



PLURICLASSE IN GIOCO

≡ **HOW MIGHT WE... MULTIGRADE ?** ≡

Copyright © INDIRE 2026. Tutti i diritti riservati.
INDIRE • via Michelangelo Buonarroti, 10 - 50122 Firenze (Italia)
indire.it • info@indire.it

Pluriclasse in gioco - How might we... Multigrade? è stato realizzato nell'ambito del progetto «PLURITEC - Metodi e tecnologie digitali per la gestione delle pluriclassi» - MOVETIA - prot. n. 35224/2024 - Contratto di sovvenzione per cooperazioni internazionali.



Autore del gioco: Giuseppina Rita Jose Mangione (INDIRE)

Collaboratori alla realizzazione del gioco: Lydia Zampolini, Francesca De Santis (INDIRE)

Cura editoriale, editing formale e strutturale: Gabriele D'Anna (INDIRE)

Grafica e impaginazione: Paolo Curina

Immagine di copertina: Andrea Paoli (INDIRE)

Pluriclasse in gioco - How might we... Multigrade? è stato realizzato per accompagnare il n. 17, 2026, de «I Quaderni delle Piccole Scuole» • Strumenti - *Abitare la Pluralità. Pratiche per l'autonomia e l'inclusione in pluriclasse*. Pur in dialogo con il «Quaderno» n. 17, 2026, il gioco costituisce uno strumento autonomo a disposizione di docenti e dirigenti scolastici per esplorare nuove modalità di progettazione e di lavoro in pluriclasse.

Il Movimento *Piccole Scuole* è una rete nazionale nata nel 2017 per sostenere le scuole situate in aree montane, piccole isole e zone periferiche. Il suo obiettivo è combattere l'isolamento geografico e culturale, valorizzando le pluriclassi e le piccole comunità educanti anche attraverso l'innovazione tecnologica a supporto dell'inclusione sociale e culturale.
piccolescuole.indire.it • piccolescuole@indire.it

La versione 1.0 di **Pluriclasse in gioco - How might we... Multigrade?** è stata pubblicata a settembre 2026 sul sito del Movimento Nazionale *Piccole Scuole*. Nessuna parte di questo documento può essere utilizzata o in alcun modo riprodotta allo scopo di addestrare tecnologie o sistemi di intelligenza artificiale.

Uso del maschile sovraesteso

In questo documento si fa talvolta ricorso al genere maschile per indicare collettivi misti (ad es. «gli studenti», «i docenti»). Si tratta di una convenzione linguistica radicata nella grammatica italiana, in cui il maschile svolge una funzione sovraestensiva, cioè rappresenta anche il genere femminile quando il riferimento è a gruppi misti o indefiniti. Tale scelta non intende in alcun modo escludere o 'invisibilizzare' le presenze femminili, ma risponde esclusivamente a criteri di leggibilità e scorrevolezza del testo. L'intento inclusivo e rispettoso delle differenze di genere rimane fondamentale e pienamente riconosciuto.

PLURICLASSE IN GIOCO

HOW MIGHT WE... MULTIGRADE ?

Progettare una pluriclasse significa affrontare una sfida complessa, ogni giorno: in uno stesso spazio convivono studenti di età diverse, con alle spalle esperienze di vita differenti, con eterogenei livelli di competenza raggiunti e con curricoli tra loro spesso discrepanti. Il docente è chiamato a costruire situazioni di apprendimento che tengano insieme questa pluralità di aspetti, trasformandola in risorsa educativa.

Non esiste una ricetta valida per tutte le pluriclassi; ogni contesto richiede di osservare attentamente la realtà, interpretarne i bisogni e progettare soluzioni coerenti con le caratteristiche degli studenti, della scuola e del territorio di riferimento.

Pluriclasse in gioco nasce per sostenere questo processo. Più che «gioco» tradizionalmente inteso è un dispositivo di progettazione collaborativa pensato come ausilio destinato a docenti e dirigenti scolastici per facilitare l'analisi di situazioni autentiche di pluriclasse, per favorire il confronto di vari e differenti punti di vista e costruire e condividere nuove possibili modalità e strategie di intervento.

Pluriclasse in gioco utilizza alcuni principi del *Design Thinking*, una metodologia che mette al centro l'osservazione dei contesti, la riflessione condivisa e la progettazione di soluzioni innovative. Attraverso immagini, carte-gioco, gettoni-voto e altri materiali d'uso comune, i partecipanti sono accompagnati a leggere la complessità della pluriclasse, a individuare una sfida progettuale e a elaborare un intervento concreto. Il valore del percorso risiede nel confronto professionale che permette di rispondere alla domanda *How might we...?* («Come potremmo...?») e agli strumenti del *Design Thinking* (con riferimento a quelli sviluppati dalla *d.school* della Stanford University) e alle pratiche di osservazione, narrazione e interpretazione condivisa delle esperienze (*Story Share-and-Capture*) rielaborate e adattate alle specificità della progettazione educativa nelle pluriclassi.

A CHI È RIVOLTO PLURICLASSE IN GIOCO

Il dispositivo è pensato per:

- docenti di pluriclassi;
- docenti di piccole scuole;
- gruppi di progettazione didattica;
- dirigenti scolastici.

Si può giocare durante attività di formazione, in laboratori, incontri collegiali, comunità di pratica e percorsi di ricerca-azione.

IL PERCORSO

Il percorso si sviluppa attraverso tre fasi, ispirate al *Design Thinking*: *Empathize* (Empatizzare), *Define* (Definire), *Ideate* (Ideare).

1. **Empatizzare.** Osservare una situazione di pluriclasse, comprenderne le dinamiche e raccogliere i diversi punti di vista.
2. **Definire.** Identificare la sfida progettuale e trasformarla in un quesito strategico per definire una nuova direzione creativa.
3. **Ideare.** Generare possibili soluzioni, combinare strategie e costruire un *Lesson Plan* condiviso.

Ogni fase è accompagnata da strumenti che guidano i partecipanti nell'osservazione, nella discussione e nella progettazione.

IL KIT DI PROGETTAZIONE

Per giocare occorrono:

- i tabelloni (sono 3: *Empatizzare*; *Definire*; *Ideare*);
- le carte-gioco sulle leve progettuali per lavorare in pluriclasse (organizzate in 5 mazzi di carte: *Curricolo*; *Spazi*; *Gruppi*; *Tempi*; *Tecnologie*);
- i gettoni-voto;
- dei post-it®, alcuni pennarelli e materiali vari per annotare, indicare idee e decisioni prese, votare.

Una sessione di gioco ha durata indicativa di 60-90 minuti e coinvolge un gruppo composto da un minimo di 4 a un massimo di 8 partecipanti.

COME SI COMPLETA IL PERCORSO?

Una volta concluso il percorso il gruppo dei giocatori avrà progettato un *Lesson Plan* che documenta la soluzione elaborata per la sfida affrontata.

Attenzione, però! Il percorso non termina con la conclusione della partita. La scuola può scaricare, stampare e personalizzare l'attestato **We Multigrade**; questo attestato costituisce il riconoscimento simbolico dell'impegno nella progettazione collaborativa e nell'innovazione educativa (una volta riportato il nome della scuola e della propria pluriclasse l'attestato potrebbe far bella mostra di sé, magari in uno spazio comune dell'Istituto scolastico!).

La scuola può inoltre scegliere di entrare a far parte della mappa **We Multigrade** del Movimento *Piccole Scuole*, unendosi a una rete di scuole che condividono esperienze e pratiche. Ogni scuola sarà rappresentata da un *pin geolocalizzato* e da una scheda dedicata contenente una fotografia della pluriclasse, una breve descrizione del contesto e la sfida progettuale sviluppata durante il percorso.

Ogni nuova scuola rende la rete più ricca! Ogni esperienza condivisa diventa una risorsa per tutte le altre!

