



**SUPREM**

## Sviluppo delle Life-Skills

Manuale dell'insegnante



Erasmus+



## MODULO 9

### IMPORTANZA DEI MODELLI DI RUOLO

## IMPORTANZA DEI MODELLI DI RUOLO

	Conoscenza	Abilità	Attitudine	Autonomia e responsabilità
<b>9. Importanza dei modelli di ruolo</b>	Lo studente conosce i valori sociali e umani. Riconosce adulti, i cui percorsi di vita rappresentano valori.	Lo studente identifica i modelli di ruolo per se stesso e definisce per se stesso valori rappresentati dai modelli di ruolo.	Lo studente è interessato alle vite dei modelli di ruolo e incoraggiato a seguirli	Lo studente formula proposte indipendenti per le azioni da seguire

## Lezione 1: Definire un modello di ruolo

### Rompighiaccio (10 minuti)

---

*Gli studenti sono posizionati in piedi o seduti in cerchio, di modo che possano vedersi l'un l'altro. L'insegnante chiede ad ognuno di loro di elencare qualità o difetti caratteriali di una persona, in generale. A questo punto dovrebbero pensare ai propri e comunicarli a tutti gli altri, ne bastano tre, due dei quali sono veri e uno è falso e inventato.*

---

Presenta te stesso/a elencando tre aspetti della tua personalità, due dei quali sono veri e uno è falso; gli altri dovranno indovinare qual è falso.

### Mappa mentale (15 minuti)

---

*Gli studenti formano gruppi casuali di 3-4 membri. Ogni gruppo può avere del materiale (lavagna a fogli mobili e pennarelli) o può usare i propri dispositivi elettronici per mappe digitali. L'insegnante chiede ad ogni gruppo di pensare e discutere sulle domande sottostanti e poi di creare una mappa basata sulle loro idee e risposte.*

---

Discutete dei seguenti argomenti in gruppi di 3-4 studenti, poi create una mappa mentale basata su quanto discusso all'interno del gruppo. Potete usare la lavagna a fogli mobili e i pennarelli, creare una mappa cartacea o anche usare un'applicazione per progettare una mappa digitale. (Es. [www.coggle.it](http://www.coggle.it)).



1.	2.	3.	4.
<b>Che cos'è un modello di ruolo?</b>	<b>Chi sono i tuoi modelli di ruolo?</b>	<b>Quali caratteristiche fanno di queste persone un modello di ruolo per te?</b>	<b>I modelli di ruolo influenzano il tuo comportamento?</b>
Suggestimenti: qualcuno a cui guardare; qualcuno a cui vuoi assomigliare; qualcuno che dia l'esempio; qualcuno che fa cose buone/coraggiose; qualcuno che ti ispira; qualcuno che ti insegna; qualcuno che ti aiuta.	Suggestimenti: genitori; altri membri della famiglia; insegnanti; personaggi famosi; personaggi del mondo dello sport; attori; musicisti; celebrità.	Suggestimenti: caratteristiche che vale la pena seguire; capace di azioni degne di ammirazione; cerca di aiutare gli altri; motiva gli altri ad agire; qualcuno a cui guardare; cool, alla moda,	Perché (o perchè no)?

### Brainstorming -partendo dalla mappa mentale (10 minuti)

*L'insegnante chiede ai gruppi di lavorare ulteriormente sulle loro mappe mentali.*

*Gli studenti devono pensare ad altri possibili propri modelli di ruolo, suggeriti dall'insegnante, quindi per ogni modello di ruolo elencato, devono trovare le qualità che ammirano.*

<p>Alcune persone hanno membri della famiglia o amici, come loro modelli di ruolo, altre hanno insegnanti o ufficiali di polizia, altre ancora guardano a celebrità del cinema o di sport popolari. Elenca ogni qualità che ammiri nelle persone che conosci, va bene anche lasciare linee in bianco.</p>	<p>Possibili qualità a cui pensare:</p>
<p>amico genitore nonno/a fratello/sorella maggiore vicino insegnante allenatore dottore leader della comunità politico ufficiale di polizia</p>	<p>lealtà integrità perseveranza responsabilità preparazione coraggio apprezzamento compostezza rispetto attitudine tolleranza compassione onestà</p>

