

# Progetto didattico

## Laboratorio 1: Cappello di paglia

*“Pensare non è una scusa per non agire ma un modo per agire meglio.  
Perciò avanti con l’azione.”*  
E. De Bono



Prendere **decisioni** non è mai facile, a qualunque età.  
Imparare a districarsi tra opinioni altrui e la propria capacità di pensare in modo critico è fondamentale sin dalla più tenera età.

**Edward De Bono** ha messo a punto una tecnica utile a **dirigere intenzionalmente l’attenzione e il pensiero** su ogni singolo aspetto di un problema: **i sei cappelli per pensare**.

La proposta di laboratorio è basata sull’idea di indossare idealmente i cappelli di sei colori diversi, che rappresentano i diversi punti di vista; anche e soprattutto quelli più lontani dal proprio modo di essere.

L’**obiettivo** è quello di imparare a pensare a mente aperta, **empatizzare** con lo sguardo dell’altro da sé, senza barricarsi su un’unica posizione e liberandosi dei propri schemi mentali. Sperimentare nuovi lati di sé e conoscere se stessi ogni giorno un po’ di più.

## Target

Bambini e ragazzi dai 6 ai 15 anni

## Materiali

- *Portachiavi plastificati fai da te* (risma luce trasparente, risma carta bianca, set colori indelebili, matite e gomme, forbici, fustellatrice, anellini, uso di forno/ microonde);
- *Paglierine colorate* (6 paglierine, bombolette spray).

## Incontri

In totale 8 (frequenza 1 a settimana, durata: 2 mesi)

Un incontro per presentare e approfondire ciascuno dei sei cappelli (role playing: sperimentare il cappello assegnato nelle esperienze del quotidiano, per poi condividere la narrazione delle esperienze con i compagni la settimana successiva) + incontro di presentazione conoscenza dei partecipanti (gioco del gomito) + incontro finale di saluto e conclusivo dell'esperienza (visione dell'ultimo episodio di una serie esplicativa: *One Piece*, cioè "pezzo unico").

## Significati e significanti

Ogni punto di vista aggiunge valore in fase di confronto e decisione, soprattutto in un contesto di gruppo è importante che tutti siano rappresentati. La nostra idea è quella di associare a ciascuno dei sei cappelli di De Bono un personaggio della nota serie anime *One Piece*, perpetrata nel nuovo millennio attraverso la serie Netflix omonima. Ne abbiamo dunque selezionato alcuni tra i principali e li abbiamo associati al cappello più affine al carattere e ai comportamenti di cui sono rappresentanti. La strategia è finalizzata a esemplificare il significato dei capelli e a ridurre la distanza tra la teoria di ogni punto di vista e la messa in campo degli stessi. Imparare facendo, attraverso l'osservazione di un modello familiare e vicino a sé.

### 1. Cappello bianco- Nico Robin



- *Pov neutro e imparziale*: riportare i fatti come sono senza giudizio
- *Carattere*: archeologa, grande interesse per la storia. Seria, posata, dai modi raffinati. Appare fredda e distaccata, ma è in realtà molto gentile e altruista.

## 2. Cappello rosso- T.T. Chopper



- *Espressione libera dell'emotività*: ciò che spaventa o inquieta, ciò che emoziona. Esprimere cosa dice il proprio intuito (la pancia). Con questo cappello non c'è mai bisogno di giustificare quello che si esprime, è concesso l'uso della fantasia.

- *Carattere*: “l'ingenua renna”, medico, vivace, timido, a volte fifone, ma un vero amico. Indole sensibile, interesse spiccato per i libri.

## 3. Cappello giallo- M.D. Ruffy (Rubber)



- *Approccio positivo*: ottimista, si fanno emergere i vantaggi e i benefici, sempre però legata alla logica.

- *Carattere*: ingenuo, pauroso, semplice, goloso. Si entusiasma per cose banali, pensare troppo è faticoso per lui. Schietto su quello che vuole e sente, non sa mentire. Ma quando combatte è geniale: è un leader, veloce, arguto, non teme la morte, insegue i suoi sogni e bramoso di avventure.

## 4. Cappello nero- R. Zoro



- *Contrapposto al giallo*: lato logico negativo, critico e realista. Si possono recuperare esperienze passate e gli errori commessi per non ripeterli.

- *Carattere*: intimidatorio, ma di buon cuore, sa prendere misure drastiche se serve, sogna di diventare il miglior spadaccino del mondo, orgoglioso, ma anche umile. Ha una forte fede nel destino.

## 5. Cappello verde- Usop



- *Creatività e originalità*, si possono superare i confini, uscire dagli schemi e portare nuove idee e proposte insolite, senza censura.

