



D 6.1 Documento di protocollo della formazione specialistica sui giochi retorici (bambini)

WP6: Progettazione e implementazione di metodologie per "giochi di retorica" per promuovere l'educazione ai diritti dei bambini e la partecipazione democratica.



UNA CASA
PER L'UOMO
società cooperativa sociale

COOPERATIVA
KIRIKU
APPASSIONATI DI EDUCAZIONE



ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ
ΕΚΦΡΑΣΗ

Inerciadigital

Nordic Horizon
Institute





D 6.1 Documento di protocollo della formazione specialistica sui giochi retorici (bambini)

WP 6: Progettazione e implementazione di metodologie per "giochi di retorica" per promuovere l'educazione dei bambini e la partecipazione democratica.



Capofila: Espressione europea

Responsabile del progetto: Dott.ssa Stella Michael

Formatore di retorica: Manolis Polychronides M.A., scienziato politico

MAGGIO 2025

Esclusione di responsabilità

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea. Né l'Unione Europea né l'autorità concedente possono essere ritenute responsabili.



Indice dei contenuti

1. Sintesi	5
1.1 Breve panoramica dell'obiettivo del WP6	5
1.2. Sintesi delle metodologie e dei risultati previsti	5
2. Introduzione	7
2.1. Contesto del progetto	7
2.2. Importanza della formazione retorica per i bambini	7
2.3 Collegamento con i diritti dei bambini e la partecipazione democratica	8
3. Obiettivi del WP6	9
4. Gruppo target	100
4.1 Fascia d'età e stadio di sviluppo	100
4.2 Considerazioni culturali e linguistiche	111
4.3 Inclusione e accessibilità	111
5. Quadro teorico	133
5.1. Che cos'è la retorica?	133
5.1.1 Contesto storico della retorica	133
5.1.2 Elementi di retorica e persuasione	155
5.1.2.1 Rami della retorica	155
5.1.2.2 Componenti chiave della persuasione secondo Aristotele	177
5.1.2.3 I cinque canoni della retorica	200
5.1.3 Concetti di retorica contemporanea	233
5.2 L'importanza della retorica oggi	244
5.2.1 Il ruolo della retorica nell'educazione	255
5.2.2 Vantaggi della retorica nell'educazione	266
5.3 Che cos'è il dibattito per i bambini migranti?	28
5.3.1 Metodologia di dibattito per la costruzione di ponti multiculturali	301
5.3.2 Analizzare gli argomenti di dibattito: La prospettiva multiculturale	322
5.3.3 Applicare la metodologia del dibattito: Competenze per la partecipazione democratica	333
5.3.4 Il vostro team di discussione: Rappresentanti della comunità e costruttori di ponti	344
5.3.5 Che aspetto ha il nostro dibattito incentrato sulla comunità?	355
5.3.6 Quadro di attuazione per gli educatori TOC	366
6. Impegnarsi con i giochi retorici	377
6.1 I giochi retorici come strumenti di empowerment e di costruzione di ponti culturali	377
6.1.1 Finalità multiple dei giochi incentrati sulla comunità:	388
6.1.2 Incorporazione di elementi retorici (integrazione culturalmente responsabile):	39
6.1.3 Formati di gioco retorici incentrati sulla comunità:	40
6.1.3.1 Mini-dibattiti per la costruzione di ponti culturali (adattati allo sviluppo)	40
6.1.3.2 Giochi pratici di advocacy comunitaria (applicazione al mondo reale)	40
6.1.3.3 Scenari di integrazione della saggezza del patrimonio (focus sui beni culturali)	40
6.1.3.4 Narrazione multilingue e circoli di dialogo (celebrazione dei patrimoni)	



linguistici)	40
6.1.3.5 Giochi pratici di partecipazione democratica (preparazione all'impegno civico)	41
6.1.4 Linee guida di implementazione per gli educatori TOC:	41
6.1.4.1 La reattività culturale nel game design:	41
6.1.4.2 Sviluppo della lingua attraverso i contenuti culturali:	41
6.1.4.3 Collegamento con la comunità e preparazione democratica:	411
6.1.4.4 Valutazione e crescita attraverso i beni culturali:	411
6.1.5 Strategie di adattamento per i diversi livelli del QCER:	422
6.2. Moduli di apprendimento basati sul gioco	422
6.2.1 Categorizzazione dei giochi retorici	433
6.2.2 Istruzioni passo-passo per l'implementazione	444
6.3 Modulo 1 - Presentazione personale	455
6.4 Modulo 2 - Cibi e bevande	477
6.5 Modulo 3 - A scuola	499
6.6 Modulo 4 - Abiti e accessori	51
6.7 Modulo 5 - Salute ed emozioni	53
6.8 Modulo 6 - Città, quartiere e tempo libero	55
6.9 Elementi di gioco del protocollo	566
7. Monitoraggio e valutazione	577
7.1 Strumenti di valutazione a misura di bambino	577
7.2 Autovalutazione e valutazione tra pari	577
7.3 Osservazioni del facilitatore	588
7.4 Rapporto finale e feedback	588
8. Appendici:	599
8.1 Appendice A: Modelli di valutazione	599
8.2 Appendice B: Esempi di moduli di consenso	599
8.3 Appendice C: Esempi di script per formatori	59
9. Riferimenti:	61



1. Sintesi

1.1 Breve panoramica dell'obiettivo del WP6

Il Pacchetto di lavoro 6 (WP6) si concentra sulla progettazione e sull'implementazione di metodologie di formazione specializzate che utilizzano i *giochi di retorica* per promuovere l'educazione ai diritti dei bambini e la partecipazione democratica. L'obiettivo principale è quello di potenziare il pensiero critico, l'espressione in pubblico e l'impegno civico dei ragazzi tra i 10 e i 18 anni, attraverso attività strutturate, partecipate e adatte all'età.

Gli obiettivi principali includono:

- Sensibilizzare i bambini sui loro diritti, soprattutto in contesti democratici.
- Incoraggiare la partecipazione attiva al processo decisionale a livello locale, nazionale ed europeo.
- Formazione di educatori (insegnanti) e operatori giovanili per fornire un'educazione retorica inclusiva ed efficace.
- Fornire strumenti e spazi ai bambini per impegnarsi in un dialogo e in un dibattito strutturati.

1.2. Sintesi delle metodologie e dei risultati previsti

➤ Metodologie

Il WP6 adotta un approccio a più livelli che comprende:

- **Formazione specializzata per educatori e operatori giovanili**
Focalizzata su metodologie retoriche, capacità di facilitazione e coordinamento delle attività. Ogni Paese partner formerà 25 educatori e 10 operatori giovanili (totale: 125 educatori, 50 operatori giovanili).
- **Formazione di bambini come giovani avvocati (10-18 anni)**
Privilegiare il pensiero critico, l'argomentazione e il processo decisionale in ambienti inclusivi e a misura di bambino. Ogni partner coinvolge 60 bambini (totale: 300 bambini).
- **Giochi di retorica e gare di dibattito**
I ragazzi vengono raggruppati in squadre per età (10-12, 13-15, 16-18) per i dibattiti a livello nazionale ed europeo.
- **Workshop sulla teoria del cambiamento**
Workshop di due giorni per i vincitori del dibattito che esplorano la responsabilità civica, i valori democratici e la giustizia sociale.



- **Relazioni e divulgazione**

Ogni Paese partner presenta una relazione finale che riassume le attività, i risultati e le migliori pratiche.

➤ **Risultati previsti**

- Maggiore consapevolezza e pratica dei diritti dei bambini.
- Miglioramento delle capacità di parlare in pubblico e di difesa.
- Maggiore partecipazione dei bambini ai processi civici e al processo decisionale della comunità.
- Sviluppo di linee guida per l'impegno civico a misura di bambino.
- Rafforzamento della capacità degli educatori di impartire un'educazione democratica.
- Un modello sostenibile per l'empowerment giovanile basato sulla retorica nei Paesi partner.



2. Introduzione

2.1. Contesto del progetto

Il progetto *Theory of Change* (TOC) (101141204), cofinanziato dal Fondo per l'asilo, la migrazione e l'integrazione (AMIF) dell'Unione Europea, riunisce otto organizzazioni partner in tutta Europa. La sua missione è quella di dare potere ai bambini migranti, in particolare a quelli in condizioni di vulnerabilità, sostenendo i loro diritti all'istruzione, all'inclusione e alle pari opportunità.

La formazione retorica è una componente fondamentale del progetto TOC. Integrando l'educazione retorica nella programmazione incentrata sui bambini, il progetto mira a dotare i bambini migranti di competenze cognitive e comunicative vitali che favoriscono l'espressione di sé, la fiducia e la partecipazione. Questo approccio innovativo incoraggia i bambini a presentare e difendere i loro punti di vista, a impegnarsi in un dibattito costruttivo e a sviluppare un ragionamento critico, competenze essenziali per il successo scolastico, l'integrazione sociale e lo sviluppo personale.

➤ Obiettivi del progetto:

1. Migliorare le competenze linguistiche:

Rafforzare le capacità di comunicazione dei bambini per favorire l'integrazione nelle comunità di accoglienza.

2. Sviluppare le capacità di pensiero critico:

Mettere i bambini in condizione di valutare le informazioni, esprimere opinioni e costruire argomentazioni logiche attraverso le metodologie della retorica e del dibattito.

3. Promuovere la comprensione interculturale:

Promuovere ambienti inclusivi incoraggiando il dialogo tra bambini di diversa provenienza, migliorando il rispetto reciproco e la cooperazione.

2.2. Importanza della formazione retorica per i bambini

La retorica è uno strumento potente per potenziare i bambini, in particolare quelli provenienti da contesti migratori o emarginati. Il suo valore educativo va oltre l'acquisizione della lingua: alimenta l'agency, la creatività e la consapevolezza civica.

1. Favorisce l'empowerment espressivo

La retorica dà voce ai bambini. Permette loro di articolare l'identità, condividere le esperienze e partecipare a un dialogo significativo, una risorsa particolarmente preziosa per i bambini che si trovano a navigare in nuovi ambienti culturali.

2. Migliora il pensiero critico e il processo decisionale

Impegnandosi in giochi e attività retoriche, i bambini imparano a costruire argomentazioni,



valutare prospettive e fare scelte informate, sviluppando capacità analitiche essenziali in un contesto ludico.

3. Sostiene la comunicazione translinguistica e l'inclusione

La formazione retorica incoraggia l'uso di tutte le risorse linguistiche disponibili. Per i bambini multilingue, questa convalida della loro identità linguistica promuove l'inclusione e la fiducia.

4. Costruisce l'agency attraverso il gioco e l'immaginazione

I giochi basati sulla retorica permettono ai bambini di sperimentare diversi ruoli e scenari. Questo favorisce l'empatia, la flessibilità e un maggiore senso di controllo sul modo in cui comunicano e interagiscono.

5. Promuove la partecipazione democratica

La retorica prepara i bambini alla cittadinanza attiva. Attraverso il dialogo, il dibattito e il discorso in pubblico, essi acquisiscono le competenze e la fiducia necessarie per impegnarsi in modo significativo nelle loro comunità.

2.3 Collegamento con i diritti dei bambini e la partecipazione democratica

Questo pacchetto di lavoro si allinea strettamente ai principi delineati nella Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza (UNCRC), in particolare all'articolo 12, che afferma il diritto del bambino di esprimere liberamente le proprie opinioni nelle questioni che lo riguardano. Fornendo opportunità strutturate ai bambini di esprimere le loro prospettive attraverso la formazione retorica e il dibattito, il progetto TOC contribuisce direttamente a soddisfare questo diritto.

La Commissione europea ha sottolineato l'importanza di dare ai bambini la possibilità di partecipare ai processi democratici. Attraverso la sua metodologia innovativa, il WP6 non solo migliora le capacità di comunicazione e di advocacy, ma incoraggia anche l'impegno attivo nella vita civile. In questo modo, sostiene la creazione di società inclusive, partecipative e democratiche in cui i bambini sono riconosciuti come validi collaboratori.



3. Obiettivi del WP6

Il Pacchetto di lavoro 6 (WP6) è stato concepito per dare potere ai bambini sviluppando e realizzando attività basate sulla retorica che promuovano l'educazione ai diritti e la partecipazione democratica. Questa iniziativa riconosce che la retorica - intesa come comunicazione strutturata e mirata - è uno strumento chiave per coltivare giovani cittadini informati, articolati e impegnati.

1. Sviluppare attività di apprendimento coinvolgenti e basate sul parlato

Il WP6 enfatizza le metodologie creative e interattive incentrate sul bambino che utilizzano la parola, il gioco e il dialogo per esplorare temi civici e sociali. Queste attività sono:

- Adatto a ragazzi di età compresa tra i 10 e i 18 anni.
- Progettato per favorire l'autoespressione e la partecipazione.
- Inclusivo e rispettoso della diversità di genere, culturale e linguistica.

2. Promuovere i valori democratici attraverso la pratica

I bambini esploreranno i principi democratici non solo come idee teoriche, ma anche attraverso l'impegno diretto, partecipando a discussioni, giochi di ruolo e dibattiti. Queste esperienze mirano a:

- Approfondire la comprensione dei diritti, della giustizia e dell'equità.
- Promuovere uno scambio di idee rispettoso e la risoluzione collaborativa dei problemi.
- Incoraggiare il processo decisionale condiviso e il senso civico.

