo classe.</i></p> <p>Il lavoro è un successo!</p> <p><i>Sicuramente l'aver già selezionato, da parte dell'insegnante, i siti ha facilitato e sveltito il lavoro.</i></p> <p><i>La difficoltà maggiore è stata quella di selezionare le scoperte serendipitose adatte a noi bambini e sintetizzare le informazioni da inserire in tabella.</i></p> <p><i>Navigare in internet è sempre bello e arricchente!</i></p>
RINGRZIAMENTI	<p><i>Si ringrazia l'intelligenza creativa, collaborativa e generativa della rete.</i></p> 

Quando un gruppo finisce il proprio lavoro, va ad aiutare i gruppi che hanno ancora lavoro da fare scegliendo a seconda delle proprie abilità e passioni.

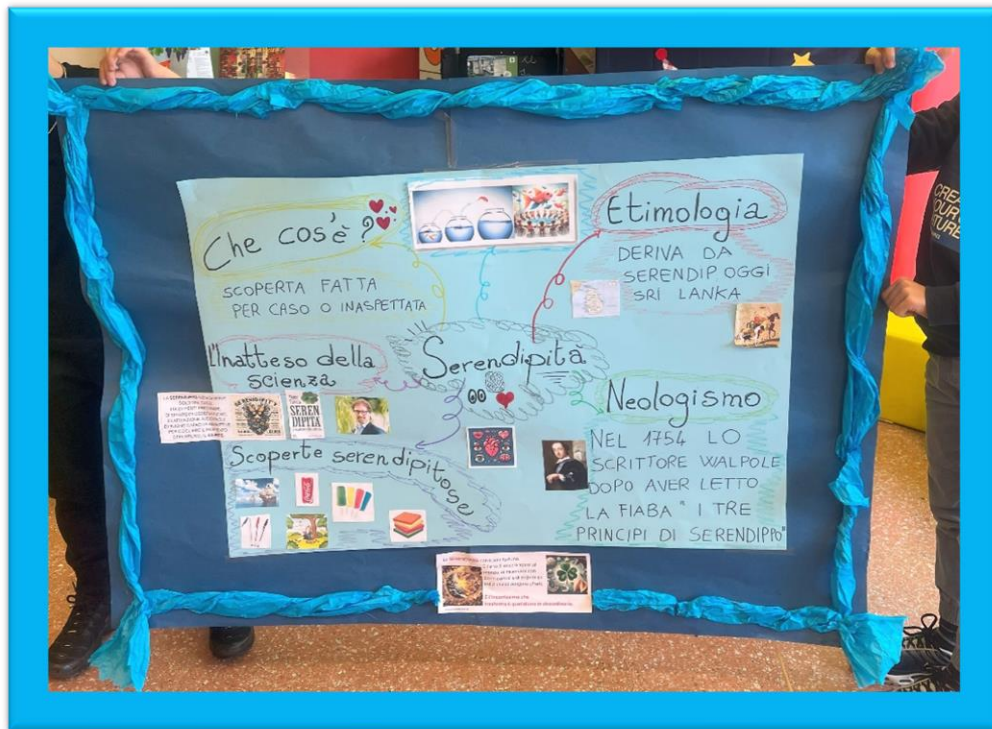
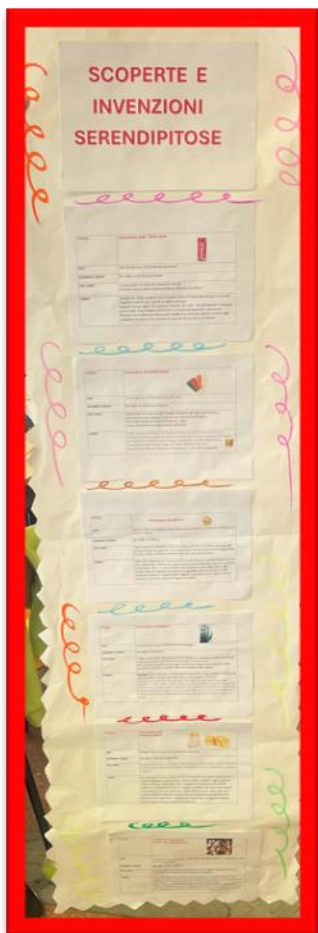
Ogni gruppo prova a esporre/presentare il proprio prodotto e, dopo le prove, la classe si riunisce in agorà e inizia la restituzione dei lavori ai compagni e ai maestri.

