

### Per iniziare:

**Introduction:** LIFEFORCE, Mascots, Posters  
(solo per la prima lezione)

**Principi LIFEFORCE** [5'-10']

**Attività di riscaldamento\*** Scegli una delle seguenti attività: [5'-10']

- Giochi di respirazione introduttivi [Attività 1]
- Riscaldamento (fisico, personale, di squadra e yoga) [Attività 2]
- Giochi di sblocco (apertura emotiva) e cognitivi [Attività 3]
- Giochi di fiducia [Attività 4]

**Sessione principale** (scegliere uno o alcuni dei seguenti argomenti):

- Anatomia del corpo \*
- Vocabolario
- Abilità socio-emotive\*\*
- Giochi di respirazione\*
- Algoritmo BLS LIFEFORCE
- Ostruzione delle vie aeree da corpo estraneo
- Scenari BLS LIFEFORCE
- Musica LIFEFORCE (canzoni, giochi e attività musicali)\*\*
- Posizioni yoga e giochi BLS LIFEFORCE\*
- Abilità linguistiche-comunicative
- Competenze cognitive e percettive

**Al termine:**

**Attività conclusive\*** scegliere una delle seguenti:

- Giochi di memoria e concentrazione [5'-10']
- Rilassamento [3'-5']
- Riflessione e obiettivo di squadra [5'-10']

**Domande suggerite - LOTS** (Abilità di pensiero di ordine inferiore)

#### Livello 1: Ricordare

1. Descrivi che cosa è successo quando...?
2. Puoi elencare tre...?
3. Ricordi...?
4. Come descriveresti...?
5. Quanti...?
6. Cos'è successo dopo/prima...?
7. Perché/Quando/Chi/Che cosa/Dove...?

#### Livello 2: Comprendere

1. Qual è/era l'idea principale...? (dagli 8 ai 10 anni)
2. Sai distinguere tra...?
3. Quali erano le differenze tra...?
4. Sai spiegare che cosa sta accadendo/qual è il suo significato...?
5. Puoi dare una motivazione per...?
6. Come si sente ...?
7. Secondo te, che cosa succederà dopo...?

#### Livello 3: Applicare

1. Potrebbe essere successo in...?
2. Come si potrebbe utilizzare questo...?
3. Come risolveresti il problema \_\_\_\_\_ usando ciò che hai imparato...?
4. Come dimostreresti la tua comprensione di...?
5. Cosa avresti fatto nella stessa situazione?
6. Cosa sarebbe successo se...?
7. Quali esempi puoi trovare per...?

**Attività suggerite - LOTS** (Abilità di pensiero di ordine inferiore)

#### Livello 1

- Disporre, in sequenza, scene della storia rimescolate
- Identificare le caratteristiche più importanti del protagonista...
- Creare un grafico / immagine / diagramma delle informazioni

#### Livello 2

- Scrivere un riassunto degli eventi principali (8-10 anni)
- Raccontare nuovamente la storia con parole proprie
- Prevedere cosa potrebbe succedere nella storia

#### Livello 3

- Creare uno scenario per mostrare come funziona
- Scrivere/descrivere nuovamente la scena in base a come reagireste voi
- Trasferire il personaggio principale/situazione in un'ambientazione differente
- Elaborare esempi di vita reale basati sul problema descritto dalla storia

## Coinvolgimento

### Sagoma

Gli studenti creano insieme una sagoma di un'immagine che rappresenta un argomento o un soggetto e ne riempiono il centro con disegni, immagini e parole pertinenti. Viene utilizzato per mostrare fatti chiave su personaggi di una storia, figure storiche, paesi e altre aree di studio.

### Ascolto Dyads

Una strategia di comunicazione in cui viene posta una domanda e ogni studente in coppia risponde a turno. Gli ascoltatori sono tenuti a prestare la massima attenzione, ma non possono interrompere il parlante per nessun motivo. Alla fine del tempo a disposizione del parlante, gli studenti si scambiano i ruoli.

### Lavagna prima-dopo

Visualizzazione di 2 attività in sequenza, utilizzando icone illustrate. L'attività visualizzata sotto la sezione "prima" è quella su cui lo studente sta attualmente lavorando e l'attività visualizzata sotto la sezione "poi" è quella che seguirà dopo che lo studente avrà terminato il primo compito.

### Apprendimento cooperativo

Gli studenti possono affrontare le opportunità di apprendimento in gruppi di loro pari, di solito in squadre di 4 persone in cui ogni membro ha un ruolo specifico (cronometrista, annotatore, leader della discussione e cronista).

### Pausa di consapevolezza

Gli studenti sono guidati nel rilassamento consapevole di mente e corpo, per concentrare l'attenzione sul momento presente. Rimangono seduti in silenzio per 60 secondi, usando i sensi per raccogliere le osservazioni.

## Espressione UDL

### Modalità di espressione preferite

Agli studenti viene data la possibilità di scegliere tra diversi metodi per esprimersi (ad esempio risposte verbali, disegni, performance di recitazione/movimento) quando presentano informazioni o comprensione di ciò che hanno imparato.

### Scrivere su

Gli studenti rispondono a turno a una domanda aperta, in un contesto di piccolo gruppo, e ogni membro elabora le risposte precedenti. Il primo studente di ogni gruppo ha a disposizione 30 secondi per scrivere una risposta. Poi il foglio viene passato al membro successivo del gruppo, che ha a disposizione altri 30 secondi per leggere la risposta dopo aver aggiunto, chiarito o ampliato qualsiasi informazione. Quando tutti gli studenti hanno dato il loro contributo, i gruppi discutono per alcuni minuti prima di condividere il tutto con l'intera classe.

### Racconto di una storia per immagini

Invece di produrre un paragrafo o un saggio scritto che descriva il materiale che è stato letto, lo studente elabora una storia visiva che cattura gli stessi elementi che un pezzo scritto richiede (per esempio, dettagli, sequenza di eventi, prove, ecc.).

### Fraasi iniziali

Forniscono agli studenti una cornice per esprimere i loro pensieri in forma scritta o orale. Vengono comunemente utilizzati per aiutare gli studenti a descrivere fatti, fare previsioni, confrontare e mettere a confronto, esprimere un'opinione e chiarire o parafrasare informazioni.

- Tra le attività iniziali, scegli quella/e di cui pensate che i bambini abbiano più bisogno in un preciso momento!
- I giochi e le attività musicali possono essere svolti in una qualsiasi delle 3 parti della lezione (inizio, parte centrale, fine), così come le attività di sensibilizzazione socio-emotiva.
- Durante la discussione o l'introduzione alla lezione, ricordati di attivare le conoscenze pregresse dei bambini (con modalità divertenti) e di dare loro tempo e spazio per esprimersi.
- Utilizza i suggerimenti e i video UDL (nel manuale dell'insegnante) per coinvolgere il maggior numero possibile di bambini e svolgere una lezione proficua!
- Non dimenticare di ricordare ai bambini quali saranno le attività successive, in altre parole di dare loro un'idea della struttura della lezione, in modo che si sentano più partecipi.
- Ricordati di rappresentare le informazioni da apprendere ai bambini attraverso più modalità. Questo è anche un modo per potenziare il loro apprendimento attraverso la ripetizione!
- Assicurati di aver utilizzato le proposte UDL per migliorare le modalità di espressione dei bambini (nel manuale dell'insegnante). Puoi anche guardare i video suggeriti!
- Le due righe in rima/obiettivo utilizzate all'inizio e alla fine delle lezioni funzionerà in modo divertente e unificante ricordando ai bambini il loro obiettivo!
- Utilizza le attività nell'interesse tuo e dei bambini e divertiti. Sono state progettate per essere così!



**Attività suggerite - LOTS** (Abilità di pensiero di ordine superiore)**Livello 4**

- Selezionare le parti della storia più emozionanti, felici, tristi, credibili, fantastiche, ecc....
- Individuare tra i vari eventi della storia quelli che sono fondamentali e quelli meno importanti
- Comparare e mettere a confronto due personaggi/situazioni importanti della storia

**Livello 5**

- Valutare il valore della storia
- Comparare e mettere a confronto la storia raccontata con un evento accaduto nella tua/vostra esperienza personale
- Valutare i personaggi principali e le loro azioni
- Valutare i personaggi principali e le loro azione da un punto di vista morale o etico

**Livello 6**

- Comporre un monologo interno per il personaggio principale durante un momento cruciale della storia
- Immaginare di essere uno dei personaggi e scrivere un diario
- Creare un nuovo personaggio e spiegare come si inserirebbe nella storia
- Cambiare l'ambientazione e i personaggi, raccontare la storia con parole vostre

**Domande suggerite - LOTS** (Abilità di pensiero di ordine superiore)**Livello 4: Analizzare**

1. Sai identificare l'idea/ il personaggio/ gli eventi principali...?
2. Riesci ad elencare le parti...?
3. \_\_\_\_ Come si collega a?
4. Qual è il motivo...?
5. Quali sono/erano i/gli vantaggi/svantaggi di...?
6. Quali erano le cause di...?
7. Quali conclusioni puoi/potete trarre...?

**Livello 5: Valutare**

1. Determina i punti più significativi dello scenario e classificali in ordine...?
2. Sai proporre un'alternativa...?
3. Supponi di poter \_\_\_\_\_ che cosa faresti...?
4. Pensi sia stato un elemento positivo...?
5. Sei d'accordo/ in disaccordo...?
6. Che cosa lo ha reso un successo/insuccesso? Perché?
7. Come vorresti migliorare...?

**Livello 6: Creare**

1. Riesci a comporre una canzone riguardante...?
2. Riesci a pensare ad un altro titolo per...?
3. Riesci a pensare ad un'altra soluzione per...?
4. In quanti modi potresti/e farlo...?
5. Quale informazione è stata utilizzata per trarre la conclusione...?
6. Come ti/vi saresti/e sentito/i...?
7. Cosa faresti in maniera differente la prossima volta...?

\*La consapevolezza del proprio corpo è una parte fondamentale del programma in quanto l'algoritmo BLS di LIFEFORCE è profondamente connesso con il proprio corpo e con il senso di esso, motivo per cui ricopre la quasi totalità degli aspetti presenti nel programma. La consapevolezza del corpo viene compresa nelle seguenti parti: attività di riscaldamento, anatomia del corpo, giochi di respirazione, yoga LIFEFORCE e nelle attività conclusive.

\*\* Queste due aree tematiche possono essere utilizzate in una qualsiasi o tutte e tre le parti della lezione (inizio, parte centrale, fine).

**Risposta fisica globale**

Gli studenti ascoltano i comandi e rispondono con azioni fisiche e movimenti (ad esempio dal semplice muovere un dito in un modo specifico ad azioni più complesse che coinvolgono tutto il corpo) per collegare un'associazione fisica a un concetto che viene insegnato (come una nuova serie di vocaboli, processi complessi, ecc.).

**Dai uno - prendi uno**

Gli studenti ricercano e condividono intenzionalmente le informazioni tra loro. In primo luogo, scrivono diverse idee su richiesta dell'insegnante. Poi girano per l'aula e si mettono in coppia. Ogni volta "danno" (condividono) un'idea e ne "ricevono" una. Alla fine, la classe discute le idee chiave che hanno appreso gli uni dagli altri.

**Messaggi-IO**

Un'affermazione sui propri sentimenti o convinzioni espressa come una frase modello in tre parti: 1. Mi sento... (sentimento) 2. Quando... (cosa ha causato il sentimento) 3. Vorrei... (cosa vorresti che accadesse invece). Ad esempio, uno studente potrebbe dire: "Mi sento in ansia perché non riuscirò a finire in tempo. Vorrei che mi restituissi la matita" invece di "Mi stai rubando la matita".

**Rappresentazione****Il linguaggio dei segni quotidiano**

Può essere insegnato e utilizzato da tutti gli studenti per esprimere i propri sentimenti durante la giornata scolastica. Combina contemporaneamente le forme create con le mani, l'orientamento, il movimento e l'espressione facciale.

**Muro delle parole**

Una bacheca o una tabella che elenca in ordine alfabetico parole ad alta frequenza o dal contenuto specifico. Invece di essere un'esposizione statica di parole, i muri di parole intendono aumentare nel corso di un'unità o di un anno, quando l'insegnante aggiunge nuove parole, fornendo agli studenti un'esposizione ripetitiva ai termini chiave.

**Canzoni, rap e canti**

La pratica ripetuta con una canzone, un rap o un canto selezionato o creato offre agli studenti l'opportunità di imparare dal modello e dal ritmo il linguaggio colloquiale, il vocabolario e persino le nozioni di matematica.

**Qualcuno voleva ma allora**

Strategia di riassunto che utilizza una serie di suggerimenti per nominare gli elementi chiave della storia. Ogni parola contenuta nel nome della strategia viene utilizzata per aiutare gli studenti a concentrarsi su diversi aspetti di un testo (ad esempio, Qualcuno: Chi è il personaggio principale? | Voleva: Cosa stanno cercando di ottenere? | Ma: Quale problema devono affrontare? | Quindi: Come cercano di risolverlo? | Poi: Cosa è successo alla fine?).



## Inizio - Respiro introduttivo (1)

### Nella veste del protagonista

- Immagina una cerniera che parta da sotto l'ombelico e arrivi fino al naso.
- Inspira, chiudi la cerniera fino al naso e trattieni il respiro.  
Metti l'altra mano sulla pancia per sentire come si espande durante la respirazione.
- Espira, abbassa la cerniera fino all'ombelico ed espira, sentendo ora la pancia che rientra.  
Ripetere 3-5 volte.

Note: I bambini immaginano di indossare la tuta da supereroe, pronti all'azione. Ora devono chiudere la zip. Inspirando, i bambini fanno il pieno di ossigeno, cioè di energia, di cui hanno bisogno. Mentre espirano, diffondono la loro forza il più possibile, alzandosi sulla punta dei piedi come i supereroi che decollano.

\*Al posto di "inspirare", usare "annusare" per i bambini di 6-8 anni.

## Respiro introduttivo (2)

### Supereroi pronti per l'azione

- Posizione eretta
- Intreccia le dita (come nelle compressioni toraciche) con le braccia tese davanti a te.
- Durante l'inspirazione, solleva le braccia al di sopra della testa
- Lascia cadere le braccia con forza ed espira gridando ad alta voce "Ha".  
Ripetere 3-5 volte.

Note: "Ha" mentre si espira viene dallo stomaco. \*Al posto di "inspirare" usare "annusare" per i bambini di 6-8 anni.

## Inizio - Riscaldamento fisico

### Una sequenza di eventi inattesi

Con la musica accesa, i bambini camminano in qualsiasi direzione seguendo le istruzioni dell'insegnante. Ad esempio: -Attenzione! Puntine! Sulle punte dei piedi, non calpestatele! -Oh, no! Ne hai calpestate alcune, ora puoi camminare solo sui talloni! -Il terreno si è aperto in due! Cammina con i piedi ben aperti o cadrai nel buco! -Ok, avete superato le buche... Ora il terreno è pieno di fango, così appiccicoso che riuscite a malapena a staccarvi il piede...

Guarda! Sopra le tue spalle ci sono delle ali... le tue ali! Puoi volare! Superare le montagne, attraversare le colline, sentire l'aria sulle guance, volteggiare nell'aria... Oh no, le ali non ci sono più... cadi a terra.

Ti alzi con i piedi legati... Salta! Finalmente slegate la corda... liberi! Oh no! Tua madre ti aveva chiesto del latte per fare una torta enorme e il negozio sta per chiudere... sei di fretta! Finalmente trovi il latte... no, l'hai superato! Devi tornare indietro... eccolo! Devi prendere tanti litri... Nella fretta non hai preso un cestino, quindi devi tenerli in mano ma sono così pesanti che fai fatica a muoverti... oh, no, pavimento bagnato! Il latte ti cade dalle mani e scivoli dappertutto... Poco prima che il sogno finisca, per fortuna diventi un cavallo bianco e voli felice verso la tua patria mentre il sole sta tramontando.

## Inizio - Giochi di sblocco

### 1. Quanti passi?

L'insegnante colpisce le maracas e i bambini devono fare tanti passi quanti sono i colpi che hanno sentito. Si suggerisce che l'insegnante formi il numero 1-1-2 (o 1-6-6) e chiedi ai bambini di riconoscerlo. L'insegnante può anche chiedere ai bambini di contare quante decine di colpi hanno sentito (a seconda del livello di età: 1, 2 o 3 decine) e di fare i passi corrispondenti nel ritmo LIFEFORCE di 100/120 battiti/minuto (con l'aiuto della canzone LIFEFORCE).

### 2. Prendi il ritmo!

Seduti in cerchio, l'insegnante mette una musica con il ritmo della rianimazione cardiopolmonare. I bambini devono colpire le ginocchia con le mani. Si procede un battito per bambino e uno dopo l'altro, seguendo l'ordine in cui sono seduti, cercando di sintonizzarsi tutti assieme con il ritmo della RCP. Dopo aver acquisito questo livello, il prossimo step è fare lo stesso ma senza l'aiuto della musica. Ora devono tenere il ritmo da soli.

## PRINCIPALE

Nella sessione principale, gli insegnanti hanno una varietà di scelte per costruire le conoscenze di base dei bambini riguardo alle informazioni sull'RCP che i bambini devono conoscere e comprendere nel modo più olistico possibile, attraverso molteplici tematiche ed elementi diversi. In particolare, gli insegnanti possono scegliere una o alcune delle seguenti tematiche da applicare alla loro lezione:

- Anatomia del corpo
- Vocabolario
- Abilità socio-emotive
- Giochi di respirazione
- Algoritmo BLS LIFEFORCE
- Canzoni LIFEFORCE
- Posizioni e giochi di yoga LIFEFORCE - Abilità linguistiche-comunicative - Abilità cognitive-percettive

## Anatomia del corpo

### Apprendimento

- L'insegnante utilizza verbi di collocazione che accompagnano ogni parte del corpo, mostrando/disegnando con i loro stessi corpi a quale parte si riferiscono.
- Chiede ai bambini di partecipare aggiungendo alcuni verbi. Per esempio, guancia va con sentire, toccare, pizzicare, ecc. Naso va con respirare, annusare, chiudere, ecc. (definire anche la parte molle del naso). La fronte va con mettere, scottare, ecc. Mento va con sollevare, ecc. Orecchie va con ascoltare, tirare, ecc. Spalla va con sollevare, spingere, ecc. Torace va con espandere, restringere, ecc. Scapole va con aprire, allungare, unire, ecc. Polmoni va con respirare, bruciare, esercitare, ecc. Cuore va con battere, pulsare, tono, trapiantare, ecc. Pancia o addome (parte superiore/inferiore) va con respirare, espandere, ecc. Ombelico va con collegare, ecc. Palmi delle mani va con tenere, toccare, premere, sentire, unire, ecc. Dita va con allungare, piegare, toccare, sentire, ecc. Indice va con mostrare, ecc. Gomiti va con (dis)tendere, allungare, ecc. Ginocchia va con piegare, allungare, camminare, sedersi, ecc. Piedi va con muoversi ecc.
- I bambini devono essere in grado di mostrare l'estensione della testa.
- L'obiettivo principale è far sì che i bambini colleghino ogni parte del corpo con la relativa parola.
- Le parti del corpo devono essere insegnate poche per volta (circa 10 parole per lezione).

## Vocabolario

L'obiettivo delle attività è quello di acquisire, integrare e rendere quotidiano il nuovo vocabolario, in modo da utilizzarlo in maniera funzionale in tutte le situazioni di conversazione.

### • Apprendimento

Introdurre ogni volta fino a 5 parole/concetti. Descrivere in dettaglio le caratteristiche di ogni immagine. Chiedere a tutti gli alunni di descriverle a turno. Spiegare l'uso degli oggetti e l'azione dei protagonisti. Collegare il vocabolario alle esperienze degli alunni, chiedendo loro se conoscono alcuni oggetti/protagonisti. Lasciate che gli alunni descrivano la loro esperienza.