3. Rafforzare le capacità di advocacy e di parlare in pubblico

Attraverso una formazione guidata, i bambini acquisiranno

- Competenze pratiche di public speaking, argomentazione e ascolto critico.
- Fiducia nell'esprimere opinioni su questioni rilevanti per la loro vita.
- Un senso di appartenenza e di responsabilità nelle loro comunità e nelle loro scuole.

4. Promuovere il pensiero critico e il dibattito rispettoso

Le attività retoriche permettono ai bambini di:

- Costruire e criticare argomenti in modo logico e rispettoso.
- Coinvolgere più punti di vista, migliorando l'empatia e l'assunzione di prospettive.
- Gestire il disaccordo in modo costruttivo nel dialogo e nella discussione.



4. Gruppo target

Il WP6 è progettato per servire una popolazione diversificata e inclusiva di bambini ed educatori, con particolare attenzione all'età, alla lingua, al background culturale e alle esigenze di accesso. Il programma si basa sulla convinzione che tutti i bambini, indipendentemente dalle capacità, dal background o dallo status di migrante, debbano avere l'opportunità di partecipare in modo significativo alla vita civile.

Ogni Paese partner coinvolgerà 60 bambini, suddivisi in 15 squadre di dibattito di quattro partecipanti. L'iniziativa dà la priorità ai bambini provenienti da contesti migratori, multiculturali o sottorappresentati per migliorare la loro voce civica, la fiducia e la capacità di partecipazione a livello locale, nazionale ed europeo.

4.1 Fascia d'età e stadio di sviluppo

La formazione è personalizzata per bambini e adolescenti dai 10 ai 18 anni, suddivisi in tre fasce d'età per adattarsi al loro sviluppo cognitivo, emotivo e linguistico:

- **10-12 anni (prima adolescenza):** si concentra sulle abilità fondamentali di espressione, comprensione e ragionamento. Le attività sono progettate per creare fiducia e incoraggiare la partecipazione attraverso supporti visivi, racconti e dialoghi guidati.
- **13-15 anni (media adolescenza):** Enfasi sullo sviluppo di argomentazioni più avanzate e sulla discussione collaborativa. Gli studenti sono aiutati a formulare opinioni, a porre domande e a impegnarsi in un dialogo strutturato, con un'assistenza continua per le esigenze della L2.
- **16-18 anni (tarda adolescenza):** Sebbene questa fascia d'età sia cognitivamente capace di ragionamenti di ordine superiore, si riconosce che alcuni studenti possono avere ancora una competenza limitata nella L2. Pertanto, le attività sono progettate per promuovere la fiducia nel parlare in pubblico e nell'argomentazione strutturata, adattandosi ai livelli di conoscenza della L2 dei discenti. Anche a livello di competenza A1-A2, i giovani possono partecipare in modo significativo grazie allo scaffolding, alla collaborazione tra pari e al supporto multimodale (ad esempio, immagini, gesti e uso selettivo della L1).

Livelli di competenza linguistica:

- **A1 (veri principianti):** Vocabolario e struttura della frase di base.
- **A2 (Principianti superiori):** In grado di partecipare a conversazioni semplici e di esprimere preferenze.



Anche con competenze linguistiche limitate, i bambini a questi livelli possono:

- Esprimere opinioni ed emozioni di base con suggerimenti.
- Partecipare ad attività creative come giochi di ruolo e narrazioni.
- Utilizzare semplici strumenti retorici per condividere esperienze personali e identità o parlare di argomenti specifici.

Attività chiave:

- **Formazione strutturata:** Sessioni interattive per 60 bambini per Paese partner, incentrate sulla retorica, il pensiero critico e l'empowerment civico.
- **Piattaforma digitale:** Una risorsa online che offre moduli di leadership, sviluppo del linguaggio e giochi retorici, accessibili sia ai bambini che agli educatori.

Questi approcci mirano a sostenere non solo lo sviluppo linguistico, ma anche l'integrazione sociale e la crescita personale, in linea con le strategie dell'UE e della CE per l'inclusione e la protezione dei bambini migranti.

4.2 Considerazioni culturali e linguistiche

Il WP6 riconosce e abbraccia le diverse realtà linguistiche e culturali dei suoi partecipanti. Per garantire la piena inclusione e rappresentanza:

- Le attività vengono svolte con un linguaggio semplificato e adatto ai bambini.
- I materiali sono adattabili a diversi sistemi educativi e contesti nazionali.
- La sensibilità culturale è incorporata per promuovere il rispetto e l'equità.

La L1 (prima lingua) degli studenti può essere usata come supporto per la comprensione e la partecipazione, in particolare per i bambini con livelli di competenza L2 più bassi. I facilitatori sono incoraggiati a integrare strategie di traslitterazione, come immagini bilingui, commutazione di codice o supporto tra pari in L1, per ridurre le barriere linguistiche e favorire l'inclusione.

La formazione è condotta in più lingue (inglese, greco, spagnolo, svedese, italiano) e i facilitatori locali sono incoraggiati ad adattare i contenuti alle loro comunità.

4.3 Inclusione e accessibilità

Il WP6 segue un approccio basato sui diritti che sostiene una partecipazione significativa per tutti i bambini, compresi quelli che possono avere difficoltà linguistiche, sociali o di apprendimento.

Creare un ambiente inclusivo:



- **L'equità di genere** è promossa attivamente. Tutti i bambini sono incoraggiati a prendere la parola e a contribuire al lavoro di gruppo, indipendentemente dall'identità o dall'espressione di genere.
- Ogni attività prevede **adattamenti per studenti diversi**. Le opzioni includono supporti visivi, strutture di frasi semplici, risposte basate sui gesti e l'uso di disegni o simboli per coloro che hanno un'alfabetizzazione limitata o competenze emergenti in L2.
- **La neurodiversità e il benessere emotivo** sono presi in considerazione nella programmazione delle attività, nella composizione del gruppo e nella guida del facilitatore.
- **Gli spazi di sostegno** sono una priorità. Gli animatori mirano a creare ambienti calmi e rispettosi in cui ogni bambino si senta sicuro e incoraggiato a partecipare.

L'obiettivo non è solo quello di insegnare le tecniche retoriche, ma anche di aiutare i bambini a usare il linguaggio per acquisire fiducia, entrare in contatto con gli altri e assumere un ruolo attivo nelle loro comunità.



5. Quadro teorico

5.1. Che cos'è la retorica?

La retorica è sia la pratica consapevole di usare il linguaggio e altri strumenti espressivi per pensare in modo critico, comunicare efficacemente e impegnarsi in modo significativo in contesti personali, sociali e pubblici, sia lo studio della comunicazione orale, scritta e visiva persuasiva. È un mezzo concettuale e pratico fondamentale per la costruzione dell'identità, l'empowerment e la partecipazione, soprattutto per i bambini che si trovano a navigare in spazi linguistici e culturali diversi.

Elementi chiave della pratica retorica:

- Capire come il linguaggio influenza il pensiero e l'azione.
- Riconoscere l'interazione tra oratore, messaggio e pubblico.
- Adattare le strategie di comunicazione a contesti e mezzi diversi.

Il discorso retorico è una forma di comunicazione che utilizza deliberatamente e strategicamente il linguaggio per persuadere, influenzare o coinvolgere un pubblico. Lo scopo è quello di persuadere l'uditorio ad adottare, rivedere o scartare un particolare punto di vista, a intraprendere o evitare un'azione, o semplicemente a confrontarsi con le idee dell'oratore, in modo positivo o negativo. Va oltre la semplice trasmissione di informazioni e mira a influenzare il modo in cui le persone pensano, sentono o si comportano utilizzando tecniche e strategie.

5.1.1 Contesto storico della retorica

La retorica ha profonde radici storiche, evolvendosi da disciplina classica a moderno strumento educativo e civico:



Antica Grecia

- La retorica è emersa come parte fondamentale dell'educazione e della democrazia.
- **Aristotele** definì la retorica come "la facoltà di scoprire in ogni caso i mezzi di persuasione disponibili", introducendo gli appelli duraturi di **ethos** (credibilità), **pathos** (emozione) e **logos** (logica) e sottolineando l'importanza del **kairos**. L'obiettivo non era quello di persuadere a tutti i costi, ma di rendere evidenti le ragioni migliori per sostenere una decisione saggia.
- **Sofisti** come Protagora e Gorgia insegnarono ai giovani cittadini come argomentare in modo persuasivo nei tribunali e nelle assemblee, rendendo la retorica centrale nella vita pubblica.
- **Isokrates** combinò la retorica con la filosofia e la responsabilità civica, istituendo una scuola di retorica di successo e molto popolare.



Contributi romani

- Pensatori romani come **Cicerone** e **Quintiliano** ampliarono l'educazione retorica, legandola alla responsabilità civica e al carattere morale e formalizzandola in cinque canoni.
- **Cicerone** sottolinea che l'oratore ideale è una persona saggia, eloquente ed eticamente fondata.
- **Quintiliano**, nella sua opera *Institutio Oratoria*, descrive la retorica come "l'arte del buon uomo che parla bene", ponendola al centro dell'educazione del carattere.



Il Rinascimento e l'Illuminismo

- Durante il **Rinascimento**, la retorica è stata rilanciata come pietra miliare dell'**educazione alle arti liberali**, enfatizzando lo stile, la logica e l'espressione.
- È stato utilizzato non solo per la persuasione, ma anche per la scoperta e l'invenzione di idee.
- Gli studiosi hanno utilizzato i **testi classici** per ricollegarsi alle antiche tradizioni retoriche, adattandole a contesti religiosi, politici e scientifici.



Sviluppi moderni (Fleming, 1998)

- **Fleming** ripercorre come la retorica sia passata dall'essere una disciplina educativa centrale a una materia marginale durante l'ascesa della scienza moderna e della specializzazione.
- Tuttavia, il **XX secolo** ha visto una rinascita dell'interesse per la retorica come strumento per comprendere il **discorso pubblico, la composizione e la comunicazione nelle società democratiche**.
- Egli sostiene la rinascita della retorica come **nucleo disciplinare, utile** non solo per l'insegnamento della scrittura, ma anche per lo sviluppo di una **cittadinanza critica**.



La retorica come pratica culturale (Zumthor et al., 1981)

- **Zumthor** vede la retorica come un "gioco" dinamico di comunicazione che riflette le norme culturali e il potere.
- Questa prospettiva mostra come la retorica si evolva attraverso il **contesto**, non solo la struttura, sottolineando che la persuasione efficace si adatta al tempo, al pubblico e alla cultura.
- Rafforza l'idea che la retorica non sia solo storica, ma **viva e performativa**.



5.1.2 Elementi di retorica e persuasione

5.1.2.1 Rami della retorica

Aristotele ha diviso la retorica in tre rami: deliberativo (politico), forense (giudiziario) ed epideittico (cerimoniale).

- **Retorica deliberativa (politica)**

Definizione: Focalizzata sulla persuasione del pubblico riguardo ad azioni o politiche future, la retorica deliberativa soppesa vantaggi e svantaggi per guidare il processo decisionale. Aristotele la chiamava la retorica di "ciò che dovrebbe essere fatto".

Come usare la retorica deliberativa:

- Orientamento al futuro: Argomenta a favore/contro le politiche (ad esempio, "Votando questa legge si ridurrà la povertà").
- Appello all'utilità: Enfatizza ciò che è "vantaggioso" o "dannoso" per una comunità.
- Comune in: Discorsi politici, proposte, attivismo e pubblicità.

Adattamento per studenti A1-A2:

Fraasi semplici di causa-effetto:

- "Se ricicliamo, il mondo sarà più pulito".
- "La scuola è bella perché ci aiuta a imparare".

Scenari di gioco di ruolo:

- "Dobbiamo piantare alberi? Sì, perché gli alberi ci danno aria".
- Linee temporali visive: Mostrare le conseguenze delle azioni (ad esempio, "Inquinamento → Animali malati").

- **Retorica forense (giudiziaria)**

Definizione: Riguarda le azioni passate, che determinano la giustizia o la colpevolezza (ad esempio, le discussioni in tribunale). Aristotele la collega al discorso giuridico.

Come usare la retorica forense:

- Focalizzato sul passato: Analizza le prove ("L'imputato ha rubato il denaro il 1° maggio").
- Domande chiave: Cosa è successo? È stato giusto? Utilizza testimoni, contratti e leggi.
- Comune a: Processi, dibattiti e giustificazione di azioni personali.

Adattamento per studenti A1-A2:

- Affermazioni "perché":
- "È triste perché il suo giocattolo si è rotto".



- Narrazione per immagini: Mettere in sequenza gli eventi (ad esempio, "Vaso rotto → Chi è stato?").
- Dibattiti semplici: "Condividere è un bene? Sì, perché gli amici sono felici".

- **Retorica epideittica (cerimoniale)**

Definizione: Elogio o biasimo al presente, spesso durante le cerimonie (ad esempio, elogi, premiazioni). Aristotele la chiamava la retorica della "virtù e del vizio".

Come usare la retorica epideittica:

- Focalizzato sul presente: Celebra o critica il carattere ("Era gentile con tutti").
- Richiamo emotivo: Utilizza un linguaggio vivace e valori condivisi.
- Comune a: Lauree, funerali e raccomandazioni.

Adattamento per studenti A1-A2:

- Giochi di parole sulle emozioni: "Faccia felice = buona; faccia triste = cattiva".
- Frasi semplici di elogio/ biasimo: "La mia insegnante è gentile perché mi aiuta".
- Ritualità culturali: Praticare gli auguri ("Buon compleanno!") o i ringraziamenti.