*Alla fine dell'attività ogni gruppo presenta la sua mappa mentale agli altri.*

## Caratteristiche corrispondenti (5 minuti)

*L'insegnante consegna ad ogni studente un foglio di carta con alcune considerazioni rispetto ai modelli di ruolo. Si richiede agli studenti di valutare quanto importanti siano, in una scala da 1 a 3 le affermazioni date. Dopo aver deciso in autonomia, le risposte degli studenti sono discusse ed è chiesto loro di motivare le loro scelte.*

Qui sotto troverete alcune qualità e azioni di un modello di ruolo identificate da te e da altri che hanno riflettuto su questo argomento; decidete quanto è importante ogni aspetto del carattere per essere un modello di ruolo, poi segnate un punteggio appropriato (1, 2, o 3) nello spazio vicino.

Valori:

<b>1</b>	<b>Molto importante</b>	Questa caratteristica fa di una persona un modello di ruolo
<b>2</b>	<b>Piuttosto importante</b>	Questa caratteristica è ammirevole, ma altre peculiarità o azioni sono più importanti.
<b>3</b>	<b>Non importante</b>	E' improbabile che questa caratteristica renda una persona un modello di ruolo.

- \_\_\_ serve la comunità
- \_\_\_ è forte fisicamente
- \_\_\_ compie una magnifica prodezza
- \_\_\_ possiede abilità speciali
- \_\_\_ ispira le persone a fare cose buone
- \_\_\_ ha una personalità simpatica
- \_\_\_ rende migliori gli altri
- \_\_\_ fa sacrifici per le altre persone
- \_\_\_ supera gli ostacoli

## Angoli dell' opinione-accordo/disaccordo (10 minuti)

---

*L'insegnante attacca due cartelli agli angoli opposti della stanza: "Sì, considero la persona un modello di ruolo" e "No, non considero la persona un modello di ruolo.", poi legge agli studenti alcune affermazioni. Gli studenti, dopo averle ascoltate devono riflettere e scegliere in quale angolo posizionarsi in base alla loro opinione, devono quindi motivare la loro scelta. Ognuno di loro può cambiare angolo in ogni momento.*

---

Il vostro insegnante vi leggerà alcune affermazioni. Pensate alle persone e ai loro comportamenti nelle affermazioni che ascolterete e andate all'angolo che riflette meglio la vostra opinione: "Sì, considero la persona un modello di ruolo" o "No, non considero la persona un modello di ruolo." Per favore, spiegate la vostra scelta.

Un ufficiale di polizia che fuma sigarette	Si/No perché?
Un insegnante che premia solo gli studenti più bravi	Si/No perché?
Un vigile del fuoco che parcheggia negli spazi dei portatori di handicap	Si/No perché?
Un allenatore di calcio vincente che utilizza solo i migliori giocatori	Si/No perché?
Un'infermiera che odia i cani	Si/No perché?
Un sindaco che passa col semaforo rosso	Si/No perché?

## Impacchettare(5 minuti)

---

*L'insegnante chiede agli studenti di stare in piedi o seduti in cerchio, in modo che possano vedersi l'un l'altro, poi chiede loro di pensare a vantaggi e svantaggi dei tratti di*



*un carattere, possibilmente illustrando le loro idee con esempi conosciuti. Per esempio, una persona che è scrupolosa, potrebbe essere di conseguenza anche lenta, potrebbe essere ammirata per il pensiero profondo e le opinioni ben ponderate, ma essendo scrupolosa, potrebbe anche essere poco reattiva e questo sarebbe uno svantaggio se c'è da prendere una decisione veloce.*

Quali considereresti buoni E ALLO STESSO TEMPO cattivi aspetti di un carattere? Utilizza come esempio personaggi del mondo dell'intrattenimento e dello sport così che sia facile per tutti capire.