Ogni gruppo presenta il proprio documento di lavoro e poi il compito significativo prodotto. Dopo ogni presentazione i compagni devono esprimere una valutazione argomentandola e poi parte l'applausometro.

La maestra ci ricorda che anche la restituzione è lezione, pertanto, ci invita a prendere appunti.

Gli elaborati vengono appesi in aula o posizionati sul banco ludoteca a disposizione di tutti per essere osservati da vicino.





Giorno delle domande e delle risposte

Abbiamo capito che la **serendipità è una scoperta fatta per caso usando il pensiero abduttivo.**

Ora riprendiamo le dieci domande del primo giorno e cerchiamo le risposte.

1. Qual è il significato?
2. Ha più di un significato?
3. Qual è l'etimologia?
4. Qual è la sua storia?
5. È una parola vecchia o nuova?
6. Quando è nata?
7. Da chi viene utilizzata?
8. Perché hai scelto questa parola?
9. Ha a che fare con serenità? Le due parole si assomigliano!
10. Gli adulti la conoscono? Perché da nessuno mai l'abbiamo sentita.

Decidiamo di rispondere in questo modo:

- Domande da 1 a 6 ci rivolgiamo, con l'aiuto della maestra, al web e/o all'intelligenza artificiale di Chatgpt.
- Domande da 7 a 10 ipotizziamo noi una risposta e poi chiediamo conferma alla maestra.



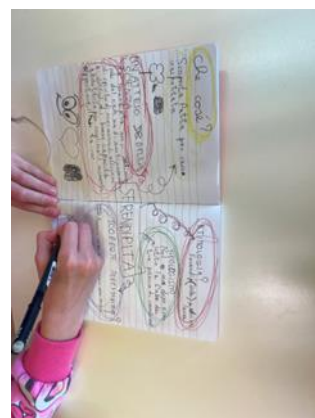
Il testo scritto finora è stato prodotto in **scrittura collaborativa**, senza fogliolini, ma unendo i pensieri/ idee di tutti, mentre per le risposte decidiamo di scrivere un testo in scrittura collettiva usando i fogliolini- appunti presi durante la WEBQUEST, i momenti dialogici e la restituzione.







Laboratorio di scrittura collettiva
“Il metodo”
Come si fa a scrivere tutti insieme?

Ora vi racconto come produrre un testo collettivo.

METODO	ATTIVITÀ
<p>FASE 1.a Preparatoria</p> <p style="text-align: center;">SCRITTURA INDIVIDUALE SUI FOGLIOLINI E SUL TACCUINO DELL'AGORÀ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscenza della parola/tema ● Attività dialogica ● Lettura dei documenti, preparazione dei compiti significativi, restituzione alla classe ● Approfondimento degli interventi imprevisti ● Ricerche sul web, selezione e rielaborazione di informazioni ● Visione di video, immagini ... ● Lettura di testi ● Ascolto di canzoni ● Scrittura di appunti sui fogliolini individuali ● Scrittura sul taccuino dell'agorà individuale <p>SETTING</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>Circle setting- agorà senza banchi per la conoscenza della parola</i> ❖ <i>Circle setting- agorà con banchi per la scrittura sui fogliolini/ taccuino</i>



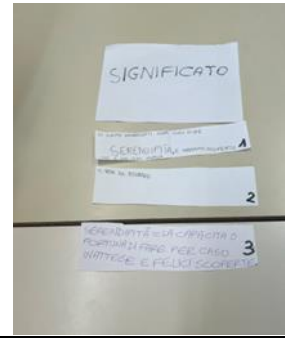
<p>FASE 1.b</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La raccolta dei fogliolini <p><i>SETTING - ATTIVITÀ</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>Circle setting- agorà con banchi per la raccolta dei fogliolini e scrittura sul taccuino</i> 	
<p>FASE 2.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Un mare di fogliolini <p><i>SETTING - ATTIVITÀ</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>Unico tavolone per la disposizione casuale dei fogliolini</i> 	
<p>FASE 3.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Le isole di fogliolini <p><i>SETTING - ATTIVITÀ</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>Unico tavolone per la classificazione dei fogliolini e la creazione di isole con titolo/nome e per l'eliminazione dei fogliolini doppi.</i> 	
<p>FASE 4.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Le isole di fogliolini - Il pensiero prende forma <p><i>SETTING - ATTIVITÀ</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>Unico tavolone, gli alunni sono divisi a gruppo, per la disposizione in ordine logico e/o cronologico dei fogliolini per strutturare il pensiero.</i> 	

FASE 5.