Tabella riassuntiva per l'uso in classe

Ramo	Focus sul tempo	Obiettivo	Esempio di attività
Deliberativo	Futuro	Persuadere all'azione/politica	"Dibattito "Progettare un orto di classe
Forense	Il passato	Determinare la giustizia/colpevolezza a	"Gioco misterioso "Chi ha preso il biscotto?
Epideittico	Presente	Lodare/ biasimare il personaggio/le azioni	"Disegnare un eroe" + descrivere le virtù

5.1.2.2 Componenti chiave della persuasione secondo Aristotele



- **Ethos (Credibilità)**

L'**ethos** si concentra sul carattere e sulla credibilità dell'oratore, che rappresenta l'aspetto sociale della persuasione.

Come costruire l'**ethos**:

- Parlare con onestà e integrità.
- Condividere verità e opinioni personali. Esporre la vulnerabilità.
- Fate riferimento a fonti o autorità fidate, come i leader della comunità o gli amministratori scolastici, persone che generalmente godono di rispetto e ammirazione.
- Siate coerenti evitando le discrepanze.
- Essere autentici e rispettosi

Adattamento per i bambini migranti A1-A2:

Anche i giovani studenti possono iniziare a costruire l'**ethos** dimostrando di essere sinceri, rispettosi, coerenti e legati alle proprie esperienze. I bambini alle prime armi possono costruire l'**ethos** attraverso azioni semplici ma potenti:

- Usare frasi familiari per parlare della propria vita: "Aiuto mio fratello". / "Mi prendo cura del mio gatto".
- Collegare le loro idee a persone di cui si fidano: "La mia insegnante dice che leggere fa bene". / "Me l'ha insegnato mia nonna".
- Mostrare rispetto e impegno nelle attività di gruppo: aspettare il proprio turno, ascoltare attivamente e usare forme educate come "per favore" o "grazie".

Supporti visivi, frasi di avvio e modelli di ruolo (come facilitatori o coetanei più grandi) aiutano i bambini a capire che la loro voce conta, anche quando le loro parole sono poche.

- **Pathos (Emozione)**

Il **pathos** coinvolge il pubblico dal punto di vista emotivo, rendendo il messaggio comprensibile e memorabile. È una combinazione di empatia e consapevolezza emotiva.



Come usare il **pathos** in modo efficace:

- Essere consapevoli del proprio stato emotivo e di quello degli altri.
- Incorporare un linguaggio e un'immagine vivaci: Usate parole fortemente descrittive per dipingere un'immagine nella mente del pubblico.
- Coinvolgete tutti i sensi nella vostra storia: Descrivete non solo l'esperienza emotiva, ma anche l'aspetto e le sensazioni provate.
- Collegarsi alle emozioni universali: Concentratevi sulle emozioni che tutti possono provare, come la paura dell'esclusione, la gioia dell'accettazione o l'orgoglio di superare le sfide.
- I bambini usano naturalmente il richiamo emotivo (pathos) in modo efficace e persuasivo.

Adattamento per i bambini migranti A1-A2:

I bambini usano spesso il **pathos** in modo naturale quando raccontano storie o parlano di ciò che amano o temono. Anche con un linguaggio limitato, i bambini possono esprimere sentimenti forti utilizzando:

- Parole emozionali (felice, spaventato, stanco) supportate da immagini o emoji.
- Gestì, espressioni facciali e tono di voce.
- Semplici dichiarazioni personali: "Mi manca il mio amico". / "Mi sento orgoglioso quando aiuto".

Attività come il disegno delle emozioni, l'uso di carte emoji o il gioco di ruolo di brevi scenari permettono ai bambini di comunicare i sentimenti in modi che vanno oltre il solo vocabolario.

- **Logos (Logica)**

Logos si basa sulla ragione e sull'evidenza, utilizzando fatti e statistiche in modo coerente per rendere il messaggio convincente. Si tratta soprattutto di fornire argomenti e non semplici asserzioni (affermazioni non fondate). È anche il riconoscimento che la disposizione e la sequenza delle parole e delle idee influiscono sulla loro persuasività.

Come usare i **loghi**:

- Utilizzate le argomentazioni, la cui definizione più breve è: affermazioni accompagnate dal loro supporto, chiamato anche ragioni. Una buona argomentazione ha un numero sufficiente di ragioni vere e pertinenti per sostenere in modo persuasivo la sua affermazione.
- Fornite fatti rilevanti, come i benefici dei programmi di supporto linguistico o i tassi di successo delle iniziative di integrazione.
- Scomporre questioni complesse in passaggi chiari e logici.



- Utilizzate più di una linea di ragionamento per sostenere la vostra affermazione principale.
- Sostenete la persuasività delle ragioni fornite con ulteriori supporti che ne dimostrino l'importanza e l'impatto.

Adattamento per bambini migranti A1-A2:
Logos insegna ai bambini a spiegare perché credono in qualcosa o perché un suggerimento ha senso. Il ragionamento logico a livello principiante può essere introdotto attraverso:

- Strutture di frase semplici che utilizzano il "perché": *"Mi piacciono le mele perché sono dolci"* o *"quindi": "Le mele sono dolci, quindi mi piacciono"*.
- Attività di ordinamento e abbinamento per mostrare causa ed effetto: *"Ha freddo → indossa un cappotto"*.
- Narrazione visiva che mostra una sequenza o una soluzione: *"Ho dimenticato il pranzo → avevo fame"*.

I bambini possono esercitarsi a costruire affermazioni logiche con l'aiuto di cornici di frase, disegni ed esempi di vita reale tratti dalla loro routine quotidiana.

- **Kairos (tempistica e contesto)**

Kairos si riferisce al momento opportuno per la persuasione: scegliere il momento, il luogo e il contesto giusto per trasmettere un messaggio efficace. A differenza di logos (logica) o pathos (emozione), kairos si concentra sulla consapevolezza della situazione: sapere quando parlare, come inquadrare un'idea e perché il momento è importante. Garantisce la risonanza di un argomento perché si allinea con le esigenze immediate del pubblico o con il clima culturale.

Come **utilizzare Kairos**:

- Cogliere il momento: Affrontate le questioni quando sono più rilevanti (ad esempio, discutendo delle regole scolastiche all'inizio del trimestre).
- Adattatevi allo stato d'animo del pubblico: Un ascoltatore stanco o distratto non assorbirà argomenti complessi. Semplificare o aspettare.
- Utilizzate eventi culturali o di attualità: Collegate il vostro messaggio a festività, notizie o esperienze condivise (ad esempio, il lavoro di squadra durante la stagione sportiva).
- Leggere gli indizi sociali: Fare una pausa se qualcuno è arrabbiato; sottolineare l'urgenza se è necessaria un'azione ("Dovremmo pulire ora prima che arrivi l'insegnante").
- Bilanciare velocità e ritardo: A volte la persuasione richiede reazioni rapide, altre volte la pazienza crea fiducia.



Adattamento per i bambini migranti A1-A2:

Kairos insegna ai bambini a riconoscere quando e come comunicare in base al contesto. I principianti possono esercitarsi attraverso:

- Scenari di gioco di ruolo:
 - "È l'ora del silenzio → Sussurra!".
 - "Il vostro amico sta piangendo → Dite: "Stai bene?"".
- Orari visivi: Abbinare le azioni al tempo/contesto (ad esempio, "Mattina: indossare il cappotto → Ora di scuola").
- Sollecitare con domande:
 - "È un buon momento per chiedere aiuto all'insegnante?".
 - "Guardate fuori: sta piovendo? Allora ci servono gli ombrelli".
- Linguaggio basato sugli eventi: Insegnare frasi legate a momenti ("Buon compleanno!", "Attenti al caldo!"). Esempio di attività: Utilizzare una tabella "Quando/Fare" con immagini:
 - Quando suona la campana → Mettetevi in fila.
 - Quando avete fame → Dite "Posso mangiare?".

Collegando il linguaggio ai tempi e al contesto, i bambini imparano ad adattare la loro comunicazione in modo strategico.

5.1.2.3 I cinque canoni della retorica

Cicerone e poi Quintiliano formalizzarono i **cinque canoni della retorica**: l'**invenzione** (Inventio), la disposizione (Dispositio), lo stile (Elocutio), la memoria (Memoria) e la pronuncia (Pronuntiatio). Un buon retore deve sviluppare e padroneggiare tutti e cinque.

- **Invenzione (Inventio) - Trovare la propria argomentazione**

Definizione: Il processo di scoperta di cosa dire: raccogliere idee, prove e appelli persuasivi (logos, pathos, ethos, kairos) per sostenere un messaggio.

Come usare l'invenzione:

- Brainstorming sui punti chiave: Cosa voglio dire? Quali ragioni lo sostengono?
- Considerate il pubblico: Che cosa gli interessa? Quali obiezioni potrebbero avere?
- Utilizzate diversi tipi di supporto: fatti, storie, esempi o opinioni di esperti.
- Porre domande: Chi? Cosa? Quando? Dove? Perché? Come? per esplorare a fondo l'argomento.

Adattamento per studenti A1-A2:

Domande semplici:

- "Perché è bello?" → "La scuola è bella perché imparo".
- "Cosa succede se...?" → "Se corro, cado".



- Brainstorming basato su immagini: Mostrare immagini (ad esempio, "cibo sano") e chiedere "Perché questo è buono?".
- Giochi di associazione di parole: "Pioggia → bagnato → ombrello" per costruire collegamenti logici.

- **Disposizione (Dispositio) - Organizzare le proprie idee**

Definizione: Strutturare le argomentazioni in un ordine chiaro e logico per ottenere il massimo impatto (ad esempio, introduzione, punti principali, conclusione).

Come utilizzare l'arrangiamento:

- Iniziate con un'apertura forte ("Lo sapevate che...?").
- Presentare le idee passo dopo passo ("Prima... Poi... Infine...").
- Usate le transizioni ("perché", "così", "ma") per collegare i pensieri.
- Terminate con una conclusione chiara o un invito all'azione ("Quindi dovremmo...").

Adattamento per studenti A1-A2:

- Sequenza della storia: Usare le carte illustrate per ordinare gli eventi ("Prima ci si sveglia, poi si fa colazione").
- Strisce di frasi: Riordinare le frasi come un puzzle ("Mi lavo i denti → vado a letto").
- Schemi di base:
 - "Penso che..." (affermazione)
 - "Perché..." (motivo)
 - "Quindi..." (conclusione)

- **Stile (Elocutio) - Rendere il linguaggio coinvolgente**

Definizione: Scelta delle parole, del tono e delle figure giuste per rendere il messaggio chiaro e convincente.

Come usare lo stile:

- Usate parole vivide ("felice" → "entusiasta!").
- Mantenere frasi brevi e chiare per i principianti.
- Aggiungere ripetizione o ritmo ("Impariamo, cresciamo, riusciamo!").
- Regolare la formalità (informale per gli amici, formale per gli insegnanti).

Adattamento per studenti A1-A2:

- Giochi di parole sulle emozioni: Abbinare i volti alle parole ("sorriso = felice").
- Similitudini semplici: "Veloce come un lampo", "Muto come un pesce".
- Canti e canzoni: Rafforzare il vocabolario con il ritmo ("Ciao, ciao, come stai?").

- **Memoria - Ricordare il proprio messaggio**



Definizione: Tecniche per trattenere e ricordare le informazioni quando si parla (originariamente per discorsi senza appunti).

Come usare la memoria:

- Usare mnemotecnica (ad esempio, "Non Essere Sempre Ottimista" per indicare i punti cardinali Nord Est Sud Ovest).
- Collegare le idee a immagini o storie.
- Ripetere le frasi chiave per rinforzarle.

Adattamento per studenti A1-A2:

- Azione + associazione di parole: "Aprire il libro" (mimo di apertura) → "leggere!".
- Coppie in rima: "Cane, pane, banane: tutti seduti!".
- Flashcards con immagini: Abbinare le parole alle immagini per ricordarle.

- **Consegna (Pronuntiatio) - Presentare in modo efficace**

Definizione: Il modo in cui si trasmette il messaggio attraverso la voce, i gesti e l'espressione.

Come utilizzare la consegna:

- Parlare in modo chiaro e con un ritmo costante.
- Utilizzate espressioni facciali e gesti (pollice in su = buono).
- Esercitare il tono (eccitato o serio).

Adattamento per studenti A1-A2:

- Esercitazione allo specchio: Fare le facce delle emozioni (felici, tristi, arrabbiate).
- Gioco di ruolo con oggetti di scena: tenere in mano gli oggetti e nominarli ("Questa è la mia matita!").
- Giochi di volume vocale: "Sussurro del topo" contro "Ruggito del leone".

