



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

IC "F.P. MICHETTI"

www.icmichettifrancavilla.edu.it

VIALE G. D'ANNUNZIO 56/B - 66023 FRANCAVILLA AL MARE (CH)

Tel.: Segr.085/4912097 - C. F.80001180696

Mail istituz.: chic82700q@istruzione.it- P.E.C.: chic82700q@pec.istruzione.it



PROGETTO ORIENTAMENTO as 25/26

IC "F.P. MICHETTI"

**PROGETTO ORIENTAMENTO - SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO
D.M.233 del 2024**



modulo orientamento asse artistica



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

IC "F.P. MICHETTI"

www.icmichettifrancavilla.edu.it

VIALE G. D'ANNUNZIO 56/B - 66023 FRANCAVILLA AL MARE (CH)

Tel.: Segr.085/4912097 - C. F.80001180696

Mail istituz.: chic82700q@istruzione.it - P.E.C.: chic82700q@pec.istruzione.it



Titolo: *Alla scoperta di me e del mondo: tra psicologia e filosofia*

Durata: 10 incontri da 2 ore ciascuno

Destinatari: classe prima della scuola secondaria di primo grado

Obiettivi generali:

- Favorire la conoscenza di sé e la consapevolezza delle proprie emozioni.
- Sviluppare capacità di osservazione critica e pensiero riflessivo.
- Stimolare la partecipazione attiva, la collaborazione e il confronto di idee.
- Avvicinare i ragazzi a temi psicologici e filosofici in forma semplice e coinvolgente.

Struttura degli incontri

1. INCONTRO Conosciamoci: chi sono io?

- Attività di presentazione creativa ("il mio simbolo personale").
- Discussione guidata: *Che cos'è l'identità?*
- Psicologia: il concetto di sé.
- Filosofia: "Conosci te stesso" (Socrate).
- **Attività pratica:** costruzione di un cartellone collettivo con simboli che rappresentano ciascuno studente.

SVILUPPO

1. Obiettivi didattici

Cognitivi

- Introdurre il concetto di *identità* (elementi che definiscono chi sono).
- Riconoscere differenza tra *ciò che faccio* e *ciò che sono* (comportamenti vs tratti).

Socio-affettivi

- Favorire espressione personale e ascolto reciproco.
- Potenziare empatia e rispetto per le differenze.

Metacognitivi / Operativi

- Saper sintetizzare se stessi in parole e immagini.
- Collaborare nella costruzione di un cartellone collettivo.



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

IC "F.P. MICHETTI"

www.icmichettifrancavilla.edu.it

VIALE G. D'ANNUNZIO 56/B - 66023 FRANCAVILLA AL MARE (CH)

Tel.: Segr.085/4912097 - C. F.80001180696

Mail istituz.: chic82700q@istruzione.it - P.E.C.: chic82700q@pec.istruzione.it



2. Materiali

- Cartellone grande (70×100 cm o più).
- Fogli A4 per ogni studente (template "Il mio simbolo").
- Pennarelli, matite colorate, tempere, forbici, colla, stickers.
- Post-it, etichette con il nome.
- Specchio (piccolo) per attività individuale.
- Timer/cronometro visibile.
- Musica di sottofondo per i momenti creativi (opzionale).

3. Scaletta dettagliata (120 minuti)

0–10 min — Accoglienza & Warm-up

- Musica, saluto, regole rapide del circle time (rispetto, parli uno alla volta, ascoltare).
- Apertura: "Oggi lavoriamo su una domanda importante: chi sono io? Non esiste una risposta sbagliata: possiamo esplorare e cambiare idea, e quello che contiamo qui è imparare ad ascoltarci."
- Esercizio nome+gesto: ciascuno dice il proprio nome e fa un gesto; il gruppo ripete. Aiuta a sciogliere la timidezza.

10–25 min — Icebreaker riflessivo (15')

- "Lo specchio": ogni studente guarda lo specchio 30–40" e scrive su un post-it 3 *parole* che descrivono quello che vede/sa di sé. Consegna: "una parola per il carattere, una per un hobby, una per qualcosa che desideri".

25–40 min — Mini-lezione psicologia (concetto di sé) (15')

- Spiegazione semplice: *Il "sé" è l'insieme delle idee che abbiamo su di noi: come ci vediamo, cosa ci piace, cosa pensiamo di saper fare.*
- Durante la mini-lezione psicologica: "Il nostro 'sé' è come un cassetto con tante etichette — alcune sono talenti, altre i sentimenti."
- Esempi pratici e concreti (es.: "Se dici 'sono timido', quella è una parte del tuo sé, ma non è tutto").
- Domande guidate al gruppo (vedi sotto).
 1. Che cosa ti ha spinto a scegliere questo simbolo?
 2. C'è qualcosa che ti sorprende del simbolo di un compagno?
 3. L'identità è sempre uguale o cambia nel tempo? Perché?
 4. Se Socrate ti chiedesse "chi sei?", cosa gli diresti in 10 secondi.
- **Sé (self-concept):** quello che pensiamo di noi (es. "sono sportivo").
- **Autostima:** quanto ci piacciamo.

- **Identità sociale:** i gruppi a cui apparteniamo (es. “sono della squadra X”, “sono figlio di...”).

40–55 min — **Mini-lezione filosofia (Socrate: ‘Conosci te stesso’) (15')**

- Racconto breve, semplice: “Socrate diceva che per prendere buone decisioni è utile conoscere chi siamo e perché facciamo le cose.”
- Durante la filosofia: “Socrate non chiedeva risposte facili — preferiva le domande. Vi chiedo: come posso sapere se mi piace qualcosa davvero o se mi piace perché gli altri dicono che è bello?”
- Collegamento alla domanda: *Conoscere se stessi significa cambiare? può essere difficile?*
- Domande socratiche semplificate.
- Spiega che “Conosci te stesso” significa provare a capire i motivi delle nostre scelte: “Se capisco perché mi arrabbio quando perdo, posso imparare a gestirlo meglio.”
-

55–80 min — **Attività creativa: “Il mio simbolo personale” (25')**

- Consegna chiara e scritta (vedi template sotto).
- Ogni studente disegna/compone un simbolo che lo rappresenta (può essere un oggetto, un colore, un animale, una forma, un collage).
- Deve aggiungere sul foglio: **3 parole che mi descrivono, una cosa che voglio imparare e un piccolo titolo del simbolo.**
- Teacher: mostra 2-3 esempi modello realizzati da te prima come “prompt visivi”.

. Scheda/Template “Il mio simbolo”

Titoli/sezioni sul foglio:

- TITOLO DEL SIMBOLO: _____
- DISEGNA IL TUO SIMBOLO (area grande al centro)
- 3 PAROLE CHE MI DESCRIVONO: 1) ____ 2) ____ 3) ____
- UNA COSA CHE VOGLIO IMPARARE: _____

UNA FRASE PER SPIEGARE IL SIMBOLO (max 1 riga): _____

80–95 min — **Condivisione in coppie / scambio veloce (15')**

- Pair share: ciascuno spiega il proprio simbolo al compagno in 90" mentre il compagno ascolta e poi fa una domanda. Rotazione: i compagni cambiano così che ognuno parli almeno con 2 compagni.

