

ATTIVITÀ CON ALTA AMBIGUITÀ

1. Il titolo misterioso. Dai agli studenti solo il titolo di un articolo o racconto (es. “La decisione delle 7:42”). Devono immaginare: chi sono i personaggi / cosa succede / perché quell’orario è importante. Poi leggono il testo vero e confrontano le ipotesi.

2. Dialogo con buchi. Fornisci un dialogo incompleto dove mancano alcune battute chiave. Gli studenti devono ricostruire cosa è successo tra i personaggi e scrivere le parti mancanti.

3. Tre indizi, una storia. Scrivi alla lavagna tre elementi scollegati: una bicicletta rotta / un messaggio cancellato / una porta aperta. Gli studenti devono creare una storia coerente che li colleghi.

4. L’immagine ambigua. Mostra una foto ambigua (una scena quotidiana poco chiara). Gli studenti devono scrivere tre possibili interpretazioni diverse della situazione.

5. La frase incompleta. Scrivi una frase ambigua: “Quando ho capito cosa aveva fatto, era già troppo tardi.” Gli studenti devono: inventare cosa è successo / spiegare perché era “troppo tardi”.

6. Il finale mancante. Gli studenti leggono un racconto senza l’ultimo paragrafo. Devono discutere in gruppo e scrivere tre possibili finali diversi, spiegando quali indizi nel testo li giustificano.

LINGUE - Situazione ambigua: Gli studenti ricevono alcune informazioni incomplete (es. due persone si incontrano in aeroporto ma una delle due sta nascondendo qualcosa). Devono inventare e recitare il dialogo, decidendo loro quale sia la relazione tra i personaggi e quale segreto emerga nella conversazione.

STORIA - Effetto farfalla: Ispirandosi al film Ritorno al futuro, gli studenti immaginano di tornare indietro nel tempo per cambiare una decisione in un evento storico. Devono però discutere quali piccole modifiche potrebbero produrre grandi conseguenze nel futuro.

ITALIANO - Scrittura con vincolo: A partire da un’immagine o da una frase iniziale, gli studenti scrivono un breve racconto, ma devono includere almeno tre elementi obbligatori (per esempio un oggetto, un luogo e un’emozione).

ARTE - Personalizzazione: Gli studenti osservano un’opera e propongono diverse interpretazioni del suo significato, oppure immaginano cosa togliere o aggiungere all’opera, motivando le proprie scelte.

SCIENZE - Ipotesi diverse: Viene presentato un fenomeno naturale (ad esempio perché una pianta cresce meglio in certe condizioni) e gli studenti formulano tre possibili spiegazioni: un’ipotesi realistica, una volutamente assurda e una fantasiosa, discutendo poi quale potrebbe essere verificata con un esperimento.