Sintesi per l'uso in classe:

Canone	Abilità chiave	Esempio di attività A1-A2
Invenzione	Idee di brainstorming	"Perché la scuola è bella?" con immagini



Disposizione	Pensieri sull'ordine	Schede di sequenza: "Prima, poi, ultimo"
Stile	Scegliere parole coinvolgenti	"Veloce come un razzo!" (Similitudini)
Memoria	Mantenere il vocabolario	Giochi di mimicadelle flashcard
Consegna	Parlare in modo chiaro/espressivo	Sciarada delle emozioni

5.1.3 Concetti di retorica contemporanea

Per i bambini che imparano la lingua ospitante, la retorica consiste nel trovare il modo di esprimere idee, condividere esperienze e stabilire un contatto con gli altri, anche con un vocabolario limitato. Gli approcci contemporanei rendono questo possibile grazie a strategie inclusive e flessibili:

- **Multimodalità:** Integrazione di più forme di comunicazione (visiva, verbale, uditiva) per creare messaggi efficaci e coinvolgenti. La comunicazione non deve necessariamente basarsi solo sulle parole. I bambini di livello A1-A2 possono combinare brevi frasi con gesti, espressioni facciali, disegni o oggetti di scena. Ad esempio, un bambino può indicare un'immagine mentre dice "mi sento triste" o recitare una routine mentre la racconta con frasi semplici.
- **Natura dialogica:** Vede la retorica come un dialogo, non un monologo, che riflette le interazioni sociali e gli scambi culturali. La retorica è interattiva. Comprende l'ascolto, il rispetto dei turni, la formulazione di semplici domande e la risposta con opinioni di base. I bambini la praticano in contesti sicuri e giocosi, come i colloqui con i partner, i giochi di ruolo guidati o i circoli di narrazione, dove costruiscono insieme fiducia e vocabolario.
- **La retorica come arte:** Enfatizza la creatività, l'originalità e l'adattabilità a pubblici e contesti diversi. Anche con una L2 limitata, i bambini possono esplorare chi sono e cosa pensano. Attività come disegnare un supereroe, recitare una breve scena o presentare il loro cibo preferito permettono loro di usare l'immaginazione e le emozioni in modi che vanno oltre la grammatica o la fluidità.



Questo approccio fornisce ai bambini migranti gli strumenti per comunicare in modo significativo e per sviluppare le loro competenze linguistiche, sentendosi al contempo ascoltati, valorizzati e inclusi.

5.2 L'importanza della retorica oggi

Al di là delle sue radici classiche, la retorica svolge oggi un ruolo vitale nell'aiutare gli individui a navigare in complessi paesaggi sociali e politici. Una comunicazione efficace può plasmare le prospettive, risolvere i conflitti e favorire l'inclusione. Che si tratti di aule scolastiche, forum comunitari o spazi politici, la capacità di articolare le idee in modo chiaro e persuasivo è essenziale, soprattutto in contesti come l'integrazione dei migranti, dove il dialogo e la comprensione sono fondamentali. La retorica sostiene anche l'innovazione e l'adattabilità, aiutando gli individui e le comunità a rispondere ai cambiamenti delle norme sociali con creatività e resilienza. In quanto tale, non è solo una ricerca accademica, ma un'abilità pratica per la partecipazione attiva alla società globale.

Contributi chiave della retorica:

- **Navigare nella complessità:** Costruire la consapevolezza e l'impegno in diversi contesti sociali e politici.
- **Rafforzare la comunicazione:** Migliora la chiarezza, la collaborazione e la risoluzione dei conflitti.
- **Promuovere l'adattabilità:** Incoraggia la resilienza e il pensiero creativo di fronte ai cambiamenti della società.

La retorica svolge un ruolo essenziale nell'educazione linguistica e nell'inclusione sociale, soprattutto per i bambini migranti che stanno imparando la lingua del Paese ospitante. In questo contesto, la retorica non riguarda i discorsi persuasivi nel senso tradizionale del termine, ma aiuta i bambini a trovare la propria voce, a esprimere le proprie idee e ad acquisire fiducia nell'uso del linguaggio per entrare in contatto con gli altri.

Nelle classi supportate da AMIF, le attività retoriche sono progettate per:

- Sostenere l'**acquisizione della lingua** attraverso la conversazione, l'ascolto e l'interazione strutturati.
- Aiutare i bambini a **dare un senso al loro nuovo ambiente** e a esprimere la loro identità attraverso le lingue e le culture.
- Favorire la **partecipazione e l'appartenenza** incoraggiando il dialogo e valorizzando l'esperienza di ogni bambino.



Vantaggi principali per gli studenti migranti:

- **Colmare i divari linguistici e culturali:** I giochi retorici aiutano i bambini a interagire con i coetanei anche quando non condividono una lingua comune, utilizzando gesti, immagini e semplici discorsi.
- **Rafforzare l'inclusione in classe:** I bambini provenienti da contesti migratori si sentono riconosciuti e rispettati quando possono contribuire alla narrazione di storie, ai giochi di ruolo o alle discussioni, anche a livello linguistico di base.
- **Incoraggiare la reattività degli insegnanti:** Gli educatori formati alla retorica imparano ad adattare i loro metodi per sostenere gli studenti di lingua e creare spazio per l'espressione multilingue.

Esempi di pratica:

- **Brevi dibattiti che utilizzano cornici di frase** (ad esempio, "Penso che... perché..."), aiutando gli studenti a esprimere opinioni e ragioni di base.
- **Circoli di narrazione** in cui i bambini condividono esperienze reali o immaginarie utilizzando immagini, disegni o emoji.
- **Uso interdisciplinare della retorica**, soprattutto in materie come l'educazione civica, la geografia o l'arte, per rafforzare i contenuti e il vocabolario attraverso l'espressione.

Questo approccio pone le voci dei bambini e le loro capacità linguistiche emergenti al centro della classe.

5.2.1 Il ruolo della retorica nell'educazione

La retorica è una parte vitale dell'istruzione, in quanto migliora il pensiero critico e le capacità di comunicazione degli studenti. Un tempo centrale per l'istruzione, la retorica aiutava a sviluppare individui a tutto tondo in grado di impegnarsi nella vita civile.

La retorica favorisce il successo accademico e l'impegno civile. Un tempo pietra miliare dell'istruzione classica, oggi la sua importanza risiede nel potere di promuovere ambienti di apprendimento inclusivi, partecipativi e democratici, nonché di sviluppare capacità di ragionamento e di comunicazione che favoriscono la crescita personale.

Benefici in contesti educativi:

- **Colma la diversità:** Aiuta i bambini a entrare in contatto con le diversità culturali e linguistiche.
- **Amplifica le voci:** Fornisce ai giovani emarginati la possibilità di esprimersi con sicurezza.



- **Sostiene lo sviluppo degli insegnanti:** Gli educatori formati possono coinvolgere meglio gli studenti e promuovere classi inclusive.

Applicazioni pratiche:

- **Dibattiti in classe:** Gli studenti presentano argomenti basati su prove.
- **Racconti e presentazioni:** Promuovere il pensiero narrativo e la creatività.
- **Apprendimento trasversale:** La retorica supporta materie come la storia, gli studi sociali e la letteratura.
- **Espressione multimodale:** Include la narrazione visiva, il gioco di ruolo e il linguaggio simbolico per gli studenti con competenze linguistiche emergenti.

5.2.2 Vantaggi della retorica nell'educazione

1. Sviluppo del pensiero critico

- L'educazione retorica incoraggia i bambini ad analizzare le informazioni, a identificare i pregiudizi e a costruire argomentazioni ben motivate.
- Impegnandosi in dibattiti e discussioni, gli studenti imparano a valutare le prospettive e a formare opinioni indipendenti.

2. Creare fiducia

- Gli esercizi di public speaking e di scrittura persuasiva aiutano i bambini a superare la paura e l'ansia di rivolgersi a un pubblico.
- La fiducia nella comunicazione si traduce in migliori prestazioni accademiche e capacità di leadership.

3. Migliorare la collaborazione e l'empatia

- Attraverso discussioni strutturate ed esercizi di argomentazione, gli studenti imparano ad ascoltare attivamente e a rispettare i diversi punti di vista.
- La formazione retorica favorisce il lavoro di squadra, in quanto gli studenti lavorano insieme per presentare idee e sostenere i loro compagni.

4. Colmare i divari culturali e linguistici

- La retorica può promuovere l'inclusività dando voce in classe a studenti provenienti da contesti diversi.
- Consente ai bambini di articolare le loro esperienze uniche e di difendersi da soli.

Integrare la retorica nell'educazione

- **Dibattiti e discussioni in classe:** Incoraggiare gli studenti a difendere i punti di vista li aiuta a sviluppare argomenti strutturati.



- Apprendimento interdisciplinare: L'applicazione delle competenze retoriche in materie come la storia, la letteratura e gli studi sociali ne rafforza l'uso pratico.
- Attività interattive: Esempi come disegni e lettere dimostrano che la retorica non è solo verbale: è multimodale. Questo apre la porta all'inclusione di giochi retorici non verbali: giochi di ruolo, costruzione di argomentazioni visive, narrazione, ecc.
- Formazione degli insegnanti: Gli educatori dotati di strategie retoriche possono creare ambienti di apprendimento più coinvolgenti e inclusivi.

L'educazione retorica offre un'ampia gamma di vantaggi per i bambini migranti che imparano una nuova lingua:

Sviluppo del linguaggio e della comunicazione

I bambini si esercitano a parlare in contesti strutturati ma poco stressanti. Utilizzano cornici di frase, spunti visivi e modelli tra pari per costruire la fluidità, migliorare la pronuncia e sviluppare la fiducia.

Fiducia e appartenenza

Utilizzando giochi, presentazioni o discussioni di gruppo, i bambini imparano che la loro voce conta, anche quando il loro vocabolario è limitato. Ciò favorisce la sicurezza emotiva e rafforza il loro senso di appartenenza alla classe.

Ascolto ed empatia

Le attività retoriche promuovono l'ascolto degli altri e l'alternanza. Gli studenti migranti ascoltano anche una serie di input linguistici da parte di coetanei e facilitatori, che li aiutano ad apprendere attraverso l'esposizione e la ripetizione.

Espressione culturale e identità

I bambini sono incoraggiati a condividere aspetti del loro background, dei loro sentimenti o delle loro esperienze utilizzando gli strumenti a loro più congeniali, siano essi verbali, visivi o performativi. Questo rafforza la loro identità e aiuta i coetanei a comprendere le diverse prospettive.

Sviluppo degli insegnanti e inclusione in classe

Gli educatori formati alla retorica imparano come differenziare gli studenti ai vari livelli del QCER. Acquisiscono strategie per l'utilizzo di supporti visivi, frasi e forme di comunicazione non verbale per garantire che tutti gli studenti possano partecipare in modo significativo.

Strumenti e attività comuni:

- Giochi di ruolo con oggetti di scena e abbinamento di frasi L1-L2
- Narrazione di gruppo con storyboard illustrati
- Condivisione strutturata delle opinioni con l'uso di immagini e schede "sì/no/perché".



- Giochi di squadra che prevedono scelte, confronti o descrizioni.

Questa metodologia trasforma l'apprendimento delle lingue in un processo **collaborativo, espressivo e di responsabilizzazione**, che favorisce l'integrazione e l'istruzione.

Sfide e soluzioni

- Coinvolgimento degli studenti: Rendere la retorica rilevante attraverso applicazioni reali mantiene l'interesse degli studenti.
- Metodi di valutazione: Lo sviluppo di tecniche di valutazione efficaci garantisce il progresso degli studenti nelle competenze retoriche.

5.3 Che cos'è il dibattito per i bambini migranti?

Il dibattito è l'arte di presentare idee e difenderle con prove, affrontando con rispetto i punti di vista opposti. Per i bambini migranti, il dibattito diventa qualcosa di più profondo: un ponte tra le culture, uno strumento per sviluppare la fiducia in se stessi e un percorso di partecipazione democratica nelle loro nuove comunità.

Discutere per i nostri studenti significa:

- Presentare prospettive che attingono sia alla saggezza del patrimonio che alle nuove esperienze.
- Costruire argomentazioni utilizzando fatti, conoscenze personali e comprensione culturale.
- Sviluppare le capacità di comunicare attraverso le differenze linguistiche e culturali.
- Imparare a difendere se stessi e la propria comunità con dignità e evidenza.

A differenza dei tradizionali dibattiti accademici che si basano esclusivamente sulla ricerca formale, il nostro approccio riconosce che i bambini migranti portano con sé una ricca conoscenza esperienziale. Le loro menti multilingue, la loro competenza interculturale e le loro diverse prospettive diventano risorse preziose per la costruzione di argomenti significativi.

Il dibattito diventa particolarmente potente quando:

- Permette agli studenti di condividere soluzioni basate su conoscenze multiculturali.
- Fornisce piattaforme per la discussione di questioni che riguardano le famiglie migranti
- Sviluppa le capacità di orientarsi tra i diversi stili di comunicazione culturali.
- Crea opportunità per costruire ponti tra le comunità attraverso un dialogo rispettoso.



Terminologia chiave del dibattito (Culturalmente sensibile)

Concetti essenziali per i difensori della comunità:

★ **Dibattito:** utilizzo di un dialogo strutturato per condividere le prospettive della comunità e imparare dagli altri.

★ **Fatti:** informazioni che possono essere provate, come ricerche, statistiche ed esperienze documentate.

★ **Opinione:** Credenza personale, spesso modellata dal background culturale e dalle esperienze familiari.

★ **Affermazione/contenuto:** Un'affermazione che si fa per sostenere la propria posizione o i bisogni della comunità.

★ **Proposta:** L'argomento di cui si discute, spesso questioni che riguardano comunità diverse.

★ **Prove:** La prova che si usa: ricerche, storie personali, esempi da paesi di provenienza o esperienze comunitarie.

Competenze di dibattito per costruttori di ponti:

★ **Punto di forza fondamentale:** La vostra capacità di rispondere in modo ponderato a diversi punti di vista sulla vostra comunità.