FASE 1

EMPATIZZARE

COMPRENDERE A FONDO LA PLURICLASSE PRIMA DI PROGETTARE

L'OBIETTIVO DI QUESTA FASE

La prima fase del percorso è dedicata all'«empatizzare», uno dei momenti fondativi del *Design Thinking*; è bene ricordare che in questa metodologia – che per definizione è *human-centered* – la progettazione non prende avvio da soluzioni predefinite ma ha inizio dalla comprensione profonda del contesto e delle risorse coinvolte. Prima di immaginare nuove organizzazioni didattiche, nuovi utilizzi degli spazi o nuove configurazioni dei gruppi, è necessario interrogarsi su chi vive quotidianamente la pluriclasse: quali sono i bisogni che emergono (ad es. a causa della sua forte eterogeneità), quali sono le difficoltà percepite, le criticità riscontrate e quali le risorse di cui già la scuola dispone. L'obiettivo di questa prima fase non è quindi individuare immediatamente una soluzione, ma costruire una rappresentazione condivisa della pluriclasse. In altre parole, si tratta di rendere esplicite conoscenze che spesso sono distribuite tra le diverse figure professionali operanti nella scuola ma che raramente vengono raccolte e discusse in modo sistematico.

L'output di questa prima fase non sarà, quindi, una proposta didattica ma una lettura condivisa della situazione da cui partire per la successiva definizione della sfida progettuale.

CHI PARTECIPA A QUESTA FASE

La prima fase coinvolge il team docente della pluriclasse e può comprendere docenti curricolari, docenti di sostegno, Dirigente scolastico, educatori o altre figure professionali coinvolte nel percorso di progettazione.

I partecipanti lavoreranno come un gruppo composto da 4 a 8 partecipanti (una dimensione che consente di valorizzare la pluralità dei punti di vista senza rendere troppo complesso il confronto). La scelta di lavorare in gruppo non risponde soltanto a esigenze organizzative: questa riflette una precisa idea di progettazione educativa come processo collegiale e partecipato. La conoscenza della pluriclasse non appartiene infatti a un singolo docente, ma si costruisce attraverso il confronto di prospettive differenti. Ogni partecipante osserva aspetti diversi della realtà scolastica e contribuisce ad arricchire la comprensione del contesto nella sua globalità.

Il facilitatore. Chi è, qual è il suo ruolo. Il gruppo individua al suo interno la figura del cosiddetto «facilitatore» (o *Game Master*); il ruolo può essere svolto da ricercatori, da un esperto esterno o da uno dei membri del team docente. Il compito del *facilitatore* è quello di «accompagnare» il processo senza intervenire nel merito delle decisioni: non suggerisce soluzioni e non orienta le risposte del gruppo ma sostiene il processo di riflessione, garantisce il rispetto dei tempi, distribuisce i turni di parola, stimola la partecipazione di tutti e aiuta il gruppo a mantenere il *focus* sulla pluriclasse scelta (dal momento che un Collegio dei Docenti può avere più di una pluriclasse). Durante questa prima fase il *facilitatore* favorisce l'emergere di prospettive diverse e si adopera per sostenere la costruzione di una comprensione condivisa.

DURATA E MATERIALI OCCORRENTI

La prima fase ha durata che può variare dai 20 ai 30 minuti, di cui (circa):

- 10 minuti dedicati alla riflessione individuale;
- 10-15 minuti dedicati alla condivisione e la discussione;
- 5-10 minuti dedicati alla sintesi finale.

La durata qui riportata è indicativa: può infatti aumentare nel caso di gruppi numerosi o di contesti particolarmente complessi.

Per lo svolgimento dell'attività occorrono:

- il *tabellone dell'Empatizzare*;
- dei post-it®, alcuni pennarelli e materiali per annotare idee e decisioni.

IL TABELLONE DELL'EMPATIZZARE

Per sostenere il lavoro del gruppo si utilizza uno strumento visuale, denominato «*tabellone dell'Empatizzare*»: è un ausilio che consente di raccogliere, organizzare e mettere in risalto osservazioni provenienti da prospettive differenti; a tal fine il tabellone è composto da sei aree: «Descrivi la pluriclasse», «Contesto», «Attori», «Problemi», «Bisogni emergenti» e «Parole che associo alla pluriclasse».

NOME DELLA SCUOLA: _____

1. CONTESTO

Dove ci troviamo?
Caratteristiche principali della piccola scuola e/o della classe, del territorio in cui è collocata.

Spazio per i post-it del gruppo

2. ATTORI

Ex alunni, insegnanti, bambini, genitori, comunità locale...

Spazio per i post-it del gruppo

DESCRIVI LA PLURICLASSE

Livelli/età presenti: _____
Numero alunni: _____
Contesto territoriale: _____
Caratteristiche rilevanti: _____
Risorse disponibili: _____

3. PROBLEMI

Descrivi un momento specifico in cui questa pluriclasse vive una difficoltà (Es. un insegnante che fatica a gestire una pluriclasse...).

Spazio per i post-it del gruppo

4. BISOGNI EMERGENTI

Qual è un piccolo cambiamento che farebbe una grande differenza? (Es. avere accesso a strumenti digitali, ricevere supporto personalizzato, ecc.)

Spazio per i post-it del gruppo

PAROLE CHE ASSOCIO ALLA PLURICLASSE:

FASE 1 EMPATIA

Ascoltiamo e comprendiamo insieme la realtà della nostra pluriclasse per progettare cambiamenti significativi.

storia condivisi e cattura

RAPPRESENTAZIONE CONDIVISA: «DESCRIVI LA PLURICLASSE»

Il lavoro prende avvio con il tracciare il profilo della propria pluriclasse nello spazio «Descrivi la pluriclasse» del tabellone. La redazione di tale profilo sarà condivisa tra tutti i partecipanti; non dovranno ancora esser formulate sfide progettuali né dovranno essere indicate possibili soluzioni a bisogni emersi; l'obiettivo è unicamente quello di delineare l'identità della pluriclasse tramite alcuni elementi essenziali che possano definirne la conformazione.

Il gruppo è invitato a indicare sinteticamente:

- i diversi livelli di istruzione/età degli studenti;
- il numero degli studenti;
- il contesto territoriale di riferimento;
- le caratteristiche ritenute più significative;
- le risorse disponibili all'interno della scuola e della comunità.

Quest'attività assolve una funzione importante perché consente di trasformare una pluralità di osservazioni individuali in una prima rappresentazione condivisa del contesto. La descrizione non ha finalità puramente informativa, ma permette al gruppo di esplicitare quali aspetti considera maggiormente rilevanti per comprendere il funzionamento della propria pluriclasse.

ATTIVITÀ DA SVOLGERE SINGOLARMENTE

LA RIFLESSIONE INDIVIDUALE



Compiuta la prima rappresentazione condivisa, il lavoro prosegue con un momento di riflessione individuale. Ogni partecipante riceve alcuni post-it® ed è invitato ad osservare la propria pluriclasse attraverso le aree denominate «Contesto», «Attori», «Problemi» e «Bisogni emergenti»: si tratta di quadranti che guidano progressivamente il gruppo dall'osservazione della realtà all'individuazione dei bisogni emergenti. Non devono essere letti come categorie separate ma come dimensioni della vita della pluriclasse strettamente interconnesse. L'insieme delle informazioni raccolte consente infatti di costruire una rappresentazione complessa del contesto educativo e delle sue dinamiche.

Il primo quadrante: «Contesto». Ha come fine quello di invitare ad osservare l'ambiente nel quale la pluriclasse è inserita. L'attenzione si concentra sulle caratteristiche della scuola, sulle condizioni organizzative e sulle risorse disponibili. Ciascun partecipante può annotare elementi relativi alle condizioni morfologiche del territorio, alla posizione geografica, alla dimensione della comunità del posto, alla struttura dell'edificio scolastico, alla disponibilità di spazi, tecnologie e servizi, alle opportunità offerte dal contesto locale o dalle reti di collaborazione attive. L'obiettivo non è quello di produrre una descrizione generale della scuola ma di interrogarsi su quali aspetti del contesto influenzano concretamente l'esperienza educativa della pluriclasse. In questa prospettiva il territorio non viene considerato soltanto come uno sfondo ma come una componente attiva del processo educativo. Una pluriclasse collocata in una valle alpina o in un'isola minore oppure in un piccolo comune rurale presenta peculiarità così specifiche, contesti talmente unici che possono tradursi tanto in ostacoli e vincoli quanto in risorse inedite e preziose per l'apprendimento.