- Le isole di fogliolini – La narrazione

SETTING - ATTIVITÀ

- ❖ *Unico tavolone, gli alunni sono divisi a gruppo, per la numerazione dei fogliolini disposti in ordine logico e/o cronologico e per la narrazione.*



FASE 6.

- I fogliolini diventano digitali

SETTING - ATTIVITÀ

- ❖ *Circle setting- agorà con banchi per completare la scrittura sul taccuino della mappa mentre, a turno, gli alunni riportano i fogliolini ordinati in un foglio Word alla lavagna digitale.*



FASE 7.

- Le scelte degli scrittori

SETTING - ATTIVITÀ

- ❖ *Circle setting- agorà senza banchi per identificare il pubblico che leggerà il testo e la strutturazione del testo: linguaggio, paragrafi, l'ordine, illustrazioni ...*



Quando i bambini scrivono un testo/libro è importante che prestino attenzione all'interlocutore, ovvero al pubblico a cui il libro è destinato. Utili sono questi suggerimenti:

- ✚ **Identificare il Pubblico:** Prima di iniziare a scrivere, i bambini pensano a chi leggerà il loro libro. Questo aiuterà a scegliere lo stile e il linguaggio appropriati.
- ✚ **Scegliere un Tema Adatto:** Il tema del libro dovrebbe essere interessante e adatto al pubblico: insegnanti.
- ✚ **Linguaggio Semplice e Chiaro:** Usare un linguaggio semplice e chiaro che sia facile da comprendere per il pubblico a cui si rivolgono.
- ✚ **Includere Illustrazioni:** Le illustrazioni possono rendere il libro più attraente e aiutare a trasmettere il messaggio in modo più efficace, soprattutto se il pubblico è composto da lettori più giovani.

FASE 8.

SCRITTURA COLLETTIVA

- Il testo/ libro prende forma

SETTING- ATTIVITÀ

- ❖ *Unico tavolone, gli alunni sono a classe intera, per le ultime azioni: creazione di immagini con l'Intelligenza Artificiale generativa*
- ❖ *Circle setting- agorà con banchi di fronte alla lavagna digitale per **scrivere collettivamente.***



Scrivere un libro per i bambini è un progetto creativo e coinvolgente che richiede attenzione ai dettagli e un approccio metodico. Ecco alcuni passaggi che gli alunni hanno seguito:

1. **Riordino delle Frasi:** Assicurarsi che ogni capitolo e paragrafo abbia un flusso logico. Rileggere il testo per verificare che le frasi siano collegate in modo coerente e coeso.
2. **Uso di Congiunzioni:** Utilizzare congiunzioni e altre parole di transizione per legare i pensieri e garantire che il testo scorra bene.
3. **Evitare Ripetizioni:** Cercare sinonimi e contrari per evitare ripetizioni e rendere il testo più interessante e vario.
4. **Uniformità dei Tempi Verbali:** Controllare che i tempi verbali siano uniformi all'interno di ogni sezione, a meno che non sia necessario cambiare per motivi narrativi.
5. **Arricchimento delle Frasi:** Aggiungere dettagli descrittivi e sensoriali per arricchire le frasi.
6. **Inserimento delle Illustrazioni:** Le immagini possono essere un ottimo modo per aggiungere interesse visivo, cercare immagini appropriate sul web o creare illustrazioni originali con l'aiuto dell'intelligenza artificiale generativa. Inoltre, integrare il testo con fotografie scattate da un alunno o insegnante possono aggiungere un tocco personale e unico.

Il processo di scrittura è iterativo.

È necessario tornare indietro e rivedere il testo più volte per assicurarsi che tutto sia perfetto.

FASE 9.

- Feedback e revisione

SETTING- ATTIVITÀ



- ❖ *Circle setting- semicerchio- agorà senza banchi di fronte alla lavagna digitale per ultimare le ultime operazioni.*



La revisione generale del testo è un passaggio importante nel processo di scrittura.