★ **Responsabilità:** Parlare in modo autentico e costruire la comprensione tra le culture.

★ **Strategia:** Usate il pensiero multilingue, la conoscenza culturale e le prove per educare e connettervi con gli altri.

Concetti di dialogo avanzati:

★ **Sfida rispettosa:** quando si mettono in discussione in modo ponderato ipotesi o malintesi.

★ **Controprospettiva:** La vostra risposta che offre un contesto aggiuntivo o esperienze diverse.

★ **Creare un ponte:** Quando si trova un terreno comune mantenendo la propria voce autentica.

★ **Contesto culturale:** Quando aiutate gli altri a comprendere il punto di vista e i valori della vostra comunità.

Affermativo vs. Negativo (focus incentrato sulla comunità)

★ **Ruolo affermativo:** Dimostrare che una politica o un'idea aiuterà le comunità diverse a prosperare e ad avere successo.

★ **Ruolo negativo:** Dimostrare che una politica o un'idea potrebbe creare problemi per le famiglie o le comunità di migranti.



★ **Focus della valutazione:** I giudici considerano le argomentazioni più utili al benessere della comunità e ai valori democratici.

★ **Competenza culturale:** Le vostre abilità multilingue e le vostre esperienze interculturali sono punti di forza preziosi.

★ **Strategia comunitaria:** Rappresentate la saggezza della vostra comunità e costruite connessioni con gli altri.

Sviluppo dell'argomentazione (approccio comunitario)

★ **Definizione:** Prendere posizione su una questione e sostenerla con fatti, esperienze e saggezza culturale.

★ **Scopo:** fornire approfondimenti che aiutino il pubblico a comprendere prospettive ed esperienze diverse.

★ **Supporto:** Usare prove valide che includono ricerche, storie personali e conoscenze della comunità.

★ **Prospettiva:** Considerare il modo in cui le questioni influenzano i diversi gruppi e le diverse comunità

★ **Motivazione:** spiegare perché le prove sono importanti e come si collegano alle esigenze più ampie della comunità.

Dialogo vs. Persuasione

★ **Dialogo:** Costruire la comprensione tra comunità diverse attraverso un rispettoso scambio di idee.

★ **Persuasione:** Cambiare le menti attraverso l'evidenza, la logica e la narrazione autentica.
Chiarimento importante: Ci concentriamo sulla costruzione di ponti attraverso un dialogo basato sull'evidenza che onora tutte le prospettive.

Il cuore del dibattito: Impegno rispettoso

★ **Definizione:** La capacità di rispondere in modo ponderato a diversi punti di vista utilizzando un ragionamento migliore, prove più solide e comprensione culturale.

★ **Responsabilità:** Gli studenti presentano le proprie argomentazioni confrontandosi rispettosamente con i punti di vista opposti.

5.3.1 Metodologia di dibattito per la costruzione di ponti multiculturali



La nostra metodologia trasforma il dibattito da competizione a dialogo comunitario. Sviluppiamo studenti in grado di navigare in molteplici contesti culturali e di difendere efficacemente se stessi e la propria comunità.

Obiettivi principali di sviluppo:

I partecipanti dovranno:

1. **Sviluppare una comunicazione sicura** per rappresentare le proprie prospettive in contesti accademici e civili.
2. **Imparare a integrare l'esperienza vissuta** con le evidenze della ricerca in modo convincente.
3. **Promuovere una mentalità di dialogo** che valorizzi l'autenticità culturale e la costruzione di ponti tra le differenze.

Caratteristiche chiave (integrazione multiculturale):

1. Argomentazione culturalmente equilibrata:

- Gli studenti esplorano il modo in cui le questioni riguardano sia il patrimonio che le comunità ospitanti.
- I bambini imparano che la loro prospettiva "tra le culture" fornisce preziose intuizioni.
- *Esempio: Discutere la politica educativa considerando sia gli approcci tradizionali che quelli contemporanei.*

2. Integrazione esperienza-evidenza:

- Le argomentazioni combinano la ricerca con l'esperienza vissuta e la saggezza familiare
- I bambini comprendono le loro esperienze e forniscono prove valide insieme alle fonti accademiche.
- *Esempio: Utilizzare le storie di migrazione familiare insieme alla ricerca demografica sull'integrazione*

3. Pensiero critico multilingue:

- Le questioni vengono analizzate utilizzando la conoscenza di molteplici contesti culturali.
- I bambini accedono ai concetti nelle lingue tradizionali quando è utile per una comprensione più profonda.
- *Esempio: Comprendere la "comunità" attraverso quadri culturali sia individuali che collettivi*



4. Struttura culturalmente sensibile:

- I dibattiti seguono formati che rispettano i diversi stili di comunicazione culturali.
- I bambini imparano quando la franchezza è apprezzata e quando gli approcci narrativi funzionano meglio.
- *Esempio: Alcune culture costruiscono le argomentazioni attraverso la narrazione, altre attraverso l'asserzione diretta.*

5. Apprendimento incentrato sulla comunità:

- La voce di ogni bambino rappresenta la conoscenza e le prospettive della comunità.
- L'apprendimento si collega a problemi reali che riguardano le famiglie e le comunità locali.
- *Esempio: I dibattiti si concentrano su questioni pratiche come le politiche scolastiche o le risorse della comunità.*

6. Supporto per le lingue tradizionali:

- I bambini utilizzano il pensiero in L1 per concetti complessi, poi esprimono le idee nella lingua ospitante.
- La preparazione collaborativa include un brainstorming multilingue, se utile.
- *Esempio: Discutere concetti culturali complessi nella lingua d'origine prima di presentarli nella lingua ospitante.*

7. Comunicazione incentrata sul dialogo:

- Gli studenti si esercitano a spiegare le prospettive delle loro comunità a diversi pubblici in modo rispettoso.
- I bambini sviluppano abilità nell'assunzione di prospettive interculturali e nell'empatia.
- *Esempio: Imparare a spiegare le pratiche culturali ai compagni di classe in modo da creare comprensione.*

5.3.2 Analizzare gli argomenti di dibattito: La prospettiva multiculturale

Gli studenti analizzano gli argomenti attraverso la loro unica lente interculturale, attingendo a molteplici fonti di conoscenza:

Metodo 1: l'analisi del ponte culturale

- **Identificare i concetti chiave:** Cosa significa questo argomento per le famiglie e le comunità diverse?
- **Attingere dall'esperienza:** In che modo il vostro background culturale influenza la vostra



comprensione?

- **Collegare le prospettive:** Cosa pensano le diverse comunità di questo tema?
- **Trovare un terreno comune:** Dove le varie prospettive culturali si allineano o si completano a vicenda?

Metodo 2: "Mappatura dell'impatto comunitario"

- **Identificare le parti interessate:** Chi, nella vostra comunità e in altre, potrebbe essere interessato da questo argomento?
- **Considerare più punti di vista:** Come potrebbe influire sugli arrivi recenti rispetto alle famiglie consolidate?
- **Applicare la saggezza culturale:** Quali soluzioni o approcci hanno funzionato in diversi contesti culturali?
- **Progettare soluzioni inclusive:** Come possono collaborare diverse comunità su questo tema?

Metodo 3: Risoluzione di problemi a ponte

- **Definire la sfida:** quali barriere si creano per le famiglie e le comunità diverse?
- **Applicare i valori culturali:** Quali principi di varie tradizioni guidano soluzioni efficaci?
- **Creare approcci inclusivi:** Come possiamo affrontare il problema rispettando le esigenze di tutti?
- **Dimostrare i benefici per la comunità:** in che modo le soluzioni proposte aiuterebbero tutti i membri della comunità a prosperare?

5.3.3 Applicare la metodologia del dibattito: Competenze per la partecipazione democratica

La metodologia del dibattito sviluppa gli studenti come partecipanti efficaci alla comunità costruendo:

Competenze fondamentali di advocacy e comunicazione:

- **Pensiero critico multiculturale:** Analizzare le questioni attraverso più contesti culturali simultaneamente
- **Integrazione delle prove:** Combinare efficacemente la ricerca, l'esperienza vissuta e la saggezza della comunità.
- **Comunicazione a ponte:** Parlare attraverso le differenze culturali con rispetto e chiarezza.
- **Rappresentazione della comunità:** Difendere in modo ponderato le esigenze e i punti di vista della famiglia e della comunità.

Attuazione pratica in base alla fase di sviluppo:



Età 10-12: Costruzione delle fondamenta

- Utilizzare cerchi di storie e giochi di ruolo per introdurre i concetti di dialogo strutturato.
- Concentrarsi sul ragionamento "Questo è importante per la mia famiglia perché...".
- Esercitarsi a rispettare i turni di lavoro in base ai diversi stili di comunicazione culturali.
- Semplici dibattiti con supporti visivi e cornici di frase

Età 13-15 anni: Identità e integrazione

- Incorporare un brainstorming sulla lingua d'origine seguito da una presentazione della lingua ospitante.
- Mini-dibattiti su questioni che riguardano direttamente la loro comunità scolastica o il loro quartiere.
- Sviluppare le capacità di spiegare le prospettive culturali ai coetanei in modo rispettoso.
- Integrazione della ricerca pratica con le esperienze personali e familiari

Età 16-18 anni: Sviluppo della leadership comunitaria

- Dibattiti formali su questioni politiche che riguardano comunità diverse
- Progetti di ricerca che intervistano gli anziani della comunità, i leader e le diverse parti interessate.
- Opportunità di presentazione con l'amministrazione locale, le scuole o le organizzazioni della comunità.
- Ruolo di mentore con gli studenti più giovani del programma

Strumenti e strategie di attuazione:

- Utilizzare brevi giochi di ruolo, discussioni a coppie e mini-dibattiti per esercitare gradualmente le competenze
- Fornire cornici di frase e supporto lessicale adeguati ai livelli del QCER
- Includere supporti visivi, schede di contesto culturale e risorse multilingue
- Creare spazi sicuri per l'uso della lingua del patrimonio durante le fasi di preparazione

5.3.4 Il vostro team di discussione: Rappresentanti della comunità e costruttori di ponti

Ogni squadra di dibattito rappresenta prospettive diverse e comunità che lavorano insieme:

Ruoli del team (struttura incentrata sulla comunità):

- **Leader del contesto comunitario:** Apre stabilendo perché questo argomento è importante per le famiglie diverse e conclude riassumendo l'impatto sulla comunità.



- **Relatore della saggezza del patrimonio:** Presenta argomenti basati sulla conoscenza culturale e sulle esperienze interculturali.
- **Risponditore che costruisce ponti:** Collega i diversi punti di vista e risponde in modo ponderato alle prospettive opposte.
- **Relatore della visione futura:** Riassume come le soluzioni proposte servano al benessere della comunità e ai valori democratici.
- **Consulenti di sostegno culturale (consigliati per tutti i gruppi di età):**
 - Fornire un supporto concettuale in lingua madre, se necessario, durante la preparazione.
 - Prendete appunti su come l'opposizione affronta le preoccupazioni della comunità e le prospettive culturali.
 - Offrire il contesto culturale e la conoscenza della comunità durante la preparazione del team.
 - Sostenere i membri del team anche quando non si presentano

Flusso di dibattito migliorato (struttura incentrata sulla comunità):

A. Fase del contesto comunitario (8 minuti in totale) ● I leader del contesto comunitario stabiliscono perché questo argomento è importante per le diverse famiglie (4 minuti per parte) ● Le squadre si alternano, iniziando con la posizione affermativa ● Ogni squadra spiega la propria comprensione dell'impatto del problema sulle diverse comunità

B. Fase della conoscenza culturale e dell'evidenza (16 minuti in totale) ● Gli oratori della saggezza del patrimonio presentano argomentazioni dettagliate utilizzando la ricerca, l'esperienza e la conoscenza culturale (4 minuti ciascuno) ● Gli oratori della costruzione di ponti affrontano l'opposizione collegando diversi punti di vista culturali (4 minuti ciascuno) ● Si concentrano sull'impegno rispettoso con diverse prospettive e sul ragionamento basato sull'evidenza.

C. Fase di visione futura della comunità (8 minuti in totale) ● I relatori della visione futura sintetizzano le argomentazioni attraverso la lente del benessere della comunità (4 minuti ciascuno) ● Rafforzano il modo in cui le soluzioni proposte servono alla giustizia e al benessere della comunità ● Consegnano la visione finale per un futuro comunitario inclusivo e democratico

5.3.5 Che aspetto ha il nostro dibattito incentrato sulla comunità?

Struttura di dibattito migliorata per l'apprendimento multiculturale (totale ~60 minuti):

Benvenuto e riconoscimento culturale (5 min): Il facilitatore riconosce le culture rappresentate e inquadra il dibattito come un dialogo comunitario che crea comprensione.



Impostazione del contesto culturale (5 min): Breve condivisione di prospettive culturali rilevanti sull'argomento da parte delle diverse tradizioni rappresentate in sala.

Dialogo comunitario strutturato (32 min):

- Fase del contesto comunitario (8 min)
- Fase della conoscenza culturale e dell'evidenza (16 min)
- Fase di visione del futuro della comunità (8 min)

Discussione sulla costruzione di un ponte interculturale (10 min.): I team e il pubblico si impegnano in un dialogo guidato sulle diverse prospettive e sui valori condivisi.