95–115 min — **Costruzione del cartellone collettivo (20')**



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

IC "F.P. MICHETTI"

www.icmichettifrancavilla.edu.it

VIALE G. D'ANNUNZIO 56/B - 66023 FRANCAVILLA AL MARE (CH)

Tel.: Segr.085/4912097 - C. F.80001180696

Mail istituz.: chic82700q@istruzione.it - P.E.C.: chic82700q@pec.istruzione.it



- Organizza gruppi di 4–5 studenti. Ogni gruppo incolla i simboli sul cartellone in una sezione.
- I gruppi aggiungono parole-chiave su post-it, disegnano frecce per mettere in relazione simboli simili (es. sport, famiglia, sogni).
- Obiettivo: far emergere somiglianze e differenze, creare una “mappa della classe”.

115–120 min — **Chiusura e riflessione (5')**

- Rapida domanda circolare: “una parola che descrive come mi sento ora” (voce breve).

2. INCONTRO Emozioni in gioco

- Breve introduzione alle emozioni di base (gioia, rabbia, paura, tristezza, sorpresa, disgusto).
- Esercizi mimici e giochi di ruolo.
- Filosofia: *possiamo fidarci delle emozioni?*
- **Attività pratica:** diario delle emozioni settimanale, da condividere in gruppo.

1) Obiettivi

Cognitivi

- Conoscere le emozioni di base: gioia, rabbia, paura, tristezza, sorpresa, disgusto.
- Riconoscere i segnali corporei e i trigger delle emozioni.

Socio-affettivi

- Allenare l’empatia ascoltando le esperienze altrui.
- Imparare semplici strategie di regolazione emotiva.

Operativi

- Saper rappresentare un’emozione con mimica e parole.
- Tenere un diario delle emozioni settimanale e condividerne riflessioni.

2) Materiali

- Carte con nomi di emozioni e carte con faccine/illustrazioni.



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

IC "F.P. MICHETTI"

www.icmichettifrancavilla.edu.it

VIALE G. D'ANNUNZIO 56/B - 66023 FRANCAVILLA AL MARE (CH)

Tel.: Segr.085/4912097 - C. F.80001180696

Mail istituz.: chic82700q@istruzione.it - P.E.C.: chic82700q@pec.istruzione.it



- Specchi piccoli (uno per 2 studenti) o immagini di volti espressivi.
- Post-it, pennarelli, fogli A4, cartellone grande.
- Timer/cronometro visibile.
- Schede stampabili: "Scheda riconoscimento emozioni", "Diario delle emozioni (settimanale)", "Scale di intensità 1-5".
- Ambiente spazioso per muoversi.

3) Scaletta

0-8' — Accoglienza e setting

- Saluto, regole brevi (rispetto, ascolto, confidenzialità), check rapido "come sto ora?" (una parola).

8-18' — Warm-up mimico (10')

- Gioco "Specchio veloce": a coppie, A fa un'espressione, B la imita; poi si scambiano. 3 round veloci.
- Script: "A coppie: A fa un'espressione, B la imita come se fosse uno specchio. Poi cambiate. Non servono parole — solo faccia e corpo. Pronti? 30" per round."
- Obiettivo: prendere consapevolezza dell'espressività facciale.

18-34' — Mini-lezione interattiva: emozioni di base (16')

- Presentazione rapida (definizioni semplici + segnali corporei).
- Mostra 6 carte emozione; bambini alzano la carta corrispondente quando sentono esempi brevi dall'insegnante.

34-50' — Attività 1: Charades emozionali (16')

- In piccoli gruppi, un alunno recita (solo mimica) un'emozione presa a caso; il gruppo indovina. Rotazione rapida.
- Preparare 6-10 cartoncini con emozioni. Un volontario pesca e mimizza; il resto indovina.
- Variante: usare situazioni (es.: "ti rubano il gelato", "vinci una gara") e chiedere di mostrare l'emozione provata.
- Script: "Ricordate: niente parole, solo gesti, fisionomia, postura. Dopo ogni round chiediamo: che segnali corporei avete notato?"

50-65' — Debrief e linguaggio delle emozioni (15')

- Domande guidate: "Che segnali corporei avete notato?", "Come cambia la voce/il respiro?". Introduzione semplice alla differenza tra *emozione* e *comportamento*.

65–80' — Attività 2: Role-play (15')

- Scenari scritti (vedi esempi) distribuiti a coppie. Ogni coppia recita (2–3 minuti) e poi riceve feedback 1 min da osservatore.
- Ti criticano davanti alla classe per un compito.
- Un amico non ti invita ad una festa.
- Ricevi una sorpresa da un genitore.
- Perdi la partita finale.

Istruzioni: 1) Leggi scenario; 2) interpreta la reazione emotiva (sentimento + comportamento); 3) dopo la scena, osservatore riporta cosa ha visto e quale strategia di regolazione avrebbe aiutato.

Debrief: “Che emozione hai provato? Cosa ha scatenato la reazione? Cosa avresti potuto fare prima di reagire?”

80–95' — Pausa breve / rilassamento guidato (15')

- 3-min esercizio di respirazione (respira 4-4-4) + musica leggera. Rilassa la classe.

95–110' — Filosofia: “Possiamo fidarci delle emozioni?” (15')

- Dialogo socratico semplificato: 2 squadre (sì / no) discutono 3 minuti; poi condivisione in plenaria e riflessione dell'insegnante.
- Introduci il tema con un caso: “Giulia ha paura di parlare in pubblico e dice ‘Non ce la faccio’. Dobbiamo fidarci subito di quella paura o chiedere altre informazioni?”
- Metti in campo due semplici affermazioni:
Pro: “Le emozioni sono segnali utili, ci avvertono.”
Contro: “A volte ci ingannano; non sempre raccontano la verità.”
- Esercizio fishbowl: 3 studenti dibattono al centro (1 pro, 1 contro, 1 moderatore), gli altri osservano e poi commentano.

Script introduttivo: “Le emozioni ci dicono qualcosa, ma sono sempre la ‘verità’ su una situazione? Discutiamo con gentilezza.”

Punti pedagogici da sottolineare:

- Le emozioni sono informazioni, non verità assolute.
- Possono essere influenzate da fame, sonno, ricordi, stereotipi.
- Chiedere: “Che prova ho?” prima di agire.

SCHEDA: RICONOSCO LE EMOZIONI

- Disegna accanto a ogni parola una faccia: gioia / rabbia / paura / tristezza / sorpresa / disgusto.



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

IC "F.P. MICHETTI"

www.icmichettifrancavilla.edu.it

VIALE G. D'ANNUNZIO 56/B - 66023 FRANCAVILLA AL MARE (CH)

Tel.: Segr.085/4912097 - C. F.80001180696

Mail istituz.: chic82700q@istruzione.it - P.E.C.: chic82700q@pec.istruzione.it



- Esercizio 1: Abbina la situazione alla parola (es.: “Scivoli e ti sporchi la maglietta” → rabbia/fastidio).
- Esercizio 2: Disegna il volto che faresti quando sei molto contento e quando sei molto arrabbiato.

3. INCONTRO Vedere o guardare?

- Psicologia della percezione visiva.
- Illusioni ottiche come stimolo alla riflessione.
- Filosofia: *la realtà è come la vediamo?* (Platone, il mito della caverna).
- **Attività pratica:** osservazione di immagini ambigue e discussione collettiva.

3 — Vedere o guardare?