La domanda-guida è:

Quali caratteristiche del contesto influenzano maggiormente la vita della nostra pluriclasse?

Il secondo quadrante: «Attori». Ha come fine quello di far spostare lo sguardo dalle condizioni del contesto 'ambientale' nel quale la pluriclasse è inserita alle persone che partecipano alla vita della pluriclasse. Ovviamente gli studenti rappresentano il primo riferimento ma l'attenzione si estende all'intera comunità educativa: famiglie, docenti, Dirigente scolastico, soggetti appartenenti ad enti locali, associazioni, servizi del territorio e tutti coloro che contribuiscono – direttamente o indirettamente – alla costruzione dell'esperienza scolastica. In questa fase è particolarmente importante riconoscere la pluralità delle relazioni che attraversano la pluriclasse. Le piccole scuole e le pluriclassi si caratterizzano spesso per una forte densità relazionale e per un rapporto stretto con la comunità locale. Comprendere chi sono gli attori coinvolti significa quindi comprendere anche quali risorse, aspettative e possibilità di collaborazione possono essere mobilitate.

La domanda-guida è:

Chi contribuisce alla vita della pluriclasse e quali relazioni ne sostengono il funzionamento?

Il terzo quadrante: «Problemi». Ha come fine quello di far emergere criticità e difficoltà percepite. Ciascun partecipante è invitato a descrivere le situazioni che generano maggiore complessità nella gestione della pluriclasse: la contemporanea presenza di più annualità, la gestione dei tempi, la differenziazione delle attività, la promozione dell'autonomia, l'organizzazione dei gruppi, il coinvolgimento delle famiglie o altre questioni che affiorano dall'esperienza professionale. Al momento, in questa fase, è importante non cercare spiegazioni o soluzioni. L'obiettivo è rendere 'visibili' le sfide educative che il gruppo riconosce come significative. Spesso ciò che un docente percepisce come problema può essere interpretato diversamente da altri membri del team docente; proprio per questo la condivisione dei punti di vista rappresenta una risorsa fondamentale.

La domanda-guida è:

Quali situazioni generano maggiori complessità o richiedono una particolare attenzione educativa?

Il quarto quadrante: «Bisogni emergenti». Ha come fine quello di far individuare i bisogni sottostanti ai problemi, così da orientare lo sviluppo di soluzioni educative efficaci. Rappresenta il passaggio più delicato e, per molti aspetti, più importante dell'intera fase dell'*Empatizzare*. Dopo aver osservato il contesto, identificato gli attori e fatto emergere le criticità, il partecipante è invitato a interrogarsi sui bisogni che si nascondono dietro le situazioni descritte. Al momento, non si tratta ancora di definire una soluzione ma di comprendere che cosa manca, che cosa potrebbe essere rafforzato e quali condizioni sarebbero necessarie per migliorare l'esperienza educativa. I bisogni possono riguardare gli studenti e le loro famiglie, i docenti, l'organizzazione scolastica o la comunità territoriale; possono essere bisogni di autonomia, partecipazione, collaborazione, inclusione; possono riguardare aspetti della comunicazione così come pure la necessità di avere supporto organizzativo o accesso a determinate risorse. È importante sottolineare che il quadrante dei «Problemi» non 'coincide' con il quadrante dei «Bisogni emergenti»: un dato problema descrive una situazione percepita come critica; un bisogno rappresenta invece la condizione che, se soddisfatta, consentirebbe di affrontare quella criticità in modo più efficace. Una difficoltà nella gestione simultanea dei gruppi può, ad esempio, far emergere un bisogno di maggiore autonomia degli studenti; una scarsa partecipazione alle attività comuni può evidenziare un bisogno di cooperazione o di riconoscimento reciproco tra studenti di età tra loro differenti.

In conclusione, il passaggio dai «Problemi» ai «Bisogni emergenti» costituisce uno degli apprendimenti più significativi di questa prima fase del percorso: consente di spostare progressivamente l'attenzione dalle carenze alle opportunità di sviluppo.

La domanda-guida è:

Di che cosa hanno bisogno gli studenti, i docenti e la comunità per valorizzare pienamente le potenzialità della pluriclasse?

DALL'OSSERVAZIONE ALLA COSTRUZIONE DI SIGNIFICATO

Una volta completata la compilazione individuale, i partecipanti condividono i propri post-it® e li collocano sul tabellone in corrispondenza delle aree «Contesto», «Attori», «Problemi», «Bisogni emergenti». Il confronto che segue costituisce il cuore della fase dell'*Empatizzare*: attraverso la discussione emergono convergenze, differenze di interpretazione, aspetti fino a quel momento trascurati e nuove prospettive di lettura del contesto. I contributi vengono progressivamente raggruppati (*clustering*) in nuclei tematici che aiutano il gruppo a riconoscere elementi ricorrenti, relazioni tra i quadranti e questioni particolarmente significative (ad es. gestione di gruppi eterogenei in spazi non flessibili, necessità di ripensare il tempo-scuola per gestire gruppi di livello in parallelo, difficoltà a lavorare su temi generali ma con gruppi eterogenei, ecc.).

Nel corso di questa fase il *facilitatore* può sostenere il confronto attraverso alcune domande-guida:

- **Ci riconosciamo in questa descrizione della pluriclasse?**
- **Quali elementi ritornano con maggiore frequenza?**
- **Quali aspetti ci sorprendono?**
- **Quali risorse emergono dal contesto?**
- **Quali bisogni appaiono più urgenti?**
- **Quali questioni sembrano attraversare più quadranti contemporaneamente?**

Il *facilitatore* chiede infine:

Ciò che abbiamo raccolto rappresenta realmente la nostra pluriclasse?

Questo momento di negoziazione e interpretazione trasforma una raccolta di osservazioni individuali in una rappresentazione condivisa della realtà.

In questa fase non vengono richieste né analisi approfondite né soluzioni. Quanto riportato nei post-it® può riguardare specifiche criticità e opportunità, elementi ricorrenti, aspetti sorprendenti od osservazioni maturate nel lavoro quotidiano.

Un aspetto fondamentale è che durante questa fase non è previsto dibattito: la riflessione individuale consente infatti di raccogliere punti di vista differenti prima che il confronto collettivo porti a costruire interpretazioni condivise. La scrittura individuale rappresenta quindi un passaggio essenziale del processo. Essa permette di far emergere – per ciascun quadrante – percezioni, esperienze e conoscenze professionali che il partecipante ha costruito nel proprio rapporto quotidiano con la pluriclasse e che spesso rimangono implicite nella pratica educativa.

LA PAROLA ALLE... PAROLE: «PAROLE CHE ASSOCIO ALLA PLURICLASSE»

Infine, nel *tabellone dell'Empatizzare* trova spazio una specifica area dedicata alle parole che i partecipanti individuano come 'associabili' alla pluriclasse. I partecipanti sono invitati a trovare vocaboli, immagini o locuzioni che descrivano in modo immediato l'esperienza da loro vissuta nel quotidiano. Potranno emergere termini legati alle caratteristiche organizzative della classe o alle opportunità offerte dalla sua eterogeneità, alle relazioni tra studenti o alle principali sfide educative percepite.

Parole come *autonomia, cooperazione, prossimità, continuità, differenziazione, comunità, responsabilità, partecipazione, flessibilità, inclusione*, rappresentano esempi possibili, ma il gruppo dei partecipanti è chiamato a costruire un proprio repertorio lessicale, strettamente connesso all'esperienza vissuta.