Riflessione e apprendimento della comunità (5 min.): I giudici e i partecipanti discutono su come le diverse prospettive abbiano migliorato la comprensione di tutti.

Risultati e celebrazioni (3 min.): Annuncio incentrato sui risultati dell'apprendimento comunitario e della costruzione di ponti.

5.3.6 Quadro di attuazione per gli educatori TOC

Integrazione culturale adeguata all'età:

Fase 1: riscaldamento culturale e linguistico

- **Età 10-12 anni (10 min):** Ripassare il vocabolario dell'advocacy sia nella lingua d'origine che in quella ospitante; utilizzare spunti visivi che riflettano le diverse esperienze della comunità.
- **Età 13-15 anni (8 min):** Breve condivisione del contesto culturale; revisione del vocabolario del dibattito con esempi culturali.
- **Età 16-18 (5 min):** Rapida verifica della prospettiva culturale; ripasso del vocabolario avanzato.

Fase 2: Brief incentrato sulla comunità

- **Tutte le età (5-8 min):** Spiegare come il dibattito serva al dialogo comunitario e alla partecipazione democratica.
- Utilizzare schede di ruolo che riflettono esempi di diversità culturale e di leadership comunitaria.
- Chiarire come i diversi stili di comunicazione culturale siano valorizzati e accolti.

Fase 3: Dialogo comunitario in azione:

Età 10-12 (30 minuti in totale): ● **Introduzioni della comunità** - 2 minuti per ogni oratore (8 minuti)



- **Sessione di dialogo guidato** - 15 minuti con il supporto del facilitatore e di ausili visivi
- **Pausa di supporto per la lingua del patrimonio** - 3 minuti per la consultazione del team multilingue
- **Condivisione della visione comunitaria** - 2 minuti per ogni oratore (4 minuti)

Età 13-15 anni (35 minuti in totale): ● **Dichiarazioni sul contesto comunitario** - 3 minuti per relatore (6 minuti) ● **Condivisione di prove ed esperienze** - 4 minuti per relatore (8 minuti) ● **Creazione di ponti interculturali** - 12 minuti di dialogo guidato ● **Consultazione della lingua del patrimonio** - 4 minuti ● **Presentazioni di visioni future** - 2,5 minuti per relatore (5 minuti)

Età 16-18 anni (40 min in totale): ● **Fase del contesto comunitario** - 4 min per relatore (8 min) ● **Fase di integrazione delle evidenze** - 4 min per relatore (8 min) ● **Dialogo reattivo** - 4 min per relatore (8 min) ● **Pausa di consultazione strategica** - 6 min incluso l'uso della lingua del patrimonio ● **Sintesi della visione comunitaria** - 5 min per relatore (10 min)

Fase 4: Riflessione e costruzione della comunità (10-15 min) ● I giudici e i membri della comunità forniscono un feedback basato sui punti di forza e culturalmente rispondente ● Si utilizzano frasi appropriate allo sviluppo che onorano le prospettive culturali ● Ci si concentra sulla crescita delle capacità di comunicazione, sulla costruzione di ponti culturali e sulla partecipazione democratica

6. Impegnarsi con i giochi retorici

6.1 I giochi retorici come strumenti di empowerment e di costruzione di ponti culturali

Il potere distintivo dei giochi retorici culturalmente reattivi: Quando trasformiamo i principi retorici in giochi coinvolgenti e culturalmente inclusivi, creiamo spazi sicuri in cui i bambini migranti possono esercitarsi nelle abilità comunicative, celebrando le loro capacità multilingue e le loro diverse prospettive.

I giochi retorici sono strumenti di apprendimento dinamici e interattivi che promuovono la comunicazione, il pensiero critico e la partecipazione civica dei bambini. Adattando i concetti retorici in formati ludici e adatti all'età, questi giochi permettono ai bambini di esprimersi con sicurezza, costruendo al tempo stesso ponti tra le loro culture d'origine e le comunità ospitanti.



Queste attività sono particolarmente efficaci in contesti multiculturali e linguisticamente diversi perché:

- **Convalidare la competenza multilingue:** Le lingue del patrimonio dei bambini diventano risorse, non barriere
- **Onorare gli stili di comunicazione culturali:** Si celebrano i diversi approcci alla narrazione, alla persuasione e al dialogo.
- **Costruire comunità inclusive:** Gli studenti provenienti da contesti diversi imparano dalle prospettive e dalle esperienze degli altri.
- **Sviluppare le competenze democratiche:** I bambini praticano l'impegno civico attraverso un dialogo strutturato e rispettoso.

6.1.1 Finalità multiple dei giochi incentrati sulla comunità:

Convalida culturale e orgoglio:

- Le prospettive del patrimonio culturale dei bambini diventano contenuti di gioco preziosi piuttosto che ostacoli
- Le conoscenze tradizionali e la saggezza familiare sono integrate come fonti legittime di prova.
- Il pensiero multilingue è riconosciuto come forza cognitiva piuttosto che come confusione

Sviluppo del linguaggio attraverso contenuti significativi:

- Lo sviluppo della lingua ospitante avviene attraverso la pratica dell'advocacy su argomenti importanti
- Le lingue tradizionali favoriscono la comprensione e l'approfondimento durante la preparazione.
- La commutazione di codice e l'espressione multilingue sono celebrate come una comunicazione sofisticata.

Connessione comunitaria attraverso le differenze:

- I giochi creano legami tra studenti provenienti da contesti culturali e linguistici diversi
- Le esperienze condivise creano empatia e comprensione tra prospettive diverse.
- Gli studenti si esercitano a spiegare le loro comunità agli altri con rispetto e chiarezza.

Rafforzare la fiducia attraverso i beni culturali:

- Il successo nei giochi crea il coraggio per l'advocacy e la partecipazione civica nel mondo reale.
- Gli studenti scoprono che la loro competenza multiculturale offre vantaggi unici.



- La pratica nei giochi si traduce in sicurezza in ambito accademico e comunitario.

6.1.2 Incorporazione di elementi retorici (integrazione culturalmente responsabile):

Ethos (credibilità) attraverso la conoscenza e l'esperienza culturale:

- **Età 10-12 anni:** "Lo so perché nella mia famiglia/paese..." o "Mia nonna mi ha insegnato che...".
- **Età 13-15 anni:** Parlare come costruttori di ponti culturali che comprendono prospettive e contesti multipli.
- **Età 16-18 anni:** Sfruttare la competenza multiculturale e le abilità multilingue come competenze uniche e risorse democratiche.

Pathos (emozione) attraverso l'umanità condivisa e le storie culturali:

- **Età 10-12 anni:** giochi di narrazione che utilizzano le esperienze familiari, le celebrazioni culturali e le tradizioni del patrimonio.
- **Età 13-15 anni:** Espressione emotiva sull'identità, l'appartenenza, i sogni della comunità e le esperienze di navigazione culturale.
- **Età 16-18 anni:** Narrazioni avvincenti sui viaggi di migrazione, sulle speranze delle comunità e sulle visioni per un futuro inclusivo.

Logos (logica) attraverso la saggezza e l'evidenza interculturale:

- **Età 10-12 anni:** semplici giochi di ragionamento: "Questo funziona perché nella mia esperienza..." o "La mia famiglia fa così perché...".
- **Età 13-15 anni:** Confronto di soluzioni e approcci provenienti da contesti culturali e comunità diverse
- **Età 16-18 anni:** Analisi complessa che utilizza quadri culturali multipli, ricerca e integrazione delle conoscenze della comunità.

Kairos (contesto/tempo) attraverso la competenza e la sensibilità culturale:

- **Per tutte le età:** Imparare quando condividere le prospettive del patrimonio e quando concentrarsi su un terreno comune
- Comprendere il pubblico e adattare i riferimenti culturali in modo appropriato per una comunicazione efficace.
- Riconoscere i momenti in cui le storie personali e le conoscenze culturali possono costruire la comprensione e cambiare le prospettive.



6.1.3 Formati di gioco retorici incentrati sulla comunità:

6.1.3.1 Mini-dibattiti per la costruzione di ponti culturali (adattati allo sviluppo)

"Modi diversi, obiettivi condivisi: trovare soluzioni che funzionino per tutti".

- **Età 10-12 anni:** supporti visivi che mostrano i diversi approcci culturali alla famiglia, all'educazione, alle celebrazioni, al cibo.
- **Età: 13-15 anni:** Frasi di avvio come "Nella mia cultura noi... ma qui loro... quindi insieme potremmo...".
- **Età 16-18 anni:** Discussioni politiche complesse che incorporano molteplici prospettive culturali e fonti di prova.

6.1.3.2 Giochi pratici di advocacy comunitaria (applicazione al mondo reale)

"Parlare per le nostre famiglie e comunità con rispetto e evidenza".

- **Età 10-12 anni:** gioco di ruolo per la richiesta di sistemazioni culturalmente adeguate in ambito scolastico
- **Età 13-15 anni:** Persuadere i coetanei a sostenere attività inclusive, programmi di scambio culturale o politiche eque.
- **Età 16-18 anni:** Preparazione di presentazioni per l'amministrazione locale, i consigli scolastici o le organizzazioni comunitarie.

6.1.3.3 Scenari di integrazione della saggezza del patrimonio (focus sui beni culturali)

"Portare la conoscenza tradizionale alle sfide contemporanee"

- Usare le storie culturali, i valori tradizionali e la saggezza familiare per affrontare i problemi della comunità moderna.
- Tradurre le conoscenze culturali nella lingua ospitante mantenendo l'autenticità.
- Costruire il rispetto per i diversi approcci alla risoluzione dei problemi e alla costruzione della comunità.

6.1.3.4 Narrazione multilingue e circoli di dialogo (celebrazione dei patrimoni linguistici)

"Condividere le storie delle nostre comunità in modo che gli altri capiscano e si colleghino".

- Co-creare narrazioni che onorino le esperienze di migrazione e costruiscano ponti con le comunità ospitanti.
- Utilizzare le lingue del patrimonio per lo sviluppo dei concetti, la lingua ospite per la condivisione con pubblici diversi.
- Costruire il vocabolario e la fiducia in se stessi attraverso contenuti culturalmente significativi e una comunicazione autentica.



6.1.3.5 Giochi pratici di partecipazione democratica (preparazione all'impegno civico)

"Imparare come le nostre voci possono rendere le nostre comunità più forti e più inclusive".

- Giochi da tavolo e strumenti digitali che simulano la partecipazione civica e il processo decisionale della comunità
- Un'alternanza che onora i diversi approcci culturali alla leadership e alla costruzione del consenso.
- Pratica in tempo reale di advocacy multilingue, costruzione di ponti e dialogo democratico

6.1.4 Linee guida di implementazione per gli educatori TOC:

6.1.4.1 La reattività culturale nel game design:

- Scegliere argomenti che convalidino le esperienze degli studenti piuttosto che argomenti accademici generici.
- Garantire che i giochi creino opportunità per valorizzare e rispettare la conoscenza del patrimonio culturale.
- Adattare i tempi e la struttura per onorare i diversi modelli e stili di comunicazione culturali.

6.1.4.2 Sviluppo della lingua attraverso i contenuti culturali:

- Lasciare un tempo di riflessione e discussione sulla lingua del patrimonio prima dell'espressione della lingua ospitante.
- Celebrare la comunicazione multilingue e il code-switching come sofisticazione linguistica piuttosto che come errore.
- Utilizzare contenuti culturalmente significativi per guidare lo sviluppo del vocabolario e la pratica della comunicazione autentica.

6.1.4.3 Collegamento con la comunità e preparazione democratica:

- Progettare giochi che creino solidarietà tra studenti provenienti da contesti culturali e linguistici diversi.
- Creare opportunità per le famiglie e i membri della comunità di impegnarsi e celebrare l'apprendimento degli studenti.
- Inquadrare il successo del gioco come preparazione alla vera difesa della comunità, alla partecipazione civica e all'impegno democratico.

6.1.4.4 Valutazione e crescita attraverso i beni culturali:

- Valutare i progressi in modo da rispettare i diversi approcci culturali all'apprendimento e alla comunicazione.



- Riconoscere la crescita delle abilità di costruzione di ponti culturali accanto alle metriche tradizionali di sviluppo linguistico.
- Celebrare la competenza multilingue e la comunicazione interculturale come sofisticate abilità democratiche.

6.1.5 Strategie di adattamento per i diversi livelli del QCER:

Adattamenti di livello A1:

- Utilizzare ampiamente supporti visivi, gesti e supporti per le lingue tradizionali.
- Concentrarsi sulle strutture di base della frase con contenuti culturali importanti per gli studenti.
- Fornire un legame emotivo e culturale prima della complessità linguistica.

Adattamenti di livello A1+:

- Introdurre strutture di ragionamento ("perché", "ma", "così") con esempi culturalmente rilevanti.
- Esercitarsi a spiegare le prospettive culturali utilizzando un linguaggio semplice ma autentico.
- Creare fiducia attraverso la condivisione di conoscenze culturali di successo

Adattamenti di livello A2:

- Sviluppare confronti culturali complessi e argomenti di difesa della comunità.
- Esercitare le capacità di presentazione formale con contenuti culturali e attenzione alla comunità.
- Integrare le capacità di ricerca con l'esperienza personale e le fonti di conoscenza culturale.

Questo approccio garantisce che i giochi retorici non servano solo a sviluppare la lingua, ma anche a convalidare la cultura, a costruire la comunità e a prepararsi alla democrazia, creando esperienze di apprendimento che onorano la piena identità degli studenti e che al tempo stesso sviluppano competenze essenziali per la partecipazione civica.