Ecco alcuni suggerimenti dati agli alunni:

1. **Completezza:** Assicurarsi che il testo includa tutti gli elementi necessari per la storia e che ogni parte contribuisca al messaggio.
2. **Efficacia:** Valutare se il testo trasmette efficacemente le emozioni, le informazioni che si desidera offrire ai lettori.
3. **Chiarezza e Scorrevolezza:** Il testo dovrebbe essere facilmente comprensibile e piacevole da leggere. Rileggere ad alta voce per identificare le frasi complesse.
4. **Formattazione:**
 - Grassetto: Usare il grassetto per evidenziare parole o frasi importanti.
 - Corsivo: Il corsivo può essere utilizzato per pensieri interni, enfasi o titoli di opere.
 - Sottolineatura: Generalmente usata con attenzione, può servire per sottolineare termini chiave.
 - Punti Elenco: Utili per elencare concetti, oggetti o azioni in modo chiaro e ordinato.
 - Spaziature e A Capo: Spazi adeguati e andare a capo frequentemente possono migliorare la leggibilità e aiutare nella gerarchia delle informazioni.
5. **Appunti e Parole Chiave:** Integrare parole chiave, frasi famose e citazioni dal taccuino dell'agorà per arricchire il testo e fornire profondità.
6. **Feedback Esterni:** Presentare il testo a lettori esterni per ottenere feedback. Questo può aiutare a identificare aree di confusione o aspetti che potrebbero essere migliorati.

	<p>Dopo aver integrato i feedback e le ultime rifiniture, il testo si può considerare completo.</p> <p>La revisione è un processo iterativo e può richiedere più cicli per raggiungere la versione finale desiderata.</p>
<p>FASE 10.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La pubblicazione <p><i>SETTING- ATTIVITÀ</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>Circle setting- agorà con banchi per presentare il testo/ libro a un gruppo di lettori esterni, ai docenti non presenti durante il laboratorio prestando attenzione alle loro reazioni e risposte per capire se il messaggio è stato trasmesso correttamente.</i> ❖ <i>Pubblicazione del testo sul sito della scuola, sulla Newsletter e sul sito www.barbiana2040.it</i>  

Riflessione: Dopo la pubblicazione, è utile riflettere sull'esperienza di scrittura collettiva, discutendo su ciò che ha funzionato bene e gli aspetti che potrebbero essere migliorati in futuro.

L'essenza della scrittura collettiva

La scrittura collettiva è un'attività che va oltre il semplice esercizio di scrittura. Attraverso questo processo, gli studenti imparano ad ascoltare, a valutare e rispettare le idee degli altri, a negoziare e integrare le diverse prospettive, a costruire qualcosa di significativo insieme lavorando come una squadra.



Ed ecco il nostro testo collettivo

Testo in scrittura collettiva

La serendipità, una parola fortunata e felice



La parola serendipità deriva da una fiaba scritta e pubblicata nel 1557 da Michele Tramezzino “Peregrinaggio di tre giovani figliuoli del re di Serendippo”, ispirata da una fiaba persiana del 1300.



Serendip è il nome persiano dell' isola di Ceylon, oggi chiamata Sri Lanka, un'isola dell'Oceano Indiano, a sud dell'India, in Asia.

La parola serendipity è stata usata per la prima volta dallo scrittore inglese Horace Walpole nel 1754 in una lettera indirizzata ad un amico in cui parlava di questa fiaba da lui letta, dove tre principi in viaggio nell'isola di Serendip fanno scoperte incredibili e inattese da cui imparano molte cose.



Il suo unico significato è la capacità o fortuna di fare per caso inattese e felici scoperte, specialmente in campo scientifico, mentre si sta cercando altro. (Dizionario Treccani)
Numerose sono le scoperte serendipitose: la penicillina, la biro, i post-it, il forno a microonde, i raggi X, la coca cola, il ghiacciolo, la legge di gravità, la dinamite, i neuroni a specchio e tante altre...

La scoperta per errore più clamorosa di sempre è la scoperta dell'America, Cristoforo Colombo, un navigatore genovese, partì per raggiungere le Indie e scoprì l'America!



Non basta la fortuna o il caso!



Tante sono le persone che hanno visto cadere una mela da un albero, perché solo Newton ha formulato la legge di gravità osservando la caduta di una mela?

Ce lo spiega Telmo Pievani, un filosofo bergamasco specializzato in evoluzione “*Non è solo fortuna: la serendipità nasce da un intreccio di astuzia e curiosità, di sagacia, immaginazione e accidenti colti al volo. La serendipità, soprattutto, ci svela che non sapevamo di non sapere.*”



La Serendipità non si serve solo del caso, ma di menti preparate, di spirito di osservazione, di attenzione ai dettagli, di buone capacità abduitive per cogliere il momento opportuno, il Kairos.

Abbiamo anche imparato i tre diversi tipi di ragionamento: induttivo, deduttivo e abduitivo.

Il ragionamento, pensiero logico, è un procedimento che parte da ipotesi e arriva a una conclusione attraverso diverse strade possibili.