Quest'attività di riflessione e selezione personale ha duplice scopo: 1) favorire l'emersione delle rappresentazioni implicite che i docenti hanno della pluriclasse; 2) individuare alcuni nuclei concettuali che accompagneranno l'intero percorso di progettazione.

Le parole raccolte non costituiscono ancora una sfida progettuale ma rappresentano una prima mappa di significati condivisi attraverso cui il gruppo inizia a interpretare la propria realtà educativa.

QUANDO TERMINA LA PRIMA FASE?

La fase dell'*Empatizzare* può considerarsi conclusa quando il gruppo riconosce di aver costruito una rappresentazione sufficientemente condivisa della situazione. Non è necessario raggiungere un consenso assoluto. È invece importante che:

- i quattro quadranti siano stati compilati in ogni loro parte;
- i principali temi siano stati discussi;
- le criticità ricorrenti e i bisogni siano stati identificati;
- il gruppo riconosca gli elementi che caratterizzano maggiormente la propria pluriclasse e li esprime nelle parole condivise;
- emerga una prima consapevolezza delle questioni educative che meritano di essere approfondite.

L'OUTPUT

L'output di questa prima fase è una mappa interpretativa della pluriclasse che rende 'visibili' contesto, attori, problemi e bisogni emergenti. Più che un semplice documento di lavoro, rappresenta una forma di conoscenza professionale approfondita della pluriclasse e della dimensione contestuale; una rappresentazione condivisa costruita attraverso il confronto tra i membri del team docente; l'emersione di bisogni e nuclei tematici prioritari che costituiranno il punto di partenza per la formulazione della sfida progettuale.

Il team docente sviluppa una comprensione più profonda della propria realtà educativa e costruisce la base conoscitiva necessaria per la fase successiva del percorso, la fase del *Definire*, fase nella quale quanto emerso verrà trasformato in una sfida progettuale formulata attraverso la domanda *How might we...?*

FASE 2

DEFINIRE

TRASFORMARE LE OSSERVAZIONI IN UNA SFIDA PROGETTUALE CONDIVISA

L'OBIETTIVO DI QUESTA FASE

La seconda fase del percorso è dedicata al «definire», momento in cui il team docente della pluriclasse è chiamato a trasformare quanto emerso durante la prima fase in una sfida progettuale condivisa.

Se nella prima fase il lavoro era orientato all'osservazione della propria pluriclasse e alla comprensione del contesto, in questa seconda fase l'attenzione si concentra sul definire ciò che il team docente desidera migliorare, valorizzare o ripensare; la fase del *Definire* rappresenta infatti il passaggio che conduce dall'analisi accurata alla progettazione: è il momento in cui criticità, opportunità, intuizioni ed esigenze emerse vengano progressivamente organizzate e tradotte in direzione di un lavoro comune.

Nelle pluriclassi le questioni che emergono sono spesso numerose e intrecciate tra loro. Possono riguardare la promozione dell'autonomia degli studenti, la gestione di gruppi eterogenei, la cooperazione tra studenti di età differenti, la differenziazione delle attività, l'organizzazione dei tempi e degli spazi, il coinvolgimento delle famiglie così come pure l'utilizzo delle tecnologie. Se il team docente cercasse di affrontare simultaneamente tali questioni, il processo progettuale rischierebbe di disperdersi.

La funzione della fase del *Definire* è proprio quella di aiutare il team docente della pluriclasse a individuare una sfida significativa e condivisa sulla quale concentrare il lavoro successivo.

Nel *Design Thinking* questo passaggio non avviene attraverso una pura e semplice definizione del problema ma tramite la costruzione di una domanda generativa così formulata:

HOW MIGHT WE...?

ovvero

«COME POTREMMO...?»

Prima di arrivare a questa formulazione il gruppo dei partecipanti avvia un nuovo processo di riflessione e negoziazione che parte dalle esperienze concrete di docenti, dirigenti scolastici, educatori e arriva progressivamente alla costruzione di una rappresentazione condivisa della sfida progettuale.

CHI PARTECIPA A QUESTA FASE

La fase coinvolge tutti coloro che hanno partecipato alla fase dell'*Empatizzare*: è infatti importante che il gruppo rimanga il più possibile 'stabile' rispetto a quello della fase precedente, poiché la fase del *Definire* si fonda su conoscenze costruite collettivamente durante l'analisi della pluriclasse.

Anche in questa fase, come per la precedente, il lavoro si svolge preferibilmente in gruppo composto da 4 a 8 partecipanti (una dimensione che consente di valorizzare la pluralità dei punti di vista senza rendere troppo complesso il confronto).

Il ruolo del facilitatore. Anche la fase del *Definire* prevede la presenza del *facilitatore*. Se nella fase dell'*Empatizzare* il suo compito era quello di favorire l'emersione di punti di vista differenti, qui il *facilitatore* accompagna il proprio gruppo in un processo di sintesi, interpretazione e focalizzazione.

Infatti, il *facilitatore*:

- aiuta il gruppo a rileggere quanto emerso nella fase dell'*Empatizzare*;
- garantisce il rispetto dei tempi;
- distribuisce i turni di parola;

- sostiene la costruzione di vignette individuali (sintetiche rappresentazioni di scene reali e significative della vita della pluriclasse);
- facilita il confronto tra le diverse interpretazioni;
- aiuta il gruppo a costruire lo scenario condiviso;
- accompagna la formulazione della domanda *How might we...?*;
- verifica che la domanda *How might we...?* resti aperta e non contenga già, implicitamente, una soluzione.

Il ruolo del *facilitatore* non è quello di suggerire la sfida da affrontare né quello di orientare il proprio gruppo verso una determinata risposta; al contrario, il *facilitatore* sostiene il processo tramite il quale il suo gruppo costruisce autonomamente una lettura condivisa della situazione.

DURATA E MATERIALI OCCORRENTI

La seconda fase ha durata indicativa pari a 35-40 minuti, di cui (circa):

- 5 minuti dedicati alla rilettura di ciò che è stato scritto sul tabellone dell'*Empatizzare*;
- 10 minuti dedicati alla costruzione delle vignette individuali;
- 10 minuti dedicati alla condivisione delle vignette;
- 10 minuti alla costruzione dello scenario condiviso;
- 5 minuti alla formulazione della domanda *How might we...?*

La durata qui riportata è indicativa: può infatti aumentare nel caso di gruppi numerosi o di contesti particolarmente complessi.

Per lo svolgimento dell'attività occorrono:

- il *tabellone del Definire*;
- dei post-it®, alcuni pennarelli e materiali per annotare idee e decisioni.

IL TABELLONE DEL DEFINIRE

Anche in questa fase, per sostenere il lavoro del gruppo, si utilizza uno strumento visuale, denominato «*tabellone del Definire*»: è un ausilio che consente di raccogliere, organizzare e mettere in risalto osservazioni provenienti da prospettive differenti; a tal fine il tabellone è composto da sei aree: «Cosa abbiamo capito?», «Lo scenario condiviso», «Che cosa ci colpisce di questa scena?», «*How might we...?*», «Testiamo la nostra domanda» e «Ogni partecipante racconta una scena significativa».

NOME DELLA SCUOLA:

storia condividi e cattura

1. COSA ABBIAMO CAPITO?

Rileggiamo ciò che è emerso nella fase di Empatizzare.

♥ Bisogni più rilevanti:

.....

! Problemi ricorrenti:

.....

★ Elementi che caratterizzano la nostra pluriclasse:

.....

OGNI PARTECIPANTE RACCONTA UNA SCENA SIGNIFICATIVA



Spazio per i post-it con le vignette di ciascun partecipante

3. CHE COSA CI COLPISCE DI QUESTA SCENA?

★ Quale momento della scena è più significativo?

.....

💡 Quale bisogno emerge con maggiore forza?

.....

🌱 Quale cambiamento farebbe la differenza?

.....