### • Identificazione

Abbinare le immagini ai nomi degli oggetti-concetti (con un ausilio visivo). Trovate diverse forme di immagini e lasciate che gli alunni le abbinino a quelle già conosciute.

### • Sviluppo semantico

Identificazione di oggetti/concetti in base alle loro caratteristiche. Fornire una definizione delle parole e/o parlare della parola di riferimento in modo circonfonatorio. Lasciare che gli alunni indovinino il nome della parola.

### • Visualizzazione

Visualizzare il significato della parola con gesti e mimica.

### • Collegare l'immagine alla parola

Fare giochi alla lavagna o verbali, con sintesi e analisi di sillabe/lettere, per creare la parola di riferimento. Dopo aver sintetizzato la parola, chiedere agli alunni di scriverla sui loro quaderni e di disegnare le rispettive immagini (didascalie alle immagini).



## Giochi di fiducia

### Rotolare su un corpo umano

I bambini formano gruppi di circa sei e si sdraiano a terra a pancia sotto. Il primo bambino si sdraia parallelamente alla parete e il successivo si sdraia esattamente accanto a lui/lei, senza lasciare spazi vuoti. Lo stesso vale per il resto della squadra, in modo che finiscano per sdraiarsi uno accanto all'altro con le braccia distese, parallele alle orecchie. Tutte le teste sono alla stessa altezza. Il primo bambino si sdraia sul secondo e rotola lentamente sul "tappeto umano" che i bambini hanno creato. Le sue braccia sono anch'esse tese e parallele alle orecchie, deve sentirsi rilassato e non trattenere il peso e di tanto in tanto deve dare un occhio per non cadere dal tappeto. Appena arriva alla fine, si sdraia rivolto verso terra, accanto all'ultimo bambino, senza lasciare spazi vuoti. Ora è il turno del secondo bambino, finché ogni bambino non ha completato il suo turno.

Note: I bambini che non vogliono partecipare a questa attività, saranno gli osservatori e condivideranno le loro osservazioni alla fine dell'attività. L'insegnante dovrebbe ricordare che un corpo stressato, teso e impaurito è sempre più pesante di un corpo rilassato che può scaricare il proprio peso sulla squadra.

## Riscaldamento personale

### Respiro / battito cardiaco durante il ballo

I bambini camminano liberamente. Si chiede loro di ascoltare attentamente il loro respiro/tipi di respiro (o battito cardiaco). "Riesci a ballare mentre cammini?". "Muovi solo la testa". "Ora aggiungi un braccio". "E l'altro". "La pancia!". "Il naso!". "Un piede.". "E l'altro". "Tutto ora!". "Come senti il tuo respiro?". "Facciamo qualche passo nella stessa posizione". "Adesso?". "Corriamo!". "Com'è il tuo respiro ora?". "Fai dei salti di danza!". "Ora cadi a terra e dormi". "Riesci a ballare mentre sei sdraiato sul pavimento?". "All'inizio lentamente, poi più velocemente". "Ora alzati e senti il battito del tuo cuore".

Note: L'insegnante sottolinea che qualsiasi movimento è il movimento "giusto". In caso di esitazione, i bambini possono scegliere una coppia.

### Riscaldamento a squadre

I nostri cuori battono come uno/ Respirano come uno  
Gli insegnanti eseguono la canzone LIFEFORCE (100-120 battiti/ minuto). I bambini (uno o entrambi i punti che seguono):

- Siedono in cerchio e, seguendo il ritmo, prima battono le mani e poi colpiscono contemporaneamente con la mano destra il ginocchio del bambino successivo e con l'altra mano il proprio ginocchio. Ripetere fino ad ottenere un suono unito.
- Formano una spirale (che rappresenta un grande cuore) tenendosi per mano. Poi si sintonizzano sul ritmo della canzone LIFEFORCE, saltando tutti insieme a quel ritmo, fino a saltare e a suonare come un'unica persona.

## Respiro introduttivo (3)

### La paura se ne va

- Siediti accovacciato
  - Sorridi con i denti chiusi e gli occhi spalancati (come nell'immagine della paura).
  - Inspira dalla bocca
  - Chiudi la bocca e trattieni l'aria per un po'.
  - Espira lentamente dal naso
- Ripetere 3-5 volte.

Note: Mentre i bambini trattengono il respiro, pensano a controllare la loro paura e mentre espirano la mandano via. Questo esercizio di respirazione può essere collegato sia al controllo della sicurezza che alla complicità emotiva (FFF). I bambini sono ora pronti ad agire.

## Respiro introduttivo (4)

### Colorare il respiro

- Chiedi ai bambini di immaginare un colore che gli piace.
- Ora, di visualizzarlo riempiendo tutto il corpo mentre inspirano (fare 7 respiri profondi).
- Poi, dai a ciascuno un foglio nero e chiedi loro di dipingerlo con il colore che hanno immaginato.
- Successivamente, i bambini si riuniscono per formare un cerchio. Uniscono le loro creazioni sul pavimento. Ci fermiamo a osservare questa creazione collettiva.
- Parliamo della sensazione di come qualcosa che abbiamo immaginato si sia trasformato in una forma reale e sia diventato parte di qualcosa di più grande (il potere dell'azione).

7

### • Classificazione tematica

A seconda dello step di insegnamento, aggiungere il vocabolario già noto di ciascun bambino. Fate domande e incoraggiate gli alunni a usare il vocabolario specialistico nelle risposte.

### • Produzione linguistica scritta

Gli alunni scrivono la definizione della parola scelta e descrivono l'oggetto/protagonista, rispettivamente.

### • Generalizzazione di nuovi concetti

Classificazione di oggetti/protagonisti, basata sulla classificazione delle loro caratteristiche e sulla creazione di nuove categorie. (senza aiuto visivo) Ritmo controllato di ripetizione, per il consolidamento delle parole. Potenziamento dell'uso del vocabolario, mediante attività di classificazione (trovare l'intruso). Espandendolo all'uso errato di strumenti od oggetti e alle azioni sbagliate delle persone.

### • Automazione del vocabolario

Espansione dell'uso delle parole a diverse circostanze comunicative. Uso del vocabolario attraverso l'esercitazione degli alunni in scenari di simulazione delle emergenze.

6

## Giochi

### • Gioco degli adesivi: I bambini vengono divisi in due gruppi.

L'insegnante scrive sul tavolo le parti del corpo che i bambini hanno imparato in precedenza e dà a ogni bambino dello stesso gruppo una parola diversa da copiare su un foglio bianco, che poi taglieranno con le forbici. Ogni gruppo, in coppia con gli altri, deve attaccare (con il nastro adesivo) la parola che ha precedentemente tagliato sulla parte del corpo giusta della loro coppia. Questo avviene a rotazione per i due gruppi, in modo che tutti i bambini attacchino la loro parte del corpo.

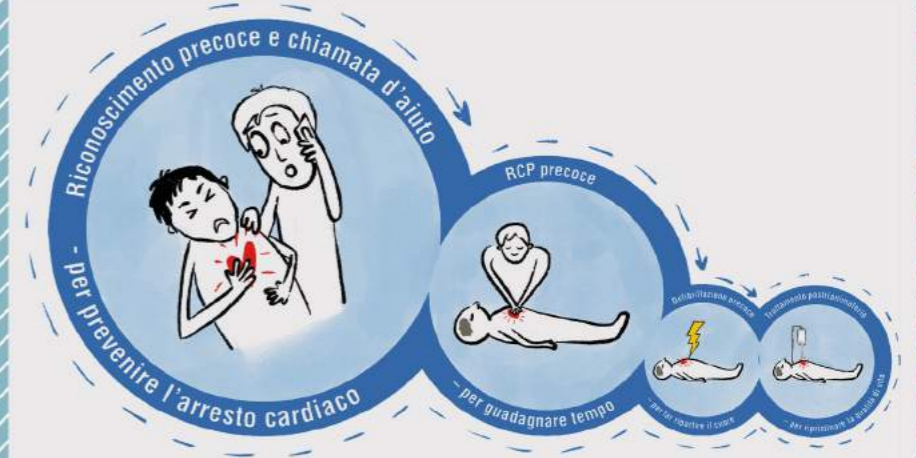
### • Gioco musicale: L'insegnante mette una musica divertente e lascia che i bambini si muovano liberamente o ballino nello spazio. Quando l'insegnante ferma la musica, l'insegnante nomina una parte del corpo (tra quelle che i bambini hanno precedentemente appreso) e i bambini devono bloccarsi toccando l'esatta parte del corpo richiesta dall'insegnante.

• **Gioco delle statue:** Un bambino si gira di spalle rispetto al resto della classe e si trova di fronte a un muro. Grida "1,2,3..." e aggiunge una parte del corpo a sua scelta mentre si gira dall'altra parte. Il resto dei bambini si trovano in piedi, uno accanto all'altro, in fila, e corrono verso il bambino che si trova di fronte al muro mentre lui/lei dice loro le battute precedenti. Nel momento in cui il bambino al muro si ferma e si gira dall'altra parte verso gli altri, loro devono fermarsi ed eseguire la posizione yoga stando fermi finché non si gira dall'altra parte. Qualsiasi bambino che si muove in questa fase esce dal gioco. Quando i bambini si avvicinano a quello che si trova di fronte al muro e lo toccano, questi li rincorre fino alla linea di partenza. Chi viene preso è colui che si mette al muro al turno successivo.

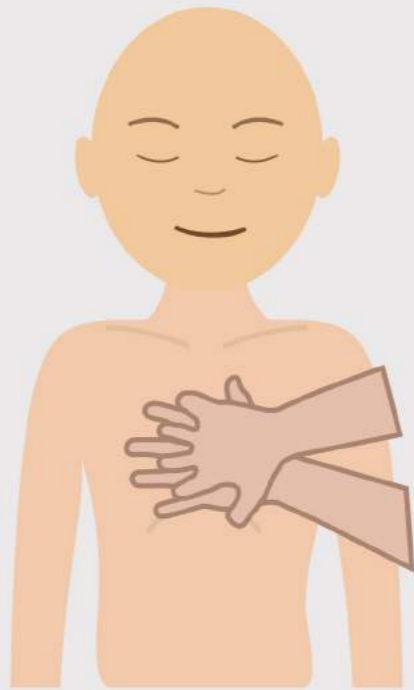




Respirazione



Catena della sopravvivenza



Compressioni



Numero di emergenza

HELP!

HILFE!

AIUTO!

ΒΟΗΘΕΙΑ!





Verifica



CHIAMA  
IL  
112



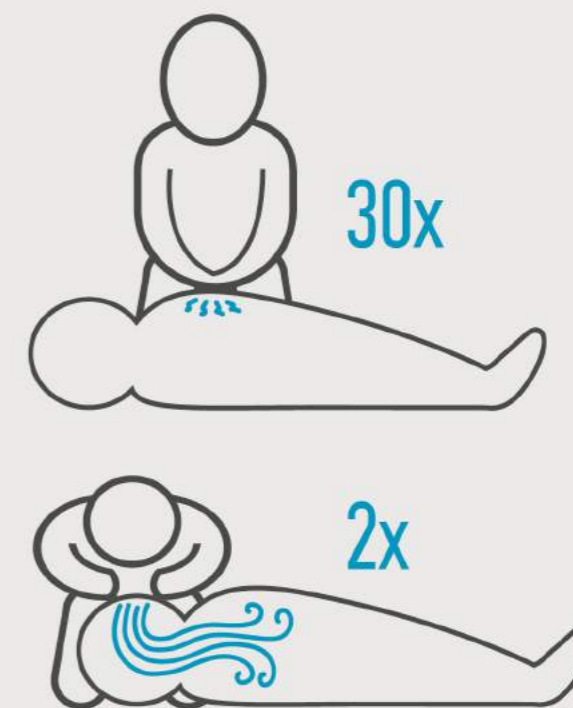
Ostruzione delle  
vie aeree



Sicurezza



Personale di Pronto  
Soccorso



RCP



# Ascolta



il Respiro

# Guarda



il movimento del  
torace

# Senti



l'aria sulla guancia

## Abilità socio-emotive

- Ogni bambino è unico e ha il suo carattere, le sue capacità, le sue esperienze e bisogni. Pertanto, non ha senso comparare i bambini tra loro. Tuttavia, la diversità offre molte opportunità di arricchimento emotivo.
- I bambini amano giocare e i giochi creano un grande ponte che ci permette di avvicinarci a loro. Inoltre, il gioco permette ai bambini di sperimentare, di prendere coscienza dei propri punti di forza e delle proprie difficoltà, di collaborare, di coltivare le proprie capacità e di godersi la vita!
- Ogni volta che i bambini rivelano parti delle loro esperienze personali, noi siamo aperti ad ascoltarli e forniamo un ambiente sicuro per la condivisione, garantendo il rispetto e la riservatezza.
- Cerchiamo sempre di proteggere lo spazio personale dei bambini e nel caso in cui riteniamo che un bambino abbia bisogno di più spazio per parlare di un'esperienza, possiamo condividere i nostri pensieri con i colleghi, il direttore della scuola, lo psicologo scolastico e i genitori o chi si prende cura del bambino.
- È importante incoraggiare la partecipazione, le iniziative e gli sforzi dei bambini, indipendentemente dall'esito finale delle loro attività.
- Evitiamo di valutare le prestazioni dei bambini nelle attività, perché non ci sono risposte giuste o sbagliate.

## Consapevolezza emotiva

### 1. La farfalla felice e triste

Preparazione: matite, forbici, fogli A4, colori, fogli grandi di carta, colla. Sugeriamo ai bambini di disegnare una farfalla, piegarla a metà e dipingerne una metà con i colori della gioia e l'altra metà con i colori della tristezza. I bambini più piccoli tagliano e uniscono le loro metà, realizzando così farfalle felici e tristi. I bambini più grandi lavorano a coppie e vengono invitati a disegnare anche altre farfalle, come la farfalla dell'amore-odio/disgusto-piacere/rabbia-pace, ecc. Alla fine, tutte le farfalle possono essere incollate su un grande foglio di carta appeso alla parete.

### 2. Cacciatori di emozioni

Preparazione: 2 set di carte delle emozioni. Sparpagliamo le carte raffiguranti le emozioni in diversi punti dell'aula e invitiamo i bambini, divisi in 4-5 gruppi, a cercarle. Ogni gruppo discute le proprie carte, quali emozioni raffigurano e quali situazioni sono ad esse collegate.

### 3. Ritrattista

Preparazione: vedi Manuale dell'alunno. Diamo ai bambini un volto stampato per disegnarne i lineamenti e chiediamo loro di darci informazioni su questa persona, come il nome, l'età, il sesso, il gioco preferito, i pensieri e le emozioni. Ai bambini più grandi viene chiesto di scrivere una breve storia su questa persona.



# GIOIOSO





Astanti



Reattivo



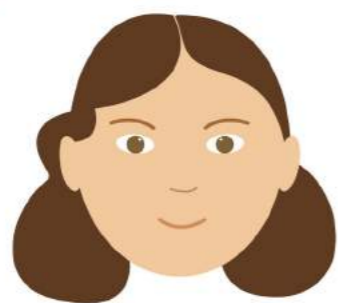
Non reattivo



Operatore



FELICE



TRANQUILLA



SICURO



SODDISFATTO

#### 4. Attori per un giorno

Preparazione: vedi Manuale dell'alunno

Preparazione: 3 set di carte delle emozioni

Sparpagliamo sul pavimento le carte delle emozioni capovolte, assicurandoci che ogni 3 carte la stessa emozione sia rappresentata. Quando diamo il segnale, i bambini si muovono nello spazio, prendono una carta e poi cercano altri bambini con la stessa emozione per formare dei piccoli gruppi. Poi, ogni gruppo rappresenta la propria emozione agli altri, che devono cercare di indovinarla. Alla fine, tutti i gruppi votano per la rappresentazione più riuscita.

#### 5. Le nostre paure in un cappello/scatola

Preparazione: matite, fogli A4, colori, cappello/scatola

Chiediamo ai bambini di disegnare una paura personale su un foglio A4. Poi chiediamo loro di piegarlo a metà e di metterlo in un cappello/scatola. Dopodiché, ci sediamo in cerchio, mescoliamo i fogli piegati e ogni bambino ne prende uno, lo dispiega e cerca di scoprire di cosa ha paura il bambino che ha fatto il disegno.

I bambini più grandi possono suggerire modi per affrontare la situazione di paura.

Incoraggiamo le buone maniere, la cooperazione, l'espressione e la condivisione sia verbale che non verbale.

Se un bambino fa commenti negativi o di disapprovazione, cogliamo l'occasione e invitiamo i bambini a condividere le loro emozioni e ad affrontare la situazione da una nuova prospettiva.

Teniamo sempre presente che siamo dei modelli per i bambini durante tutto il processo di apprendimento. In altre parole, essi osservano e imitano il modo in cui ci comportiamo, sentiamo, parliamo, esprimiamo e gestiamo le nostre emozioni. Pertanto, è fondamentale essere attenti nelle nostre reazioni e onesti ad ammettere i nostri errori.

\*bambini più piccoli: 6-8 anni, bambini più grandi: 8-10 anni

#### Materiale:

- 4 carte grandi delle emozioni, ognuna delle quali raffigura un'emozione di base (fronte) e 4 emozioni categorizzate in zone di autoregolazione (retro).
- 3 carte grandi Fight-Flight-Freeze (fronte) e relative domande (retro)
- Mappa delle emozioni LIFE FORCE (poster con 40 emozioni)
- 8 carte grandi con scenari di abilità socio-emotive (fronte), le loro brevi descrizioni e le relative domande (retro).
- Gioco da tavolo delle emozioni





ARRABBIATA



IMPAURITO



TRISTE

### Empatia

#### 1. Racconta storie

Preparazione: musica, oggetti, 1-2 set di carte delle emozioni. I bambini si dispongono in cerchio. Mentre ascoltano una musica bassa di sottofondo, camminano nell'aula, scelgono un oggetto e poi posizionano i loro oggetti al centro del cerchio. Successivamente, ogni bambino sceglie un oggetto, preferibilmente non quello che ha portato. Dopodiché formano gruppi di quattro o cinque bambini e compongono una breve storia basata sugli oggetti scelti. I bambini più grandi compongono le loro storie basandosi anche sulle carte delle emozioni. Quando le loro storie sono pronte, le condividono con tutti.

#### 2. Rendimi felice

Preparazione: scenari scritti su foglietti, fogli A4, matite. I bambini vengono divisi in gruppi di 4-5. Un bambino per ogni gruppo ha un problema e chiede ai suoi coetanei di dire o fare qualcosa per aiutarlo ad affrontare il problema. Per i bambini più piccoli, forniamo loro degli scenari preparati, come ad esempio "commettere errori negli esercizi", "essere presi in giro dai coetanei", "malattia dei genitori", "giochi persi", ecc. mentre i bambini più grandi vengono invitati a scrivere e interpretare i propri scenari basati sulle loro idee.

### Autoregolazione

#### 1. Zone in rotoli

Preparazione: rotoli di carta igienica - 4 per ogni bambino, colori acrilici o pastelli, pennarelli, 1 set di carte delle emozioni. Chiediamo ai bambini di dipingere 4 rotoli di carta igienica, secondo i colori delle zone di autoregolazione (blu, verde, giallo, rosso). Poi chiediamo loro di scrivere le emozioni o di disegnare le espressioni facciali che appartengono a ciascuna delle zone del rotolo corrispondenti.