Attraverso l'esempio dei fagioli, trovato sul web e messo in pratica, spieghiamo i tre tipi di ragionamento.

PENSIERO DEDUTTIVO

- Tutti i fagioli di questo sacchetto sono bianchi.
- Questi fagioli provengono da questo sacchetto.
- Questi fagioli sono sicuramente bianchi. **CONCLUSIONE certa**

PENSIERO INDUTTIVO

- Questi fagioli provengono da questo sacchetto.
- Questi fagioli sono bianchi.
- Tutti i fagioli di questo sacco sono bianchi. **CONCLUSIONE INCERTA- forse**

PENSIERO ABDUTTIVO

- Questi fagioli sono bianchi
- Tutti i fagioli di questo sacco sono bianchi.
- Questi fagioli provengono da questo sacco. **CONCLUSIONE IPOTETICA**

Il pensiero deduttivo è quello della matematica, il pensiero induttivo è il ragionamento abituale di tutti e il pensiero abduitivo è quello degli scienziati, dei medici e dei detective.

È importante saper ragionare, ma come sviluppare il pensiero logico in noi bambini?

- Componendo i puzzle
- Giochi da tavolo
- Giochi con le costruzioni
- Giochi creativi
- Giochi logici: cubo di Rubik, il Ruzzle, lo Scarabeo, il Tangram, il Rompicapo
- Giochi di coding e robotica

Prima di rispondere alle ultime domande di inizio progetto:

-Perché maestra hai scelto questa parola?

- Serendipità ha a che fare con serenità? Le due parole si assomigliano!

-Gli adulti la conoscono? Perché nessuno di noi l'ha mai sentita.

Ipotizziamo le risposte che poi troveranno conferma nelle parole della maestra.

-Tu maestra hai scelto questa parola perché volevi farci incuriosire e spingerci a fare domande per cercare insieme le risposte.

-Sicuramente quando si fanno scoperte inattese si è felici, ma non è detto che si è sereni. Cerchiamo di spiegare la differenza tra felicità e serenità.

La felicità è la gioia di un momento, la serenità è un modo tranquillo di benessere. Le parole serendipità e serenità non appartengono allo stesso campo semantico, anche se si assomigliano come grafia e come suono.

Serendipità è una parola non molto conosciuta dagli adulti che ci sono vicini oppure la confondono con la casualità o la fortuna; eppure, è una bella parola che vale la pena insegnare a tutti!

Ringraziamo la maestra Elena per avercela fatta conoscere in modo immersivo.

Questa parola ci invita a ...

- ❖ non considerare gli errori come fallimenti, potrebbero nascondere qualcosa di prezioso;
- ❖ osservare le cose che ci circondano con attenzione, profondità e soprattutto senza fretta;
- ❖ non smettere mai di cercare, di essere curiosi e di fare domande.

E ... sapete come è finita la storia dei tre principi di Serendip?

I tre, continuando a scoprire le cose per caso o per intuito, divennero i più saggi di tutto il regno.



La **SERENDIPITÀ** non è solo fortuna.



È l'arte di essere aperti al mondo, di osservare con occhi curiosi e di seguire gli indizi che ci vengono offerti.

È l'incantesimo che trasforma il quotidiano in straordinario.