★ 2. LO SCENARIO CONDIVISO ★

A partire dalle vignette individuali, scriviamo insieme una narrazione che rappresenti la sfida educativa che vogliamo affrontare.

 Chi è coinvolto?

.....

 Quale difficoltà emerge?

.....

 Quando si manifesta?

.....

 Quale bisogno appare più importante?

.....

💡 4. HOW MIGHT WE...?

Come potremmo _____ per _____ in modo da _____

COME POTREMMO...?

5. TESTIAMO LA NOSTRA DOMANDA

- ☐ nasce da un bisogno reale
- ☐ riguarda la pluriclasse
- ☐ non contiene già una soluzione
- ☐ apre possibilità diverse
- ☐ è chiara per tutti i membri del gruppo

✓

6. LE PAROLE CHE GUIDERANNO LA PROGETTAZIONE

FASE 2
DEFINIRE



RIPARTIRE DALL'EMPATIZZARE

La seconda fase prende avvio dalla rilettura di ciò che è stato scritto sul *tabellone dell'Empatizzare*. Il gruppo riflette su quanto emerso dal lavoro svolto sulle sei aree del tabellone: «Descrivi la pluriclasse», «Contesto», «Attori», «Problemi», «Bisogni emergenti» e «Parole che associo alla pluriclasse».

Questa rilettura non ha come scopo quello di far ripetere il lavoro già svolto ma quello di individuare i nuclei tematici meritevoli di essere approfonditi.

Il *facilitatore* può sostenere il confronto attraverso alcune domande-guida:

- Quali temi ritornano più frequentemente?
- Quali bisogni sembrano particolarmente rilevanti?
- Quali problemi appaiono maggiormente collegati ai bisogni emersi?
- Quali aspetti della pluriclasse meritano particolare attenzione progettuale?

Al termine della discussione il gruppo individua un solo tema su cui concentrare il lavoro successivo.

ATTIVITÀ DA SVOLGERE SINGOLARMENTE

LE VIGNETTE INDIVIDUALI



Raccontare una scena della pluriclasse

Dopo aver individuato il tema emerso nella fase dell'*Empatizzare*, ogni partecipante è invitato a raccontare una scena significativa della vita della propria pluriclasse.

Per farlo utilizza un post-it® su cui realizza la vignetta di un episodio concreto che rende visibile la sfida progettuale su cui il gruppo desidera lavorare.

La vignetta non ha il fine di spiegare un dato problema in modo astratto né quello di proporre una soluzione; il suo scopo è quello di raccontare una situazione autentica mettendo in evidenza ciò che accade, chi è coinvolto e quali bisogni emergono da quella determinata situazione.

Il *facilitatore* introduce l'attività attraverso una domanda-guida:

Se dovessimo raccontare a un collega un episodio che rappresenta questa determinata situazione, quale scena descriveremmo?

Ogni partecipante lavora individualmente, in silenzio, per circa 10 minuti.

La sua vignetta troverà poi posto in uno spazio *ad hoc* del tabellone.

La vignetta può assumere forme diverse:

- un breve racconto;
- una sequenza di azioni;
- uno schizzo accompagnato da alcune parole-chiave;
- una combinazione di testo e immagini.

Non è richiesta alcuna abilità grafica: ciò che conta è rappresentare in modo comprensibile una scena significativa.

Ogni vignetta dovrebbe rendere riconoscibili:

- il contesto;
- i protagonisti;
- ciò che accade;
- l'emergere di un momento critico;
- il palesarsi di un bisogno educativo.

Terminata questa fase, ogni partecipante presenta la propria vignetta al gruppo. Attraverso il confronto, il gruppo individua gli elementi comuni e sceglie la storia che meglio rappresenta la sfida progettuale da approfondire. Questa diventerà lo scenario condiviso sul quale si costruirà la domanda progettuale della fase successiva.

È importante che i partecipanti evitino di raffigurare o scrivere soluzioni (nessuna annotazione come, ad esempio, *Dovremmo usare il peer tutoring* o *Servirebbe una piattaforma digitale...*): la vignetta deve limitarsi a mostrare ciò che accade in uno specifico momento verificatosi nella vita della pluriclasse.

L'obiettivo non è quello di trovar soluzione a un dato problema: l'obiettivo è quello di rendere 'visibile' un dato problema.

CONDIVIDERE LE VIGNETTE

Raccontare e ascoltare per mettere a confronto prospettive differenti

Terminata la fase individuale, i partecipanti presentano le proprie vignette al gruppo.

Si procede a turno.

Ogni partecipante dispone indicativamente di 1-2 minuti per raccontare la scena rappresentata.

Gli altri membri del gruppo ascoltano senza interrompere.

Durante l'ascolto possono annotare:

- parole ricorrenti;
- bisogni emergenti;
- elementi che ritengono particolarmente significativi.

Questa fase produce spesso risultati sorprendenti; docenti che condividono quotidianamente il lavoro in pluri-classe raccontano infatti episodi differenti e attribuiscono significati diversi alla stessa situazione. Attraverso il confronto emergono aspetti che fino a quel momento erano rimasti impliciti; attraverso il confronto si costruisce una comprensione più ricca e articolata della realtà.

Al termine delle presentazioni il *facilitatore* può sostenere il confronto attraverso alcune domande-guida:

- **Quali elementi ritornano nelle diverse storie?**
- **Quali bisogni sembrano emergere con maggiore frequenza?**
- **Quali vignette sembrano particolarmente rappresentative?**
- **Quali aspetti della pluriclasse risultano maggiormente significativi?**

Lo scenario condiviso nascerà spesso dalla combinazione di elementi provenienti da racconti differenti.

COSTRUIRE LO SCENARIO CONDIVISO

Dalle storie individuali a una narrazione comune

Dopo aver ascoltato e discusso le vignette individuali, il gruppo è chiamato a costruire uno scenario condiviso. Lo scenario non coincide con la storia di un singolo partecipante; è una nuova narrazione costruita collettivamente a partire dagli elementi più significativi emersi durante il confronto.

In questa fase il gruppo lavora come una piccola redazione di 'narratori pedagogici': seleziona, integra e rielabora le diverse scene con l'obiettivo di costruire una storia che rappresenti la sfida progettuale sulla quale desidera concentrare l'attenzione.

Il *facilitatore* può proporre la seguente consegna:

Immaginiamo di dover raccontare a un collega una data situazione per la quale è avvertita la necessità di intervenire; quale storia racconteremmo?

Il gruppo darà quindi riscontro alla consegna utilizzando il grande spazio (denominato «Lo scenario condiviso») posto al centro del tabellone.

Il compito di scrivere la risposta può essere affidato a un singolo partecipante o al *facilitatore* ma il contenuto della risposta deve derivare dal contributo di tutti.

Lo scenario rappresentato deve essere sufficientemente concreto da permettere di visualizzare la situazione ma ragionevolmente sintetico da evidenziarne il nucleo centrale.

Durante la costruzione della narrazione il gruppo è invitato a rispondere alle domande presenti nel tabellone. Nello scenario rappresentato:

- *Chi è coinvolto?*
- *Quale difficoltà emerge?*
- *Quando si manifesta?*
- *Quale bisogno appare più importante?*

E inoltre:

- *Quali studenti, docenti o altri attori partecipano alla situazione?*
- *Qual è la tensione o il problema che caratterizza la scena?*
- *In quale momento della giornata, dell'attività o della vita scolastica emerge la situazione?*
- *Quale bisogno educativo emerge con maggiore evidenza dalla storia raccontata?*

Quando il gruppo riconosce che la narrazione rappresenta adeguatamente la propria realtà, lo scenario può essere considerato completato.

CHE COSA CI COLPISCE DI QUESTA STORIA?

Dalla narrazione all'interpretazione

Una volta completato lo scenario condiviso, il gruppo interrompe la scrittura e osserva la storia costruita.

Il *facilitatore* invita i partecipanti a rileggere il racconto e a riflettere insieme.