#### 2. Abbandonare la nave!

Preparazione: Fogli A4, matite. Dividiamo i bambini in tre grandi gruppi, tutti con lo stesso scenario. Ogni gruppo si trova su una nave che sta affondando e ha a disposizione una scialuppa di salvataggio in cui possono portare solo dieci oggetti dalla nave. Ogni gruppo discute per decidere quali sono i dieci oggetti che porteranno effettivamente con loro. Tutti e tre i gruppi si incontrano e negoziano i dieci oggetti che porteranno con sé sulla scialuppa di salvataggio, finché non raggiungono una lista finale di dieci oggetti.

#### 3. Controllo delle risate!

Preparazione: cronometro. I bambini si siedono a coppie una di fronte all'altra. Il primo bambino cerca di far ridere l'altro. Dopo un minuto, cambiano turno. Non possono toccarsi e devono mantenere il contatto visivo. Vince chi riesce a non ridere.

### Fight-Flight-Freeze

#### 1. Posa FFF!

Preparazione: Carte Fight-Flight-Freeze (FFF). I bambini vengono divisi in 3 gruppi e ognuno prende una carta Fight-Flight-Freeze. Quindi, ci sarà il gruppo Lotta (Fight-group), il gruppo Volo (Flight-group) e il gruppo Blocco (Freeze-group). Discutiamo con i bambini sul modo in cui ogni risposta si manifesta (fisicamente, verbalmente ed emotivamente). Poi chiediamo loro di assumere una posa che la rappresenti al meglio. Tutti i gruppi votano la posa migliore.

#### 2. E se...?

Preparazione: 3 ghirlande e carte Fight-Flight-Freeze (FFF). I bambini si dispongono in cerchio. Al centro del cerchio abbiamo posto 3 ghirlande, ognuna delle quali rappresenta un modo diverso di reagire a una situazione di pericolo. Abbiamo quindi la ghirlanda della lotta, quella della fuga e quella del blocco. Ogni volta che diamo le nostre istruzioni "E se...?", i bambini corrono ed entrano nella ghirlanda che meglio rappresenta la loro risposta alla situazione descritta, ad esempio la tempesta, il buio, il ragno, l'orso, la cima di un edificio, il bordo di un precipizio, un incidente, il sangue ecc.





DELUSA



DOLORANTE



INFASTIDITA



ANSIOSA



IRRITATA



CONTRARIATA



STANCO



ANNOIATO



STRESSATO



GELOSO



AGGRESSIVO



IN PREDA AL PANICO

### 3. La mia FFF!

Preparazione: 8 set di carte Fight-Flight-Freeze (FFF)  
Sparpagliamo le carte FFF capovolte sul pavimento. Poi invitiamo tutti i bambini a sceglierne una e a sedersi a coppie. Di conseguenza, chiediamo di condividere tra loro le esperienze per le quali hanno avuto la risposta rappresentata sulla carta. Dopo aver ascoltato attentamente il proprio compagno, i bambini condividono le loro esperienze insieme. I bambini più grandi possono scrivere le loro esperienze e poi leggerle.

### 3. Zattere e cocodrillo

Preparazione: grandi fogli di giornale  
Chiediamo ai bambini di formare tre gruppi e stendiamo i giornali per terra in tre aree, ognuna delle quali rappresenta una zattera diversa. Dopodiché li guidiamo verbalmente a immaginare di camminare da qualche parte in Africa, finché non vedono delle zattere e vi entrano. Poi, un cocodrillo circonda le loro zattere, che vengono tagliate una dopo l'altra. I bambini devono trovare il modo di sopravvivere e recitare il resto della storia. Alla fine, discutiamo le loro reazioni, fisiche, verbali ed emotive.

### 4. Statue

Facciamo il gioco tradizionale, nel quale quando diciamo "giorno", i bambini si muovono e si esprimono in classe come vogliono, mentre quando diciamo "notte", i bambini rimangono immobili, senza parlare e senza sorridere come statue. Possiamo scegliere un piccolo gruppo di bambini (circa 4-5), che cerca di far muovere, ridere o parlare le statue, usando parole ed espressioni divertenti durante il momento della "notte". Chi si muove, parla o ride perde e abbandona il gioco.

### 5. Che confusione!

Tutti i bambini, tranne due, si mettono in piedi e si tengono per mano creando una catena. Il primo bambino della catena inizia ad aggrovigliarla passando sopra o sotto le braccia, le gambe, ecc. degli altri bambini, senza rompere la catena. Gli altri seguono il suo esempio senza parlare tra loro. Dopo che tutti i bambini si sono aggrovigliati, i due bambini cercano di districare la catena dando istruzioni verbali. Non è consentito toccare la catena.

### 3. Mi piace il tuo...

I bambini sono seduti in cerchio. Ogni bambino si gira verso il successivo a sinistra e dice qualcosa di positivo sul suo aspetto, carattere o comportamento. Gli altri bambini ascoltano con attenzione. Dopo che tutti i bambini hanno parlato, il gioco ricomincia verso la direzione opposta del cerchio.

### 4. Uguale e diverso

Ci sediamo in cerchio e diamo istruzioni successive ai bambini, ad esempio "Chi ha i capelli castani faccia un passo avanti!" o "Chi fa fatica a svegliarsi la mattina, batta le mani!". Nei bambini più piccoli, le nostre istruzioni si riferiscono al loro aspetto o alle preferenze generali, mentre nei bambini più grandi le istruzioni si riferiscono al loro carattere, alle emozioni o alle relazioni..

### 5. Caccia al tesoro!

Preparazione: un piccolo oggetto  
I bambini vengono divisi in due gruppi. Un gruppo lascia l'aula, mentre l'altro nasconde un oggetto, che è stato concordato in precedenza. Quando il primo gruppo ritorna, i suoi membri iniziano la caccia al tesoro. Il secondo gruppo aiuta il primo a trovare il tesoro esprimendo emozioni di gioia quando il primo gruppo si avvicina al tesoro ed emozioni di tristezza quando si allontana dal tesoro o viceversa.





LOTTA



FUGA



IMMOBILITA'

### Scenari di abilità socio-emotive

- Gli scenari sulle abilità socio-emotive qui presentati si ispirano a eventi della vita quotidiana, con cui bambini e adulti si confrontano costantemente.
- L'obiettivo delle domande è quello di sensibilizzare i bambini e promuovere la loro formazione nello sviluppo di competenze sociali ed emotive, necessarie per la loro vita in generale, ma anche in situazioni di emergenza.
- Ci sono domande e risposte specifiche relative a ciascuno degli scenari presentati, con difficoltà e complessità crescenti.
- Le domande e le risposte relative a questi scenari sono indicative. Si auspica che i bambini propongano altre domande e risposte man mano che prendono confidenza con la procedura e il materiale.
- Più risposte avranno i bambini, più l'attività sarà arricchente e vantaggiosa per loro.
- È importante che i bambini non si soffermino sulle risposte ovvie e che pensino alle motivazioni, alle intenzioni, ai pensieri e alle emozioni delle persone coinvolte.
- Questi scenari offrono ai bambini l'opportunità di immaginarsi in situazioni diverse e quindi di prepararsi per le esperienze future o di affrontare meglio quelle presenti.





1. Ricordi un episodio in cui qualcuno ha risposto rimanendo immobile?
2. Come ci si sente quando si rimane immobili?
3. Ti è mai successo di rimanere immobile di fronte ad una situazione? Se sì, cosa è successo?

1. Ricordi un episodio in cui qualcuno ha avuto una reazione di fuga?
2. Come ci si sente quando si ha una reazione di fuga?
3. Hai mai avuto una reazione di fuga? Se sì, cosa è successo?

1. Ricordi un episodio in cui qualcuno ha risposto lottando?
2. Come ci si sente quando si reagisce lottando?
3. Ti è mai successo di reagire con la lotta? Se sì, cosa è successo?

### Scenario 2: Cortile della scuola

#### Descrizione

Uno studente si copre le orecchie (fastidio) mentre viene preso in giro da due compagni di classe (antipatia): una ragazza obesa e un ragazzo con i brufoli sul viso. Un gruppo di bambini - Kate, una ragazza molto alta e Marco - esulta per la loro vittoria al centro del campo di pallavolo (eccitazione, soddisfazione). Un ragazzo è seduto da solo (solitudine) e l'insegnante cammina nel cortile (sicurezza).

Emozioni: fastidio, antipatia, eccitazione, soddisfazione, solitudine, sicurezza.

#### Domande

1. Perché il bambino si copre le orecchie? (fastidio per il rumore / prese in giro dei compagni (L1))
2. Cosa si può dire del bambino seduto da solo? (non ha amici / non ha voglia di giocare / la sua squadra ha perso una partita / è stato punito / è stato colpito e si è fatto male) (L2)
3. Cosa faresti se ti trovassi nella stessa situazione del bambino preso in giro? (dire a chi mi disturba di smettere / chiedere l'aiuto dell'insegnante / non fare nulla / andare da un amico / fare qualcosa che mi piace) (L3)

### Scenario 1: strada di quartiere

#### Descrizione

Un uomo malandato cammina sul marciapiede e si china per prendere una banconota (sfiducia). Una ragazza (Anne) tiene in mano il suo skateboard rotto (tristezza, delusione), mentre una coppia è in piedi accanto a degli scatoloni fuori dalla casa in cui si è appena trasferita (felicità) con un gatto in un trasportino. Un'automobilista urla e alza le mani (irritazione) mentre è in fila dietro altre auto. Emozioni: sfiducia, tristezza, delusione, felicità, irritazione.

#### Domande

1. Perché l'autista donna sta gridando? (irritazione dovuta al traffico) (L1)
2. Come si sente Anne? (tristezza, delusione) (L2)
3. Come si sente l'anziano nella foto? (sfiducia) (L2)
4. Come si sentono l'uomo e la donna che parlano tra loro? (felicità) (L2)
5. Secondo te, perché c'è un ingorgo sulla strada? (ora di punta / incidente / semaforo danneggiato) (L4)
6. Perché pensi che l'autista donna è arrabbiata? (ha fretta di andare ad un appuntamento / per lei è difficile aspettare / sta perdendo tempo in qualcosa di inutile) (L4)
7. Qual è la soluzione migliore al problema di Anne? (tornare a casa a piedi / comprare un nuovo skateboard / contattare qualcuno per riparare il suo skateboard rotto) (L5)







### Scenario 5: Casa

#### Descrizione

Un bambino (Mike) offre un mazzo di fiori al nonno, seduto in poltrona (gioia, tenerezza, sorpresa), mentre un uomo e una donna si abbracciano (amore) e il loro cane si struscia contro le loro gambe (gelosia).

Emozioni: gioia, tenerezza, sorpresa, amore, gelosia.

#### Domande

1. Perché Mike offre un mazzo di fiori al nonno? (per il suo compleanno o onomastico / è stato licenziato / sta festeggiando un anniversario / Mike vuole ringraziarlo per qualcosa) (L1)
2. In quale altro modo dimostreresti il tuo amore a una persona cara, (carezza tenera / cioccolato / disegno / regalo / verbalmente, ad esempio "ti voglio bene" / bacio) (L3)
3. Quali conclusioni si possono trarre dal comportamento dell'uomo e della donna? (sono in confidenza / sono una coppia o fratello e sorella o buoni amici o parenti stretti / esprimono il loro amore / sono felici di conoscersi e di divertirsi) (L4)
4. Quale motivo c'è dietro il comportamento del cane? (vuole una coccola / vuole fare una passeggiata / è geloso del rapporto tra i due adulti / vuole ricevere attenzioni) (L4)

### Scenario 4: Ristorante

#### Descrizione

Un uomo di colore ha la bocca piena di cibo (delizia, piacere), mentre una donna guarda il piatto davanti a sé (disgusto) e grida alla cameriera cinese che si avvicina (vergogna).

Emozioni: delizia, piacere, disgusto, vergogna.

#### Domande

1. Perché l'uomo di colore ha la bocca piena di cibo? (gola) (L1)
2. Come si sente l'uomo di colore? (gioia, piacere) (L2)
3. Cosa pensi che succederà all'uomo di colore? (ingoiare il cibo / sputare il cibo / soffocare) (L2)
4. Come si sente la donna anziana nell'immagine? (disgusto) (L2)
5. Cosa faresti se ti trovassi nella stessa situazione della donna anziana?
6. (chiamare la cameriera / lamentarsi con il cuoco / non fare niente / lasciare il ristorante / ordinare qualcos'altro / lasciare quel piatto e mangiare il resto) (L3)
7. Come si sente la cameriera? (vergogna) (L2)
8. Perché pensi che la cameriera si vergogni? (sta per scusarsi / ha avuto un'esperienza simile in passato) (L4)

### Scenario 3: Supermercato

#### Descrizione

Un bambino di colore è solo in una corsia (terrore) mentre sua madre - di colore - lo sta cercando in un'altra corsia (panico). Una ragazza - di origine indiana - è caduta e piange mostrando la merendina che vuole (rabbia, testardaggine). Il padre - bianco - si guarda intorno (senso di colpa), mentre un impiegato sistema i prodotti sugli scaffali (tranquillità).

Emozioni: terrore, panico, rabbia, testardaggine, senso di colpa, tranquillità.

#### Domande

1. Che cosa è successo prima che il ragazzo di colore si trovasse da solo nella corsia? (Qualcosa ha attirato la sua attenzione e lui si è allontanato dalla madre / lei lo ha lasciato da solo per un po', ma lui si è allontanato e si sono persi di vista) (L1)
2. Quali sono le cause del pianto della bambina? (il padre non le permette di prendere la merendina che desidera / non le permette di mangiare subito la merendina / lei gli ha mostrato la merendina che voleva, ma lui non ha risposto subito alla sua richiesta) (L4)
3. Cosa suggeriresti al direttore del supermercato di fare affinché i dipendenti siano tranquilli? (creare un ambiente di lavoro tranquillo / dare loro uno stipendio soddisfacente / discutere dei loro problemi per risolverli / premiare o elogiare i dipendenti migliori) (L6).

### Scenario 8: Sala d'attesa di un ospedale

#### Descrizione

Una donna incinta è seduta mentre il marito le tocca la pancia (ottimismo). Un uomo anziano è in piedi davanti alla porta del medico con in mano dei fogli con i risultati medici (tristezza) e una ragazza che piange si tiene la pancia (dolore).

Emozioni: ottimismo, tristezza, dolore.

#### Domande

1. Nella foto, come si sentono l'uomo e la donna incinta? (ottimismo) (L2)
2. Sapete dire il motivo della tristezza dell'anziano illustrato nella foto? (cattivi risultati medici o diagnosi per sé o per una persona cara / cattivi pensieri sulla sua salute o sulla visita medica programmata) (L2)
3. Cosa faresti se ti trovassi nella stessa situazione dell'anziano illustrato nella foto? (Cercherei di avere pensieri positivi / piangerei / parlerei con il medico o con una persona cara di come mi sento e di cosa posso fare / non parlerei con nessuno e mi siederei da solo) (L3)
4. Cosa si potrebbe fare per ridurre il dolore che prova la ragazza ritratta nella foto? (prendere un antidolorifico / andare in sala operatoria per un intervento chirurgico / esame fisico e suggerimento del medico per il trattamento) (L5)

### Scenario 7: Classe a scuola

#### Descrizione

Gli studenti stanno facendo un compito in classe. Uno di loro guarda fuori dalla finestra (noia), mentre un altro (Marco) guarda l'orologio (ansia, stress). Una studentessa cerca di copiare dal suo compagno di classe (curiosità) e una ragazza si è addormentata sul banco (stanchezza).

Emozioni: noia, ansia, stress, curiosità, stanchezza.

#### Domande

1. Perché il ragazzo guarda fuori dalla finestra? (per noia / pensa a qualcosa di irrilevante per la lezione / qualcosa fuori dalla classe ha attirato la sua attenzione / per stanchezza / immagina di essere altrove) (L1)
2. Supponendo di poter aiutare Marco a sentirsi meno stressato, cosa faresti? (Gli suggerirei di non guardare l'orologio / gli direi che è importante pensare in modo positivo e concentrarsi per cercare di scrivere ciò che sa / gli direi che se non va bene in questo compito, avrà l'opportunità di fare meglio nel prossimo / lo abbraccerei e gli direi parole di incoraggiamento) (L5)
3. Che opinione ti faresti degli studenti di questa classe (ogni studente reagisce in modo diverso alla stessa situazione / ogni studente ha bisogni diversi e richiede un trattamento diverso) (L6)

### Scenario 6: Spiaggia

#### Descrizione

Una ragazza (Anne) si sta tuffando da una scogliera e i suoi amici - due ragazzi (uno è Nick) e una ragazza (Kate) - la applaudono (ammirazione), mentre un giovane disabile entra in mare usando una rampa (forza). Due bambini in età prescolare - un maschio e una femmina - stanno giocando nella sabbia, quando all'improvviso il bambino ruba il rastrello alla bambina (rabbia, gelosia, aggressività).

Emozioni: ammirazione, forza, rabbia, gelosia, aggressività.

#### Domande

1. Perché i bambini applaudono Anne? (la incoraggiano nel suo primo tentativo di tuffarsi dalla scogliera / premiano il suo tuffo rischioso / sono impressionati dal suo tuffo) (L1)
2. Cosa si può dire del giovane disabile? (gli piace il mare / ha una forte volontà / è attivo e ha degli interessi) (L2)
3. Qual è il rapporto che lega i quattro bambini della foto? (amici / parenti / fratelli / compagni di classe / potrebbero essersi incontrati in vacanza) (L4)
4. Cosa si potrebbe facilitare l'accesso in spiaggia alle persone con disabilità fisica? (aumentare la costruzione di rampe sulle spiagge principali / informazioni sull'ubicazione delle rampe) (L5)



## Respirazione in cerchio

Tutti i bambini sono in piedi in cerchio.

### Livello A - Insegnamento

- L'insegnante espira dicendo "a" e fa una pausa all'interno della stessa espirazione (prima 3, poi 4 e infine 5 volte). Chiede ai bambini quante pause hanno sentito.
- Ora i bambini fanno un respiro profondo, espirano e ogni volta che l'insegnante batte le mani fanno una pausa e poi continuano con la stessa espirazione.
- Successivamente, i bambini contano che la loro espirazione duri 10 secondi, che è il tempo necessario per controllare la respirazione nell'algoritmo.

### Livello B - Giocare

- Si formano 3 gruppi e ogni bambino, a turno, fa un respiro profondo. Mentre espira, il bambino corre intorno al cerchio e grida un'interiezione che esprime un'emozione di paura finché non rimane senza fiato.
- Si conta il numero di cerchi di ogni bambino e il numero totale di cerchi di ogni gruppo. Quando il suono dell'interiezione si ferma, si ferma anche il conteggio dei cerchi.

# Normale

# Veloce

# Rumoroso

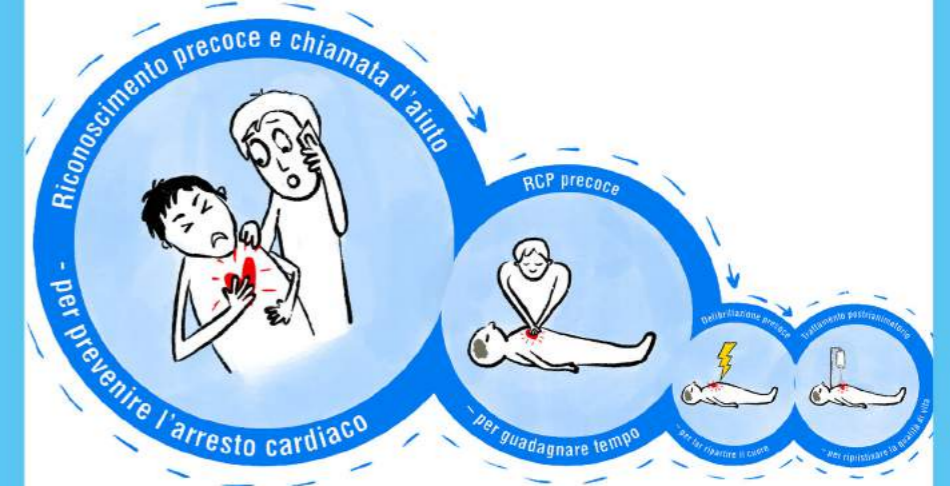
## Algoritmo LIFEFORCE BLS

Queste attività hanno lo scopo di insegnare le fasi e i passi dell'algoritmo LIFEFORCE BLS.