- *Carattere*: codardo e pauroso, ha tanta inventiva che diventano spesso scuse, risultando bugiardo ma altruista, sogna di diventare un coraggioso pirata.

Dubita delle sue potenzialità ma fortemente attaccato alla vita.

## 6. Cappello blu- Nami



- *Pensiero strutturato*, per mantenere rotta e controllo. Trasmette calma, equilibrio e controllo.

- *Carattere*: intelligente, avida ma non tradirebbe mai un compagno per soldi. Controlla il bottino della ciurma, come tesoriere. Prepotente e autoritaria, gli altri

eseguono i suoi ordini perché hanno fiducia nelle sue capacità. È la più consapevole dei pericoli, è compassionevole ed emotiva, tiene alla sua vita.

### Svolgimento

Nel primo incontro, dopo aver rotto il ghiaccio attraverso un gioco ad hoc, verrà presentato il ventaglio dei 6 cappelli per pensare nelle loro caratteristiche principali e verranno spiegati gli obiettivi del percorso. Ciascun partecipante ha l'**obiettivo di collezionare tutti e 6 i cappelli** nel suo portachiavi personale.

In ogni incontro verrà presentato un cappello, spiegando le caratteristiche attraverso il personaggio annesso di One Piece (visionando frame della serie Netflix opportunamente selezionati) per chiarire le idee sul comportamento da sperimentare e, attraverso il **Circle time**, sarà possibile individuare chi già possiede quel particolare poi e chi invece ha il compito di sperimentarlo durante la settimana fino all'incontro successivo, nel quale si avrà la possibilità di raccontare in che momenti si ha provato a indossare quel cappello e solo allora si potrà ottenere il portachiavi.

In tutti gli incontri sarà prevista una **situazione problematica** a cui dare ciascuno il proprio contributo con possibili soluzioni creative ( problemi reali) per attivare e allenare le proprie capacità di **Problem Solving** e uscire dalla fissità funzionale.

### **Fonti:**

#### **I sei cappelli per pensare**

<https://www.organizzatessen.it/lavorare-in-team/i-sei-cappelli-per-pensare-di-edward-de-bono/>

#### **One Piece, personaggi**

[https://onepiece.fandom.com/it/wiki/Lista\\_di\\_personaggi\\_di\\_One\\_Piece](https://onepiece.fandom.com/it/wiki/Lista_di_personaggi_di_One_Piece)



**Portachiavi con la tecnica Shrink**

### **Autori**

Valeria Smaldino, Emiliana Solazzo

# REALIZZAZIONE DEL PROGETTO IN CLASSE

## INCONTRO UNO:



- **Presentazione** del progetto e dei cappelli con annessi i personaggi di one piece,
- **gioco** del gomitolino per presentarci,
- **consegna portachiavi** (per i cappelli da collezionare);
- Che cos'è "l'**empatia**" e che cos'è il "**problem solving**",
- **Question time** "Da che personaggio ed equivalente cappello ti senti più rappresentato?",
- **Gioco**: i ragazzi si muoveranno nell'aula indirizzandosi verso il cappello scelto.
- **PROBLEMA**: I ragazzi che hanno scelto il cappello bianco dovranno raccontare all'incontro successivo un aneddoto personale inerente.

## 2- CAPPELLO BIANCO, NICO ROBIN:



- QUESTION TIME "Vi ricordate chi indossa il cappello bianco che modalità di pensiero rappresenta?"
- CIRCLE TIME I ragazzi del cappello bianco riportano gli aneddoti ai compagni cercando di spiegare cosa vuol dire avere un POV scervo da qualsiasi tipologia di giudizio.
- FRAME: Nico Robin (Tocca noi parlare, definire ampiamente cosa sia il pensiero neutro)

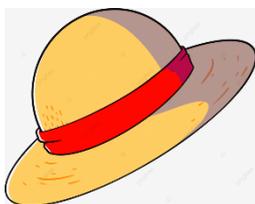
- d. PROBLEMA: Capovolgimento (Role Play) I ragazzi delle altre squadre dovranno sostituire ciascun componente del team del cappello bianco e saranno coloro che guadagneranno il cappello bianco la volta successiva se riportano l'aneddoto.
- e. ASSEGNAZIONE del problema al team CAPPELLO ROSSO.