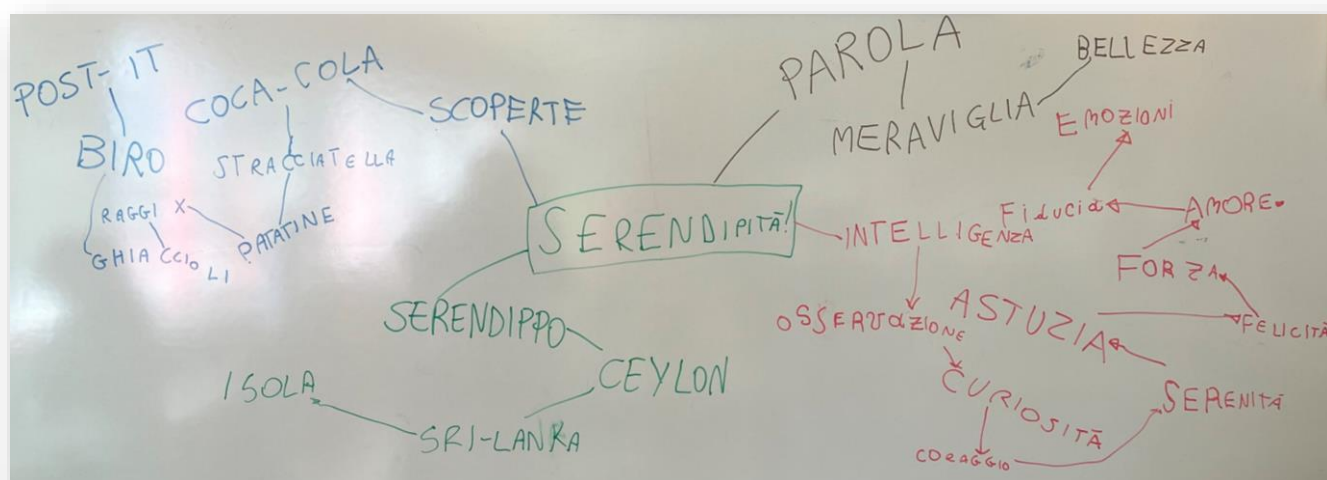
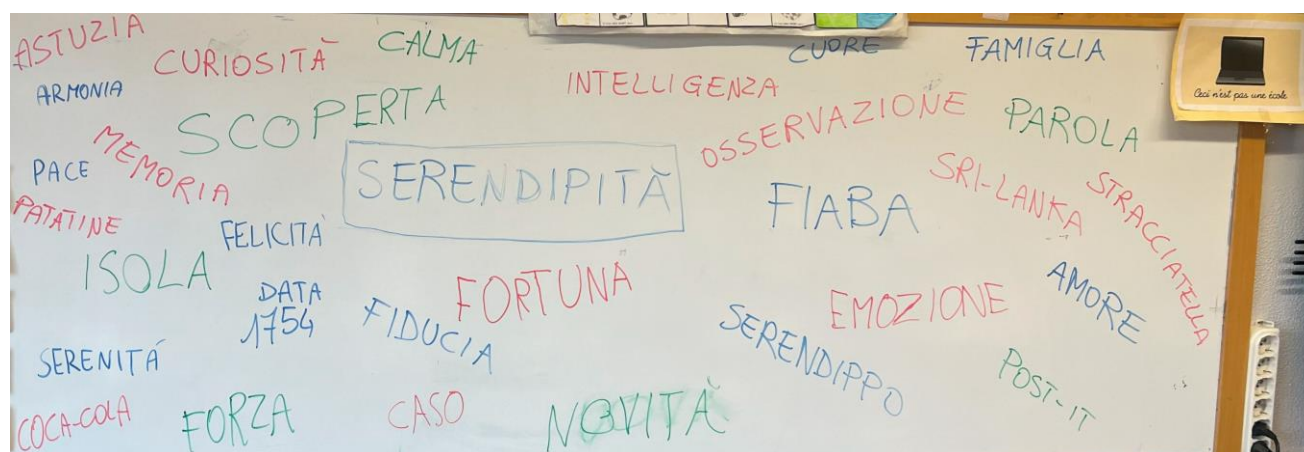


Diario di bordo

Siamo giunti alla fine del nostro viaggio, ci siamo divertiti ed abbiamo imparato tante cose. A conclusione del lavoro, la maestra ci ripropone la *Thinking routine: 3,2,1 ... ponte*, uno strumento per promuovere il pensiero critico e le abilità metacognitive e per stimolare un apprendimento attivo.

La maestra scrive sulla lavagna la parola **SERENDIPITÀ**, noi dobbiamo scrivere, sul retro del foglio, 3 parole/idea, e 1 similitudine o metafora riferite alla parola; ecco perché questa attività si chiama **ponte** perché collega la nostra conoscenza iniziale con quella finale.

Riportiamo poi tutte le parole alla lavagna creando le relazioni e i gruppi semantici.



Quindi iniziano le osservazioni:

- tutte parole presenti ora nella mappa inizialmente non c'erano,
- a differenza della prima mappa non abbiamo più domande mentre abbiamo trovato due similitudini e una metafora.



SIMILITUDINI

- La serendipità è come una **bellissima perla** trovata mentre raccogli conchiglie sulla riva del mare.



- La serendipità è come una **magnifica farfalla** che si posa sul tuo braccio mentre osservi i fiori.