Stages and Steps.

1. Preparazione: Un set di carte per classe.
  - Disporre un set di carte sul tavolo.
  - A turno, le carte vengono pescate dall'insegnante che chiede a un alunno di rispondere.
  - L'insegnante può indirizzare la risposta e fornire suggerimenti utili descrivendo la risposta, oppure chiedere aiuto al resto della classe.
  - Se la domanda è ancora troppo difficile, si estrae una nuova carta o si passa la domanda a tutta la classe.
  - Vince l'alunno con il maggior numero di risposte corrette.
2. Preparazione: Un set di carte per squadra.
  - Si possono creare due squadre. Ogni squadra ha un set di carte.
  - Ogni alunno pesca una carta e risponde alle domande.
  - Se una domanda è troppo difficile per un alunno della squadra, può cedere la carta a un altro membro della squadra.
  - L'altro alunno risponde alla domanda o la carta può essere risposta dalla squadra.
  - Vince la squadra con il maggior numero di risposte corrette.

3. Preparazione: Un set di carte per 8 alunni / un set di carte per alunno. Lo scopo del gioco è quello di essere il più veloce a trovare la carta corretta in una coppia di carte (l'insegnante può dare lo scenario a ogni squadra e poi chiedere quale delle due carte è quella corretta.) Vince la squadra che risponde più velocemente. In alternativa, la domanda viene posta a tutta la classe e ogni alunno risponde individualmente.



## CATENA DELLA SOPRAVVIVENZA



# Lento

9

## Gioco sulle differenze nella respirazione

### Livello A - Insegnamento

- L'insegnante scarica sul proprio dispositivo mobile un file con tutti i tipi di suoni respiratori (normale, veloce, lento, rumoroso, agonico).
- Fa pratica su ognuno di essi insieme ai bambini, ascoltando e ripetendo ogni suono.
- Poi l'insegnante divide i bambini in 3 gruppi. Utilizza le carte del tipo di respirazione e ne mostra una a ciascun gruppo perché la esegua. Ciascun gruppo, a turno, si dispone in cerchio e l'insegnante al centro di esso, controllando i bambini.

### Livello B - Giocare

- I bambini vengono divisi in due gruppi.
- Ogni gruppo ha un capogruppo che sceglie un tipo di respirazione da far eseguire all'altro gruppo.
- Per aumentare il livello di difficoltà, ogni capogruppo può comandare l'esecuzione di 2 o 3 tipi di

10

Non si tratta di una fase separata dell'algoritmo BLS, ma più che altro di un'introduzione ai bambini che, riconoscendo un arresto cardiaco, chiamando i soccorsi e iniziando la rianimazione cardiopolmonare, sono in grado di salvare una vita insieme ad altri (soccorsi, medici ecc.)!

**Fase 1:** Riconoscimento precoce e chiamata d'aiuto per prevenire un arresto cardiaco e attivare i soccorsi.

**Fase 2:** RCP tempestiva da parte degli astanti per rallentare i danni causati a cervello e a cuore e guadagnare tempo per consentire l'arrivo del defibrillatore (DAE) e dei soccorsi.

**Fase 3:** defibrillazione precoce - per far ripartire il cuore.

4. Preparazione: Un set di carte per ogni alunno. L'insegnante pronuncia il nome di una tappa e le sue fasi, ma omette una fase o aggiunge una fase di un'altra. Gli alunni devono eseguire la sequenza che sentono e individuare e correggere l'errore il più velocemente possibile.

5. Preparazione: Un set di carte per squadra. Lo scopo del gioco è indovinare le carte. Vince la squadra che indovina il maggior numero di carte. Ogni squadra sceglie una carta e un alunno che la presenta con una scenetta. L'altro gruppo deve indovinare la tappa a cui appartiene la carta e di quale carta si tratta. Lo stesso si può fare disegnando sulla lavagna. Si disegnano le tappe e i passi e gli alunni dell'altro gruppo indovinano.

### Spunti fonologici/semantici per ogni attività

- Gli spunti indicativi (suggerimenti verbali e non verbali) potrebbero consistere nel fornire la lettera/sillaba/parola iniziale della risposta.
- Aiutare con la scenetta, mimando l'azione.
- Disegnare alla lavagna.

# Agonico



## Catena della sopravvivenza

- S1:** Sai elencare le azioni necessarie per salvare una vita? (L1)
- S1:** Perché è importante riconoscere un arresto cardiaco e reagire tempestivamente?
- S1:** È meglio aspettare i soccorsi senza intervenire? (L6)
- S2:** Sai indicare una ragione per cui è importante che gli astanti inizino le manovre di rianimazione? (L2)
- S2:** Cosa può succedere se aspetti troppo prima di iniziare la RCP? (L3)
- S2:** Quali sono i vantaggi di una rianimazione precoce da parte degli astanti? (L4)
- S3:** Cosa succede quando si esegue una defibrillazione precoce? (L1)
- S3:** Qual è la funzione della defibrillazione precoce? (L4)
- S3:** Cosa consiglieresti per aumentare la probabilità di sopravvivenza della vittima? (L6)

## Sicurezza



## SICUREZZA

## Sicurezza

- S1:** Sai scrivere con parole tue a quali pericoli devi fare attenzione? (L2)
- S1:** Cosa avresti fatto se ci fosse stato un incendio intorno alla vittima? (L3)
- S1:** Perché è importante fare attenzione ai pericoli? (L5)
- S2:** A cosa pensi di dover fare attenzione? (L2)
- S2:** Cosa succederebbe se le persone intorno a te fossero in pericolo? (L3)
- S2:** Sarebbe meglio che gli astanti iniziassero subito le procedure di rianimazione senza prima creare una situazione di sicurezza? (L6)
- S3: Descrivi un ambiente sicuro per la vittima. (L1)**
- S3:** Riesci a spiegare meglio il motivo per cui devi fare attenzione al traffico? (L5)
- S3:** Cosa avresti fatto se ci fosse stato traffico intenso intorno alla vittima? (L5)

## Verifica della risposta



## VERIFICA DELLA RISPOSTA

## Controlla la risposta

- S1:** Qual è il primo passo quando controlli la risposta? (L3)
- S1:** Qual è l'idea principale di questo passaggio? (L2)
- S1:** Quando termina questo passaggio? (L4)
- S2:** Quale azione puoi aggiungere per assicurarti che la persona non sta rispondendo? (L5)
- S2:** Cosa succederebbe se agissi senza controllare la risposta? (L3)
- S2:** Crea uno scenario per mostrare come funziona. (L3)

## Controllo della normale respirazione



## CONTROLLO DELLA NORMALE RESPIRAZIONE



- Fase 1:** Chiediti: La situazione è sicura per me?  
(ad es. traffico, elettricità, fuoco, frammenti)
- Fase 2:** Chiediti: La situazione è sicura per chi mi sta intorno?
- Fase 3:** Chiediti: La persona in difficoltà è al sicuro?

- Passo 1:** Se la vittima non sta reagendo (per esempio parlando o reagendo ai tuoi stimoli), controlla se la respirazione è normale.
- Passo 2:** Metti la mano sulla fronte e la punta delle dita dell'altra mano sotto la punta del mento.
- Passo 3:** inclina delicatamente la testa della vittima all'indietro, sollevando il mento per aprire le vie aeree.
- Passo 4:** Posiziona la testa sopra la testa della vittima.
- Passo 5:** GUARDA se il petto si muove.
- Passo 6:** ASCOLTA con l'orecchio se ci sono suoni respiratori.
- Passo 7:** SENTI il respiro della vittima sulla tua guancia.
- Passo 8:** Dopo aver guardato, ascoltato e sentito per un massimo di 10 secondi, chiediti "Questo è un respiro normale o la persona sta tossendo, gemendo, ansimando?" Una persona che respira a fatica, o che ha un respiro affannoso, infrequente, lento e rumoroso, non respira normalmente.

- Fase 1:** inginocchiati accanto alla vittima.
- Fase 2:** scuoti/tocca delicatamente le spalle e chiedi "Stai bene?".



### Controllo della normale respirazione

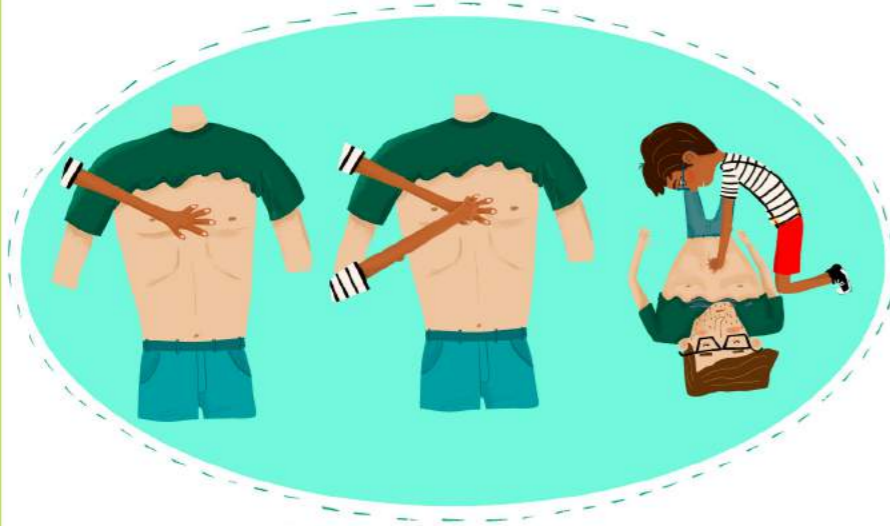
- S1:** Cosa potrebbe accadere se la persona non reagisce? Cosa dovresti fare allora? (L3)
- S1:** Come consigli di controllare se la respirazione è normale? (L6)
- S1:** Sai spiegare il motivo per controllare se la respirazione è normale? (L5)
- S2:** Cosa devi fare per prima cosa con la testa della persona? (L2)
- S2:** Spiega il perché della posizione della testa (L2)
- S2:** Di a quale parte della testa devi porre attenzione successivamente. (L5)
- S3:** Sai spiegare cosa sta accadendo in questa immagine? (L2)
- S3:** Qual è il motivo alla base di questa posizione? (L4)
- S3:** Che cosa ha reso la posizione del primo soccorritore efficace? (L5)
- S4:** Ricorda il primo senso che devi usare per controllare la normale respirazione. (L1)
- S4:** Descrivi la tua posizione fisica. (L3)
- S4:** Supponi di non vedere il torace in movimento. Come puoi migliorare la situazione? (L5)



## CHIAMATA D'AIUTO

### Chiamata d'aiuto

- S1:** Cosa fai quando non c'è nessun'altra persona intorno a te? (L2)
- S1:** Che cosa potrebbe succedere se non chiami i soccorsi in questo momento? (L3)
- S1:** Come potresti migliorare questa situazione? (L5)
- S2:** Dovresti rimanere con la persona quando chiami aiuto? (L2)
- S2:** Riesci a vedere la ragione principale per cui devi restare con la persona? (L4)
- S2:** Quali sono i pro e i contro del rimanere con la persona? (L4)
- S3:** Quale numero devi comporre? (L1)
- S3:** Come classificheresti l'importanza di questa fase? (L4)
- S3:** Come concluderesti questa situazione? (L6)
- S4:** Cosa significa questo simbolo? (L1)
- S4:** Pensi che l'attivazione del vivavoce sia una buona cosa in questo caso? (L5)
- S4:** Quale potrebbe essere il vantaggio di usare il vivavoce? In quale situazione? (L4)



## COMPRESSIONI TORACICHE

### Compressioni toraciche

- S1:** Descrivi la posizione della mano del primo soccorritore (L1)
- S1:** Perché è importante non mettere la mano sulla pancia? (L5)
- S1:** Toglieresti i vestiti dalla parte superiore del corpo della persona? (L6)
- S2:** Di quante mani hai bisogno per il passo successivo? (L2)
- S2:** Sei d'accordo con l'azione: intrecciare le dita? (L6)
- S2:** Perché Marco ha scelto di posizionare le mani in questo modo? (L6)
- S3:** Perché bisogna mantenere le braccia tese durante le compressioni toraciche? (L1)
- S3:** Come si controlla se le braccia sono tese? (L4)
- S3:** Sarebbe meglio se le braccia formassero un angolo? (L6)



## VENTILAZIONE



- S5:** Cosa potrebbero chiederti dal pronto soccorso in questa situazione? (L2)
- S5:** Come ti sentiresti se ti trovassi in questa situazione? (L6)
- S5:** Come miglioreresti la situazione durante la chiamata? (L6)
- S6:** È giusto riagganciare dopo aver risposto alle domande? (L1)
- S6:** Riesci a individuare le idee principali del rimanere al telefono? (L4)
- S6:** Come pensi di sentirti in questa situazione? (L6)
- S7:** Chi dovrebbe andare a prendere un DAE? (L1)
- S7:** Come potete attirare l'attenzione di un passante per farvi aiutarvi? (L3)
- S7:** Puoi prevedere il risultato che otterresti in caso andassi a prendere il DAE da solo? (L5)

- Fase 1:** se la vittima non risponde e/o non respira, o respira in modo anomalo, chiedi a qualcuno di chiamare i soccorsi o chiamali tu stesso.
- Fase 2:** se possibile, rimani con la vittima mentre vengono chiamati i soccorsi.
- Fase 3:** chiama il 112
- Fase 4:** se possibile, attiva la funzione vivavoce del telefono.
- Fase 5:** comunica il tuo nome, la tua posizione, cosa è accaduto e rispondi alle domande che ti vengono poste al telefono.
- Fase 6:** Rimani al telefono, non riagganciare.
- Fase 7:** Manda qualcuno a prendere un defibrillatore (DAE), se possibile. Se sei da solo, non abbandonare la vittima, ma inizia la procedura di rianimazione cardiopolmonare (CPR).

- S5:** Sai veder la differenza tra questa fase e quella precedente? (L2)
- S5:** Sarebbe meglio solo GUARDARE per controllare se la respirazione è normale? (L6)
- S5:** Cosa è andato bene in questa situazione? (L5)
- S6:** Quale azione di valutazione vedi in questa immagine? (L2)
- S6:** Cosa pensi avrà ascoltato il primo soccorritore? (L4)
- S6:** Quali sono stati i vantaggi di questo passaggio? (L4)
- S7:** Cosa significa se senti il respiro della vittima? (L1)
- S7:** Qual è la relazione tra il respiro della vittima e la rianimazione? (L4)
- S7:** Perché era importante sentire anche il respiro della vittima e non solo vederlo e ascoltarlo? (L5)
- S8:** Quali domande ti faresti in questa situazione? (L3)
- S8:** Sarebbe meglio se la persona respirasse molto lentamente? (L6)
- S8:** Sei d'accordo che la tosse è un segno di normale respirazione? (L6)

- Fase 1:** dopo 30 compressioni, riapri le vie aeree, chiudi la parte molle del naso con l'indice e il pollice posizionando la tua mano sulla fronte della vittima. Lascia che la bocca della vittima si apra.
- Fase 2:** Fai un respiro normale e posiziona le labbra intorno alla bocca della vittima, assicurandosi di esercitare una chiusura ermetica.
- Fase 3:** Soffia costantemente nella bocca della vittima, osservando l'innalzamento del torace per circa 1 secondo.
- Fase 4:** Fai un altro respiro normale e ripeti (2 respiri in totale)!
- Fase 5:** Continua con le compressioni toraciche e la respirazione di soccorso in un rapporto di 30:2 fino all'arrivo dei soccorsi!

- S4:** Riesci a ricordare quanto devi premere con le braccia? (L1)
- S4:** In base a ciò che sai, come spiegheresti l'intensità della pressione? (L6)
- S4:** Cosa accadrebbe se tu non fossi abbastanza forte? (L5)
- S5:** Cosa succede dopo ogni compressione del torace? (L1)
- S5:** Elabora il motivo del rilascio. (L5)
- S5:** Lasciare le mani sullo sterno della vittima, è un vantaggio o uno svantaggio? (L4)
- S6:** Fornisci un breve schema dell'azione successiva. (L4)
- S6:** Componi una canzone sul ritmo delle compressioni toraciche. (L6)
- S6:** Consigliaresti una compressione più veloce di 100-120 battiti al minuto? (L6)

- Fase 1:** posizionare il palmo della mano al centro del petto della vittima.
- Fase 2:** posizionare il palmo dell'altra mano sopra la prima mano e intrecciare le dita.
- Fase 3:** mantenere le braccia tese.
- Fase 4:** posizionarsi verticalmente sopra il petto della vittima e premere sullo sterno per 5-6 cm.
- Fase 5:** dopo ogni compressione, rilasciare la pressione sul torace, senza perdere il contatto tra le mani e lo sterno.
- Fase 6:** ripetere al ritmo di 100-120 compressioni al minuto.



## Ventilazione

- S1:** Dopo quante compressioni si effettua la ventilazione? (L1)
- S1:** Sai identificare gli eventi principali dell'azione in questa immagine? (L4)
- S1:** Riesci a pensare ad un altro titolo adatto per questa azione? (L6)
- S2:** Che cosa sta facendo Marco in questo momento? (L2)
- S2:** In questa situazione fai un respiro normale o più profondo del normale? (L5)
- S2:** Come ci si assicura che tutta l'aria entri nella bocca della persona? (L4)
- S3:** Cosa avresti fatto nella stessa situazione? (L3)
- S3:** Riesci a proporre un'alternativa se non vuoi ventilare? (L5)
- S3:** Per quanti secondi soffieresti nella bocca della vittima? (L3)

## Utilizzo del defibrillatore /DAE



## UTILIZZO DEL DEFIBRILLATORE (DAE)

## Utilizzo del defibrillatore (DAE)

- S1:** Riesci ad elencare tre elementi del simbolo DAE? (L1)
- S1:** Riesci ad identificare i possibili luoghi in cui potresti trovare un defibrillatore (DAE)? (L4)
- S1:** In base a ciò che sai, come si presenta un cartello DAE? (L6)
- S2:** Quante persone sono necessarie per usare un defibrillatore (DAE)? (L1)
- S2:** Come valuteresti l'importanza dell'uso del defibrillatore (DAE)? (L4)
- S2:** Come organizzeresti le fasi successive, se ci fossero abbastanza persone per usare un defibrillatore (DAE)? (L3)
- S3:** Si possono interrompere le compressioni durante questa fase? (L1)
- S3:** Perché pensi che sia importante non interrompere le compressioni? (L4)
- S3:** Cosa succederebbe se venissero interrotte le compressioni? (L5)

## Ostruzione delle vie aeree da corpo estraneo



## OSTRUZIONE DELLE VIE AEREE DA CORPO ESTRANEO

### Ostruzione delle vie aeree da corpo estraneo

- S1:** Sai spiegare cosa sta succedendo nell'immagine? (L2)
- S1:** Perché si è verificata questa situazione? (L4)
- S1:** Qual è la soluzione migliore al problema? (L5)
- S2:** Cosa faresti tu nella stessa situazione? (L3)
- S2:** Identifica la ragione principale che sta alla base dell'azione del primo soccorritore. (L4)
- S2:** È importante mostrare alla persona come si fa? (L5)
- S3:** Come si sente una persona che sta soffocando? (L2)
- S3:** Sai utilizzare quanto sta accadendo per scegliere i passi successivi? (L3)
- S3:** Cosa avresti fatto per aiutare la persona? (L5)
- S4:** Spiega cosa sta facendo Marco nell'immagine. (L2)
- S4:** Cosa avresti fatto tu nella stessa situazione? (L3)
- S4:** Immagina di essere uno dei personaggi e scrivi un diario. (L6)

## Scenari BLS

### Scenari BLS - Attività

#### PARTE A

##### Scenari 6-8

Questi scenari sono molto vicini alle esperienze reali dei bambini e corrispondono al luogo in cui si svolge la formazione, in modo da evitare confusione: la scuola è l'elemento principale.