In questa fase il gruppo risponde alle tre domande riportate nel tabellone (nello spazio denominato «Che cosa ci colpisce di questa storia?»):

- *Quale momento della scena è più significativo?*
- *Quale bisogno emerge con maggiore forza?*
- *Quale cambiamento farebbe la differenza?*

Questo passaggio è particolarmente importante poiché consente di passare dalla descrizione della situazione alla comprensione della sfida progettuale che tale situazione rappresenta.

È qui che il gruppo inizia a identificare ciò che desidera trasformare.

FORMULARE LA DOMANDA HOW MIGHT WE...?

Dalla storia alla sfida progettuale

Solo dopo aver costruito e discusso lo scenario condiviso il gruppo è pronto a formulare la domanda progettuale. La domanda *How might we...?* rappresenta il punto di arrivo della fase del *Definire* e il punto di partenza di quella successiva, ovvero la fase dell'*Ideare*.

Nel *Design Thinking* questa formulazione ha una funzione precisa: non tanto definire una soluzione quanto, piuttosto, aprire uno spazio di possibilità.

Per questo motivo una buona domanda *How might we...?*:

- nasce da un bisogno reale;
- è collegata allo scenario costruito;
- non contiene in sé una possibile soluzione;
- apre differenti possibilità progettuali.

Il *facilitatore* invita il gruppo a riflettere attraverso alcune domande-guida:

- **Che cosa vorremmo accadesse per migliorare?**
- **Quale opportunità desideriamo creare?**
- **Quale bisogno vogliamo soddisfare?**

La domanda viene costruita utilizzando la struttura riportata nel tabellone (nello spazio denominato «*How might we...?*»):

Come potremmo ...

per ...

in modo da ...

Il gruppo può proporre diverse formulazioni.

Il *facilitatore* le annota e guida una breve discussione comparativa.

Condivisa la formulazione della domanda, questa viene trascritta nello spazio del tabellone a lei riservato.

VERIFICARE LA QUALITÀ DELLA DOMANDA HOW MIGHT WE...?

Prima di concludere questa seconda fase, il gruppo utilizza la *check-list* riportata nel tabellone (nello spazio denominato «Testiamo la nostra domanda»).

La domanda:

- *nasce da un bisogno reale?*
- *Riguarda la pluriclasse?*
- *Non contiene già una soluzione?*
- *Apri possibilità diverse?*
- *È chiara per tutti i membri del gruppo?*

Se tutte le condizioni risultano soddisfatte, la sfida può essere considerata pronta per la fase successiva, ovvero la fase dell'*Ideare*.

QUANDO TERMINA LA SECONDA FASE?

La fase del *Definire* può considerarsi conclusa quando il gruppo dispone di:

- una raccolta di vignette individuali;
- uno scenario condiviso costruito collettivamente;
- le risposte alle domande di riflessione sullo scenario;
- la domanda *How might we...?* condivisa;
- una domanda in grado di soddisfare i requisiti previsti dagli *item* della *check-list*.

L'OUTPUT

L'output di questa seconda fase produce tre risultati fra loro strettamente correlati:

- una raccolta di vignette individuali che rendono 'visibili' differenti interpretazioni della stessa realtà;
- uno scenario condiviso che racchiude tali prospettive e restituisce una rappresentazione collettiva della sfida progettuale;
- la domanda *How might we...?* che trasforma quella narrazione in una sfida progettuale aperta e generativa.

Le esperienze dei docenti vengono trasformate in una storia condivisa; questa storia, a sua volta, si traduce in una domanda capace di orientare il lavoro creativo della fase successiva (fase dell'*Ideare*), momento nel quale entreranno in gioco le carte delle leve progettuali (*Curricolo, Spazi, Gruppi, Tempi e Tecnologie*) e inizierà la generazione delle possibili soluzioni per la pluriclasse.

FASE 3

IDEARE

ESPLORARE POSSIBILITÀ E PROGETTARE ATTRAVERSO LE LEVE

L'OBIETTIVO DI QUESTA FASE

La terza fase del percorso è dedicata all'«ideare», momento in cui il team docente passa dalla definizione della sfida progettuale all'esplorazione delle possibili risposte.

Se la fase dell'*Empatizzare* ha permesso di comprendere la pluriclasse e la fase del *Definire* ha consentito di formulare una sfida condivisa attraverso la domanda *How might we...?*, la fase dell'*Ideare* apre uno spazio di ricerca creativa nel quale il team docente è chiamato a immaginare come quella sfida potrebbe essere affrontata.

Nelle pratiche di *Design Thinking* la fase dell'*Ideare* è quella del pensiero divergente: un momento in cui non viene individuata con rapidità la soluzione migliore ma sono esplorate possibilità differenti, si generano connessioni inedite e si ampliano i punti di vista.

In **Pluriclasse in gioco**, tuttavia, il pensiero divergente non avviene in modo casuale. L'ideazione è guidata da leve pedagogiche e organizzative che la ricerca e le esperienze delle piccole scuole hanno mostrato essere particolarmente significative per valorizzare l'eterogeneità della pluriclasse.

Per questo motivo il gruppo non lavora direttamente sulle idee ma utilizza specifiche carte-gioco rappresentative di determinate leve progettuali insieme ad alcuni strumenti per la riflessione e la progettazione, tra i quali la tecnica *del fior di loto* (nota anche con il nome di *Lotus Blossom*): simile a una sorta di *brainstorming*, è un metodo basato sull'utilizzo di capacità analitiche e che aiuta a generare un gran numero di idee che potrebbero fornire la soluzione migliore a un dato problema.

Le carte-gioco consentono di trasformare la domanda *How might we...?* in un insieme di possibilità concrete, aiutando i partecipanti ad osservare la stessa sfida progettuale da punti di vista differenti.

CHI PARTECIPA A QUESTA FASE

La fase coinvolge tutti coloro che hanno partecipato alle due fasi precedenti (quella dell'*Empatizzare* e quella del *Definire*): è infatti importante che il gruppo rimanga il più possibile 'stabile' rispetto a quello delle fasi precedenti, poiché la fase dell'*Ideare* si fonda su conoscenze costruite collettivamente durante l'analisi della pluriclasse.

Anche in questa fase il lavoro si svolge preferibilmente in gruppo composto da 4 a 8 partecipanti (una dimensione che consente di valorizzare la pluralità dei punti di vista senza rendere troppo complesso il confronto); la presenza di punti di vista differenti rappresenta una risorsa importante, poiché favorisce la generazione di idee più ricche e articolate.

Il ruolo del facilitatore. In questa fase il *facilitatore* svolge funzione diversa rispetto a quella assunta nelle due precedenti: non è chiamato a orientare il proprio gruppo verso una risposta corretta né a indirizzare le scelte progettuali; il compito del *facilitatore* consiste piuttosto nel creare le condizioni affinché possano emergere molteplici possibilità.

In questa fase il *facilitatore*:

- richiama la domanda *How might we...?*;
- garantisce la partecipazione di tutti;
- favorisce il confronto tra prospettive differenti;
- incoraggia la generazione di idee;
- aiuta il proprio gruppo a individuare collegamenti tra le carte-gioco delle leve progettuali;
- sostiene il processo di selezione delle leve prioritarie per la progettazione in pluriclasse.

In questa fase è particolarmente importante sospendere il giudizio: anche le idee apparentemente più insolite possono infatti generare intuizioni utili o aprire nuove direzioni di lavoro.

DURATA E MATERIALI OCCORRENTI

La prima fase ha durata che può variare dai 40 ai 50 minuti, di cui (circa):

- 5 minuti dedicati alla presentazione della sfida;
- 10 minuti dedicati all'esplorazione delle carte-gioco delle leve progettuali;
- 10-15 minuti dedicati al lavoro sul fior di loto;
- 10 minuti dedicati alla discussione e al collegamento delle idee;
- 10 minuti dedicati alla scelta collaborativa delle leve su cui si vuole intervenire per la progettazione in pluriclasse.