6.2. Moduli di apprendimento basati sul gioco

Basandosi sul Toolkit completo progettato per insegnanti di L2, educatori e operatori sociali che sostengono l'inclusione linguistica e sociale di bambini e adolescenti con background migratorio, questo documento protocollare per la formazione specializzata in giochi di retorica (Bambini) ne integra direttamente i moduli tematici. Specificamente pensata per ragazzi di età compresa tra gli 11 e i 13 anni e tra i 14 e i 18 anni con un livello di alfabetizzazione nella loro L1 e livelli linguistici che vanno da PREA1 ad A2 del QCER, la formazione sfrutterà le attività, le linee guida, i suggerimenti e le buone pratiche contenute



nei sei moduli linguistici del toolkit. Ciascun modulo esplora un tema specifico rilevante per le esperienze quotidiane dei ragazzi, sviluppando al contempo abilità retoriche come la chiarezza, la persuasione, il discorso strutturato e la narrazione espressiva.

Moduli tematici:

1. Presentazione personale
2. Cibo e bevande
3. A scuola
4. Abbigliamento e accessori
5. Salute ed emozioni
6. Città, quartiere e tempo libero

Ogni modulo comprende attività differenziate per studenti di livello A1, A1+ e A2, con un'impalcatura chiara per la progressione. Le attività sono organizzate per:

- **Funzione linguistica** (ad esempio, descrivere, persuadere, discutere)
- **Focus retorico** (ad esempio, struttura dell'opinione, richiamo emotivo, narrazione)
- **Formato di interazione** (individuale, a coppie, di gruppo)

6.2.1 Categorizzazione dei giochi retorici

◆ 1. Improvvisazione

Focus del gioco: pensiero rapido, linguaggio spontaneo, creatività.

Giochi di esempio: Vestire il personaggio / Argomenti relativi agli accessori

◆ 2. Dibattito

Focus del gioco: esprimere opinioni, usare ragioni, parlare in modo persuasivo.

Giochi di esempio: Dibattito "Questo o quello?", "Mi piace/non mi piace".

◆ 3. Racconto di una storia

Focus sul gioco: struttura narrativa, linguaggio descrittivo, richiamo.

Giochi di esempio: Il mio giorno da sogno/Indovina chi - Edizione moda

◆ 4. Memoria e richiamo

Focus del gioco: Osservazione, conservazione dei dettagli, giustificazione

Giochi di esempio: Cosa manca? / Descrivere e persuadere



6.2.2 Istruzioni passo-passo per l'implementazione

Fase 1: riscaldamento (5-10 min)

- Breve ripasso del vocabolario chiave o frasi di avvio.
- Gioco o immagine a movimento rapido.

Fase 2: Briefing del gioco (5 min)

- Introdurre l'obiettivo e le regole del gioco selezionato.
- Utilizzate immagini o oggetti di scena per fare chiarezza.

Fase 3: Gioco (15-20 minuti)

- Eseguire il gioco selezionato (lavoro individuale, a coppie o di gruppo).
- Ruotate i ruoli (chi parla, chi ascolta, chi indovina, chi presenta).

Fase 4: Riflessione e feedback (5-10 min.)

- I compagni danno feedback positivi o suggerimenti.
- Porre domande guida: "Cosa ti è piaciuto del discorso del tuo compagno?".



6.3 Modulo 1 - Presentazione personale

Possiamo progettare esercizi coinvolgenti che aiutino i bambini a praticare l'autopresentazione, integrando al contempo le abilità retoriche di base. Ecco come potete adattare questo modulo a diversi livelli di competenza:

- ☐ Obiettivo per tutti i livelli: L'obiettivo principale è aiutare i bambini a presentarsi, a parlare dei loro interessi e a descrivere la loro personalità o le loro preferenze usando un linguaggio semplice. Inoltre, devono esercitarsi a parlare in modo chiaro e sicuro, concentrandosi su strumenti retorici come la persuasione (livello A1+A2) e semplici strutture narrative.

Livello di competenza	Titolo dell'attività	Descrizione	Focus retorico	Modello linguistico / Esempio
A1 (principiante)	Introduzioni semplici	I bambini usano le flashcard per presentarsi (nome, età, gusti).	Discorso diretto, ripetizione	Mi chiamo Anna. Ho 7 anni. Mi piacciono le mele.
	Cosa c'è in un nome?	Attività a coppie con domande personali di base.	Ascolto, ripetizione	Io sono Anna. Il mio colore preferito è il blu. E tu?
	Autopresentazione delle emoji	Utilizzare emoji o disegni per descrivere se stessi in 3-5 frasi semplici.	Persuasione basata sugli interessi	Sono felice 😊. Amo i gatti 🐱.
A1+ (elementare)	Chi sono?	I bambini danno 3 indizi su di sé; gli altri indovinano.	Aggettivi descrittivi, uso del termine "perché".	Sono alto. Mi piace il calcio. Ho un cane.
	Mi piace/non mi piace il dibattito	I bambini dichiarano le loro preferenze e ne spiegano il motivo usando il "perché".	Struttura di base degli argomenti	Mi piace il cioccolato perché è dolce.
	Autoritratto con descrizioni	I bambini disegnano se stessi e scrivono 3-4 frasi descrittive.	Aggettivi, congiunzioni semplici	Mi piacciono i videogiochi e andare al parco.
A2 (Pre-intermedio)	Presentazione del mio giorno da sogno	I bambini descrivono la loro giornata ideale in un breve racconto.	Sequenze, transizioni	Prima mi sveglio. Poi vado allo zoo.



	Intervistatemi (gioco di ruolo)	Le coppie si intervistano a vicenda sugli hobby e le preferenze.	Formato Q&A, ragionamento	Il mio sport preferito è il basket perché è emozionante.
	Autointroduzione persuasiva	I bambini fanno un breve discorso sul perché dovrebbero essere i rappresentanti della classe.	Persuasione, struttura dell'elenco	Dovrei essere il rappresentante di classe perché sono gentile e disponibile.

Strumenti di feedback e riflessione:

- Prompt di feedback tra pari: "Mi è piaciuto come hai spiegato la tua idea". / "Hai usato buone ragioni".
- Domande di riflessione: "Ho usato parole nuove?" / "Ho parlato chiaramente?"



6.4 Modulo 2 - Cibi e bevande

Livello di competenza	Titolo dell'attività	Descrizione	Focus retorico	Modello linguistico / Esempio
A1 (principiante)	Cosa c'è nel piatto?	Mostrare immagini di cibo. I bambini nominano e dichiarano le loro preferenze.	Frase dichiarative semplici	Mi piace la pizza. / Non mi piacciono i broccoli.
	Indovina il mio cibo preferito!	Un bambino dà indizi sul suo cibo preferito, gli altri tirano a indovinare.	Indizi e domande descrittive	È giallo. È dolce. È un frutto. → Banana?
	Bingo alimentare	Usare carte da bingo con immagini di alimenti. I bambini ascoltano e segnano gli elementi.	Comprensione orale	Riesci a trovare un panino? → Sì, ecco un panino!
A1+ (elementare)	Cosa c'è per colazione?	I bambini descrivono la loro colazione abituale utilizzando le opzioni fornite.	Congiunzioni e ragionamenti	Mangio uova e toast perché sono gustosi.
	Sondaggio sulle preferenze alimentari	I bambini chiedono e rispondono sui loro cibi e bevande preferiti.	Domande e risposte e motivazioni	Cosa ti piace bere? → Mi piace l'acqua perché è salutare.
	Dibattito sul cibo: Pizza contro hamburger	Le squadre discutono su quale cibo sia migliore e perché.	Discorso persuasivo semplice	La pizza è migliore perché si possono scegliere molti condimenti.
A2 (Pre-intermedio)	Qual è il vostro pasto preferito?	I bambini descrivono dettagliatamente il loro pasto preferito.	Linguaggio e ragionamento descrittivo	Il mio piatto preferito è la pasta. Mi piace perché è facile da preparare.
	Gioco di ruolo del ristorante	Simulare a coppie l'ordinazione di cibo al ristorante.	Forme interrogative e linguaggio educato	Vorrei una pizza, per favore. / Vuole bere qualcosa?



	Pubblicità alimentare	I bambini creano pubblicità per i loro cibi preferiti per convincere gli altri.	Linguaggio persuasivo e aggettivi	Provate la nostra deliziosa torta al cioccolato! È dolce e perfetta!
--	-----------------------	---	-----------------------------------	--

Strumenti di feedback e riflessione:

- Prompt di feedback tra pari: "Mi è piaciuta la tua descrizione". / "Ottima ragione per la tua scelta!"
- Domande di riflessione: "Ho descritto bene il cibo?" / "Ho usato parole nuove?"



6.5 Modulo 3 - A scuola

Livello di competenza	Titolo dell'attività	Descrizione	Focus retorico	Modello linguistico / Esempio
A1 (principiante)	Il mio zaino scolastico (Mostra e racconta)	I bambini descrivono 3-5 oggetti presenti nel loro zaino scolastico.	Vocabolario descrittivo	Nella mia borsa ho una matita. È blu.
	Chi è? - Gioco della gente di scuola	I bambini danno indizi su una persona della scuola, gli altri indovinano.	Aggettivi semplici e indizi chiari	Ci aiuta a imparare. Scrive alla lavagna. → Insegnante!
	Il Simon Says in classe	Utilizzare verbi imperativi in un formato di gioco fisico.	Tono di comando, ascolto attivo	Aprire il libro. / Siediti.
A1+ (elementare)	La mia materia preferita	I bambini condividono un argomento che gli piace e ne spiegano il motivo.	Opinione + giustificazione	Mi piace la matematica perché è divertente e facile.
	Indovinelli sugli oggetti scolastici	Gli studenti creano indovinelli sugli oggetti della classe.	Indizi e domande descrittive	È piccolo. È affilato. Che cos'è? → Una matita!
	Chiedi all'insegnante (gioco di ruolo)	I bambini fanno da insegnanti e gli studenti fanno domande.	Discorso educato e forme di domanda	Posso andare in bagno? / Che pagina è?
A2 (Pre-intermedio)	Un giorno a scuola (racconto)	I bambini raccontano la loro giornata scolastica utilizzando espressioni temporali.	Sequenza narrativa e transizioni	Prima di tutto, vado a scuola. Poi c'è l'inglese.
	Dibattito sulle regole scolastiche	I bambini discutono di semplici regole scolastiche con un ragionamento.	Discorso persuasivo e disaccordo rispettoso	Penso che le uniformi siano necessarie perché è giusto.



	Il miglior giorno di scuola di sempre! Il passo	I bambini progettano la loro giornata scolastica ideale e la presentano.	Persuasione immaginativa	Nel mio giorno da sogno, mangiamo il gelato a pranzo!
--	---	--	--------------------------	---

Strumenti di feedback e riflessione:

- Prompt di feedback tra pari: "Mi è piaciuta la tua idea!" / "Hai spiegato bene la tua giornata scolastica!".
- Domande di riflessione: "Ho parlato chiaramente?" / "Ho spiegato le mie scelte?"



6.6 Modulo 4 Abbigliamento e accessori

Livello di competenza	Titolo dell'attività	Descrizione	Focus retorico	Modello linguistico / Esempio
A1 (principiante)	Cosa indosso?	I bambini descrivono il loro abbigliamento usando le parole base dell'abbigliamento.	Vocabolario e struttura della frase	Indosso una camicia rossa e dei jeans blu.
	Vestire il personaggio	Utilizzare bambole di carta o disegni per vestire e descrivere un personaggio.	Discorso descrittivo	Indossa un cappello e degli stivali.
	Abbinamento dei colori dell'abbigliamento	Abbinare i capi di abbigliamento ai colori usando le flashcard o vestiti veri.	Accordo tra colore e sostantivo	I calzini sono verdi. La camicia è gialla.
A1+ (elementare)	Il mio abbigliamento preferito	I bambini descrivono il loro vestito preferito e ne spiegano il motivo.	Opinione e giustificazione	Mi piace questo vestito perché è bellissimo.
	Preparare i bagagli per un viaggio	I bambini decidono quali vestiti mettere in valigia per le diverse condizioni atmosferiche.	Ragionare con uno scopo	Metto in valigia un cappotto perché fa freddo.
	Indovina l'abbigliamento	Un bambino descrive un vestito, gli altri indovinano chi è.	Ascolto e inferenza	Indossa una gonna lunga e una sciarpa.
A2 (Pre-intermedio)	Commento alla sfilata di moda	Gli studenti raccontano una finta sfilata di moda, descrivendo gli abiti.	Discorso descrittivo ed espressivo	Poi, vediamo Alex in jeans e scarpe da ginnastica sportive.



	Dibattito sul codice di abbigliamento	I bambini discutono di uniforme scolastica e libera scelta.	Persuasione e argomentazione strutturata	Le uniformi sono buone perché sono uguali per tutti.
	Creare un annuncio di abbigliamento	I bambini progettano e lanciano un capo di abbigliamento creativo.	Persuasione immaginativa	Comprate le nostre scarpe magiche: vi faranno saltare più in alto!

Strumenti di feedback e riflessione:

- Prompt di feedback tra pari: "Bella descrizione!" / "Mi è piaciuta l'idea del vestito!"
- Domande di riflessione: "Ho usato aggettivi?" / "Ho spiegato la mia scelta?"