#### PARTE B

##### Scenari 8-10

Questi scenari sono molto vicini alle esperienze reali dei bambini, ma facendo un passo avanti, includono luoghi pubblici della città/paese, non solo dedicati ai bambini - come accade per i parchi giochi - e la casa come luogo in cui trascorrono il tempo in modo molto più indipendente.



**Fase 1:** Guarda intorno a te per trovare il cartello DAE.

**Fase 2:** se c'è un secondo soccorritore, uno di voi deve prendere un defibrillatore (DAE), l'altro deve continuare la rianimazione cardiopolmonare sulla vittima (RCP).

**Fase 3:** se non è disponibile un defibrillatore (DAE), continuare la RCP.

**S4:** Quante volte bisogna soffiare nella bocca della vittima? (L1)

**S4:** Perché è stata effettuata la ventilazione? (L4)

**S4:** Qual è la tua opinione a proposito della ventilazione? (L5)

**S5:** Come appare l'azione nelle immagini? (L1)

**S5:** Qual è il rapporto tra le compressioni e la ventilazione? (L4)

**S5:** Perché è importante ricominciare le compressioni toraciche? (L5)

**Fase 1:** se vedi una persona che si tiene la mano intorno alla gola e che tossisce,

**Fase 1.1:** incoraggia la persona a tossire.

**Fase 2:** se la persona non è in grado di parlare e si sforza o non riesce a respirare,

**Fase 2.1:** sostieni il torace della persona con una mano, piegala in avanti e dai 5 colpi tra le scapole con il palmo dell'altra mano.





### BLS Scenario 1 (6-8)

#### Carta 1 Sicurezza

1. Sai elencare 3 cose che dovresti fare? ( L1)
2. Come verifichereesti che la situazione sia sicura per te? (L1)
3. Cosa consiglieresti agli altri bambini che si avvicinano alla donna? (L6)

#### Carta 2 Verifica della risposta

1. Scuotere le spalle della donna e parlarle è una buona idea. Vero o falso? (L1)
2. Come potresti posizionarti per valutare cosa sta succedendo alla donna? (L3)
3. Perché è così importante valutare se la donna è ancora reattiva? (L5)

#### Carta 3 Verifica della normale respirazione

1. Come descriveresti la posizione delle tue mani e dei tuoi polpastrelli? (L1)
2. Come puoi renderti conto se la donna respira normalmente? (L3)
3. Riesci a individuare i principali sensi che usi? (L4)

#### Carta 4 Chiamata d'aiuto

1. Ti ricordi il numero di emergenza? (L1)
2. Chi è la persona più indicata per chiedere aiuto? (Scegliere dall'immagine) (L2)
3. Quali informazioni useresti per spiegare all'operatore del 112 cosa sta accadendo? (L4)



### Scenario BLS 2 (6-8)

#### Carta 1 Sicurezza

1. Quali sono le domande da porsi per verificare la sicurezza? (L1)
2. Riesci a distinguere qualsiasi potenziale pericolo nell'immagine? (L2)
3. Come verifichereesti che la situazione è sicura per te? (L5)

#### Carta 2 Verifica della risposta

1. Qual è la prima cosa da controllare quando ci si inginocchia accanto all'insegnante? (L1)
2. Come verifichereesti se l'insegnante è ancora reattiva? (L5)
3. Perché era così importante valutare se l'insegnante era ancora reattiva? (L5)

#### Carta 3 Verifica della normale respirazione

1. Ti ricordi dove devi mettere le mani? (L1)
2. Sei in grado di spiegare al tuo nuovo compagno di scuola come comportarsi? (L2)
3. Sei in grado di individuare i principali sensi da utilizzare per verificare se la respirazione è normale? (L4)

#### Carta 4 Chiamata d'aiuto

1. Chi è meglio coinvolgere per chiedere aiuto? (Scegliere dall'immagine) (L2)
2. Cosa dovresti fare se la persona accanto a te non ha un telefono per chiamare aiuto? (L3)
3. Perché è importante attivare il vivavoce? (L5)



### Scenario BLS 1 (8-10)

#### Carta 1 Sicurezza

1. Che aspetto ha il pericolo? (L1)
2. Cosa si potrebbe fare per ridurre i pericoli presenti in questa situazione? (L5)
3. Stabilisci chi potrebbe aiutarti a rendere la scena sicura. (L5)

#### Carta 2 Verifica della risposta

1. Sai elencare le azioni principali per verificare la responsabilità dell'uomo? (L1)
2. Quali elementi puoi trovare per capire se l'uomo sta rispondendo o meno? (L4)
3. Qual è il passo successivo da compiere se l'uomo non risponde? (L5)

#### Carta da 3 Verifica della normale respirazione

1. Sei in grado di spiegare ai tuoi amici come comportarsi? (L2)
2. Sei in grado di identificare come usare i tuoi sensi per controllare la normale respirazione? (L4)
3. Cosa rende difficile il controllo della normale respirazione? (L5)

#### Carta 4 Chiamata d'aiuto

1. Sei in grado di descrivere alle persone vicine come chiamare i soccorsi? (L1)
2. Puoi spiegare perché è molto importante chiamare i soccorsi? (L5)
3. Quali informazioni useresti per descrivere il luogo in cui ti trovi? (L6)



### Scenario BLS 2 (6-8)

Siamo a scuola, proprio durante l'ora di lezione e l'insegnante si accascia. Gli alunni sono seduti su banchi singoli, ci sono zaini sugli scaffali, tre grandi finestre sul lato sinistro dell'aula e una porta sulla destra.

Persone presenti nello scenario: 20 alunni, l'insegnante che si accascia, due bidelli nel corridoio e un insegnante che passa nel corridoio vicino alla porta (vicino all'aula, può facilmente ascoltare rumori o chiamate). L'insegnante porta con sé molti fogli e libri.

Oggetti: banchi singoli, uno scaffale per gli zaini, un tavolo in fondo all'aula. La cattedra dell'insegnante è vicino alla prima finestra, di fronte alle file di banchi (4, 5 studenti per fila), una lavagna interattiva e una lavagna a gessetti, un armadietto per le medicine e un piccolo scaffale con fazzoletti e una bottiglia d'acqua con bicchieri di plastica per gli alunni.

#### Carta 5 Compressioni toraciche

1. Ricordi cosa fare con le mani mentre aspetti l'ambulanza? (L1)
2. Descrivi cosa succede quando devi fare le compressioni toraciche. (L1)
3. Cosa fa sì che le compressioni toraciche siano efficaci? (L5)

#### Carta 6 Ventilazione

1. Ti ricordi come si combinano compressioni e ventilazioni? (L1)
2. Sai indicare una ragione per la ventilazione? (L2)
3. Quale scelta avresti fatto, se non fossi stato in grado di effettuare la ventilazione bocca a bocca?(L6)

#### Carta 7 Utilizzo del defibrillatore (DAE)

1. Che aspetto ha un defibrillatore (DAE)? (L1)
2. La defibrillazione dovrebbe essere effettuata entro 3-5 minuti dal collasso. Vero o falso? (L1)
3. Sei in grado di valutare l'importanza dell'utilizzo del defibrillatore (DAE)?(L6)

### Scenario BLS 1 (6-8)

Ci troviamo nel parco giochi di fronte alla scuola, dove di solito i bambini passano il tempo con i compagni dopo l'orario scolastico. Una donna si accascia e i bambini possono facilmente vedere cosa sta accadendo, poiché avviene vicino all'altalena. Persone presenti nello scenario: bambini, una tata, un gruppo di 3 adolescenti che parlano intorno alle panchine, un nonno e una madre, la donna che si accascia.

Oggetti: C'è una fontana, dal parco si vede una piccola strada e la scuola è facilmente visibile e raggiungibile, ci sono due cestini per i rifiuti, panchine e strutture per il parco giochi (2 scivoli, 2 altalene, un piccolo castello per saltare...) e un piccolo chiosco nel parco.

### Scenario BLS 1 (8-10)

Ci troviamo nella piazzetta del quartiere del paese/città quando un giovane uomo si accascia. Un piccolo gruppo di 3 bambini nota la scena, mentre in coda al chiosco dei gelati della piazza. Sono in coda con un genitore che accompagna i tre amici.

Persone presenti nello scenario: il gelataio, un genitore, 3 bambini, il giovane che si accascia, una coppia in attesa alla fermata dell'autobus vicino al chiosco, un uomo con un cane che passa nella piazza.

Oggetti: il chiosco nella piazza, la fermata dell'autobus (con un autobus che arriva alla fermata), alcune auto nella strada adiacente, due panchine, una piccola fontana, una teca pubblica con il defibrillatore (DAE) (donato dalla comunità), ci sono altri negozi come un negozio di fiori, una farmacia, un'edicola.

#### Carta 5 Compressioni toraciche

1. Ti ricordi come devi premere sul petto dell'uomo? (L1)
2. In che modo le compressioni toraciche sono legate al salvataggio della vita dell'uomo? (L4)
3. Cosa rende le compressioni toraciche più efficaci? (L5)

#### Carta 6 Ventilazione

1. Ti ricordi quanto deve durare ogni ventilazione?(L1)
2. Qual è la funzione delle ventilazioni? (L4)
3. In base a ciò che sai, puoi spiegare come si eseguono le ventilazioni? (L6)

#### Carta 7 Utilizzo del defibrillatore (DAE)

1. Sai descrivere un defibrillatore (DAE)?(L1)
2. Dove si trova il defibrillatore (DAE)?(L2)
3. Qual è la funzione del defibrillatore (DAE)?(L4)

#### Carta 5 Compressioni toraciche

1. Descrivi cosa succede quando fai le compressioni toraciche. (L1)
2. Sai spiegare cosa succede quando si mettono le mani al centro del petto dell'insegnante? (L2)
3. Cosa fa sì che le compressioni toraciche siano efficaci? (L5)

#### Carta 6 Ventilazione

1. Come spiegheresti la ventilazione? (L1)
2. Sai elencare le azioni principali per eseguire la ventilazione? (L1)
3. Come si determina se l'insegnante respira normalmente? (L6)

#### Carta 7 Utilizzo del defibrillatore (DAE)

1. Ricordi il simbolo del defibrillatore (DAE)? (L1)
2. Sai spiegare l'importanza dell'uso del defibrillatore (DAE)?(L2)
3. Sei in grado di identificare chi potrebbe usare il defibrillatore (DAE)? Perché? (L4)





## Scenario BLS 2 (8-10)

### Carta 1 Sicurezza

1. Riesci a elencare gli oggetti pericolosi presenti nella stanza? (L1)
2. Sei in grado di decidere se è sicuro avvicinarsi alla madre? (L4)
3. Se non ci sono pericoli in giro, qual è la prossima cosa da fare? (L6)

### Carta 2 Verifica della risposta

1. Riesci a ricordare le principali azioni che dovresti intraprendere? (L1)
2. Come verificherebbe la responsività della madre? (L5)
3. Sulla base di ciò che sai, come spiegheresti a tuo fratello/sorella cosa sta succedendo? (L6)

### Carta 3 Verifica della normale respirazione

1. Come puoi usare le mani per liberare le vie respiratorie della madre? (L3)
2. Quali segni puoi trovare per vedere se la respirazione è normale? (L4)
3. Supponiamo che tu non riesca a verificare se la respirazione è normale. Che cosa fai? (L5)

### Carta 4 Chiamata d'aiuto

1. Riesci a ricordare il numero di emergenza? (L1)
2. Perché pensi che l'operatore ti chieda di rimanere al telefono? (L4)
3. Quali informazioni daresti per spiegare cosa sta succedendo? (L6)

## Domande incentrate sulle emozioni negli scenari BLS

1. Come si sentono le persone intorno alla vittima?
2. In quale posto vorresti trovarti e perché?
3. In quale posto non vorresti trovarti e perché?
4. Come ti sentiresti se fossi al posto di \_\_\_\_\_ [Nome]?
5. Quali possibili azioni pensi che \_\_\_\_\_ [Nome] possa intraprendere ora?
6. Riesci a indovinare le emozioni di \_\_\_\_\_ [Nome] dopo ogni azione?

Individua il  
SUONO!

## Attività

### Individua il suono!

- Chiedete a uno degli studenti di uscire dalla stanza. Il resto della classe decide dove nascondere un timer da cucina o un metronomo (impostato su 120 b/m) o un cellulare che emette suoni (una canzone, uno squillo, ecc.).
- Lo studente che si trovava all'esterno rientra nella stanza a occhi chiusi. Sostenuto da un aiutante per motivi di sicurezza, si dirige verso il luogo dal quale pensa provenga il suono.
- Riuscirà a trovare il suono nascosto? Quanto tempo impiegherà?
- Per aumentare la difficoltà, i membri del gruppo emettono altri suoni contemporaneamente, provocando un parziale mascheramento del suono da trovare.

## 1. Algoritmo LIFEFORCE BLS

Qualcuno è sdraiato, disteso sul pavimento  
Voglio aiutare, deve esserci qualcosa che non va  
Mi avvicino con sicurezza e mi metto in ginocchio  
Chiedo "stai bene?" e aspetto di vedere...

Non ricevo una risposta, controllo che  
la respirazione sia normale  
guardando, ascoltando e sentendo.

Chiamo il 112 dal mio telefono  
e attivo il vivavoce.

La vita è preziosa ed è triste se viene persa.  
quindi unisciti al team di LIFEFORCE.  
Aiuta a salvare vite umane, puoi farlo anche tu  
Chiama il 112, chiama il 112  
chiama il 112, chiama il 112.

## 2. LIFEFORCE in tre fasi (Sicurezza, Valutazione della responsività e controllo della normale respirazione)

Se vedi qualcuno a terra  
Fai un respiro profondo, chiediti ad alta voce:  
"È sicuro avvicinarsi, è sicuro avvicinarsi?".  
Controlla attentamente intorno a te e osserva,  
Controlla attentamente intorno a te e osserva.

Se è sicuro avvicinarsi inginocchiati accanto  
alla persona a terra.  
Scuotile spalle e chiedi, scuotile spalle e chiedi:  
"Stai bene?", questo è il compito giusto,  
"Stai bene?", questo è il compito giusto.



#### Carta 5 Compressioni toraciche

1. Riesci a ricordare quanto devi premere sul petto della madre? (L1)
2. Cosa rende le compressioni toraciche più efficaci? (L5)
3. Quanto valuteresti essenziali le compressioni toraciche se fosse disponibile un defibrillatore (DAE)? (L6)

#### Carta 6 Ventilazione

1. Quanti tentativi di ventilazione si possono eseguire prima di riprendere le compressioni toraciche? (L1)
2. Cosa fa sì che le ventilazioni bocca a bocca siano efficaci? (L5)
3. Come puoi aiutare, se non si possono eseguire le ventilazioni? (L6)

#### Carta 7 Utilizzo del defibrillatore (DAE)

1. Cosa si può fare in attesa dell'arrivo del defibrillatore (DAE)? (L1)
2. La defibrillazione dovrebbe essere effettuata dopo 10 minuti dal collasso. Vero o falso? (L1)
3. Perché l'uso del defibrillatore (DAE) è così importante? (L2)

### Scenario BLS 2 (8-10)

Siamo a casa, in salotto, dove una madre lavora in modalità smart-working e i suoi due figli giocano ai videogiochi. La madre perde conoscenza e si sdraia sul pavimento, così i figli notano subito la scena.

Persone nello scenario: madre, due fratelli

Oggetti: mobili del soggiorno, un telefono, un televisore con console, una finestra e il tavolo da lavoro dove è seduta la madre, alcuni cuscini sul divano.

13

Se la persona non dice nulla,  
tocca la fronte e solleva delicatamente il mento.  
avvicina l'orecchio alla bocca,  
avvicina l'orecchio alla bocca  
Ora ascolta, senti e osserva se la respirazione è normale.  
Ora ascolta, senti e osserva se la respirazione è normale.

Testo-Musica: Christiana Adamopoulou

Dico il mio nome e dove mi trovo  
descrivo la situazione, non riaggancio.  
Rimango accanto alla persona, non lascio la scena  
e chiedo a qualcuno di portare un defibrillatore (DAE).

Non devo aspettare l'arrivo dell'ambulanza.  
Prima è, meglio è, per iniziare la rianimazione  
cardiopulmonare.

Comprimo trenta volte, soffio due volte  
e ripeto il ciclo fino all'arrivo dei soccorsi.

La vita è preziosa ed è triste perderla.  
quindi unisciti alla squadra di LIFEFORCE.  
Aiuta a salvare vite, puoi farlo anche tu  
Chiama il 112, chiama il 112  
chiama il 112, chiama il 112.

Musica: Christiana Adamopoulou, Manos Poulakis  
Testo: Ioanna Etmektsoglou

#### Chi è lo strumentista?

- Formare un cerchio con tutti gli studenti rivolti verso il centro. Cantano una canzone LIFEFORCE e battono costantemente le mani dietro la schiena per seguire il ritmo.
- Uno studente - il capogruppo - esce dal cerchio e posiziona di nascosto un piccolo strumento (maracas, campane, campanelli) nelle mani di uno degli studenti.
- Lo strumentista suona il suo strumento e continua a cantare con il canto e il battito di mani degli altri.
- Alla fine della canzone il capogruppo chiede a un altro studente: Chi è lo strumentista?
- Una volta scoperto, lo strumentista diventa il capogruppo e il gioco continua con un'altra canzone.



### 3. Chiama i soccorsi e cerca un defibrillatore (DAE)

Dopo aver controllato il respiro della persona  
Chiedo aiuto, chiedo aiuto.  
Se c'è anche qualcun altro,  
Chiedo loro di chiamare il 112.

Se sono da solo, chiamo dal mio telefono  
e accendo il vivavoce, accendo il vivavoce.  
Inizio la rianimazione, non devo aspettare  
mentre parlo al telefono, comprimo e ventilo.

### 4. TRENTA E DUE (Compressioni toraciche e ventilazione)

DLa persona non ha un respiro normale?  
Chiedi aiuto!  
Ma non aspettare,  
inizia immediatamente  
a comprimere e ventilare.

Premi/rilascia con le mani  
trenta volte,  
solleva il mento,  
chiudi il naso e soffia due volte.

### 5. DESTRA E SINISTRA PER ME E PER TE

Quando ci troviamo l'uno di fronte all'altro,  
la mia mano destra è la tua mano sinistra,  
la mia mano sinistra è la tua mano destra.

Faccia a faccia, incrocia per trovare le stesse mani destre che  
si incrociano e si stringono, si stringono, si stringono le mani  
sinistre si incrociano e si stringono, si stringono, si stringono.

Incrocia destra, incrocia sinistra...  
destra, sinistra, destra, sinistra  
destra e sinistra e destra e sinistra e STOP.  
Incrocia destra, incrocia sinistra...  
destra, sinistra, destra, sinistra  
destra e sinistra e destra e sinistra e STOP.