Risorsa: <http://www.socialstudies.org/sites/default/files/publications/yl/1301/130105.html>

## Lezione 2: Modelli di ruolo e valori che rappresentano

### Ricerche web (15 minuti)

#### Istruzioni per l'insegnante

*agli studenti viene chiesto di portare con sé i propri dispositivi (telefoni, tablet, laptop) per l'attività successiva.*

*Devono fare una ricerca in internet per rispondere ad alcune delle domande sottostanti: Cos'è un modello di ruolo? Chi sono i tuoi modelli di ruolo? Perché li ammiri? A chi guardi come modello di ispirazione e guida? Perché? Che cosa ti piace di lui/lei/loro? Perché? Quali valori il tuo modello di ruolo rappresenta?*

*L'insegnante potrebbe suggerire ai ragazzi di iniziare la loro ricerca sul seguente sito:*

*[www.rootsofaction.com/role-model](http://www.rootsofaction.com/role-model)*

*(contenuto in inglese che può essere tradotto selezionando la traduzione in italiano dalla finestra di google translate che appare in alto a destra dello schermo)*

*Alla fine dell'attività gli studenti sono invitati a presentare le loro riflessioni e discuterne in piccoli gruppi.*

Usa il tuo telefono, tablet o laptop per trovare le risposte alle seguenti domande:

Chi sono i tuoi modelli di ruolo? Perché li ammiri? A chi guardi come modello di ispirazione e guida? Perché? Che cosa ti piace di lui/lei/loro? Perché? Quali valori il tuo modello di ruolo rappresenta?

Utilizza il motore di ricerca che preferisci e raccogli informazioni sui valori rappresentati da un vero modello di comportamento. Ad esempio, potresti iniziare accedendo al seguente link:

[www.rootsofaction.com/role-model](http://www.rootsofaction.com/role-model)

(contenuto in inglese che può essere tradotto selezionando la traduzione in italiano dalla finestra di google translate che appare in alto a destra dello schermo)

Quindi discuti le tue risposte/riflessioni con i tuoi compagni in piccoli gruppi di 3 o 4.

### Creazione di schede valore(15 minuti)

---

*L'insegnante dice agli studenti che possono utilizzare i propri dispositivi mobili e possono lavorare individualmente, in coppia o in piccoli gruppi.*

*A questo punto ricorda loro i cinque criteri che sono stati presi in considerazione nel sito suggerito per la precedente attività, quindi gli chiede di pensare ai loro modelli di ruolo personale, cercare informazioni su di loro e poi progettare una scheda su questo.. La scheda dovrebbe contenere un'immagine del modello di ruolo e, in base ai criteri di cui sopra, cinque informazioni che ritengono più preziose su quest'ultimo. Alla fine dell'attività gli studenti confrontano brevemente i loro risultati e si danno un feedback.*

---

Pensa a una persona che potrebbe essere un tuo modello di ruolo, tieni a mente i cinque criteri disponibili su [www.rootsofaction.com/role-model](http://www.rootsofaction.com/role-model) e usa Internet per cercare informazioni specifiche sulla persona che hai scelto come modello, usando questi parametri: 1. passione e capacità di ispirare , 2. chiara serie di valori, 3. impegno per la comunità, 4. altruismo e accettazione degli altri, 5. capacità di superare gli ostacoli. Quindi crea una scheda con l'immagine della persona e le cinque informazioni che ritieni siano più preziose su di lui / lei.

### Presentare i valori relativi ai modelli di ruolo (25 minuti)

---

*L'insegnante comunica agli studenti che stanno per giocare con le carte che hanno disegnato. Gli studenti sono seduti in cerchio e l'insegnante spiega le regole.*

*Le carte vengono mescolate su un tavolo, uno studente raccoglie una carta e legge le informazioni riguardo un personaggio, poi cerca di scegliere l'informazione più preziosa relativa a quel personaggio.*

*A questo punto lo studente sfida un compagno ( che dovrà compiere la stessa azione) comunicando quale delle informazioni del personaggio vorrebbe mettere a confronto.*

*Sia lo studente sfidante che studente sfidato dovranno convincere i loro colleghi che il personaggio della propria carta può essere un modello di ruolo in base ai criteri scelti.*