Durata: 2 ore

Tema centrale: come la nostra percezione visiva costruisce la realtà — quando vediamo “bene” e quando siamo ingannati.

1. Obiettivi

Cognitivi

- Far conoscere principi base della percezione visiva (figure/sfondo, costanze, gestalt, prospettiva).
- Far osservare come il cervello interpreta segnali e talvolta «li completa».

Socio-affettivi

- Stimolare curiosità, spirito critico e confronto rispettoso tra ipotesi differenti.

Operativi

- Saper descrivere cosa succede con alcune illusioni e ipotizzare perché succede.
- Saper lavorare in gruppo per costruire una piccola «galleria di illusioni».

2. Materiali



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

IC "F.P. MICHETTI"

www.icmichettifrancavilla.edu.it

VIALE G. D'ANNUNZIO 56/B - 66023 FRANCAVILLA AL MARE (CH)

Tel.: Segr.085/4912097 - C. F.80001180696

Mail istituz.: chic82700q@istruzione.it - P.E.C.: chic82700q@pec.istruzione.it



- Proiettore / lavagna multimediale (o stampe grandi di illusioni).
- Stampe in A4 di 6–8 illusioni + copie per gruppi.
- Fogli A4 bianchi, pennarelli, matite, post-it.
- Schede esperimento (test punto cieco, scheda osservazione).
- Cronometro / timer.
- Spazio per muoversi (gallery walk).

3. Illusioni suggerite (breve descrizione e uso in classe)

Queste sono illusioni semplici da stampare o mostrare a video.

- **Vaso di Rubin (figure/ground)** — immagine che alterna la percezione tra due volti e un vaso centrale; serve per parlare di figura vs sfondo.
- **Cubo di Necker (multistabilità)** — figura che può “capovolgersi”: utile per mostrare che la percezione può cambiare senza cambiare lo stimolo.
- **Triangolo di Kanizsa (contorni illusori)** — il cervello «completa» contorni che non ci sono.
- **Scacchiera di Adelson (contrasto e ombra)** — caselle che appaiono diverse ma sono uguali; illustra come il contesto cambia la percezione del colore/luce.
- **Illusione di Müller-Lyer (dimensione apparente)** — due linee uguali che sembrano diverse per le frecce finali; parla di inferenze spaziali.
- **Griglia di Hermann** — puntini scuri che compaiono agli incroci: dimostra processi locali di contrasto.
- **Test del punto cieco** (non è un'illusione ma mostra un limite fisiologico della visione).
- **Aftereffect del movimento (es.: cascata)** — se possibile usare un breve video per mostrare l'effetto; altrimenti spiegarlo.

4. Scaletta dettagliata (120')

0–8' — **Accoglienza & introduzione**

- Saluto, regole, obiettivo della lezione (scoprire come vediamo e perché possiamo sbagliarci).
- Domanda iniziale in cerchio: “Ditemi una cosa che pensavate fosse vera... ma poi avete scoperto che non lo era.” (2–3 risposte).
- Avvio: “Oggi giochiamo con la vista: vedremo che il nostro cervello è uno ‘sceneggiatore’ che completa i film per noi”

8–20' — **Esperimento 1 — Test del punto cieco (12')**

- Spiega e guida il test (vedi scheda sotto).
- Discussione rapida: cosa è successo? Cosa significa? (introduce idea di limiti fisiologici).
- Disegna un cerchio a sinistra e una X a destra sul foglio, distanti ~10–12 cm.



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

IC "F.P. MICHETTI"

www.icmichettifrancavilla.edu.it

VIALE G. D'ANNUNZIO 56/B - 66023 FRANCAVILLA AL MARE (CH)

Tel.: Segr.085/4912097 - C. F.80001180696

Mail istituz.: chic82700q@istruzione.it - P.E.C.: chic82700q@pec.istruzione.it



- Chiudi l'occhio sinistro. Con l'occhio destro guarda la X mantenendo la testa dritta. Avvicina/ allontana il foglio lentamente finché il cerchio scompare: quel punto è il tuo punto cieco.
- Ripeti con l'altro occhio.
Domande: è sparito tutto il cerchio o solo una parte? Cosa pensa il cervello che manchi in quel punto?

20–40' — **Mini-lezione interattiva: principi base della percezione (20')**

- Breve spiegazione semplice: figura/sfondo, gestalt (chiusura, continuità, prossimità), costanza percettiva, ruolo del contesto.
- Esempi visivi rapidi (Rubin, Kanizsa, Müller-Lyer) uno per volta, chiedendo: “Cosa vedi? Cos'è lo stesso? Cosa cambia se guardi da vicino o da lontano?”

40–60' — **Attività 1: Charades visive + osservazione guidata (20')**

- Dividi in gruppi di 4. Ogni gruppo riceve 2 illusioni stampate.
- I gruppi osservano 3 minuti e rispondono alla scheda: cosa vedete? quali dettagli notate? la percezione cambia se ci si sposta?
- Ogni gruppo prepara 1 slide o cartellino con la loro spiegazione sintetica.

- Nome dell'illusione: _____
- Cosa vedi al primo sguardo? _____
- Cosa noti se guardi i dettagli? _____
- La tua percezione cambia spostandoti o avvicinandoti? Sì / No — come? _____
- Quale principio della percezione pensi sia in gioco? (figura/sfondo, completamento, contrasto, prospettiva...) _____
- Una domanda che vorrei porre al gruppo: _____

60–75' — **Condivisione rapida (gallery walk) (15')**

- Cartellini incollati su un muro; gruppi girano e leggono. Ogni gruppo sceglie una cosa che li ha sorpresi.

75–90' — **Attività 2: Costruisco un'ambiguità (15')**

- Semplice esercizio grafico: disegnare un'immagine che può essere letta in due modi (es. coniglio/oca, o disegno che diventa profilo/oggetto). Fornisci esempi e tecniche (linee chiave, contorno).
- Scopo: capire come pochi tratti guidano una interpretazione.
- Scegli due immagini semplici compatibili (es. profilo / vaso).
- Disegna solo i contorni principali (3–6 linee) e prova a far leggere l'immagine in due modi.



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

IC "F.P. MICHETTI"

www.icmichettifrancavilla.edu.it

VIALE G. D'ANNUNZIO 56/B - 66023 FRANCAVILLA AL MARE (CH)

Tel.: Segr.085/4912097 - C. F.80001180696

Mail istituz.: chic82700q@istruzione.it - P.E.C.: chic82700q@pec.istruzione.it



- Aggiungi un titolo che non sveli subito entrambe le letture.
-

90–105' — **Filosofia: Platone e il mito della caverna (15')**

- Racconto semplice del mito: prigionieri vedono ombre e credono che siano la realtà; uno esce e scopre la luce.
- Domande guidate: la nostra percezione è come le ombre? Quando le immagini ingannano, significa che la realtà è diversa? Cosa vuol dire “guardare bene”?
- Breve attività dialogica: fishbowl o 2 gruppi (uno difende che la percezione è affidabile, l'altro che è ingannevole); 5 minuti di argomentazioni, poi riflessione collettiva.
- Filosofia: “Platone ci chiede: cosa succede se crediamo alle ombre invece che cercare la luce? Come possiamo uscire dalla caverna nella vita di tutti i giorni?”