LIFEFORCE  
Posizione BLS Yoga

### Giochi di yoga LIFEFORCE Algoritmo BLS

#### Piccole statue di yoga

Un bambino dà le spalle al resto della classe e si trova di fronte a una parete. Grida "1,2,3..." e aggiunge una posizione di yoga dell'algoritmo BLS LIFEFORCE che sceglie mentre si gira dall'altra parte. Gli altri bambini sono in piedi uno accanto all'altro in fila e corrono verso il bambino che si trova di fronte al muro, mentre lui/lei dice loro le frasi scritte sopra. Nel momento in cui si ferma e si gira dalla parte opposta rispetto a loro, devono fermarsi ed eseguire la posizione yoga stando fermi fino a quando lui/lei non si gira dall'altra parte. Ogni bambino che si muove esce dal gioco. Quando i bambini si avvicinano di fronte al muro e lo toccano, lui/lei li insegue fino alla linea di partenza. Chi viene preso è quello che si gira verso il muro nel turno successivo.

#### Maestri di yoga

Un bambino sceglie una carta posizione yoga e dirige gli altri bambini spiegando i passi per eseguirla. Alla fine, i bambini dicono qual è il nome della posizione. Un altro bambino continua con la posizione successiva. L'insegnante si assicura che tutte le 8 posizioni yoga vengano eseguite e riconosciute



SICUREZZA



VERIFICA DELLA  
RISPOSTA



Quando vedo la tua schiena  
le nostre mani destre sono uguali,  
le nostre mani sinistre sono uguali.

Fate un treno, muovetevi tutti allo stesso modo  
salta a destra e HOP HOP HOP  
salta a sinistra e HOP HOP HOP.

Cammina dritto, cammina dritto....  
corri dritto... corri dritto  
corri e corri e corri e corri e STOP.  
Cammina dritto, cammina dritto....  
corri dritto... corri dritto  
corri e corri e corri e corri e STOP.

Testo-Musica: Ioanna Etmektsoglou

Comprimi e ventila  
fino all'arrivo dei medici.  
Trenta e due  
puoi farlo anche tu  
Sì, trenta e due.

Faccio la rianimazione cardiopolmonare (RCP)  
Comprimo e comprimo e comprimo e comprimo,  
sì, faccio la rianimazione cardiopolmonare, non mi fermo,  
faccio la rianimazione cardiopolmonare

Testo-Musica: Ioanna Etmektsoglou

Dico il mio nome e dove mi trovo,  
dico che la respirazione non è normale,  
Chiedo ad un passante di cercare il defibrillatore (DAE)  
di trovarlo, di prenderlo e di portarlo sulla scena.

Rispondo a tutte le domande, ascolto e rispondo  
e non sono mai il primo a chiudere il telefono  
e non sono mai il primo a chiudere il telefono.

Testo-Musica: Ioanna Etmektsoglou

14

### Verifica della risposta

- Posizione eretta, gambe aperte
- Inspira e durante l'espiazione abbassa il tronco in avanti fino a quando la schiena si trova parallela al pavimento
- Apri le braccia in posizione parallela al pavimento
- Guarda la vittima e chiedile "Stai bene?". "Stai bene?"

### Sicurezza

- Posizione eretta
- Squat profondo (ginocchia aperte o chiuse)
- Distendi le braccia lateralmente e parallelamente al pavimento
- Gira la testa prima a sinistra, poi a destra e di nuovo a sinistra, per assicurarti che tutti (compreso te stesso) siano al sicuro.

### Sequenza in cerchio

I bambini si siedono in cerchio. Un bambino inizia eseguendo la prima posizione yoga mentre gli altri bambini ne dicono il nome ad alta voce. Il bambino seduto accanto continua con la seconda posizione yoga e così via fino all'ottava, quando dovranno ricominciare dalla prima. L'attività termina dopo aver eseguito almeno un cerchio completo.

### Storie di yoga

L'insegnante divide la classe in due gruppi. A ogni gruppo vengono date tutte le carte delle posizioni yoga e deve inventare una storia di yoga Lifeorce. Un gruppo reciterà la sua storia all'altro gruppo raccontando, recitando e usando le posizioni yoga nell'ordine corretto.





VIE RESPIRATORIE  
LIBERE



CONTROLLO DELLA  
NORMALE RESPIRAZIONE



CHIAMA IL 112



MANDARE QUALCUNO  
A CERCARE UN  
DEFIBRILLATORE (DAE)



COMPRESSIONI TORACICHE



VENTILAZIONE



### **Chiama il 112**

- Squat seduto
- I bambini tengono con entrambe le mani il piede sinistro
- Fanno finta di chiamare il 112 con il loro piede-telefono
- Avvicinano il piede all'orecchio il più possibile
- Dicono Chi sono (nome), Dove sono (quale scuola e città) e cosa è successo (descrizione di base)
- Cambiano piede e fanno lo stesso

### **Controllo della normale respirazione**

- Posizione eretta
- Porta le mani alla vita e piega le ginocchia come se ti volessi sedere
- Le ginocchia non devono cadere in avanti, i bambini devono vedere le dita dei piedi
- I bambini immaginano di piegarsi verso la vittima e dicono 3 volte Guarda-ascolta-senti.

### **Vie respiratorie libere**

- Posizione eretta
- Distendi le braccia sopra la testa con i palmi uniti
- Piega il tronco verso sinistra mentre inspiri e torna indietro mentre espiri
- Piega il tronco a destra durante l'inspirazione e torna indietro durante l'espirazione.
- Piega le ginocchia
- Abbassa le braccia, una con il palmo che spinge sulla fronte della vittima e
- l'altro con solo l'indice e il medio (allungati e uniti) che spingono sul mento della vittima.

### **Ventilazione**

- I bambini si mettono a quattro zampe
- Tengono i polsi sotto le spalle e le ginocchia sotto i fianchi
- Prendono un respiro e, mentre espirano, piegano la testa all'interno e guardano l'ombelico formando una gobba, imitando il gatto
- Con l'inspirazione sollevano la testa, tirano indietro le spalle lontano dalle orecchie, raddrizzano la schiena e imitano il gatto coccolone
- Ripetere 4-5 volte.

### **Compressioni toraciche**

- I bambini siedono sulle ginocchia
- Aprono bene le ginocchia
- Appoggiano i palmi delle mani sulle ginocchia
- Sono pronti per iniziare le compressioni!

### **Mandare qualcuno a cercare un defibrillatore (DAE)**

- I bambini portano in avanti il piede sinistro con il ginocchio piegato, appoggiandolo tra i palmi delle mani, a terra.
- La gamba anteriore è verticale e la caviglia è sotto il ginocchio
- La gamba posteriore è ben tesa
- I bambini sono come corridori pronti per andare a prendere il defibrillatore (DAE)!



Cosa si può fare per sostenere il linguaggio e la comunicazione degli alunni con cui lavori?

### In classe

- Verifica che i bambini capiscano il linguaggio usato e le istruzioni impartite.
- Chiedi loro di ripetere quello che pensano tu abbia detto o quello che devono fare.
- Utilizza approcci visivi e tattili, come usare oggetti reali, attività pratiche, immagini e video.
- Usa la comunicazione non verbale per sostenere ciò che dici agli alunni.
- Dai loro tempo per rispondere per avere tempo per pensare.
- Utilizza strategie per assicurarti che il bambino stia prestando attenzione.
- Incoraggia l'etica del chiedere chiarimenti.
- Dai loro il tempo di pianificare il lavoro.
- Sostienili nella comprensione di ciò che hanno letto e nel fare deduzioni.
- Presta attenzione a chi ha una velocità di elaborazione ridotta.

CSL-01

## Comunicazione non verbale

### Caratteristiche di base

- Espressioni facciali
- Gestii e movimenti
- Pause, volume, intonazione e tono di voce
- Contatto visivo
- Lo spazio e il suo utilizzo
- Linguaggio del corpo e postura

### Attività 1

Forma coppie di alunni e assegna a ciascuna coppia un argomento da discutere a turno per 3 minuti. Chiedi agli studenti presenti se la conversazione ha coinvolto la comunicazione non verbale, quindi chiedi loro di riconoscere le caratteristiche non verbali della conversazione e di identificare quelle assenti, utilizzando il modello della **carta piccola CS-01**.

### Attività 2

Preparazione: Taglia diverse strisce di carta. Su ognuna scrivi uno stato d'animo o un'emozione come rabbia, gioia, aggressività, paura, fastidio, tristezza, noia, ansia. Piega le strisce di carta e mettile in un contenitore aperto. Scrivi alla lavagna la frase "Per favore interrompete ciò che state facendo, alzatevi e camminate in modo ordinato verso il cortile. Portate con voi solo le giacche e i cappotti!". Chiedi a ogni alunno di prendere una striscia di carta e di leggere la frase, esprimendo lo stato d'animo o l'emozione che ha scelto. Dopo che ogni alunno ha letto la sua frase, gli altri devono indovinare la sua. Ogni alunno deve annotare le ipotesi che ha fatto sugli altri.

CSL-02

## Domande

### Domande efficaci

Caratteristiche principali:

- Utilizza domande aperte e incoraggia gli studenti a discutere, no risposte brevi. (avverbi interrogativi)
- Utilizza il tempo di attesa (tempo per pensare)
- Rispondi alle domande degli studenti con un'altra domanda, in modo che possano fare collegamenti appropriati
- Chiedi agli studenti di formulare le domande in base al compito di apprendimento.

### Attività 1

Scegli un argomento e scrivilo alla lavagna. Invita gli studenti a fare domande sull'argomento utilizzando gli avverbi interrogativi (perché, chi, cosa, quando, dove), che possono trovare sulla **carta piccola CT-08**.

### Attività 2

Chiedi a un alunno di pensare a una persona (ad esempio, l'artista preferito, il personaggio di un fumetto o di un film) e di chiedere al resto della classe: "Chi sono?".

Gli altri alunni devono usare domande aperte e chiuse per trovare la risposta corretta.

### Attività 3

Chiedi a un alunno di scegliere un oggetto. Il resto della classe, a turno, fa domande a risposta chiusa (con risposta sì/no), per determinare quale sia l'oggetto. Se la classe non ha indovinato l'oggetto, dopo che ogni alunno ha fatto una domanda, allora l'alunno che ha scelto l'oggetto vince.

CSL-03

## Abilità di conversazione

### Attività 1

Chiedi a ciascun alunno, a turno, di parlare di 5 oggetti nella stanza con un colore, una forma, un materiale o una funzione particolari che tu specificherai (ad esempio, 5 oggetti gialli). Ogni alunno ha 30 secondi per elencare i 5 oggetti.

Poi, l'allievo nomina un altro colore, forma, materiale o funzione, perché l'allievo successivo parli. Ogni nuovo interlocutore ripete i 2 oggetti che ha sentito dal precedente e poi parla di 3 nuovi oggetti.

### Attività 2

Scrivi un argomento alla lavagna. Prendi un pennarello per la lavagna e spiega agli alunni che servirà da "microfono" per indicare l'alunno a cui tocca parlare. Tutti gli altri alunni devono ascoltare. Dai il pennarello all'alunno che parlerà per primo e porgigli una domanda sull'argomento. L'alunno risponde alla domanda e poi deve fare un'altra domanda all'allievo che parlerà dopo (cosa, chi, come, perché, quando, dove) a proposito dello stesso argomento e passare il pennarello. Ogni speaker deve rispondere alla domanda e poi fare una domanda diversa sull'argomento, passando il pennarello.

Livello 1

LSL-01

## Linguaggio descrittivo - linee guide

### Descrivere un oggetto

- Qual è il suo nome?
- Dove possiamo trovarlo?
- Qual è il suo colore e la sua forma?
- Di quale materiale è?
- Come viene utilizzato?
- Ne hai uno anche tu?
- Come lo useresti?

### Descrivere una persona

- Chi è questa persona?
- Come conosci questa persona?
- Com'è questa persona (viso, corpo)?
- Che cosa indossa?
- Qual è il suo lavoro?
- Dove lavora?

### Attività 1

Copia alla lavagna le domande-guida "**Descrivi un oggetto**". Scegli un oggetto in classe. Fai agli alunni le domande una per una e lascia che propongano più risposte. Arricchisci le risposte con aggettivi e altre parole descrittive\*. Infine, dai una descrizione completa dell'oggetto, rispondendo tu stesso/a a tutte le domande.

La stessa attività può essere svolta con le domande-guida "**Descrivi una persona**".

\*Per ogni domanda guida, scrivete alla lavagna parole descrittive esemplificative, indicando forma, colore, dimensione, materiale, aspetto, espressioni, sensi ed emozioni.

Livello 2

LSL-02

### Describe an object

- Indica un oggetto e specificane il tipo
- Dove possiamo trovarlo?

Quali sono le sue caratteristiche?

Di quale materiale è fatto?

Come viene utilizzato?

L'hai mai usato?

Indica altri oggetti della stessa categoria

### Describe a person

- Come si chiama questa persona?
- Qual è il tuo rapporto con questa persona?

Quali sono le caratteristiche fisiche di questa persona?

Qual è l'aspetto di questa persona?

Qual è la professione di questa persona?

Come si comporta questa persona?

Cosa provi per questa persona?

Nota: utilizza le attività 1, 2 e 3 della **carta grande LSL-01** per introdurre le domande guida di Livello 2 per i diversi tipi di descrizione.

### Attività 1

Preparazione: Prepara diverse frasi e scriville alla lavagna. Le frasi devono essere semplici e basilari, senza elementi descrittivi. Chiedi agli alunni di rendere queste frasi più descrittive, utilizzando aggettivi che denotano forma, colore, dimensione, materiale, aspetto, espressioni, sensi ed emozioni.



**Attività 4**

Dite a un alunno di chiedere al resto della classe chi altro condivide con lui/lei una caratteristica, una qualità, una simpatia, un'antipatia, un hobby, uno sport, ecc. Ad esempio:

- Chi ha fratelli minori come me?
- Chi ama ..... (sport) come me?
- A chi piace indossare ..... (colore) come a me?
- A chi piace ..... (gusto) del gelato come a me?

L'alunno fa questo tipo di domande finché non trova altri alunni che hanno qualcosa in comune con lui/lei. Poi subentra un altro alunno.

**Attività 5**

Preparazione: Trova una storia. Scrivi una serie di domande aperte (a cui non si può rispondere con un sì o un no) relative alla storia e alle loro risposte su un foglio A4.

Leggi la storia agli alunni. Scrivi una risposta alla volta sulla lavagna.

Chiedi agli alunni di trovare la domanda corretta, utilizzando la **carta piccola CS-04**.

**Esempi di domande aperte**

- Come fa (il personaggio) a sapere che...?
- Cosa pensa (il personaggio) che accadrebbe se/dopo/poi...?
- Com'è successo?
- Cosa potrebbe fare (il personaggio) di diverso?
- Come ha fatto (il personaggio) a...?
- C'è qualcos'altro che (il personaggio) potrebbe usare?
- Perché (il personaggio) ha scelto questo?
- In che modo sono uguali/differenti?
- Perché è importante?

**Prosodia****Caratteristiche di base del discorso**

Pausa, intonazione, accento, volume e ritmo\*

**Activity 1**

Preparazione: Scrivi alla lavagna la seguente frase: "Vai a una festa e incontri un compagno di classe che si è trasferito in un'altra scuola".

Fornisci agli alunni, a turno, istruzioni come la seguente e chiedi loro di agire nel modo descritto nella frase:

Sei felice di vederlo. Parla con lui/lei con entusiasmo.

Non hai voglia di parlare con lui/lei, ma fai finta di essere emozionato.

Non ti piace molto, quindi parli in modo annoiato.

Non ti piace, ma ti comporti in modo educato.

Non ti piace, quindi parli sempre in modo ironico.

Sei così contento di averlo/a trovato/a che parli in modo molto eccitato e con molti gesti.

**Attività 2**

Chiedi agli alunni di leggere frasi/storia usando voci diverse dalla scheda della **carta piccola CS-02** (Sussurro, Mostro, Scenziato pazzo, Sciocco, Anziano, Topo, Robot, Voce nasale, Ritmo veloce, Ritmo lento, Voce di bambino, Pirata).

In alternativa, è possibile **utilizzare l'esercizio 1 di prosodia di livello 1 del Manuale dell'alunno**.

**Manuale dell'alunno**

Per il livello 2, chiedi agli altri alunni di identificare le caratteristiche di base della prosodia.

\* Prepara delle frasi, che leggerai agli alunni del livello 2, prima di tutto senza una determinata caratteristica (ad es. la pausa) e poi con essa. Discuti le somiglianze e differenze, per aiutarli a capire come suona ogni caratteristica.

**Nelle loro descrizioni**

- Ricorda e racconta eventi, per iniziare a parlare.
- Quando parli con i bambini, aggiungi una o due parole alla lunghezza della frase che già usano nei loro discorsi.
- Parla con espressioni, con voce chiara per comunicare e sostenere il significato.
- Fornisci strutture esplicite per supportare le abilità narrative - le storie dovrebbero avere un chi, un dove, un quando, un cosa è successo e un finale (vedi le schede degli alunni).
- Incoraggia i bambini a sostenere il pensiero dell'altro.

**In un dialogo**

- Quando si parla con gli altri, ci sono molte regole da tenere in considerazione.
- Aiutali a iniziare e a concludere una conversazione utilizzando dei modelli.
- Stabilisci dei turni e non interrompere.
- Sii consapevole di ciò che i bambini fanno già o di come potrebbero sentirsi.
- Cambia l'argomento della conversazione in modo appropriato.
- Sii consapevole della situazione.
- Leggi il linguaggio del corpo.
- Cambia l'argomento della conversazione.
- Impara come "riparare" una conversazione.

**Descrivere un luogo**

**Qual** è il suo nome?

**Dove** si trova?

**Come** si presenta?

**Perché** ci andiamo?

**Dove** si trova un luogo simile?

**Come** ti senti quando vai lì?

**Descrivere una situazione**

**Chi** sono i protagonisti?

**Dove** sta accadendo?

**Quando** è successo?

**Che cosa** sta succedendo?

**Come** si comportano i protagonisti?

**Come** si sentono?

**Che cosa** è successo alla fine?

**Qual** è stata una situazione simile che ti è capitata?

**Attività 2**

Chiedi agli studenti di scegliere un argomento e di scrivere un paragrafo descrittivo, senza usare le varie forme del verbo "essere". In alternativa, potete limitarle a uno o due per paragrafo. Gli alunni devono proporre una sintassi alternativa e più complessa per aggiungere una descrizione al loro argomento. Utilizza anche le **carte piccole LS-02 e LS-03** e le domande guida.

**Attività 3**

Chiedi agli studenti di scegliere un oggetto e di scrivere cinque frasi su di esso. Ogni frase deve essere incentrata su uno dei sensi. Gli alunni dovranno trovare il vocabolario appropriato per ogni frase.

**Attività 4**

Preparazione: Prepara esempi di testi descrittivi e narrativi.

Dividi gli studenti in due gruppi. Chiedi a un gruppo di leggere il testo descrittivo e all'altro di leggere il testo narrativo. Poi, chiedi agli alunni di confrontare e comparare i due tipi di testo e scrivere alla lavagna le caratteristiche principali di ciascuno.

**Attività 2**

In seguito all'attività precedente, chiedi agli alunni di scegliere un oggetto in classe. Poi, chiedi a ogni alunno di dare una descrizione completa dell'oggetto, utilizzando le domande-guida alla lavagna e di arricchire le risposte con aggettivi e altre parole descrittive.

La stessa attività può essere svolta con le domande-guida "**Descrivi una persona**".

**Attività 3**

Chiedi agli alunni di descrivere un oggetto o una persona a loro familiare, utilizzando la **carta piccola LS-01** e le domande-guida verbalmente o per iscritto. Si può anche aiutarli scrivendo alla lavagna il vocabolario descrittivo creato nelle attività precedenti.

**Attività 4**

Per far esercitare negli alunni la capacità di descrizione basata sui sensi, disponi i cinque sensi sulle rispettive colonne della lavagna. Sotto ogni colonna, aggiungi un elenco di aggettivi pertinenti, incoraggiando gli alunni a condividerne il maggior numero possibile. Poi, chiedi loro di pensare a modi differenti per descrivere un oggetto o una persona, usando una parola per ogni colonna della lavagna.