METAFORA

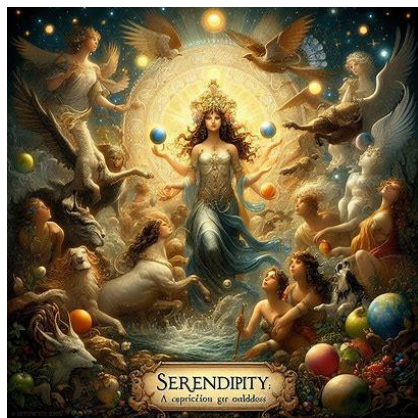
- La serendipità è una **stella cadente** che ti porta un desiderio inaspettato che si avvera.



Ci piace concludere il progetto, con l'aiuto di IA, inventando un testo con la dea Serendipità. Nasce una leggenda

La leggenda di Serendipità

In un passato lontano quando il mondo era ancora giovane Serendipità era considerata una dea misteriosa e affascinante. Si diceva che fosse nata dalle risate delle creature magiche. La dea Serendipità era maestra nell'arte di portare fortuna e scoperte casuali.



Si narrava che lei danzasse tra le stelle durante la notte sorridendo all'universo intero. Era amata e riverita da tutti gli esseri viventi sia umani che creature magiche.

Si credeva che la Serendipità avesse a cuore i desideri di coloro che si lasciavano guidare dall'istinto e dal coraggio.

Lei era una dea capricciosa che non si manifestava a chiunque, ma era sempre pronta a sorprendere coloro che si mettevano in gioco e abbracciavano l'incertezza del futuro.



Il mito narra di una giovane avventurosa chiamata Luna che desiderava trovare l'amore. Luna era una creatura coraggiosa e curiosa che amava esplorare mondi diversi.

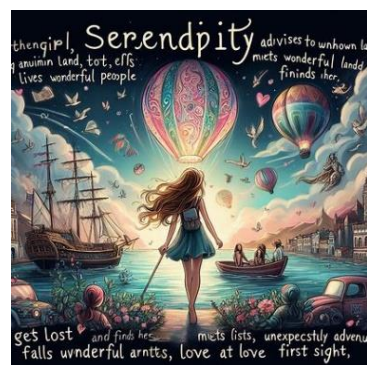
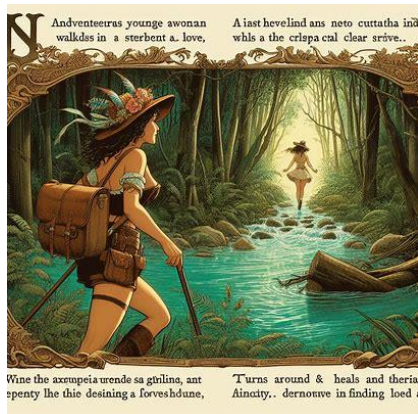
Un giorno mentre camminava in un fitto bosco, Luna vide un limpido ruscello e decise di immergersi in quelle acque cristalline, mentre Luna nuotava sentì un canto argentino, si voltò



e vide Serendipità in tutto il suo splendore, Luna la riconobbe e chiese aiuto alla dea per trovare l'amore che tanto desiderava. Serendipità le disse di mettersi in cammino senza una meta precisa e le ricordò : "La fortuna sorride a coloro che seguono il cuore e l'intuito! Apriti al mondo e lasciati incantare da ogni incontro e scoperta che sia grande o piccola!".

Luna decise di seguire il consiglio della dea, viaggiò per terre sconosciute, si perse e si ritrovò

più volte, incontrò molte persone meravigliose e visse avventure che mai avrebbe potuto immaginare.





Alla fine del suo viaggio, Luna incontrò un giovane artista innamorato dell'arte delle meraviglie del mondo. Non appena i loro occhi si incrociarono, i due si innamorarono.

Il mito della serendipità viene tramandato di generazione in generazione come un invito a uscire dalla comfort zone, ad essere coraggiosi, a lasciarsi affascinare dalle inattese scoperte che la vita ci riserva.

Si dice ancora oggi che coloro che abbracciano la serendipità sono destinati ad avere una vita ricca di avventure, sorprese e amore.



Buona serendipità a tutti coloro che abbracciano l'incertezza con cuore aperto!

Immagini create con AIG



Ultimo giorno di progetto

Oggi è il giorno della riflessione sull'intero percorso e propongo un' AUTOBIOGRAFIA COGNITIVA individuale e di gruppo rispondendo alle domande:

- Che cosa ho imparato?
- Cosa mi è piaciuto di più di questa attività? Perché?
- Cosa non mi è piaciuto? Perché?
- Come penso di aver lavorato in gruppo?
- Ti è piaciuto lavorare con i tuoi compagni?
- Che cosa ho fatto nel gruppo?
- Avevo voglia di creare qualcosa di interessante e bello?
- Ho sfruttato tutte le mie risorse?
- Quali difficoltà ho incontrato?
- Se dovessi ripetere l'intera esperienza ci sarebbe qualcosa che farei in modo diverso? Cosa?