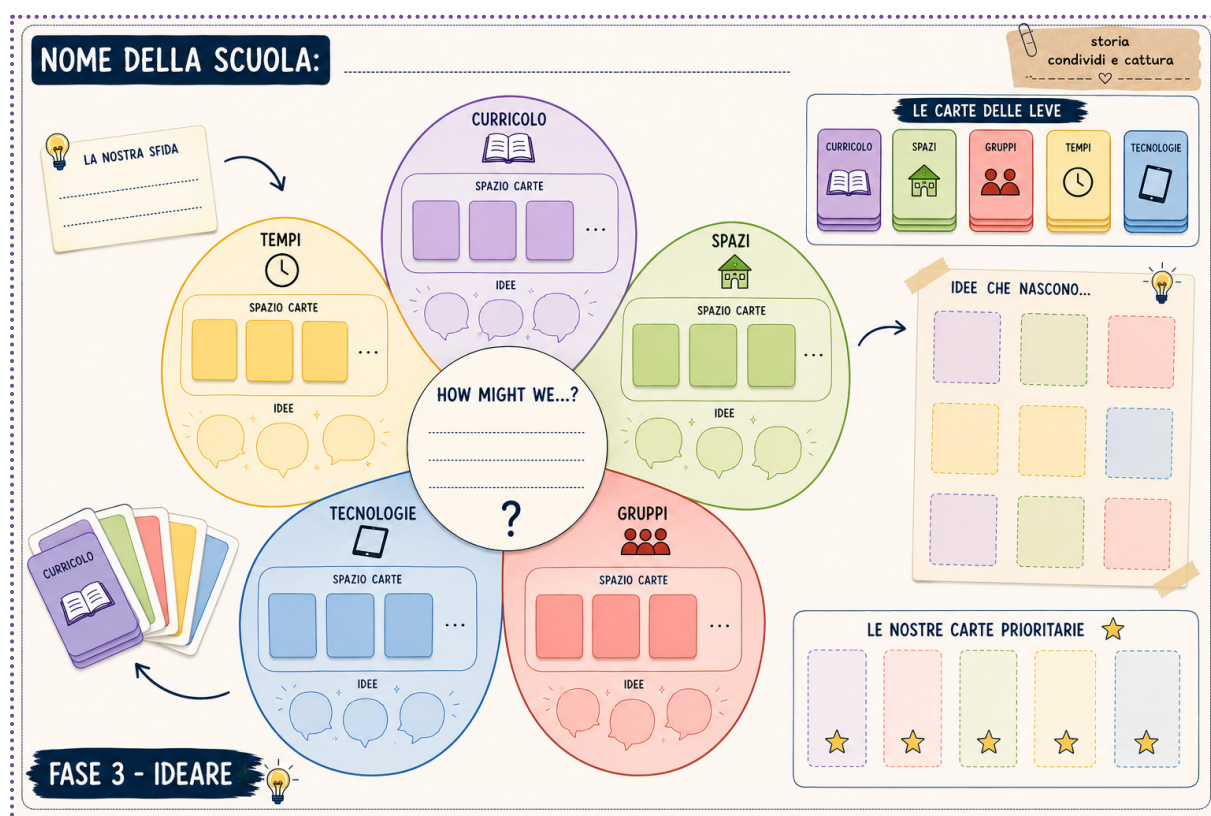
La durata qui riportata è indicativa: può infatti aumentare nel caso di gruppi numerosi o di contesti particolarmente complessi.

Per lo svolgimento dell'attività occorrono:

- il *tabellone dell'Ideare*;
- le carte-gioco delle leve progettuali (organizzate in 5 mazzi: *Curricolo*, *Spazi*, *Gruppi*, *Tempi* e *Tecnologie*);
- dei post-it®, alcuni pennarelli, adesivi (o segnalini) per la votazione.

IL TABELLONE DELL'IDEARE

Anche in questa fase, per sostenere il lavoro del gruppo, si utilizza uno strumento visuale, denominato «*tabellone dell'Ideare*»: analogamente agli altri due tabelloni (quello dell'*Empatizzare* e quello del *Definire*), si tratta di un ausilio che consente di raccogliere, organizzare e mettere in risalto osservazioni provenienti da prospettive differenti. Al centro del tabellone trova posto la riproduzione di un grande fior di loto; a questo fiore s'ispira l'omonima tecnica pensata per agevolare la produzione di idee e la risoluzione di problemi. Completano il tabellone specifici spazi destinati ad ospitare le carte-gioco delle leve progettuali (*Curricolo*, *Spazi*, *Gruppi*, *Tempi* e *Tecnologie*).



LE CARTE-GIOCO DELLE LEVE PROGETTUALI

Nel tabellone si posizionano i mazzi delle carte-gioco rappresentative delle leve progettuali per la pluriclasse.

Le carte-gioco sono suddivise in cinque mazzi e organizzate in altrettante 'famiglie' di leve (corrispondenti alle principali dimensioni attraverso cui è possibile ripensare la progettazione nelle pluriclassi): *Curricolo*, *Spazi*, *Gruppi*, *Tempi* e *Tecnologie*.

Ogni carta-gioco rappresenta una possibile leva di intervento sulla pluriclasse. A seconda della famiglia di appartenenza, la carta può proporre una strategia didattica, una modalità organizzativa, una configurazione di gruppi, una diversa gestione di tempi e spazi oppure una risorsa tecnologica.

Le carte-gioco sono ispirate alla letteratura scientifica sul multigrado e alle esperienze maturate nei contesti delle piccole scuole.

Le carte-gioco non devono essere interpretate come modelli da applicare automaticamente; la loro funzione è quella di stimolare il ragionamento progettuale e ampliare il repertorio delle possibilità.

Il *facilitatore* può sostenere il confronto attraverso alcune domande-guida:

- **Che cosa accadrebbe se utilizzassimo questa leva?**
- **In che modo questa leva potrebbe aiutarci ad affrontare la nostra sfida?**
- **Quali opportunità potrebbe aprire questa leva nella nostra pluriclasse?**



LA TECNICA DEL FIOR DI LOTO

Per sostenere il processo di ideazione viene utilizzata la tecnica *del fior di loto* adattata al contesto delle pluriclassi. Al centro del fiore viene riportata la domanda *How might we...?* costruita durante la fase precedente.

Dal centro del fiore si sviluppano i cinque petali corrispondenti alle già citate 'famiglie' di leve progettuali (*Curricolo, Spazi, Gruppi, Tempi e Tecnologie*).

Ogni petalo contiene uno spazio destinato ad accogliere le carte-gioco selezionate dal gruppo e le idee che nasceranno dal confronto.

Il disegno del fior di loto diventa così una mappa visuale del processo progettuale.

IL PRIMO TURNO DI GIOCO: «ESPLORARE LE CARTE-GIOCO»

Tempo suggerito: 10 minuti.

Il *facilitatore* dispone sul tavolo i cinque mazzi delle carte-gioco.

Il gruppo rilegge la domanda *How might we...?* e inizia ad esplorare le diverse possibilità offerte dalle carte-gioco.

Ogni partecipante può leggere liberamente le carte-gioco delle varie 'famiglie' e individuare quelle che ritiene particolarmente interessanti rispetto alla sfida.

A turno, ciascuno propone una o più carte-gioco al gruppo.

Il *facilitatore* può sostenere il confronto attraverso alcune domande-guida:

- **Perché questa carta-gioco potrebbe essere utile?**
- **Quale bisogno affronta questa carta-gioco?**
- **Quale opportunità apre questa carta-gioco?**

Le carte-gioco proposte vengono discusse collettivamente.

Se il gruppo riconosce che una carta-gioco può contribuire ad affrontare la sfida, essa viene collocata nel petalo corrispondente del fior di loto.

In questa fase non esiste un numero massimo di carte-gioco da utilizzare legate alle leve progettuali.

L'obiettivo è quello di esplorare quali possono essere le diverse possibilità e costruire una prima mappa delle risorse progettuali disponibili.