**Attività 5**

Preparazione: Individua una serie di 8-10 immagini/foto.

Mostra alla classe le immagini preparate e chiedi a ogni alunno di sceglierne una. Poi, chiedi a ogni alunno di condividere la propria descrizione con la classe senza rivelare quale immagine/foto sta descrivendo. Gli altri alunni devono cercare di indovinare l'immagine dalla descrizione fornita.

**Attività 3**

Suddividi il gruppo in coppie. Ciascun alunno della coppia sceglie un argomento dalla **carta piccola CS-03**. La coppia decide chi parla per primo. Spiega che gli alunni devono stabilire contatto visivo e ascoltarsi con attenzione. Ricorda agli alunni che devono aspettare il loro turno per parlare, senza interrompere il compagno. Comunica agli alunni di iniziare ponendo una domanda (chi, cosa, perché, quando, dove). Lascia che la conversazione fluisca e fai commenti nei momenti opportuni. Istruisci gli alunni a rimanere in tema, ponendo domande pertinenti. Comunica a chi ascolta di fare un commento per indicare che sta prestando attenzione. Ricorda agli studenti che, se vogliono introdurre un nuovo argomento, devono aspettare una pausa nella conversazione. Ricorda agli alunni che possono chiudere la conversazione con: ci vediamo presto, devo andare a ..., è stato bello parlare con te, ci sentiamo più tardi.

In alternativa, si può utilizzare **l'esercizio di abilità di conversazione Livello 1 e 2 che trovi nel Manuale dell'alunno**.

**Attività 4**

Suddividi il gruppo in coppie. Ogni coppia sceglie un argomento di cui parlare. La coppia decide quale alunno parlerà per primo. I due devono seguire le regole della conversazione, mentre tutti gli altri alunni devono ascoltare la conversazione e rispondere alle domande della **carta piccola CS-05**.



LSL-03

## Elementi chiave di una narrazione

### Scegli un argomento

Invita gli studenti a pensare a esperienze di vita reale e a fare un elenco di cose che vogliono includere nelle loro storie.

### Crea i personaggi e sceglie l'ambientazione

Chiedi agli alunni di pensare al/i personaggio/i principale/i e ai suoi dettagli (nome, aspetto, preferenze/avversioni, interessi, luogo di residenza, famiglia, ecc.)

Chiedi agli alunni di stilare una lista di 3 aggettivi per descrivere i loro protagonisti.

Chiedi agli alunni di pensare al tempo e all'ambientazione delle loro storie.

### L'inizio

Consiglia agli alunni di creare una scena iniziale. Dovrebbe catturare l'attenzione del lettore con una premessa insolita.

### Il problema

Chiedi agli alunni di introdurre il problema che i protagonisti stanno affrontando (è un conflitto con un altro personaggio, con loro stessi, con una vita reale o fittizia?).

Suggerisci che la storia potrebbe avere un risvolto inaspettato.

### La risoluzione

Chiedi agli alunni di descrivere come il problema raggiunge il suo apice e come viene risolto.

### Il finale

Chiedi agli alunni di ideare la fine della storia e di pensare a ciò che i protagonisti hanno raggiunto/imparato.

Le capacità cognitive sono le abilità primarie che il nostro cervello utilizza per leggere, memorizzare, elaborare, pensare, imparare, ragionare, prestare attenzione e muovere i muscoli del corpo. Queste abilità iniziano a svilupparsi fin dalla prima infanzia.

Gli esercizi di allenamento funzionano meglio se praticati 5 giorni alla settimana per 8-12 settimane. Due o tre attività possono essere completate in 15 minuti. I giochi sono a rotazione, in modo da lavorare su tutte le abilità cognitive.

### Suggerimenti

- Discuti il programma del corso e prepara gli alunni utilizzando le loro esperienze, per aiutarli a capire perché è importante imparare.
- Lasciare del tempo in più per la pratica delle abilità.
- Consenti l'apprendimento per tentativi ed errori. Nella tua classe, sviluppa una cultura in cui gli errori sono uno strumento di apprendimento e non un modo per valutare le capacità degli alunni.
- Ripeti le informazioni nel maggior numero possibile di modi durante il corso (a metà e a fine corso).
- Utilizza un sistema di ricompensa (puoi lasciare che siano gli studenti a sceglierlo).
- Rimani in linea con l'argomento. Ridi e scherza con loro, ma continua a riportarli al tema.
- Prediligi la stampa in bianco e nero per aumentare la sfida visiva dei giochi e stabilisci pause mentali extra.

Livello 1/2

VPL-01

## Percezione visiva

### Suggerimenti utili

- Usa un punto colorato o un adesivo per indicare agli alunni da quale lato della pagina iniziare a scrivere o a leggere
- Utilizza frecce direzionali per aiutare gli studenti a capire la direzione o la posizione di partenza delle lettere.
- Utilizza schede con modelli e unisci i puntini per creare lettere e numeri.
- Evidenzia la linea per incoraggiare il corretto allineamento della linea stessa.
- Incoraggia gli studenti a trovare gli errori nel materiale scritto.
- Scrivi il numero di errori alla fine di ogni riga e dai tempo agli alunni di individuarli.

### Attività 1 - livello1

Utilizza dei cartoncini e distribuiscine uno a ogni bambino, con una lettera/parola corretta su un lato e una lettera/parola errata su un altro. Chiedi al bambino di provare a disegnare/scrivere correttamente la lettera/parola, poi gira la carta per vedere se è giusta. (autocorrezione)

### Attività 2 - livello 1

Utilizza la **carta piccola VP-01** e chiedi agli alunni di indovinare le immagini. Questa attività può essere utilizzata anche per la scrittura delle lettere e può essere colorata per le prime fasi della scrittura. Utilizza anche **l'esercizio 14 di Percezione visiva di Livello 1 e l'esercizio 9 di Livello 2 nel Manuale dell'alunno.**

APL-01

## Percezione uditiva

### Attività 1

Ascolto della parola e comprensione orale.

Durante la lettura di una storia, scegli una parola e chiedi agli alunni di battere le mani quando la sentono.

Leggi/racconta agli alunni una storia e poi poni loro delle domande sulla stessa. (Per il Livello 1, chiedi gli elementi di base della storia: chi, dove, quando, cosa fanno, come, perché, qual è il problema principale. Per il Livello 2, chiedi informazioni più dettagliate (quantità, luogo, posizione relativa, nomi, ecc.).

### Attività 2

Chiedi a tutti gli alunni di chiudere gli occhi. Poi, individua un alunno e chiedigli di raccontare una storia/descrivere un oggetto, mentre tutti gli altri alunni ascoltano ad occhi chiusi. In seguito, chiedi agli alunni di usare la **carta piccola AP-01** per descrivere il discorso e di indovinare quale alunno stesse parlando.

### Attività 3

Preparazione: Trova piccoli testi con elementi narrativi e descrittivi. Utilizza la carta piccola ME-10 e fai allenare gli alunni in ciascuna delle fasi, ovvero Visualizzazione (chiedi loro di farsi un'immagine mentale e di descriverla/disegnarla), Spezzettamento (sospendi la lettura dopo 2-3 frasi. Chiedi agli studenti di ricordare ciò che hanno sentito), Parafrasi (quando finisci di leggere, chiedi agli alunni di richiamare le informazioni importanti) e Ripetizione (incoraggia gli studenti a fare domande/chiedere di ripetere parti).

Questo è collegato all'esercizio sulla **Percezione uditiva di Livello 2 nel Manuale dell'alunno.**

ATL-01

## Attenzione

### Attività 1

Preparazione: Trova paragrafi/testi di varia difficoltà e lunghezza (numero di righe, dimensione dei caratteri).

Consegna agli alunni i paragrafi/testi e chiedi loro di contare (senza leggere le parole o indicarle), scrivere o dire il numero totale di parole. Confronta le risposte degli alunni e ripeti il procedimento, fino a quando la maggior parte degli alunni non avrà trovato il numero corretto di parole per paragrafo o testo. Puoi utilizzare la **carta piccola AT-04.**

### Attività 2

Scegli un punto all'interno dell'aula. Dividi gli alunni in due gruppi e chiedi loro di guardare il punto per 10 secondi, senza muovere la testa o sbattere gli occhi. Chi si muove per primo fa perdere la propria squadra. La squadra vincente sceglie il punto successivo. La scelta dei punti in cui si decide di guardare deve cambiare gradualmente livello (sopra, sotto, sinistra, destra, dritto, dietro).

### Attività 3

Scegli innanzitutto un numero di cui vuoi insegnare la tabellina (per esempio 4). Poi chiedi agli alunni di dire a turno un numero che inizi con 1, 2, 3 e così via. Quando uno dice un numero che è un multiplo di 4, deve dire BUZZ (o un'altra parola concordata) al posto di quel numero. L'alunno successivo continua con il numero successivo della serie come di consueto (pensando mentre ascolta il proprio turno).

MEL-01

## Memoria uditiva

### Attività 1

Leggi agli alunni una storia o parte di un brano e commetti deliberatamente errori di sintassi e di lessico. Gli errori di sintassi possono comprendere la concordanza tra le frasi (tutte le parti di una frase devono corrispondere. I verbi devono concordare con i loro soggetti nel numero e nella persona, ecc.) Gli errori di lessico possono includere parole fuori contesto. Gli alunni devono identificare gli errori.

Inoltre, è possibile utilizzare **l'esercizio 1 di memoria Livello 2 del Manuale dell'alunno** e fare errori descrittivi.

### Attività 2

Disegno con istruzioni. Chiedi agli alunni di fare un disegno sul quaderno, seguendo le tue istruzioni.

Esempio: Disegna un cerchio al centro della pagina. Disegna un albero a sinistra e sotto il cerchio.

In alternativa, utilizza **l'esercizio di memoria 2 Livello 2 del Manuale dell'alunno**, dando istruzioni dettagliate (ad esempio, iniziate dal punto in alto a sinistra, disegnatte 2 punti in basso, poi disegnatte a destra 3 punti, poi...).

### Attività 3

Richiamo sequenziale di numeri e parole  
Leggi agli alunni un elenco di 3-6 numeri in sequenza e chiedi loro di ricordarli nell'ordine corretto. In alternativa, leggi agli alunni un elenco di 3-6 parole e chiedi loro di ricordarle nell'ordine corretto.

### Attività 4

Chiedi a tutti gli alunni, a turno, di dire il loro nome, il loro cibo preferito e il loro gioco preferito. Successivamente, poni domande come: "Cosa piace mangiare/giocare a X?" e "A chi piace mangiare [cibo]/giocare [gioco]?".



**Attività 3** - level 1

Preparazione: Fogli di carta A4 con griglie di punti.

Copia le forme in una griglia di punti.

Aumenta gradualmente: la dimensione delle griglie con il numero di punti, la distanza da punto a punto, il posizionamento di una griglia accanto o dietro al bambino (deve girare la testa o gli occhi). Per aumentare la difficoltà, rimuovi alcuni punti dalla griglia.

In alternativa, utilizza l'esercizio di **Percezione visiva Livello 1 esercizio 13 e l'esercizio 8 di Percezione visiva Livello 2 del Manuale dell'alunno.**

**Attività 4** - level 2

Utilizza la scheda della canzone **DESTRA E SINISTRA PER ME E PER TE** e chiedi agli alunni di riconoscere i concetti di destra e sinistra su un'altra persona (incrocio di lati quando il punto di riferimento è di fronte).

Gioca ritmicamente con la canzone a coppie, in cui gli alunni battono le mani individualmente tra di loro, incrociandole. Possono anche indicare altre parti del corpo.

**Attività di pausa mentale**

Stabilisci pause mentali prima, durante e/o dopo un'attività. Una pausa permette agli alunni di riconcentrarsi e di essere pronti ad imparare di nuovo.

- Gioco di gruppo. Imposta il timer per cinque intervalli, ciascuno della durata di un minuto. Ogni volta che il timer si spegne gli alunni devono mescolarsi con qualcuno di nuovo. L'insegnante scrive cinque domande sulla lavagna per aiutare l'inizio della discussione
- Seguire il capogruppo è uno dei preferiti dagli alunni. Cambia questo gioco in modo da avere alunni capogruppo a turno.
- Usa lo skywriting per esercitare l'ortografia o le parole del vocabolario. Scegli una parola e falla scrivere ai bambini in cielo.
- Gli alunni fanno finta di suonare diversi strumenti in aria. È un buon modo per fargli sfogare la loro energia.
- Giochi di mimo.
- Stabilisci una breve sezione tematica nel programma quotidiano degli alunni, intitolata: "Le nostre notizie". Ogni giorno gli alunni raccontano a turno cosa è successo il giorno precedente e cosa faranno oggi dopo la scuola. In alternativa, ognuno descrive la propria notizia mimandola e gli altri alunni devono indovinarla.

**Attività 1**

Disegna 4 colonne alla lavagna: CHI (i protagonisti della storia), DOVE/QUANDO (ambientazione), COSA (vuole ottenere il protagonista), PROBLEMA (cosa impedisce al protagonista di raggiungerlo).

Chiedi agli alunni di pensare alle idee di CHI, DOVE/QUANDO, COSA e PROBLEMA, e di scriverle nella rispettiva colonna.

Infine, chiedi a ogni alunno di creare la propria idea di storia con i contenuti delle 4 colonne.

\*Usando la carta piccola LS-04, gli alunni possono identificare gli elementi di base di qualsiasi storia.

**Attività 2**

Preparazione: Stampe A4 di storie di fantasia.

Fornisci agli alunni 3 tipi diversi di storie di fantasia.

Chiedi loro di scrivere i tipi di personaggi che si aspettano di trovare in ciascuna di esse.

Poi, chiedi agli alunni di abbinare a ogni tipo di storia i personaggi più improbabili e di descriverli brevemente.

**Attività 3**

Chiedi agli studenti di preparare gli elementi chiave di una storia. Fornisci l'argomento e chiedi loro di pensare ai protagonisti e all'ambientazione. Devono decidere il tipo di conflitto e proporre 5 problemi.

**Attività 4**

Chiedi agli studenti di elencare i loro 2 film e libri preferiti.

Poi chiedi loro di trovare gli elementi principali di ciascuno di essi (CHI, DOVE/QUANDO, COSA, PROBLEMA). Chiedi agli alunni di raccontare i loro film/libri preferiti, utilizzando la carta piccola LS-04 per la struttura. In alternativa, utilizza l'esercizio di narrazione di Livello 2 nel Manuale dell'alunno.

**Attività 5**

Strumenti mnemonici

Utilizza i seguenti strumenti per aiutare gli studenti ad apprendere qualsiasi nuova informazione.

a. Chiedi agli studenti di aiutarti a creare una canzone o una poesia con le nuove informazioni che devono imparare. Questo può essere ottenuto mettendo in musica le informazioni.

b. Racconta agli studenti una storia. Chiedi loro di visualizzare le nuove informazioni contenute nella storia e poi di fare un disegno che metta in sequenza gli eventi.

c. Chiedi agli studenti di aiutarti a creare una storia con le nuove informazioni. Questo migliorerà le loro capacità di codifica e recupero della memoria.

d. Scrivi alla lavagna le parole chiave importanti di una lezione che gli alunni devono imparare. Chiedi agli studenti di aiutarti a creare diversi acronimi (sequenze di lettere che possono o meno formare una parola), dove ogni lettera rappresenta la prima lettera delle parole chiave da ricordare. In alternativa, lascia lavorare gli studenti a coppie sugli acronimi e fai loro presentare i risultati in classe\*.

e. Quando una lezione contiene un acronimo (ad es. RCP) che gli alunni devono imparare, chiedi loro di creare una breve frase con parole che inizino con le lettere dell'acronimo, per aumentare la probabilità di ricordarlo (ad es. **Ricetta Con Pollo**)\*.

f. Dai agli alunni più informazioni da memorizzare (numeri di telefono, città, ingredienti di una ricetta, lista della spesa) e chiedi loro di ricordare queste informazioni usando la tecnica dello spezzettamento.

Spiega che devono "spezzettare" le informazioni in gruppi. I gruppi possono essere basati sulle somiglianze tra le informazioni da memorizzare.

\* È possibile utilizzare gli **esercizi di memoria 1 e 2 Livello 1 del Manuale dell'alunno.**

**Attività 4**

Utilizza la **carta piccola AT-01**. Chiedi agli alunni di scegliere una lettera e poi di scrivere o disegnare quante più parole possibili, iniziando con quella lettera **nell'esercizio 1 del Livello di attenzione 1 del Manuale dell'alunno**. Dai agli alunni 1 minuto per farlo. Ricorda agli alunni che, se hanno bisogno di aiuto, possono trovare categorie di parole sul retro della carta.

**Attività 5**

Utilizza la **carta piccola AT-02**. Chiedi agli alunni, a turno, di scendere la scala (due, tre o quattro gradini alla volta), partendo da 100 fino a 80, il più velocemente possibile. Gli alunni possono aiutarsi con l'immagine. Gradualmente, si può aumentare il livello di difficoltà, aumentando la distanza (ad esempio, partendo da 100 fino a 50).

**Attività 6**

Utilizza la **carta piccola AT-03**. Chiedi agli alunni, a turno, di dire 3 cose che possono vedere, 3 cose che possono sentire, 2 cose che possono annusare e 3 cose che possono fare, in una delle situazioni descritte sul retro della carta, il più velocemente possibile. In alternativa, chiedi agli alunni di scrivere le parole **nell'esercizio 1 di Attenzione Livello 2 del Manuale dell'alunno**.

**Attività 4**

Preparazione: Compila elenchi di parole per le diverse strutture sillabiche di seguito.

Analisi - Suddividi una parola in sillabe o in suoni. Pronuncia una parola e chiedi a un alunno di individuare e pronunciare i suoni (non le lettere) che compongono la parola.

cappello - 3 (cap/pel/lo), frigorifero -5 (/fri/go/ri/fe/ro), dolce - 5 (/d/o/l/c/e),

Sintesi - Pronuncia i suoni (non le lettere) che compongono una parola e chiedi a un alunno di pronunciare i suoni che compongono una parola e chiedi all'alunno di metterli insieme in una parola.

n-u-v-o-l-a - nuvola, b-l-o-c-c-o - blocco, p-r-i-m-a-v-e-r-a - primavera, p-a-s-t-a - pasta

\* Per modificare la difficoltà, iniziare con parole di 2, 3 e 4 sillabe con struttura sillabica di consonante-vocale (es. pony). In seguito, scegli parole con gruppi sillabici all'inizio, al centro o alla fine della parola (es. storia, costola, posta). Passa poi a parole con gruppi consonantici doppi o tripli (es. strada, destro, mostrare).

**Attività 5**

Prevedi le informazioni in base a ciò che è stato presentato in precedenza. Descrivi agli alunni un'immagine del libro di testo, parlando lentamente.

Nelle parti delle descrizioni, ometti i nomi e/o i verbi principali (Livello 1) e le parole funzionali (congiunzioni, preposizioni, ecc.) (Livello 2). Gli alunni devono individuare le parole omesse e, a seconda del contenuto, fornire le sostituzioni più adatte.



## Causa-effetto

CTL-01

Costruisci il vocabolario appropriato (Manuale dell'alunno) e utilizza le attività di vocabolario.

### Attività 1

Leggi un testo o utilizza la **carta piccola CT-01** e individua cause ed effetti. Per gli alunni con difficoltà di apprendimento, porre domande a risposta chiusa (rispondere sì o no). Menziona i fatti uno per uno in sequenza e chiedi: È una causa? È un effetto?