*Gli spettatori utilizzeranno Kahoot per votare la presentazione più convincente del modello di ruolo della propria carta.*

*Quindi lo studente che è stato sfidato sceglie il prossimo partecipante al gioco. L'insegnante incoraggia gli studenti a non scegliere solo i loro amici ma, al contrario, a scegliere casualmente.*

*Coloro che sono già stati scelti dovrebbero essere lasciati fuori nei round successivi.*

*Alla fine dell'attività lo studente che raccoglie più punti vince la partita.*

---

Giocherete con le carte che avete disegnato. Ascoltate il vostro insegnante che spiega le regole, poi godetevi il gioco.

### Lezione 3: Professioni e modelli di ruolo

Discussione in gruppo (5 minuti)

---

*L'insegnante chiede agli studenti di pensare al/alla loro insegnante preferito/a, tenendo presenti i cinque criteri utilizzati nell'attività precedente e presentare le caratteristiche che appartengono a lui/lei. Viene chiesto poi agli studenti di scambiare idee e opinioni in piccoli gruppi (i gruppi sono formati in modo casuale), quindi presentare le tre più importanti caratteristiche a tutto il gruppo classe.*

---

Pensa al/alla tuo/a insegnante preferito/a. Tenendo a mente i cinque criteri che hai usato durante la lezione precedente, pensa alle caratteristiche che fanno di lui/lei il tuo insegnante preferito e discuti le tue idee in piccoli gruppi. Ogni gruppo deve scegliere tre qualità più importanti tra quelle proposte dai membri delle diverse squadre. Ogni gruppo dovrebbe scegliere un portavoce e presentare le proprie idee all'intera classe.

### **Raccolta dati (10 minuti)**

---

*L'insegnante dice agli studenti che possono utilizzare i propri dispositivi mobili e che possono lavorare individualmente, in coppia o in piccoli gruppi. Chiede agli studenti di scegliere una professione che ritengono interessante e poi possibilmente, una persona famosa che svolge quel particolare tipo di professione e di cercare poi informazioni su di lei in Internet. Gli studenti sono tenuti, ancora una volta, a tenere presenti i cinque criteri utilizzati nelle attività precedenti.*

---

Scegliete una professione che considerate interessante (Es. pompiere, insegnante, dottore, avvocato, musicista, pop star, blogger, vlogger, influencer, scienziato, scrittore, eroe di una fiction ecc.) svolta da una personalità importante (una persona particolarmente famosa). Applicate gli stessi cinque criteri della lezione precedente, e cercate informazioni su di lei/lui in internet. Cercate di far emergere i tratti caratteriali importanti tipici per quello specifico tipo di lavoro.

## Indovina la tua professione!(15 minuti)

---

*L'insegnante spiega le regole del gioco.*

*Prepara etichette con nomi di diverse professioni.*

*Senza mostrarla, attacca un'etichetta sulla schiena di ogni studente. Gli studenti si muovono per la classe e cercano di scoprire che lavoro è scritto sull'etichetta della loro schiena.*

*Inizia il gioco e gli studenti cominciano con le domande (con unica risposta SI/NO) correlate a diversi lavori o professioni. Possono fare solo una domanda a ciascuno, quindi devono passare a chiedere a qualcun altro.*

*Ogni volta che qualcuno indovina la professione sulla sua schiena, deve sedersi.*

---

Ti sarà data un'etichetta con una professione. L'etichetta sarà attaccata sulla tua schiena e non potrai vederla, dovrai chiedere ai tuoi compagni per indovinarla. Ricorda che i tuoi compagni possono rispondere soltanto SI o NO alla tua domanda. Puoi fare solo una domanda per uno, poi devi spostarti e chiedere a qualcun'altro. Quando indovinerai la tua professione puoi sederti.

## Presentazioni sulle diverse professioni(20 minuti)

---

*L'insegnante dice agli studenti di preparare una presentazione su una professione a loro scelta. Possono utilizzare le informazioni raccolte nelle attività precedenti o sceglierne*

*una ex novo. Gli studenti devono utilizzare i propri dispositivi mobili e lavorare individualmente. Alla fine dell'attività presentano il loro lavoro ai compagni.*

---

Scegli una professione che ti è piaciuta durante l'attività precedente. Prepara una presentazione su questa (ad esempio utilizzando Pezzi Video) poi presenta il tuo lavoro ai tuoi compagni.