IL SECONDO TURNO DI GIOCO: «RIEMPIRE IL FIORE»

Tempo suggerito: 10-15 minuti.

Man mano che le carte-gioco vengono selezionate, i petali del fior di loto iniziano a popolarsi.

Il gruppo osserva il fiore e riflette sulle diverse leve emerse.

A partire dalle carte-gioco collocate nei petali, i partecipanti iniziano a generare idee.

Il *facilitatore* invita il gruppo a riflettere attraverso alcune domande-guida:

- **Se utilizzassimo questa strategia, che cosa potrebbe accadere?**
- **Come potremmo adattarla alla nostra pluriclasse?**
- **Quali attività potremmo progettare?**
- **Quali cambiamenti organizzativi potrebbero derivarne?**

Le idee vengono annotate negli spazi presenti accanto ai petali.

Ogni idea mantiene un collegamento visibile con la carta-gioco che l'ha generata.

In questo modo il gruppo costruisce progressivamente una relazione tra:

SFIDA → LEVA → IDEA PROGETTUALE

IL TERZO TURNO DI GIOCO: «FAR DIALOGARE LE LEVE»

Tempo suggerito: 10 minuti.

Quando il fior di loto conterrà un numero significativo di carte-gioco e di idee, il gruppo è invitato a osservare il fiore nel suo insieme.

Questo momento rappresenta uno degli aspetti più interessanti dell'intera attività; infatti, molte delle innovazioni che emergono nelle pluriclassi non derivano da una singola leva ma dalla combinazione di più dimensioni.

Il *facilitatore* invita il gruppo a riflettere attraverso alcune domande-guida:

- **Quali carte-gioco sembrano dialogare tra loro?**
- **Quali leve si rafforzano reciprocamente?**
- **Quali combinazioni appaiono particolarmente promettenti?**
- **Quali idee valorizzano maggiormente l'eterogeneità?**

I partecipanti possono collegare tra loro i petali, spostare le carte-gioco, creare associazioni e costruire nuove connessioni.

Il fior di loto si trasforma progressivamente in una vera e propria mappa delle possibilità progettuali.

ATTIVITÀ DA SVOLGERE SINGOLARMENTE

IL QUARTO TURNO DI GIOCO: «SCEGLIERE LE CARTE-GIOCO LEGATE ALLE LEVE PRIORITARIE PER PROGETTARE IN PLURICLASSE»



Tempo suggerito: 10 minuti.

Dopo aver esplorato numerose possibilità progettuali, il gruppo entra nella fase della selezione.

Questo è uno dei momenti più importanti del percorso: non si tratta di individuare la carta migliore in assoluto, ma di riconoscere quali leve progettuali il gruppo ritiene maggiormente promettenti per affrontare la sfida educativa individuata.

Ogni partecipante riceve cinque gettoni-voto.

I gettoni possono essere distribuiti liberamente, rispettando due semplici regole:

- ogni gettone vale un voto;
- su una stessa carta possono essere posti al massimo tre gettoni da parte dello stesso partecipante.

In questo modo ciascun docente può:

- concentrare più voti sulla proposta che considera più significativa;
- sostenere più carte appartenenti anche a leve differenti;
- costruire una combinazione di interventi ritenuta coerente con la sfida progettuale.



La votazione avviene in modo palese, così che il gruppo possa osservare quali proposte raccolgono maggiore consenso e avviare una riflessione condivisa sulle ragioni delle proprie scelte.

È importante ricordare che le carte selezionate non devono necessariamente appartenere a tutte le 'singole famiglie' di leve. Alcune sfide possono essere affrontate principalmente attraverso il curricolo e i gruppi, altre richiedono una diversa organizzazione dei tempi, degli spazi o delle tecnologie.

L'obiettivo non è rappresentare tutte le categorie disponibili, ma costruire una combinazione di leve coerente con la sfida progettuale emersa nelle fasi precedenti.

COSTRUIRE UN ACCORDO PROGETTUALE

Al termine della votazione, il gruppo individua le cinque carte che hanno ottenuto il maggior numero di preferenze e le trasferisce nello spazio *Le nostre carte prioritarie* del tabellone.

Il gruppo può tuttavia, se lo ritiene opportuno e motivandone la scelta, sostituire una carta con un'altra ritenuta strategica per mantenere equilibrio e coerenza nella proposta progettuale.

Si apre quindi un breve momento di confronto guidato dal *facilitatore* attraverso alcune domande-guida:

- **Perché abbiamo scelto queste leve?**
- **In che modo rispondono alla nostra sfida?**
- **Quali opportunità aprono per la nostra pluriclasse?**
- **Quali idee desideriamo portare nella fase successiva?**

Da questo momento inizia la costruzione di una proposta di cambiamento coerente con il proprio contesto di pluriclasse.

QUANDO TERMINA LA TERZA FASE?

La fase dell'*Idare* può considerarsi conclusa quando:

- il fior di loto è stato popolato con carte-gioco, connessioni e idee;
- il gruppo ha esplorato differenti possibilità progettuali;
- sono state costruite connessioni tra le diverse leve della progettazione;
- è stata effettuata una selezione collaborativa delle carte-gioco;
- è stato raggiunto un accordo condiviso sulle leve progettuali ritenute più efficaci per affrontare la sfida educativa individuata.

L'OUTPUT

La fase produce tre principali risultati:

- un fior di loto ricco di carte-gioco, connessioni e idee, che documenta il percorso di esplorazione e generazione delle proposte;
- un insieme di ipotesi progettuali, nate dalla combinazione delle diverse leve (curricolo, gruppi, spazi, tempi e tecnologie);
- una proposta progettuale condivisa, costruita a partire dalle carte selezionate, che rappresenta l'esito del confronto e l'impegno del gruppo a sperimentare nuove modalità di lavoro nella propria pluriclasse.

Quest'ultimo costituisce il risultato più significativo dell'intero percorso.

La fase dell'*Ideare* rappresenta quindi il passaggio dalla *sfida* alle *possibilità*. Attraverso il gioco delle carte e il confronto tra prospettive differenti, il gruppo costruisce una visione comune di come la propria pluriclasse potrebbe evolvere, ponendo le basi per la fase successiva, fase nella quale le idee selezionate verranno trasformate in una concreta proposta progettuale.

MISSIONE COMPIUTA!

Osservare la propria pluriclasse, condividere punti di vista, individuare una sfida progettuale e immaginare nuove possibilità educative da attuare a scuola; non ricercare la soluzione perfetta per una pluriclasse ma costruire comunità professionali capaci di imparare continuamente dalla propria esperienza e da quella altrui. Per questo motivo, il percorso continua!

BENVENUTI NELLA COMUNITÀ **WE MULTIGRADE!**

La vostra scuola entra a far parte della comunità **We Multigrade**, una rete di piccole scuole che considerano la pluriclasse non come un limite organizzativo ma come una straordinaria opportunità educativa.

A conclusione del gioco potrete stampare l'attestato **We Multigrade**, personalizzarlo con il nome della scuola e della pluriclasse ed esporlo quale riconoscimento per l'impegno profuso nella progettazione collaborativa e per aver dato forte impulso all'innovazione didattica.



ENTRATE A FAR PARTE DELLA MAPPA DIGITALE WE MULTIGRADE DELLE PICCOLE SCUOLE!

La vostra scuola sarà censita online e inserita nella mappa **We Multigrade** delle *Piccole Scuole* e individuabile grazie a un *pin geolocalizzato* che consentirà di 'contrassegnarla' quale scuola della comunità di istituti che hanno preso parte a **Pluriclasse in gioco - How might we... Multigrade?**

LA VOSTRA AVVENTURA FINISCE QUI...
... MA LA VOSTRA STORIA COME SCUOLA
WE MULTIGRADE INIZIA ORA!

PLURICLASSE IN GIOCO

≡ **HOW MIGHT WE... MULTIGRADE ?** ≡