PUNTI DI FORZA e PUNTI DI DEBOLEZZA DI GRUPPO

- ❖ Il percorso svolto è stato interessante ? Perché?
- ❖ Che cosa avete imparato da questa esperienza?
- ❖ Di quale documento vi siete occupati? L' avete trovato facile o difficile?
- ❖ Sapevate già qualcosa su questo argomento?
- ❖ Quale richiesta della consegna avete svolto più facilmente?
- ❖ Siete soddisfatti del vostro artefatto? Che cosa cambiereste?
- ❖ Nel gruppo c'è stata collaborazione?
- ❖ Avete rispettato i ruoli? C'è qualche atteggiamento nel gruppo che dovrebbe essere migliorato? Dove e in che modo?
- ❖ Scrivete 3 cose che avete imparato e che vi sono rimaste più impresse
- ❖ In seguito alla restituzione al gruppo classe e agli insegnanti, abbiamo capito meglio che ...

A conclusione diciamo che, mentre la comfort zone ci offre sicurezza, **la serendipità ci invita a esplorare e ad abbracciare l'imprevisto.** Trovare un equilibrio tra queste due dimensioni può arricchire la nostra vita e renderla più avventurosa e significativa.

<https://youtu.be/zhD2a0lvzo>

Per quanto riguarda la **scuola**, il comfort è spesso associato a routine e abitudini. Tuttavia, per imparare e crescere, gli alunni devono essere esposti a nuove sfide, nuovi argomenti e nuovi modi di pensare.

Coinvolgere gli studenti nella creazione di lezioni aperte e serendipiche può essere un modo efficace per aumentare l'interesse e la partecipazione.

Ecco come procedo nel laboratorio:

Brainstorming Collettivo: Inizio con una sessione di brainstorming dove gli alunni possono proporre argomenti di interesse o domande che vorrebbero esplorare.

Pianificazione Partecipativa: Coinvolgimento degli alunni nella pianificazione delle lezioni, chiedendo loro di contribuire con idee su come trattare gli argomenti scelti.

Ruoli Attivi: Assegnazione di ruoli specifici agli alunni durante la lezione, come moderatore della discussione, ricercatore di informazioni, o responsabile del materiale visivo/creativo/scritto.

Progetti di Gruppo: Organizzazione di progetti di gruppo, compiti significativi, dove gli alunni possono lavorare insieme per creare presentazioni, ricerche, cartelloni, storie animate, canzoni... su temi scelti da loro.

Feedback Continuo: Richiesta di feedback regolare sugli aspetti della lezione che funzionano bene e su quelli che potrebbero essere migliorati.

Riflessione Guidata: Tempo alla fine di ogni lezione per una riflessione guidata, dove gli alunni possono condividere ciò che hanno imparato e come si sentono riguardo al processo.

Diari di Apprendimento: Incoraggia gli studenti a tenere un taccuino di apprendimento dove possono annotare pensieri e idee che emergono durante le lezioni.

Tecnologia Educativa: Utilizzo della tecnologia educativa per permettere agli alunni di esplorare e presentare i loro lavori in modi innovativi.

Momenti di collettività: Momenti di ascolto, riflessione e dialogo. In una lezione democratica l'idea, oggetto di discussione, appartiene non solo al singolo, ma al gruppo che la modifica in modo democratico tanto da riconoscersi in essa, è un atto politico: attraverso la libertà di parola, l'ascolto, il dialogo e il confronto gli alunni si allenano a diventare cittadini attivi e socialmente responsabili.

Lezioni di costruzione e strutturazione del pensiero: Attività che insegnano ad andare in profondità ad immergersi, come palombari, nel mondo delle parole; gli alunni

concentrando e dedicando la propria attenzione e partecipazione al presente, liberi da programmazioni e ritmi frenetici rivolti al conseguimento di un risultato specifico, compiono un viaggio immersivo ed esplorano liberamente mondi conosciuti e sconosciuti privilegiando il processo di provocazione e di scoperta.

Il coinvolgimento degli studenti richiede tempo e pazienza, ma può portare a un'esperienza di apprendimento più ricca e personale per tutti, alunni ed insegnanti.

Alunne e alunni di 3B con i maestri e l'Al.