Domande di discussione (per il dialogo filosofico)

- Se due persone vedono cose diverse, chi ha ragione?
- È possibile che la realtà non sia come la vediamo? Come facciamo a saperlo?
- Le illusioni sono solo errori — o anche opportunità creative? (es. arte, pubblicità, teatro)
- Come si collega questo tema al giudizio sugli altri (es. stereotipi)?

105–115' — **Debrief esperienziale & riflessione guidata (10')**

- Raccogli riflessioni: “Cosa ho imparato oggi?” “Quando può servire sapere che la percezione inganna?” (es. nelle notizie, pubblicità, giudizi sugli altri).
- Collegamento pratico: come verificare una percezione (mettere a fuoco, cambiare prospettiva, chiedere a un altro).

115–120' — **Compito / chiusura (5')**

- Spiega il compito a casa: portare alla prossima lezione un'immagine che abbia ingannato (o una foto che cambia a seconda dell'angolo) o provare il test del punto cieco con un familiare e riportare l'osservazione.

4. INCONTRO Sogni e immaginazione

- Psicologia: i sogni come linguaggio dell'inconscio (Freud in versione semplificata).
- Filosofia: *cosa distingue sogno e realtà?* (Cartesio).
- **Attività pratica:** “diario dei sogni” e laboratorio di disegno onirico.



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

IC "F.P. MICHETTI"

www.icmichettifrancavilla.edu.it

VIALE G. D'ANNUNZIO 56/B - 66023 FRANCAVILLA AL MARE (CH)

Tel.: Segr.085/4912097 - C. F.80001180696

Mail istituz.: chic82700q@istruzione.it - P.E.C.: chic82700q@pec.istruzione.it



1. Obiettivi

Cognitivi

- Comprendere il concetto di sogno come “linguaggio dell'inconscio” (Freud semplificato).
- Riflettere sul confine tra sogno e realtà secondo Cartesio (“Dubito, ergo sum”).

Socio-affettivi

- Stimolare la creatività e la fantasia attraverso la rappresentazione visiva dei sogni.
- Favorire la condivisione rispettosa di esperienze personali e simboliche.

Operativi

- Tenere un diario dei sogni e descriverli con parole o disegni.
- Trasformare un sogno in un laboratorio creativo di disegno o collage.

2. Materiali

- Fogli A4, matite, pennarelli, pastelli, tempere, pennelli.
- Schede “Diario dei sogni” stampate.
- Libri o immagini ispiratrici di sogni e surrealismo (es. opere di Salvador Dalí).
- Post-it, cartelloni grandi.
- Cronometro/Timer per tempi di attività.
- Musica rilassante per evocare immaginazione.

3. Scaletta dettagliata (120')

0–8' — Accoglienza e introduzione

- Saluto, regole della lezione, breve check-in “come mi sento oggi?”.
- Domanda iniziale: “Vi ricordate un sogno recente? Vogliamo provare a raccontarlo?”

8–25' — Psicologia dei sogni (17')

- Breve spiegazione semplice di Freud: i sogni come “messaggi dall'inconscio”, simboli che raccontano desideri o emozioni.
- Esempi: sogno di volare, di cadere, di perdere qualcosa — cosa potrebbe significare in modo simbolico?
- Discussione guidata: “Cosa può dirci un sogno su noi stessi?”



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

IC "F.P. MICHETTI"

www.icmichettifrancavilla.edu.it

VIALE G. D'ANNUNZIO 56/B - 66023 FRANCAVILLA AL MARE (CH)

Tel.: Segr.085/4912097 - C. F.80001180696

Mail istituz.: chic82700q@istruzione.it - P.E.C.: chic82700q@pec.istruzione.it



- Attenzione: spiegare in modo ludico, evitando interpretazioni fisse o patologizzanti.

25–45' — **Filosofia: sogno e realtà (20')**

- Introduzione semplice a Cartesio: “Come possiamo essere sicuri che non stiamo sognando adesso?”
- Discussione guidata con domande socratiche:
 - Come distinguiamo il sogno dalla realtà?
 - Possono i sogni influenzare le nostre emozioni nel mondo reale?
- Mini-esercizio: “Scrivi su un post-it qualcosa che hai sognato e che sembrava reale; prova a spiegare come ti sei accorto che era un sogno”.

45–65' — **Attività pratica 1: Diario dei sogni (20')**

- Distribuire scheda “Diario dei sogni” (una pagina per ogni giorno).
- Spiegare le colonne: data, sogno, emozioni provate, simboli importanti, colori, sensazioni.
- Primo esercizio guidato: ricordare un sogno recente o inventarne uno e completare la scheda.

65–80' — **Pausa breve / musica rilassante (15')**

- 3–5 minuti di ascolto musicale rilassante con occhi chiusi, concentrandosi su immagini mentali.
- Condivisione volontaria di eventuali immagini o pensieri sorti.

80–105' — **Attività pratica 2: Laboratorio di disegno onirico (25')**

- Istruzioni: trasformare il sogno (ricordato o inventato) in un disegno o collage.
- Temi guida: simboli, colori, emozioni, oggetti impossibili, prospettive surreali.
- Consegna: completare il lavoro con titoli, frasi o parole chiave.

105–115' — **Condivisione creativa (10')**

- Gli studenti, volontariamente, mostrano i propri disegni.
- Discussione sulle emozioni e sui simboli: “Che cosa comunica il tuo sogno?” “Quali sensazioni emergono in chi osserva?”

115–120' — **Chiusura (5')**

- Sintesi: i sogni possono essere una finestra sull'inconscio, ma anche un terreno di creatività e riflessione.

5. INCONTRO Io e gli altri



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

IC "F.P. MICHETTI"

www.icmichettifrancavilla.edu.it

VIALE G. D'ANNUNZIO 56/B - 66023 FRANCAVILLA AL MARE (CH)

Tel.: Segr.085/4912097 - C. F.80001180696

Mail istituz.: chic82700q@istruzione.it - P.E.C.: chic82700q@pec.istruzione.it



- Dinamiche di gruppo, rispetto, amicizia.
- Psicologia: l'empatia.
- Filosofia: *che cos'è l'amicizia?* (Aristotele).
- **Attività pratica:** circle time con attività di role playing.

1. Obiettivi

Cognitivi

- Conoscere concetti base di psicologia sociale: empatia, ascolto attivo, dinamiche di gruppo.
- Riflettere sul concetto di amicizia secondo Aristotele: virtù, reciproco bene e condivisione.

Socio-affettivi

- Sviluppare capacità di ascolto, rispetto e collaborazione.
- Allenare l'empatia e la comprensione delle emozioni altrui.

Operativi

- Partecipare a circle time e role playing con regole condivise.
- Riconoscere comportamenti empatici e rispettosi nel gruppo.

2. Materiali

- Fogli A4, pennarelli e post-it.
- Scheda "Empatia e amicizia" (domande guida).
- Cartelloni o lavagna per annotare regole e riflessioni.
- Bigliettini con scenari per role playing.
- Cronometro o timer.

3. Scaletta dettagliata (120')

0–10' — Accoglienza e introduzione

- Saluto, spiegazione obiettivi e regole: rispetto, ascolto attivo, parlare uno alla volta.
- Icebreaker breve: ogni studente dice il proprio nome e un aggettivo positivo che lo descrive.