### Attività 2

Leggi una storia e poni delle domande agli alunni. Le loro risposte devono includere parole chiave di causa-effetto, utilizzando la **carta piccola CT-02**. In alternativa, gli alunni possono scrivere le risposte **nell'esercizio 1 Causa-effetto Livello 2 del Manuale dell'alunno**.

### Attività 3

Poni domande di comprensione sulla lettura/ascolto, utilizzando le seguenti domande:

- Perché \_\_\_\_\_ ha fatto/non ha fatto?
- Raccontami cos'è successo quando \_\_\_\_?
- Quali sono le cause di \_\_\_\_\_?
- Che effetto ha avuto il \_\_\_\_ sul \_\_\_\_?
- Spiega perché \_\_\_\_\_.
- Quale frase racconta meglio il perché \_\_\_\_?
- Cosa ha fatto sì che il personaggio \_\_\_\_?
- Nel paragrafo \_\_\_\_ perché \_\_\_\_\_?
- Se \_\_\_\_\_, come sarebbe stata diversa la fine della storia?

## Argomentazione

CTL-02

### Attività 1

Gli alunni devono imparare la seguente struttura per presentare argomenti, oralmente o per iscritto.

Chiedi loro di:

- Scegliere un titolo per l'intero argomento
- Iniziare con una domanda, presentando entrambi gli aspetti dell'argomento.
- Preparare una dichiarazione di apertura che introduca l'argomento (dando loro una breve idea di entrambi gli aspetti dello stesso)
- Preparare argomentazioni a favore/contro (usando il confronto/contrasto/ causa-effetto) con prove di supporto
- Giungere a una conclusione (con sintesi e raccomandazioni)

### Attività 2

Discussione (precede l'attività di dibattito della carta grande CTL-01).

Fasi:

1. Stabilisci le regole del dibattito (ad es. parlare a turno, gli interventi durano 2-3 minuti).
2. Scegli un argomento, facendo un brainstorming di idee.
3. Forma 2 squadre per argomentare a favore o contro il tema. Le squadre devono organizzare le loro idee.
4. Chiedi alle squadre di preparare i discorsi. Chiedi loro di annotare i punti e le prove a sostegno. Le squadre concludono la discussione riassumendo le loro posizioni, con un'argomentazione conclusiva.

L'argomentazione sarà insegnata a tutti gli alunni, prima che si impegnino in attività decisionali.

## Ragionamento logico

CTL-03

### Attività 1

Forma delle frasi usando le proprietà degli oggetti, le attività delle persone o le informazioni (cioè gli eventi) delle materie insegnate e chiedi agli alunni se ogni frase è vera o falsa.

### Attività 2

Formula domande del tipo "Sai fare X?" e chiedi agli alunni di fornire risposte logiche (Sì/No) sulla veridicità di ogni domanda - **carta piccola CT-04**.

### Attività 3

Forma frasi utilizzando proprietà di oggetti o attività di persone e chiedi agli alunni se ogni frase è vera sempre, qualche volta o mai - **carta piccola CT-05**.

### Attività 4

Chiedi agli studenti di rispondere se c'è una correlazione tra le due nozioni in ciascuna delle seguenti domande, usando Sì o No.

Se qualcosa è congelato, può essere duro?

Se si festeggia qualcosa, ci si diverte?

Se qualcosa è fragile, è forte?

Se qualcosa è liquido, può sciogliersi?

Se qualcosa è triste, può essere piacevole?

Se qualcosa è in bianco, può essere vuoto?

Se porti l'apparecchio, puoi aprire la bocca?

## Orientamento nello spazio

ORL-01

### Attività 1

Utilizza la **carta piccola OR-01** per insegnare la direzione di lettere/numeri/ simboli con somiglianze visive. Gli alunni scrivono una lettera/numero/simbolo nel loro libro di testo. Posizionano le mani rispettivamente alla sua sinistra e alla sua destra, e trovano la direzione che indica. In alternativa, è possibile utilizzare **l'esercizio 1 Orientamento nello spazio Livello 1 nel Manuale dell'alunno**.

### Attività 2

Utilizza lo stesso approccio per insegnare agli alunni le relazioni spaziali tra gli oggetti.

Utilizzando gli avverbi di luogo, gli alunni descrivono la posizione degli oggetti nello spazio.

Si possono utilizzare le carte grandi LIFEFORCE BLS e gli scenari emotivi.

Domande suggerite

- \_\_\_\_\_ è tra \_\_\_\_\_ e \_\_\_\_\_?
- \_\_\_\_\_ si trova di fronte a \_\_\_\_\_ e accanto a \_\_\_\_\_?
- Dove si trova \_\_\_\_\_ rispetto a \_\_\_\_\_?

### Attività 3

Utilizza la canzone "Destra e sinistra per me e te" per insegnare agli alunni la percezione della destra e della sinistra, quando un oggetto è di fronte a loro (rivolto verso di loro).

Sottolinea come le direzioni si incrociano (si specchiano) l'una nell'altra (cioè la "destra" dell'alunno è la "sinistra" dell'oggetto di fronte).

Disponi gli alunni a coppie (uno di fronte all'altro) e chiedi loro di seguire la canzone, suonando con le mani.

## Velocità di elaborazione

PSL-01

### Activity 1 - Effetto Stroop

Preparazione: Su un foglio A4 scrivete 10 serie di 4-5 parole ciascuna, una serie sotto l'altra, e colorate ogni parola con colori diversi. Prepara 5 fogli A4 diversi, in modo che non più di 4-5 studenti abbiano lo stesso foglio.

Distribuisce le copie dei fogli A4 agli studenti e chiedi loro di dire il colore di ogni parola, senza leggere la parola stessa. Ad esempio, quando le parole sono "arancioni, blu, rosse, verdi", gli alunni devono dire rispettivamente "verde, arancione, blu, rosso" il più velocemente possibile.

In alternativa, si possono usare insieme come il seguente:

- Scrivi le parole al contrario (genitore - **erotineg**).
- Usa parole non di colore come "finestra" o "bicicletta".
- Utilizza parole senza senso come "ouvir" o "zwat".
- Usa parole emotive come "paura" o "felicità".
- Colora solo metà della parola o colora solo la prima e l'ultima lettera di ogni parola (**asciugamano**, **basket**)

In alternativa, utilizza gli **esercizi 1 e 2 della Velocità di elaborazione Livello 1** e gli **esercizi 1, 2 e 3 della Velocità di elaborazione Livello 2 del Manuale dell'alunno**.

CONCLUSIONE

## Attività di chiusura

Quando è il momento di concludere la lezione, si suggerisce di far decomprimere i bambini in modo che sentano sia fisicamente che mentalmente che la lezione è giunta al termine.

Allo stesso modo in cui gli alunni si preparano ad aprirsi a nuove conoscenze (attraverso la sezione "Iniziare"), è opportuno che concludano lentamente e gradualmente questo processo all'interno della classe, con l'uso di alcune tecniche.

Questo porta a una transizione più fluida per i bambini a tutto ciò che segue e a una migliore comprensione e memorizzazione del materiale desiderato. Questo obiettivo può essere raggiunto con l'aiuto delle seguenti attività.



### Attività 5

Mostra agli studenti un'immagine (puoi scegliere le immagini del LIFEFORCE BLS o dello scenario emotivo o utilizzare l'**esercizio 1 sul Ragionamento logico di livello 1 e 2 del Manuale dell'alunno**) e chiedi loro di rispondere alle seguenti domande. Fai seguire alle risposte la domanda "Come fai a saperlo?", in modo che gli studenti debbano giustificare le loro risposte.

In alternativa, si può leggere agli alunni un testo adatto.

- In quale stagione si svolge lo scenario/la storia? Come lo sapete?
- Dove sono i protagonisti?
- Cosa fanno i protagonisti?
- Qual è il rapporto tra i protagonisti? - Cosa faranno i protagonisti in seguito?
- Come si sentono i protagonisti?
- Cosa potrebbe accadere all'improvviso?

### Attività 6

Chiedi agli alunni di completare le frasi con le parole appropriate, esercitando il ragionamento per analogia verbale. Utilizzare la **carta piccola CT-04**.

### Attività 7

Chiedi agli alunni di completare le coppie di parole con i termini corretti, esercitando il ragionamento per analogia verbale. Utilizzare la **carta piccola CT-05**.

## Soluzione dei problemi

### Attività 1

Leggi una storia agli alunni. Guidali a fare domande per ottenere informazioni su un problema. Utilizza le seguenti domande:

- perché...? • chi...? • cosa...? • quando...? • dove...? Usa la **carta piccola CT-08** oppure l'**esercizio 1 di Soluzione dei problemi Livello 1 nel Manuale dell'alunno**.

### Attività 2

Leggi una storia agli alunni. Scrivi alla lavagna i seguenti passaggi e usali per guidare gli alunni a identificare e poi risolvere i problemi.

1. Qual è il problema?
2. Fare domande/ottenere informazioni
3. Trovare soluzioni

Utilizza la **carta piccola CT-08** o l'**esercizio 1 di Soluzione dei problemi Livello 1 nel Manuale dell'alunno**.

### Attività 3

Chiedi agli studenti di scegliere un problema di vita reale che hanno dovuto risolvere (ad esempio, attività extrascolastiche). Quindi chiedi loro di descrivere come hanno risolto il problema, utilizzando il lato A della **carta piccola CT-09**. In alternativa, puoi leggere loro una storia e far loro utilizzare l'**esercizio 1 di Soluzione dei problemi Livello 2 del Manuale dell'alunno**.

Come risolvere i problemi

1. Qual è il problema?
2. Quali sono alcune soluzioni?
3. Scegliere una soluzione e utilizzarla
4. Funziona? Se no, cosa posso fare ora?

## Processo decisionale

### Attività 1

Proponi agli alunni due o più alternative. Utilizza l'**esercizio 1 del Processo Decisionale Livello 2 del Manuale dell'alunno**.

Fai un elenco dei pro e dei contro, insieme agli studenti.

Crea un collegamento tra le scelte degli alunni e le loro conseguenze.

### Attività 2

Dai agli alunni la possibilità di scegliere tra due opzioni. Gli alunni devono rispondere a una delle seguenti domande e spiegarne il motivo (verbalmente o con immagini).

Preferiresti:

- |                  |                   |
|------------------|-------------------|
| essere... o...   | ascoltare... o... |
| avere... o...    | andare... o...    |
| vivere... o...   | fare... o...      |
| imparare... o... | sentire... o...   |

### Attività 3

Usa il processo decisionale in una discussione di gruppo (questo dovrebbe seguire l'attività di discussione nella **carta grande CTL-02**).

1. Scegli un argomento di discussione. Forma due squadre di due alunni ciascuna e chiedi a ciascuna squadra di preparare discorsi rispettivamente a favore e contro l'argomento.
2. Prepara il resto della classe ad ascoltare il dibattito e a utilizzare le loro conoscenze pregresse sugli argomenti per arrivare a una decisione. Poi, a turno, ogni alunno dovrà giustificare la propria decisione.

### Attività 2

Chiedi agli alunni di pronunciare a turno l'alfabeto, partendo ciascuno da una lettera diversa. Fai lo stesso con i mesi dell'anno e i giorni della settimana.

Chiedi agli alunni di utilizzare la **carta piccola PS-01**. In alternativa, puoi chiedere agli alunni di fare quanto sopra ma al contrario.

### Attività 3 - Effetto Stroop

Chiedi agli alunni di utilizzare le **carte piccole PS-02** o **PS-03**. Per il Livello 1, chiedi loro di guardare le forme degli animali e di dire il nome dell'animale, il più velocemente possibile. NON devono leggere la parola scritta sulla forma.

Per il Livello 2, lato A, chiedi agli alunni di guardare le forme geometriche e di nominare alternativamente una forma e un colore. Per il lato B, chiedi agli alunni di guardare i numeri e di nominare alternativamente un numero e un colore.

### Attività 4

Preparazione: Prepara elenchi con serie di 2, 3 o 4 numeri a una cifra e/o a due cifre (ad esempio 1, 7, 14, 47). Leggi ogni serie a un alunno a turno e chiedi di ricordarla in ordine inverso.

Si possono creare elenchi di sillabe, parole, parole senza senso.

In alternativa, chiedi agli alunni di formare delle coppie. Utilizzando la **carta piccola PS-04**, un alunno legge una serie e l'altro la ricorda al contrario. Poi si scambiano i ruoli.

## Orientamento temporale

### Attività 1

Chiedi a ogni allievo di individuare 2 oggetti intorno a lui. Fornisci istruzioni, come negli esempi qui sotto, utilizzando marcatori temporali come: prima, dopo, primo, da quando, mentre.

- Indica prima \_\_\_\_\_ e poi \_\_\_\_\_
- Prima di indicare \_\_\_\_\_, indica \_\_\_\_\_
- Dopo aver indicato \_\_\_\_\_, indica \_\_\_\_\_

Puoi utilizzare il vocabolario LIFEFORCE, le pose yoga, le carte di scena, come anche città/paesi sulle mappe.

Puoi anche chiedere agli alunni di interagire con gli oggetti in sequenza temporale:

- Fai \_\_\_\_\_, prima di fare \_\_\_\_\_
- Prima fai \_\_\_\_\_ e poi fai \_\_\_\_\_
- Dopo aver fatto \_\_\_\_\_, fai \_\_\_\_\_

### Attività 2

Chiedi agli alunni di ripetere una parte della lezione, con marcatori temporali, ponendo i fatti in ordine sequenziale. Aiuta la narrazione degli alunni ponendo domande su cosa è successo all'inizio, prima/dopo qualcosa, come si è conclusa la storia?

Puoi creare scenari utilizzando le fasi del LIFEFORCE BLS e potresti chiedere agli alunni di assumere il ruolo del protagonista e di raccontare cosa devono fare prima, prima/dopo una determinata fase e alla fine.

In alternativa, utilizzare le **carte piccole OR-03** e **OR-04**.



## Fine - Giochi di memoria e concentrazione

### 1. Sequenza di movimenti

- L'insegnante utilizza la fase dell'Algoritmo che fino a prima ha insegnato ai bambini per fare questo gioco.
- I bambini vengono divisi in due gruppi e uno controlla l'altro.
- Viene mostrata loro la carta del 1° passaggio della fase su cui stanno lavorando. Un gruppo esegue e l'altro controlla e viceversa. Il gruppo che inizia per primo è diverso ogni volta.
- Poi viene mostrata la carta del 2° passaggio, che devono eseguire solo dopo aver ripetuto il 1° (il passo precedente).
- Lo stesso accade con la carta del 3° passaggio, che devono eseguire dopo aver ripetuto il 1° e il 2°.
- I bambini devono ricordare i passaggi precedenti e, a ogni ripetizione di quella sequenza, l'insegnante aggiunge quello successivo.
- Alla fine, i bambini devono essere in grado di ricordare ed eseguire l'intera sequenza di passaggi!

### 2. Sono andato al supermercato

- Primo livello: In piedi in cerchio, l'insegnante inizia: "Sono andato al mercato e ho comprato un ananas" (una parola che inizia con la lettera A mentre fa un movimento/gesto pertinente (ad esempio, mordere l'ananas immaginaria). Il bambino in piedi accanto all'insegnante continua con una parola che inizia con la lettera B, dopo aver ripetuto la parola e il movimento precedenti ("Sono andato al mercato e ho comprato un ananas e i biscotti").

## Fine - Rilassamento / 1

1ª versione

### Soda frizzante

- I bambini si siedono sul tappetino tenendosi le ginocchia
- Quando l'insegnante dice "psss", allungano braccia e gambe e cadono sul tappetino in modo rilassato

Poi, l'insegnante può scegliere tra queste storie di rilassamento della durata di 3-4 minuti:

#### 1. Sensazioni nel bosco

L'aria fresca riempie i polmoni e tutto il corpo. Chiudi gli occhi e senti l'aria che ti soffia sul viso e sui capelli. Sull'erba vedi un fiore rosso porpora. Ti pieghi e lo annusi. Accanto al fiore c'è una farfalla, ti sdrai sull'erba e la guardi salire verso il cielo. Noti le sue ali, sono rosse e scintillano sotto il sole. Il sole è caldo e ti scalda il viso. Tre piccoli scoiattoli giocano tra i tuoi piedi. Corrono verso il bosco e tu li segui ridendo. Mentre corri, vedi davanti a te delle fragole selvatiche rosse. Ne cogli una, la annusi e la mordi, così deliziosa e succosa. All'improvviso, senti un fiume che scorre forte accanto a te. L'acqua è molto limpida. Ne bevi un po' con le mani, è piacevole e fresca. Ti sdrai, chiudi gli occhi e ripeti dall'interno "Mi sento al sicuro", per tre volte. Ora immagina il tuo corpo come è disteso sul tappetino in questo momento. Cominci a muovere lentamente le dita (mani e piedi), a metterti su un fianco, ad alzarti e a sederti accovacciato.



## Rilassamento/2

2. Concentrarsi sul proprio corpo

Immaginate di essere statue immobili/congelate. Piegare i gomiti e allungateli.

Piegare le ginocchia e allungatele di nuovo. Muovete le dita dei piedi e lasciatele

ferme. Alzate la testa e rilassatela. Muovete gli occhi senza aprirli e rilassateli.

Socchiodete le labbra come se voleste dare un bacio e rilassatele. Stringete i glutei e

rilassateli. Sentite tutto il corpo rilassato e lentamente alzatevi e sedetevi accovacciati.

2ª versione

### Movimento trasferibile

I bambini sono in piedi in cerchio. Un bambino (o l'insegnante) fa un movimento. A

partire dal bambino successivo, gli altri ripetono lo stesso movimento, come un'onda.

Il bambino successivo continua a fare il suo nuovo movimento, gli altri lo seguono e

così via fino a quando tutti i bambini hanno condiviso il loro movimento.

### Riflessione e obiettivo di squadra

Cerchio di chiusura - Riflessione

Ogni bambino risponde seduto in cerchio, a turno.

- Cosa ti è piaciuto di più di quello che hai imparato oggi?
- Descrivi in una parola le tue sensazioni sulla lezione di oggi.
- Descrivi la lezione in una parola
- Obiettivo di squadra
- Una frase di due righe come obiettivo o incoraggiamento di squadra. È composta dalle conoscenze dell'unità in corso e dalle idee e dall'entusiasmo degli studenti, ad es.

"Vai, vai, vai", la sicurezza prima di tutto per tutti!". Gli studenti lo ripetono ad alta voce e ritmicamente mentre portano il braccio destro o sinistro verso il centro del cerchio.

Si va avanti fino a quando è possibile, con i bambini che aggiungono e ricordano oggetti e movimenti!

Nota: l'insegnante può utilizzare anche altri temi, come la spiaggia, ad esempio.

### 3. Sono andato a salvare una vita

- Secondo livello: È lo stesso concetto, ma invece del supermercato o della spiaggia, l'insegnante usa le fasi dell'Algoritmo. Quindi, per ogni tappa, i bambini devono dire e mostrare (con i giusti movimenti) i passaggi della tappa nella giusta sequenza, un bambino alla volta, mentre il bambino successivo si alza quando tocca a lui. Nota: ogni volta che un bambino non ricorda quale sia lo step giusto da seguire, l'insegnante mostra la carta corrispondente che raffigura il passaggio.

### 4. Cosa sto facendo?

- I bambini sono in piedi in cerchio. Il primo bambino che inizia mostra un passaggio dell'Algoritmo con il movimento appropriato. Il bambino seduto accanto chiede "Cosa stai facendo?" e il primo risponde dicendo un altro passaggio diverso da quello che sta mostrando. Poi, il secondo bambino deve mostrare con il movimento giusto corrispondente al passaggio che il primo bambino ha detto. Si continua così, con ogni bambino che chiede il precedente "Cosa stai facendo?", utilizzando una risposta (diversa da quella che sta realmente facendo) e mostrando ciò che gli è stato risposto con il movimento appropriato.