### **Conclusione del gioco-Anelli di cipolla (5 minuti)**

---

*L'insegnante spiega come funziona l'attività: gli studenti formano due cerchi con lo stesso numero di membri (un cerchio sta dentro l'altro). Nel cerchio interno ogni studente si posiziona di fronte ad un loro compagno del cerchio esterno. Dovranno quindi dire al compagno di fronte quale presentazione gli è piaciuta di più e perché, con una sola frase. Al segnale dell'insegnante si scambiano i ruoli, poi gli studenti nel cerchio esterno si spostano lateralmente di due passi (in senso orario) e cambiano partner. Svolgeranno così lo stesso compito, con partner diversi, in modo da scoprire quanti più punti di vista possibile nel lasso di tempo prefissato.*

---

Formate due cerchi (concentrici) aventi lo stesso numero di membri. Gli studenti nel cerchio interno stanno di fronte ai loro compagni nel cerchio esterno (ogni studente del cerchio interno sta di fronte ad uno studente del cerchio esterno). Con una frase, dite al vostro partner che presentazione vi è piaciuta di più e perché. Al segnale dell'insegnante invertite i ruoli. Dopodiché chi si trova nel cerchio esterno farà due passi (laterali, in senso orario) e cambierà partner.

## **Lezione 4: Il mio sistema di valori**

### **Coppie senza parole (10 minuti)**



---

*Istruzioni per l'insegnante: gli studenti si siedono in cerchio rivolti verso il centro. L'insegnante chiede loro di non parlare fino alla fine del gioco, poi fa un giro e attacca un post-it adesivo sulla schiena di ogni partecipante (può essere utilizzato qualsiasi tipo di carta che si attacca ai vestiti senza lasciare segni). Le parole sugli adesivi formano coppie facilmente riconoscibili. I partecipanti dovranno formare le coppie senza parlarsi durante l'attività e senza toccare gli adesivi sulla schiena. Esempi di coppie di parole sulle carte: lavagna - insegnante; stetoscopio - dottore; tubo flessibile dell'autopompa antincendio - vigile del fuoco; asciugacapelli - parrucchiere; cucchiaio di legno - cuoco; canna da pesca - pescatore; bicchieri da vino - cameriere; pane - fornaio ecc.*

---

Senza parlare con nessuno, prova a cercare il tuo partner.

---

*Dopo il gioco gli studenti potrebbero riflettere sulle seguenti questioni: (1) Cosa ha funzionato come un fattore di disturbo nel risolvere il compito? (2) Hanno escogitato una sorta di regola per risolvere il compito? In quale modo? (3) In che modo i partecipanti a questa attività hanno comunicato tra loro senza parlare? (4) Come sarebbe stato possibile massimizzare le possibilità del gruppo?*

---

## Discussioni di gruppo guidate (10 minuti)

---

*L'insegnante forma gruppi di 3-4 studenti casualmente e ogni gruppo ottiene un insieme di domande da discutere insieme:*

1. Qual è un modello di ruolo per te?
2. Chi sono i tuoi modelli di ruolo?
3. Quali caratteristiche hanno reso queste persone modelli di ruolo per te?
  4. Ci sono lati negativi nei tuoi modelli di ruolo?
4. Potresti essere un modello per qualcun altro? In quale modo? Per chi?

---

Avendo in mente tutte le questioni trattate in questo modulo, confrontatevi in piccoli gruppi.

1. Qual è un modello di ruolo per te?
2. Chi sono i tuoi modelli di ruolo?
3. Quali caratteristiche hanno reso queste persone modelli di ruolo per te?
4. Ci sono lati negativi nei tuoi modelli di ruolo?
4. Potresti essere un modello per qualcun altro? In quale modo? Per chi?