10–25' — Mini-lezione interattiva: empatia (15')



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

IC "F.P. MICHETTI"

www.icmichetti.francavilla.edu.it

VIALE G. D'ANNUNZIO 56/B - 66023 FRANCAVILLA AL MARE (CH)

Tel.: Segr.085/4912097 - C. F.80001180696

Mail istituz.: chic82700q@istruzione.it - P.E.C.: chic82700q@pec.istruzione.it



- Spiegazione semplice di empatia: capacità di comprendere e condividere le emozioni altrui. "Empatia significa provare a capire le emozioni dell'altro, non giudicarle."
- Esempi concreti: "Come ti senti se un compagno cade in cortile?"
- Attività breve: "Mettiamoci nei panni di...": due volontari raccontano un'esperienza immaginaria e il resto del gruppo descrive come si sentirebbe.

Scheda "Empatia e amicizia"

Domande guida per il circle time e la riflessione personale:

1. Racconta un momento in cui un amico ti ha aiutato.
2. Come ti sei sentito quando hai aiutato qualcuno?
3. Quale comportamento ti fa sentire rispettato in un gruppo?
4. Cosa significa per te essere un buon amico?
5. Un'azione concreta che posso fare questa settimana per essere un buon amico: _____

25-45' — Filosofia: amicizia secondo Aristotele (20')

- Breve spiegazione: amicizia basata sul piacere, sull'utile o sulla virtù.
- "Aristotele ci insegna che l'amicizia vera è basata sulla virtù: il bene reciproco e la crescita insieme.
- Discussione guidata: "Quale tipo di amicizia vivete di più?" "Cosa rende un amico davvero amico?"
- Brainstorming sul cartellone: elenco di caratteristiche dell'amico ideale.

45-60' — Circle time introduttivo (15')

- "Oggi proviamo a guardare le situazioni dal punto di vista degli altri.
- Gli studenti siedono in cerchio.
- Domande guida (scheda "Empatia e amicizia"):
 - Racconta un momento in cui un amico ti ha aiutato.
 - Come ti sei sentito quando hai aiutato qualcuno?
 - Quale comportamento ti fa sentire rispettato in un gruppo?

60-80' — Role playing: situazioni di gruppo (20')

- Divisi in piccoli gruppi, ciascuno riceve uno scenario:
 1. Un nuovo compagno si sente escluso durante la ricreazione.
 2. Due amici litigano per un malinteso.
 3. Un compagno viene preso in giro per un errore in classe.
- Ogni gruppo recita la scena e mostra un comportamento empatico e rispettoso.
- Discussione guidata: cosa ha funzionato? Quali strategie empatiche sono state usate?

80–95' — **Riflessione e scrittura individuale** (15')

- Ogni studente scrive su un post-it: “Un’azione che posso fare questa settimana per essere un buon amico”.
- Condivisione volontaria nel cerchio.

95–110' — **Attività creativa: cartellone dell’amicizia** (15')

- Ogni studente aggiunge al cartellone un simbolo, parola o disegno che rappresenta l’amicizia e l’empatia.
- Breve commento collettivo: “Cosa abbiamo imparato oggi sul valore di ascoltare e rispettare gli altri?”

110–120' — **Chiusura** (10')

- Sintesi dell’insegnante: importanza di empatia, rispetto e amicizia come pilastri della convivenza.

6. INCONTRO Il tempo e l’attesa

- Psicologia: percezione del tempo nei bambini e nei ragazzi.
- Filosofia: il tempo che scorre (Sant’Agostino).
- **Attività pratica:** realizzazione di una linea del tempo personale (passato, presente, futuro).

1. Obiettivi

Cognitivi

- Conoscere le differenze nella percezione del tempo tra bambini, ragazzi e adulti.
- Comprendere il concetto di tempo come dimensione soggettiva e filosofica (Sant’Agostino: il tempo esiste nella mente, passato, presente, futuro).

Socio-affettivi

- Riflettere sul proprio percorso personale e sul valore dell’attesa.
- Stimolare la consapevolezza delle proprie emozioni in relazione al tempo.

Operativi



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

IC "F.P. MICHETTI"

www.icmichettifrancavilla.edu.it

VIALE G. D'ANNUNZIO 56/B - 66023 FRANCAVILLA AL MARE (CH)

Tel.: Segr.085/4912097 - C. F.80001180696

Mail istituz.: chic82700q@istruzione.it - P.E.C.: chic82700q@pec.istruzione.it



- Creare una linea del tempo personale con eventi passati, momenti presenti e progetti futuri.
- Saper condividere in gruppo alcune riflessioni personali sul tempo.

2. Materiali

- Fogli A3 o A4 grandi, pennarelli, pastelli, matite colorate.
- Scheda "Linea del tempo personale" stampata.
- Post-it, adesivi o simboli adesivi per segnare eventi.
- Cronometro o timer.
- Musica rilassante (opzionale) per momenti di introspezione.

3. Scaletta dettagliata (120')

0–10' — Accoglienza e introduzione

- Saluto e spiegazione della lezione.
- "Oggi riflettiamo sul nostro passato, viviamo il presente e immaginiamo il futuro."
- Breve check-in: ogni studente dice come percepisce il tempo in questo momento ("Vola, lento, giusto...").
- Introduzione al tema: il tempo non scorre uguale per tutti; percezione soggettiva e dimensione psicologica.

10–30' — Psicologia: la percezione del tempo (20')

- Breve spiegazione semplificata:
 - Bambini e ragazzi percepiscono il tempo in modo diverso rispetto agli adulti.
 - "Il tempo può sembrare lungo o breve: dipende da come lo viviamo."
 - L'attesa sembra più lunga quando siamo annoiati o impazienti, più breve quando siamo immersi in attività coinvolgenti.
- Attività breve: "Misuriamo il tempo": chiudi gli occhi e conta mentalmente 30 secondi, poi confronta con l'orologio; discussione sulle differenze tra percezione soggettiva e tempo reale.

30–50' — Filosofia: il tempo secondo Sant'Agostino (20')

- Sant'Agostino dice: "Che cos'è dunque il tempo? Se nessuno me lo chiede, lo so; se voglio spiegarlo a chi me lo chiede, non lo so."
- "Sant'Agostino ci insegna che il tempo esiste soprattutto nella mente e nelle emozioni."
- Breve spiegazione: il tempo è percezione interiore; il passato esiste nella memoria, il futuro nella speranza, il presente nell'attenzione.
- Discussione guidata:



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

IC "F.P. MICHETTI"

www.icmichettifrancavilla.edu.it

VIALE G. D'ANNUNZIO 56/B - 66023 FRANCAVILLA AL MARE (CH)

Tel.: Segr.085/4912097 - C. F.80001180696

Mail istituz.: chic82700q@istruzione.it - P.E.C.: chic82700q@pec.istruzione.it



- Come facciamo esperienza del passato e del futuro?
- Che differenza c'è tra tempo reale e tempo vissuto?

50–70' — Attività pratica: Linea del tempo personale – preparazione (20')

- Distribuire la scheda o il foglio A3.
- Spiegazione: tracciare una linea orizzontale con tre sezioni: passato, presente, futuro.
- Suggerimenti:
 - Passato: eventi importanti, momenti felici o difficili.
 - Presente: cosa fai oggi, abitudini, relazioni.
 - Futuro: sogni, obiettivi, cose che vuoi imparare o vivere.
- Fornire simboli, colori e adesivi per segnare eventi significativi.