6.7 Modulo 5 - Salute ed emozioni

Livello di competenza	Titolo dell'attività	Descrizione	Focus retorico	Modello linguistico / Esempio
A1 (principiante)	Come ti senti?	I bambini usano flashcard o emoji per descrivere i sentimenti.	Vocabolario emozionale di base	Mi sento felice. Sono stanco.
	Bingo delle parti del corpo	I bambini giocano a bingo utilizzando immagini di parti del corpo.	Comprensione orale	Toccati il naso! / Trova il tuo ginocchio!
	Il dottore dice (gioco)	Una variante di Simon Says che utilizza comandi legati alla salute.	Stato d'animo e vocabolario dell'imperativo	Respirate profondamente. Allungate le braccia.
A1+ (elementare)	Sano o no?	I bambini classificano le abitudini e spiegano le scelte.	Ragionamento semplice	Mangiare frutta è salutare. Guardare troppa TV non lo è.
	Maschere delle emozioni	I bambini creano maschere e interpretano diverse emozioni.	Espressione e descrizione emotiva	Ho paura del buio.
	La mia routine mattutina	I bambini descrivono le loro azioni quotidiane di cura di sé.	Sequenza e riflessione	Mi lavo i denti. Poi mi lavo la faccia.
A2 (Pre-intermedio)	Angolo dei consigli	Gli studenti danno consigli sulla salute per i problemi più comuni.	Verbi modali e ragionamento condizionale	Se siete stanchi, dovrete dormire di più.
	Sentirsi meglio (gioco di ruolo)	Lavoro a coppie tra "medico" e "paziente" per spiegare i sintomi e dare consigli.	Discorso educato ed empatia	Ho mal di testa. → Dovresti bere acqua.
	Dibattito sulle emozioni	I bambini discutono su quale emozione è	Persuasione e ragionamento emotivo	La rabbia è difficile perché si possono dire cose che non si pensano.



		più difficile da gestire e perché.		
--	--	---------------------------------------	--	--

Strumenti di feedback e riflessione:

- Prompt di feedback tra pari: "Hai mostrato chiaramente le emozioni!" / "Buona spiegazione!"
- Domande di riflessione: "Ho spiegato come mi sento?" / "Ho ascoltato gli altri?"



6.8 Modulo 6 - Città, quartiere e tempo libero

Livello di competenza	Titolo dell'attività	Descrizione	Focus retorico	Modello linguistico / Esempio
A1 (principiante)	Dove vivi?	I bambini descrivono la loro città o la loro strada usando parole semplici.	Vocabolario di base della localizzazione	Vivo in una grande città. La mia strada è tranquilla.
	Luoghi in città Bingo	Giocare a tombola utilizzando carte con immagini di luoghi della città (ad esempio, banca, parco).	Ascolto e richiamo del vocabolario	Trova l'ospedale. → Sì, eccolo!
	Cosa si può fare lì?	Abbinare i luoghi della città alle attività.	Accoppiamento di funzioni e posizione	Al parco, posso giocare. In biblioteca, leggo.
A1+ (elementare)	Il mio posto preferito	I bambini presentano un luogo locale e spiegano perché gli piace.	Opinione e giustificazione	Mi piace la piscina perché posso divertirmi.
	Disegno della mappa del quartiere	I bambini disegnano una semplice mappa della loro zona e la descrivono.	Linguaggio spaziale	C'è una scuola vicino a casa mia.
	Intervista sul tempo libero	I bambini si intervistano a vicenda sui loro hobby e sul loro tempo libero.	Domande e risposte e interazione sociale	Cosa fai nei fine settimana? Vado al parco.
A2 (Pre-intermedio)	Miglioramento della città	I bambini propongono modifiche al loro quartiere.	Problem-solving e discorso persuasivo	Abbiamo bisogno di più luci nel parco perché è buio.
	Gioco di ruolo della guida turistica	Fare da guida della città mostrando i luoghi a un visitatore.	Discorso descrittivo e informativo	Questo è il museo. Ci sono dipinti antichi.
	Dibattito sui programmi del fine settimana	I bambini discutono sulla migliore attività del fine settimana.	Argomentazione e giustificazione strutturata	Andare al cinema è meglio perché è rilassante.



Strumenti di feedback e riflessione:

- Prompt di feedback tra pari: "Hai spiegato bene il tuo posto!" / "Buone ragioni per la tua idea!"
- Domande di riflessione: "Ho descritto chiaramente?" / "Ho sostenuto la mia opinione?"

6.9 Elementi di gioco del protocollo

Per garantire che ogni attività sia in linea con gli obiettivi del protocollo dei giochi retorici, i facilitatori devono integrare le seguenti componenti:

- **Ruoli di parola:** Assegnare ruoli chiari per incoraggiare la partecipazione attiva (ad esempio, oratore → ascoltatori → rispondenti al feedback).
- **Obiettivi del compito:** Definire lo scopo comunicativo, come descrivere, persuadere, informare o suggerire.
- **Obiettivi espressivi:** Enfatizzare la proiezione della voce, la chiarezza, la gestualità, il contatto visivo e l'entusiasmo.
- **Focus sulla struttura:** Incoraggiare l'uso di parole di collegamento e connettori (ad esempio, "e", "perché", "allora", "ma") per organizzare i pensieri in modo chiaro.
- **Strumenti di feedback tra pari:** Usate metodi adatti all'età, come le carte emoji, gli applausi, le stelle o i suggerimenti come "Cosa mi è piaciuto..." per incoraggiare una valutazione positiva da parte dei pari.
- **Prompt di feedback:** Fornire modelli come "Hai parlato chiaramente!", "Bell'esempio!" o "Ottima ragione!" per guidare le risposte costruttive.
- **Tono giocoso:** mantenere un'atmosfera divertente e fantasiosa (ad esempio, "Disegna un vestito da supereroe!" o "Parla come una banana!").
- **Elementi ludici:** Integrare oggetti di scena, flashcard, carte delle emozioni e giochi drammatici per mantenere alto il coinvolgimento e supportare gli studenti più diversi.



7. Monitoraggio e valutazione

Un monitoraggio e una valutazione efficaci sono fondamentali per garantire che le attività basate sulla retorica raggiungano i loro obiettivi e contribuiscano in modo significativo all'educazione ai diritti dei bambini e alla partecipazione civica. Il WP6 promuove un approccio formativo e a misura di bambino alla valutazione che supporta la riflessione, il feedback e il miglioramento continuo sia per i partecipanti che per i facilitatori.

7.1 Strumenti di valutazione a misura di bambino

Gli strumenti di monitoraggio devono essere semplici, visivi e coinvolgenti, soprattutto per gli studenti più giovani e per quelli con una conoscenza limitata della lingua. Alcuni esempi sono:

- **Schede di feedback con emoji:** I bambini scelgono le emoji per esprimere come si sono sentiti durante l'attività (😊 = felice, 😐 = neutro, 😞 = confuso).
- **Voto del pollice:** Una rapida dimostrazione di pollici in su / di lato / in giù per valutare il gradimento o la comprensione del gruppo.
- **Biglietti di uscita:** I bambini scrivono o disegnano una cosa che hanno imparato o che gli è piaciuta prima di uscire.
- **"Stelle e desideri":**
 - **Stelle:** Cosa è andato bene.
 - **Desideri:** Cosa si potrebbe migliorare.

Questi strumenti consentono ai facilitatori di valutare rapidamente il coinvolgimento, la comprensione e la risposta emotiva.

7.2 Autovalutazione e valutazione tra pari

La valutazione tra pari e l'autovalutazione sono integrate nelle attività di retorica per incoraggiare la riflessione, l'appropriazione e la fiducia. I bambini possono utilizzare:

- **Prompt di feedback tra pari:** "Mi è piaciuto come hai usato un motivo". / "Hai parlato chiaramente". / "Bell'esempio!"
- **Domande di autovalutazione:**
 - Ho spiegato chiaramente la mia idea?
 - Ho usato una parola di ricordo come "perché" o "allora"?
 - Ho ascoltato attentamente gli altri?



La riflessione deve essere di supporto, non competitiva, e favorire una mentalità di crescita.

7.3 Osservazioni del facilitatore

Gli educatori e gli animatori dovrebbero osservare lo sviluppo dei bambini nel tempo, utilizzando semplici liste di controllo o rubriche basate sui seguenti indicatori:

Area di competenza	Indicatori
Comunicazione	Usa un linguaggio chiaro, parla con sicurezza, mantiene il contatto visivo.
Argomentazione	Motivare le opinioni, utilizzare esempi o paragoni.
Empatia e ascolto	Risponde in modo rispettoso, mostrando comprensione per i punti di vista altrui.
Creatività	Gioca in modo fantasioso, usa un linguaggio espressivo.
Partecipazione	Fa i turni, offre idee volontarie, lavora bene in gruppo

7.4 Rapporto finale e feedback

Alla fine di ogni ciclo o modulo di formazione, i facilitatori devono:

- Raccogliere e rivedere le autovalutazioni dei partecipanti e le note del facilitatore.
- Tenere una breve sessione di feedback con i partecipanti (ad esempio, cerchio "Cosa abbiamo imparato?").
- Completare una breve relazione di sintesi che evidenzi i risultati, i punti di forza e le aree di miglioramento.

Il feedback dovrebbe essere condiviso con i team di progetto per contribuire alla valutazione complessiva e alla documentazione delle buone pratiche nei Paesi partner.



8. Appendici:

8.1 Appendice A: Modelli di valutazione

A. Scheda di riflessione dello studente

Questo semplice strumento di riflessione incoraggia l'autoconsapevolezza e supporta la valutazione formativa. I bambini possono scrivere o disegnare le loro risposte.

B. Lista di controllo per l'osservazione del facilitatore

Usate la lista di controllo durante o dopo le attività per documentare l'impegno dei bambini e lo sviluppo della comunicazione. Il punteggio può essere qualitativo (scala 1-5) o con brevi note. Duplicare il numero di volte necessario.

8.2 Appendice B: Esempi di moduli di consenso

Modulo di consenso per genitori/tutori

8.3 Appendice C: Esempi di script per formatori

Questi copioni supportano i facilitatori nell'introduzione dei moduli e nella promozione della pratica retorica in un modo caldo e adatto ai bambini.

Modulo 1 - "Parliamo di noi".

Script dell'addestratore:

"Ciao a tutti! Oggi parleremo di una persona molto speciale: TU! Ci direte il vostro nome, la vostra età e qualcosa di divertente su di voi. Pronti?"

Cornici di frase suggerite:

- "Il mio nome è ____".
- "Ho ____ anni".
- "Mi piace ____ perché ____".
- "Vengo da ____".

Incoraggiare il linguaggio - Attività sfilata di moda

Script dell'addestratore:

"Ottimo lavoro! Ora, puoi dirci perché quegli stivali sono perfetti per una giornata di pioggia? Usa la parola *'perché'* per spiegare la tua idea".



Cornici di frase suggerite:

- "Queste scarpe sono belle perché ____".
- "Questo è caldo, quindi lo indosso quando fa freddo".
- "Mi piace questo colore perché ____".

Prompt di feedback tra pari

Obiettivo: incoraggiare l'interazione costruttiva tra pari e la valutazione retorica di base.

Script dell'addestratore:

"Cosa vi è piaciuto della presentazione del vostro amico? Era chiara? Hanno usato parole o gesti interessanti?"

Cornici di frase suggerite:

- "Mi è piaciuto perché ____".
- "È stato divertente / chiaro / interessante quando hanno detto ____".
- "La prossima volta, forse potrebbero ____".



9. Riferimenti:

- Brownell, C. J. (2021). La retorica dei bambini in un'epoca di (im)migrazione: Esaminare le letterature critiche utilizzando un orientamento retorico culturale nella classe elementare. *Research in the Teaching of English*, 55(3), 265-288. <https://doi.org/10.58680/rte202131186>
- Canagarajah, A. S. (2013). *L'alfabetizzazione come pratica translinguistica: Between communities and classrooms*. Routledge. <http://ci.nii.ac.jp/ncid/BB12468179>
- Doucet, L. e Srinivasan, V. (2010). Progettare giochi educativi divertenti usando la retorica procedurale. In *Atti del 5° Simposio ACM SIGGRAPH sui Videogiochi* (pp. 5-10). <https://doi.org/10.1145/1836135.1836136>
- Fleming, D. (1998). La retorica come corso di studi. *College English*, 61(2), 169-187. <https://doi.org/10.2307/378878>
- Liontas, J. I. (2015). Sviluppare la competenza idiomatica in classe ESOL: Un resoconto pragmatico. *TESOL Journal*, 6(4), 621-658. <https://doi.org/10.1002/tesj.230>
- May, James M. *Come vincere un'argomentazione: An Ancient Guide to the Art of Persuasion - Marcus Tullius Cicero*, Princeton, NJ: Princeton University Press, 2017.
- Nguyen, C. T. (2017). Filosofia dei giochi. *Bussola di filosofia*, 12(8). <https://doi.org/10.1111/phc3.12426>.
- Parker, Michael. *Non è quello che dici, è il modo in cui lo dici! Come vendersi quando conta davvero*, Ebury Press, 2014.
- Zumthor, P., Tomarken, E. e Tomarken, A. (1981). Il grande gioco della retorica. *Nuova storia letteraria*, 12(3), 493-510. <https://doi.org/10.2307/469026>