### **I superpoteri del mio modello di ruolo**

**25 minuti (10 minuti per creare un avatar + 15 minuti per presentarlo)**

---

*L'insegnante ricorda agli studenti di tenere presente la serie di cinque criteri già citati più volte nelle attività precedenti. Quindi chiede loro di pensare a se stessi e di trovare esempi nella loro vita per ciascun criterio. Naturalmente, potrebbero tralasciare o aggiungere altre aree in base alle proprie idee. Sulla base delle idee discusse, agli studenti viene richiesto di creare il proprio avatar o eroe d'azione. L'insegnante potrebbe anche menzionare un esempio di un'applicazione online per la creazione di avatar: [www.charactercreator.org](http://www.charactercreator.org). Al termine, agli studenti viene chiesto di presentare i loro avatar o eroi d'azione ai loro compagni e spiegare gli elementi che hanno scelto per loro.*

---

Sulla base degli esempi e di tutte le informazioni discusse in questa unità, pensa ai tuoi punti di forza, abilità e valori, quindi crea il tuo avatar o eroe d'azione ideale (un modello di ruolo-Marvel-Hero) utilizzando alcune applicazioni online (ad esempio: [www.charactercreator.org](http://www.charactercreator.org)).

Presenta il tuo avatar ai tuoi compagni. Spiega perché hai scelto gli elementi che hai incluso nel tuo avatar.

## Il gioco dei pettegolezzi(10 minuti)

---

*L'insegnante spiega come funziona l'attività: gli studenti formano gruppi di 4-5 elementi. Uno dei membri di ogni gruppo si siede di spalle davanti agli altri elementi del suo stesso gruppo che spettegolano su di lui / lei. Ci sono 3 regole di base:*

- (1) Si deve parlare in terza persona singolare del compagno in questione evitando di rivolgersi a lui/lei direttamente (ad esempio Alessio / Alessia fa questo e quello, lo ammiro perché ...).*
  - (2) Il pettegolezzo deve riguardare punti di forza, abilità, atteggiamenti positivi e risorse scoperte su di lui.*
  - (3) Colui di cui si spettegola non può reagire ai pettegolezzi durante l'attività. Gli studenti dovrebbero fare a turno per essere oggetto del pettegolezzo. Alla fine dell'attività possono discutere di come sono stati influenzati dal pettegolezzo.*
- 

Formate gruppi di 4-5 studenti ciascuno. Scegliete un membro di cui spettegolare.

Ecco alcune delle regole di base per il pettegolezzo:

- (1) Dovreste parlare in terza persona singolare del vostro compagno, ed evitare di rivolgervi a lui / lei direttamente (ad esempio Alessio / Alessia fa questo e quello, lo ammiro perché ...).
  - (2) Il pettegolezzo deve riguardare punti di forza, abilità, atteggiamenti positivi e risorse scoperte su quel particolare partecipante.
  - (3) Gli studenti di cui si spettegola non possono reagire ai pettegolezzi durante l'attività. Dovreste fare a turno per essere oggetto del pettegolezzo e alla fine parlate di come ne siete stati influenzati.
- 

*L'insegnante conclude l'attività ricordando agli studenti che ognuno ha punti di forza e valori che lo rendono un supereroe, e dovrebbe esserne orgoglioso. Se c'è tempo, la giornata può essere conclusa con una breve discussione legata a questo argomento: "ognuno è un supereroe e deve essere rispettato!"..*

---



REALIZZATO ALL'INTERNO  
DEL PROGETTO  
2019-1-HU01-KA201-061091

[WWW.SUPREM.EU](http://WWW.SUPREM.EU)

L'AUTORE DEL MODULO 9 "IMPORTANZA DEI  
MODELLI DI RUOLO" JÓZSEF ATTILA"  
PRIMARY SCHOOL, MIERCUREA CIUC,  
ROMANIA

2021.

Questo progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea (contratto n. 2019-1-HU01-KA201-061091). Questo prodotto riflette unicamente il punto di vista dell'autore e la Commissione e l'Agenzia Nazionale ungherese, in quanto enti aggiudicatori, non possono essere ritenute responsabili per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in esso contenute.