70–95' — Attività pratica: costruzione della linea del tempo personale (25')

Scheda “Linea del tempo personale”

Linea del tempo personale

- Traccia una linea orizzontale divisa in tre sezioni: Passato | Presente | Futuro.
- **Passato:** eventi importanti, momenti felici o difficili.
- **Presente:** cosa fai oggi, attività, relazioni, emozioni.
- **Futuro:** sogni, obiettivi, cose che vuoi imparare o vivere.
- Usa colori, simboli e adesivi per rappresentare gli eventi.
- Aggiungi una frase o una parola chiave per ogni evento.
- Gli studenti lavorano individualmente.
- Musica rilassante opzionale per stimolare introspezione.
- L'insegnante passa tra i banchi per supporto e suggerimenti.

95–110' — Condivisione e discussione collettiva (15')

- Gli studenti, volontariamente, condividono un evento passato, presente o futuro della loro linea del tempo.
- Riflessione: come cambia la percezione del tempo se guardiamo agli altri? Cosa ci insegna l'attesa?

110–120' — Chiusura (10')

- Sintesi dell'insegnante: il tempo è soggettivo, personale e condiviso.

7. INCONTRO La libertà di scegliere

- Psicologia: decisioni e conseguenze.
- Filosofia: *siamo liberi davvero?* (Epicuro e determinismo).



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

IC "F.P. MICHETTI"

www.icmichettifrancavilla.edu.it

VIALE G. D'ANNUNZIO 56/B - 66023 FRANCAVILLA AL MARE (CH)

Tel.: Segr.085/4912097 - C. F.80001180696

Mail istituz.: chic82700q@istruzione.it - P.E.C.: chic82700q@pec.istruzione.it



- **Attività pratica:** gioco di simulazione con scelte diverse che portano a finali alternativi.

1. Obiettivi

Cognitivi

- Comprendere che le decisioni hanno conseguenze e che le scelte possono portare a esiti diversi.
- Riflettere sul concetto filosofico di libertà: siamo veramente liberi nelle nostre scelte?

Socio-affettivi

- Stimolare la consapevolezza di responsabilità personale.
- Allenare la capacità di prevedere effetti delle proprie azioni.

Operativi

- Partecipare a un gioco di simulazione con scelte multiple e finali alternativi.
- Analizzare le decisioni proprie e altrui, e riflettere su alternative possibili.

2. Materiali

- Schede "Scelte e conseguenze" o scenario per il gioco di simulazione.
- Fogli A4 e pennarelli.
- Cartelloni o lavagna per annotare percorsi e finali.
- Cronometro o timer.
- Post-it per annotare decisioni e riflessioni.

3. Scaletta dettagliata (120')

0–10' — Accoglienza e introduzione

- Saluto, spiegazione della lezione e regole del gioco.
- Domanda iniziale: "Avete mai preso una decisione e poi pensato: 'Se avessi fatto così...?'"

10–30' — Psicologia: decisioni e conseguenze (20')

- Breve spiegazione: come prendiamo decisioni? Fattori influenti: emozioni, informazioni disponibili, pressione sociale.
- "Ogni scelta porta con sé conseguenze: essere consapevoli ci aiuta a gestirle meglio."



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

IC "F.P. MICHETTI"

www.icmichettifrancavilla.edu.it

VIALE G. D'ANNUNZIO 56/B - 66023 FRANCAVILLA AL MARE (CH)

Tel.: Segr.085/4912097 - C. F.80001180696

Mail istituz.: chic82700q@istruzione.it - P.E.C.: chic82700q@pec.istruzione.it



- Discussione guidata:
 - Cosa succede se scegliamo velocemente vs riflettendo?
 - Come prevediamo le conseguenze delle scelte?

Scheda “Scelte e conseguenze”

Nome dello scenario: _____

Situazione iniziale: _____

Opzioni di scelta:

1. _____
2. _____
3. _____

Risultato della scelta: _____

Riflessione personale: _____

30–55' — Filosofia: siamo liberi davvero? (25')

- Introduzione semplice ad Epicuro: libertà come possibilità di scegliere tra alternative, responsabilità delle proprie azioni.
- “Epicuro ci invita a considerare le alternative e a prendere decisioni responsabili.”
- Breve cenno al determinismo: alcune circostanze ci limitano, ma spesso possiamo ancora scegliere come reagire.
- Discussione guidata:
 - Quale parte delle nostre azioni dipende da noi, quale dall'ambiente o dagli altri?
 - Possiamo essere davvero liberi?
- “Il determinismo non cancella la libertà: possiamo sempre decidere come reagire.”

55–90' — Attività pratica: gioco di simulazione “Percorsi di scelta” (35')

- Preparare schede con scenari quotidiani (scuola, amicizia, tempo libero).
- Ogni studente o gruppo prende decisioni e segue il percorso corrispondente su una mappa o cartellone, con finali alternativi in base alle scelte fatte.
- Esempi:
 1. Decidere come affrontare un compito difficile → scelta tra chiedere aiuto, ignorare, copiare → risultati diversi.
 2. Risolvere un conflitto tra amici → scelta tra mediazione, arrabbiarsi, evitare → esiti diversi.
- Dopo ogni scenario, discussione: “Come ti sei sentito durante la scelta? Hai considerato le conseguenze? Avresti potuto fare diversamente?”
- “Il gioco serve a sperimentare decisioni in un ambiente sicuro e riflettere su emozioni e risultati.”



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

IC "F.P. MICHETTI"

www.icmichettifrancavilla.edu.it

VIALE G. D'ANNUNZIO 56/B - 66023 FRANCAVILLA AL MARE (CH)

Tel.: Segr.085/4912097 - C. F.80001180696

Mail istituz.: chic82700q@istruzione.it - P.E.C.: chic82700q@pec.istruzione.it



90–105' — Riflessione individuale e scrittura (15')

- Ogni studente risponde su un foglio a domande guida:
 - Quale scelta del gioco ti ha sorpreso di più?
 - Come ti sei sentito nel prendere decisioni?
 - C'è qualcosa che avresti fatto diversamente?

105–115' — Condivisione collettiva (10')

- Volontari condividono le proprie riflessioni.
- L'insegnante guida il collegamento tra psicologia (decisioni e conseguenze) e filosofia (libertà).

115–120' — Chiusura (5')

- Sintesi: la libertà consiste nel saper scegliere con consapevolezza e assumersi la responsabilità delle conseguenze.

8. INCONTRO La verità e le apparenze

- Psicologia: percezione, memoria e inganni della mente.
- Filosofia: *che cos'è la verità?*
- **Attività pratica:** analisi di illusioni ottiche e paradossi visivi.

1. Obiettivi

Cognitivi

- Comprendere che la percezione e la memoria possono ingannare.
- Riflettere sul concetto di verità in filosofia: realtà vs apparenza.

Socio-affettivi

- Stimolare spirito critico e capacità di osservazione attenta.
- Allenare la discussione rispettosa sulle differenze di percezione tra individui.