### 3- CAPPELLO ROSSO, CHOPPER:



- a. QUESTION TIME “Vi ricordate chi indossa il cappello rosso che modalità di pensiero rappresenta?”
- b. CIRCLE TIME I ragazzi del cappello ROSSO riportano gli aneddoti ai compagni cercando di spiegare cosa vuol dire avere un POV emotivamente libero.
- c. FRAME: Chopper (Tocca noi parlare, definire ampiamente cosa sia il pensiero emotivo ed empatico)
- d. PROBLEMA: Capovolgimento (Role Play) I ragazzi delle altre squadre dovranno sostituire ciascun componente del team del cappello rosso e saranno coloro che guadagneranno il cappello la volta successiva se riportano l'aneddoto.
- e. Dare il porta chiavi Cappello Bianco ai ragazzi della situazione problema precedente.
- f. ASSEGNAZIONE del problema al team CAPPELLO GIALLO.

### 4- CAPPELLO GIALLO, RUBBER:



- a. QUESTION TIME “Vi ricordate chi indossa il cappello giallo che modalità di pensiero rappresenta?”
- b. CIRCLE TIME I ragazzi del cappello GIALLO riportano gli aneddoti ai compagni cercando di spiegare cosa vuol dire avere un POV ottimista.
- c. FRAME: Rubber (Tocca noi parlare, definire ampiamente cosa sia il pensiero ottimista)

- d. PROBLEMA: Capovolgimento (Role Play) I ragazzi delle altre squadre dovranno sostituire ciascun componente del team del cappello giallo e saranno coloro che guadagneranno il cappello la volta successiva se riportano l'aneddoto.
- e. Dare il porta chiavi Cappello Rosso ai ragazzi della situazione problema precedente.
- f. ASSEGNAZIONE del problema al team CAPPELLO NERO.

#### 5- CAPPELLO NERO, ZORO:



- a. QUESTION TIME “Vi ricordate chi indossa il cappello NERO che modalità di pensiero rappresenta?”
- b. CIRCLE TIME: I ragazzi del cappello NERO riportano gli aneddoti ai compagni cercando di spiegare cosa vuol dire avere un POV calcolatore.
- c. FRAME: Zoro (Tocca noi parlare, definire ampiamente cosa sia il pensiero calcolatore)
- d. PROBLEMA: Capovolgimento (Role Play) I ragazzi delle altre squadre dovranno sostituire ciascun componente del team del cappello NERO e saranno coloro che guadagneranno il cappello la volta successiva se riportano l'aneddoto.
- e. Dare il porta chiavi Cappello Giallo ai ragazzi della situazione problema precedente.
- f. ASSEGNAZIONE del problema al team CAPPELLO VERDE.

#### 6- CAPPELLO VERDE, USOP:



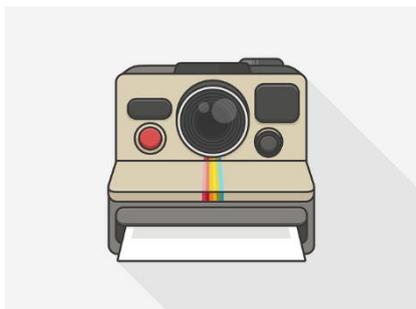
- a. QUESTION TIME “Vi ricordate chi indossa il cappello rosso che modalità di pensiero rappresenta?”
- b. CIRCLE TIME I ragazzi del cappello ROSSO riportano gli aneddoti ai compagni cercando di spiegare cosa vuol dire avere un POV emotivamente libero.
- c. FRAME: Chopper (Tocca noi parlare, definire ampiamente cosa sia il pensiero emotivo ed empatico)
- d. PROBLEMA: Capovolgimento (Role Play) I ragazzi delle altre squadre dovranno sostituire ciascun componente del team del cappello rosso e saranno coloro che guadagneranno il cappello giallo la volta successiva se riportano l’aneddoto.
- e. Dare il porta chiavi Cappello Bianco ai ragazzi della situazione problema precedente.
- f. ASSEGNAZIONE del problema al team CAPPELLO GIALLO.

## 7- CAPPELLO BLU, NAMI:



- a. QUESTION TIME “Vi ricordate chi indossa il cappello BLU che modalità di pensiero rappresenta?”
- b. CIRCLE TIME I ragazzi del cappello BLU riportano gli aneddoti ai compagni cercando di spiegare cosa vuol dire avere Leadership.
- c. FRAME: NAMI (Tocca noi parlare, definire ampiamente cosa sia la Leadership)
- d. PROBLEMA: Capovolgimento (Role Play) I ragazzi delle altre squadre dovranno sostituire ciascun componente del team del cappello BLU e saranno coloro che guadagneranno il cappello la volta successiva se riportano l’aneddoto.
- e. Dare il porta chiavi Cappello Verde ai ragazzi della situazione problema precedente.

## 8- INCONTRO FINALE:



- a. Premiazione cappelli BLU.
- b. CIRCLE TIME: Riflessioni con i porta chiavi in mano. (fare battuta cuore in mano)
- c. Foto di gruppo (POLAROID una per la classe)