Operativi

- Osservare illusioni ottiche e paradossi visivi.
 - Analizzare e confrontare ciò che vedono diversi studenti.
 - Riflettere sul rapporto tra percezione soggettiva e realtà.
-



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

IC "F.P. MICHETTI"

www.icmichettifrancavilla.edu.it

VIALE G. D'ANNUNZIO 56/B - 66023 FRANCAVILLA AL MARE (CH)

Tel.: Segr.085/4912097 - C. F.80001180696

Mail istituz.: chic82700q@istruzione.it - P.E.C.: chic82700q@pec.istruzione.it



2. Materiali

- Stampati o proiettati: illusioni ottiche classiche (es. vaso di Rubin, cubo di Necker, vecchia/giovane donna).
- Immagini di paradossi visivi (scale impossibili, figure ambigue).
- Fogli A4, matite e pennarelli.
- Cartellone o lavagna per annotare osservazioni.
- Scheda guida "Verità e apparenze".
- Cronometro o timer.

3. Scaletta dettagliata (120')

0–10' — Accoglienza e introduzione

- Saluto e spiegazione della lezione.
- "La mente può ingannare i sensi, ma questo non è un errore: è un modo di interpretare la realtà."
- Icebreaker: mostrare un'immagine ambigua (es. cubo di Necker) e chiedere: "Cosa vedete per primo?"

10–30' — Psicologia: percezione e memoria (20')

- Breve spiegazione:
 - La percezione non è sempre fedele alla realtà; il cervello interpreta stimoli in base a esperienza e aspettative.
 - La memoria può modificare eventi passati: ricordiamo più emozioni o dettagli "aggiunti" che fatti reali.
- Attività breve:
 - Mostrare un'immagine complessa per 5 secondi, poi chiedere agli studenti di ricordare quanti dettagli riescono a descrivere.
 - Confronto tra le versioni degli studenti per evidenziare differenze.

30–55' — Filosofia: che cos'è la verità? (25')

- Introduzione semplice: la verità può essere oggettiva (fatti concreti) o soggettiva (interpretazioni personali).
- "Platone ci insegna che spesso ciò che vediamo è solo un'ombra della verità."
- Domande guida:
 - Possiamo fidarci di ciò che vediamo?
 - La verità è sempre unica o può cambiare in base alla prospettiva?
- Collegamento al mito della caverna di Platone e al concetto di apparenza vs realtà.

55–85' — Attività pratica: analisi di illusioni ottiche e paradossi visivi (30')



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

IC "F.P. MICHETTI"

www.icmichettifrancavilla.edu.it

VIALE G. D'ANNUNZIO 56/B - 66023 FRANCAVILLA AL MARE (CH)

Tel.: Segr.085/4912097 - C. F.80001180696

Mail istituz.: chic82700q@istruzione.it- P.E.C.: chic82700q@pec.istruzione.it



- Mostrare varie illusioni e figure ambigue.
- Domande guida per ogni immagine:
 - Cosa vedi per primo?
 - È possibile vedere qualcosa di diverso osservando meglio?
 - Come spiegheresti la differenza tra ciò che pensavi di vedere e ciò che vedono gli altri?
- Lavoro a coppie o piccoli gruppi: annotare osservazioni su schede o fogli.
- Condivisione collettiva: discussione sulle differenze di percezione e possibili spiegazioni psicologiche.
- **Scheda guida "Verità e apparenze"**
- Nome: _____
- Illusione o paradosso osservato: _____
- Cosa vedi per primo? _____
- Altre possibili interpretazioni: _____
- Come spieghi la differenza tra percezione e realtà? _____
- Esperienza personale simile: _____

85–105' — Riflessione individuale e scrittura (20')

- "Osservare le differenze tra percezioni diverse ci aiuta a sviluppare spirito critico e apertura mentale."
- Scheda guida:
 - Scrivi un'esperienza personale in cui ciò che vedevi o ricordavi era diverso dalla realtà.
 - Rifletti: cosa ti insegna questo sulla percezione e sulla verità?
- Disegna un'illusione ottica inventata o modifica una immagine vista in classe.

105–115' — Condivisione collettiva (10')

- Volontari condividono osservazioni o disegni.
- Discussione guidata dall'insegnante sul concetto di apparenza e verità.

115–120' — Chiusura (5')

- Sintesi: la mente costruisce la percezione e la memoria; la verità può essere complessa e multipla.

9. INCONTRO Piccoli filosofi crescono

- Approccio dialogico: i bambini come "filosofi naturali".



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

IC "F.P. MICHETTI"

www.icmichettifrancavilla.edu.it

VIALE G. D'ANNUNZIO 56/B - 66023 FRANCAVILLA AL MARE (CH)

Tel.: Segr.085/4912097 - C. F.80001180696

Mail istituz.: chic82700q@istruzione.it - P.E.C.: chic82700q@pec.istruzione.it



- Laboratorio di filosofia: domande libere su temi scelti dagli studenti.
- **Attività pratica:** circle time con regole del dialogo filosofico.

1. Obiettivi

Cognitivi

- Stimolare la capacità di formulare domande profonde e significative.
- Introdurre i bambini al metodo filosofico dialogico: ascolto, argomentazione e rispetto del pensiero altrui.

Socio-affettivi

- Promuovere la fiducia nel condividere le proprie idee e opinioni.
- Sviluppare empatia e apertura mentale di fronte a punti di vista diversi.

Operativi

- Partecipare attivamente al circle time filosofico.
- Formulare domande e rispondere in modo argomentato e rispettoso.
- Collaborare nella costruzione collettiva di riflessioni filosofiche.

2. Materiali

- Fogli A4, pennarelli, post-it.
- Cartellone o lavagna per annotare domande e riflessioni.
- Scheda "Domande filosofiche" (per stimolo e guida).
- Timer per gestire i turni di parola.

3. Scaletta dettagliata (120')

0-10' — Accoglienza e introduzione

- Saluto e spiegazione della lezione.
- "La filosofia non cerca risposte giuste o sbagliate, ma ci aiuta a pensare meglio."
- Breve icebreaker: ogni studente dice una domanda che si è posto recentemente su qualsiasi argomento ("Perché...?", "Come mai...?").
- Presentazione del concetto di "filosofo naturale": tutti i bambini hanno curiosità sul mondo e possono riflettere in modo critico.



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

IC "F.P. MICHETTI"

www.icmichettifrancavilla.edu.it

VIALE G. D'ANNUNZIO 56/B - 66023 FRANCAVILLA AL MARE (CH)

Tel.: Segr.085/4912097 - C. F.80001180696

Mail istituz.: chic82700q@istruzione.it - P.E.C.: chic82700q@pec.istruzione.it



10–30' — Mini-lezione dialogica: cosa significa fare filosofia (20')

- Spiegazione semplice: la filosofia è la ricerca della verità attraverso domande, argomentazioni e ascolto reciproco.
- “Ogni domanda è preziosa, perché ci aiuta a capire il mondo e noi stessi.”
- “Ascoltare le risposte degli altri ci permette di arricchire le nostre idee.”
- “Siate curiosi, provate a sorprendere voi stessi con nuove domande.”
- Breve esempio: “Se vi chiedo ‘Che cos’è il tempo?’, come potremmo rispondere senza avere una sola risposta giusta?”
- Attività breve: divisi a coppie, gli studenti si pongono una domanda e provano a rispondere insieme.

• Scheda guida “Domande filosofiche”

- Nome: _____
- Domanda: _____
- Perché è interessante per me: _____
- Possibili risposte: _____
- Nuova domanda nata dalla riflessione: _____

30–60' — Laboratorio di filosofia: domande libere (30')

- Gli studenti scrivono su post-it le domande che vogliono esplorare in classe.
- Raccolta delle domande sul cartellone.
- L'insegnante seleziona alcune domande per la discussione di gruppo (possibilmente una per coppia di studenti).
- Discussione guidata: ciascun turno dura 3-5 minuti, gli altri ascoltano e possono fare domande o osservazioni.

60–90' — Attività pratica: circle time filosofico (30')

- Regole del dialogo filosofico:
 1. Parla uno alla volta.
 2. Rispetta le opinioni degli altri.
 3. Puoi chiedere spiegazioni senza giudicare.
 4. Argomenta le tue risposte con esempi o motivazioni.
- Il circle time ruota intorno alle domande selezionate.
- Gli studenti riflettono e discutono, cercando possibili risposte diverse, alternative e creative.

90–105' — Sintesi collettiva e approfondimento (15')

- L'insegnante riassume le principali riflessioni emerse dal circle time.
- Discussione su come diverse risposte possono coesistere e arricchirsi a vicenda.



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

IC "F.P. MICHETTI"

www.icmichettifrancavilla.edu.it

VIALE G. D'ANNUNZIO 56/B - 66023 FRANCAVILLA AL MARE (CH)

Tel.: Segr.085/4912097 - C. F.80001180696

Mail istituz.: chic82700q@istruzione.it - P.E.C.: chic82700q@pec.istruzione.it



- Breve collegamento con grandi filosofi: Socrate e il suo metodo delle domande, i bambini come filosofi naturali.

105–115' — Riflessione individuale (10')

- Ogni studente scrive su un foglio:
 - La domanda che ti ha colpito di più.
 - La risposta che ti è sembrata più interessante.
 - Una nuova domanda che ti è venuta pensando a quella discussa.

115–120' — Chiusura (5')

- Sintesi dell'insegnante: la filosofia è curiosità, dialogo e rispetto del pensiero altrui.

10. INCONTRO Conclusione: il viaggio continua

- Riflessione su ciò che ciascuno ha imparato.
- Psicologia: autostima e crescita personale.
- Filosofia: *la ricerca non finisce mai*.
- **Attività pratica:** realizzazione di un "libro di classe" con frasi, disegni e pensieri emersi durante il percorso.

. Obiettivi

Cognitivi

- Raccogliere e organizzare le conoscenze acquisite durante gli incontri precedenti.
- Riflettere sul concetto filosofico della ricerca continua: la conoscenza è un viaggio senza fine.

Socio-affettivi

- Rinforzare l'autostima e il senso di crescita personale.
- Favorire il riconoscimento del contributo di ciascun compagno e il valore del lavoro collettivo.

Operativi

- Creare un "libro di classe" collettivo con frasi, disegni, simboli e riflessioni personali.
 - Condividere pensieri e sensazioni emerse durante il percorso.
-



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

IC "F.P. MICHETTI"

www.icmichettifrancavilla.edu.it

VIALE G. D'ANNUNZIO 56/B - 66023 FRANCAVILLA AL MARE (CH)

Tel.: Segr.085/4912097 - C. F.80001180696

Mail istituz.: chic82700q@istruzione.it - P.E.C.: chic82700q@pec.istruzione.it



2. Materiali

- Fogli A3 o A4 per il “libro di classe”.
- Pennarelli, matite colorate, pastelli, adesivi, foto o immagini usate nei precedenti incontri.
- Colla, forbici, cartoncino colorato.
- Scheda guida “Riflessione finale” (per stimolare la scrittura o il disegno).
- Lavagna o cartellone per annotazioni collettive.

3. Scaletta dettagliata (120')

0–10' — Accoglienza e introduzione

- Saluto e spiegazione della lezione.
- “Ogni esperienza ci aiuta a crescere: oggi raccogliamo il frutto di un percorso condiviso.”
- Breve icebreaker: ogni studente dice una parola che rappresenta il percorso appena concluso (“curiosità”, “amicizia”, “imparare”, ecc.).

10–30' — Riflessione guidata individuale (20')

- Distribuire la scheda “Riflessione finale”:
 - Cosa ti è piaciuto di più del percorso?
 - Quale attività ti ha aiutato a conoscere meglio te stesso?
 - Quale domanda o riflessione porterai con te?
- Gli studenti scrivono o disegnano le proprie risposte.

• Scheda guida “Riflessione finale”

- Nome: _____

Cosa mi è piaciuto di più del percorso: _____

Quale attività mi ha aiutato a conoscermi meglio: _____

Una frase o una parola che rappresenta il mio viaggio: _____

Una domanda o riflessione che porterò con me: _____

30–60' — Condivisione in piccoli gruppi (30')

- Dividere la classe in gruppi di 3-4 studenti.

- Ogni gruppo condivide le proprie riflessioni e annota su un foglio comune le idee principali.
- Discussione guidata dall'insegnante: evidenziare emozioni comuni, concetti filosofici e scoperte personali.

60–100' — Creazione del “libro di classe” (40')

- Ogni gruppo contribuisce con:
 - Frasi significative emerse durante il percorso.
 - Disegni simbolici o rappresentazioni visive delle attività preferite.
 - Piccole riflessioni filosofiche o domande ancora aperte.
- Assemblaggio dei fogli in un unico libro collettivo.
- “Il libro di classe è la testimonianza della vostra curiosità e creatività.”
- L'insegnante guida l'organizzazione, assicurando che ciascun contributo sia valorizzato.

100–115' — Condivisione finale e lettura collettiva (15')

- Ogni gruppo presenta una pagina o una sezione del libro.
- Riflessione collettiva: come ciascuno è cresciuto e cosa porterà nel futuro.
- Breve collegamento filosofico: la ricerca della conoscenza e della comprensione non finisce mai, è un viaggio continuo.

115–120' — Chiusura (5')



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

IC "F.P. MICHETTI"

www.icmichettifrancavilla.edu.it

VIALE G. D'ANNUNZIO 56/B - 66023 FRANCAVILLA AL MARE (CH)

Tel.: Segr.085/4912097 - C. F.80001180696

Mail istituz.: chic82700q@istruzione.it - P.E.C.: chic82700q@pec.istruzione.it



ORIENTAMENTO

significa conoscere meglio se stessi, le proprie capacità e interessi per scegliere in modo consapevole la scuola e il percorso di studi più adatti al proprio futuro.

CREATIVITY

CREATIVITA'

è la capacità di pensare in modo originale e flessibile, trovare idee nuove o soluzioni diverse ai problemi, usando immaginazione, conoscenze ed esperienze personali.

4^ Laboratorio pittorico

**" Cosa vorrei portare con me
nel FUTURO "**

**Design creativo
Sai progettare?**

Progettazione e decorazione di una shopper bag
con un tema a scelta:
(futuro, sogno, messaggio sociale).





Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

IC "F.P. MICHETTI"

www.icmichettifrancavilla.edu.it

VIALE G. D'ANNUNZIO 56/B - 66023 FRANCAVILLA AL MARE (CH)

Tel.: Segr.085/4912097 - C. F.80001180696

Mail istituz.: chic82700q@istruzione.it- P.E.C.: chic82700q@pec.istruzione.it



ORIENT-ART

SCOPRI IL TUO TALENTO...

DISEGNANDO IL TUO FUTURO



**BUILD
YOUR
FUTURE**

