

Mind Lab[®]

*Un curriculum per sviluppare e potenziare
le abilità di pensiero e di vita*



*“Giocare significa allenare
la mente alla vita.
Un gioco non è mai
solo un gioco”.*

Stephen Littleword



GIUNTI Scuola

GIUNTI T.V.P.
editori



Mind Lab®

A scuola di pensiero

Che cos'è Mind Lab?

MIND LAB è un approccio didattico e metodologico innovativo, che mira a sviluppare le competenze cognitive, sociali, emotive ed etiche degli studenti attraverso le strategie di gioco.

Qual è la missione di Mind Lab?

MIND LAB conduce gli studenti ad applicare modelli di pensiero efficaci allo studio e a ogni altra circostanza della vita. Li incoraggia a ragionare in maniera riflessiva e consapevole e a "imparare a imparare", perché possano diventare persone realizzate, altruiste e felici.

Quali competenze potenzia Mind Lab?

Competenze cognitive:

- ▶ problem solving;
- ▶ pianificare e prendere decisioni;
- ▶ pensiero logico e matematico;
- ▶ competenze verbali.

Competenze emotive:

- ▶ gestire le emozioni;
- ▶ imparare dagli errori;
- ▶ autodisciplinarsi;
- ▶ affrontare i successi e le sconfitte.

Competenze etiche:

- ▶ riconoscere e rispettare le regole;
- ▶ apprezzare la diversità delle persone e delle loro opinioni;
- ▶ assumere un atteggiamento di fair play.




Competenze sociali:

- ▶ lavorare in gruppo;
- ▶ gestire la competizione;
- ▶ rispettare i compagni;
- ▶ ascoltare gli altri.

Perché Mind Lab?

Il modo più efficace di apprendere è attraverso un'esperienza autentica e immediata che lasci il desiderio di ripeterne altre. Giocare è l'esempio perfetto di tale esperienza.

Quali sono i fondamenti di Mind Lab?

-  **Giochi di strategia**, basati sulla capacità di affrontare problemi, prendere decisioni e prevedere gli sviluppi delle situazioni.
-  **Modelli di pensiero metacognitivi**, cioè fondati su una maggiore coscienza di sé stessi e del proprio pensiero.
-  **Mediazione del docente**, per aiutare gli studenti a promuovere l'autonomia, la riflessione e la costruzione del sapere.

Quali sono i tre step di *Mind Lab*?

1. COINVOLGERE. Gli studenti partecipano a un gioco che simula situazioni di vita e, assieme al docente/mediatore, scoprono e sperimentano varie strategie per migliorare le loro abilità di giocatori.

2. IMPARARE. Dopo il gioco, gli studenti riflettono sulle strategie applicate con l'aiuto dei modelli di pensiero **MIND LAB**. Questo processo metacognitivo permette di sviluppare una maggiore consapevolezza di sé, delle proprie emozioni e degli atteggiamenti verso gli altri.

3. TRASFERIRE le abilità e i modelli di pensiero appresi durante il gioco alla vita reale, e quindi alla sfera familiare, sociale, affettiva ed emotiva: gli studenti, in questo modo, hanno sviluppato le cosiddette **competenze per la vita** (life skills).

*Mind Lab:
per sviluppare
e potenziare le abilità
di pensiero e di vita.*

Perché *Mind Lab* è efficace?

Perché parla il linguaggio delle nuove generazioni. Oggi i bambini e i ragazzi sono abituati a un mondo fatto di velocità, qualità e varietà di stimoli. Alla scuola chiedono forme di educazione nuove e appassionanti, che possano aiutarli a sfruttare il proprio potenziale. **MIND LAB** è una risposta concreta a questa esigenza.

Perché il gioco è il più naturale, intuitivo e potente strumento per apprendere. Grazie al gioco gli studenti imparano a convivere e negoziare fra loro, gestire i conflitti con spirito costruttivo, affrontare i problemi in modo creativo, abbattere i pregiudizi, gestire positivamente le emozioni.

Perché promuove modelli di apprendimento attuali. **MIND LAB** si basa sull'open learning, un sistema educativo che incoraggia gli studenti a giocare un ruolo attivo nel processo di apprendimento e, quindi, ad assecondare le proprie necessità, capacità, tempi e interessi.

Perché è motivante per gli insegnanti. **MIND LAB** è un metodo innovativo e divertente per raggiungere gli obiettivi dell'educazione riconosciuti dall'UNESCO: imparare a conoscere, imparare a fare, imparare a vivere insieme, imparare a essere.

Perché coinvolge le famiglie. **MIND LAB** prosegue anche a casa: gli studenti illustrano ai genitori le strategie che hanno appreso, creando momenti di gioco che rafforzano il clima di serenità e l'autostima dei bambini. I genitori apprezzano **MIND LAB** perché notano che i figli acquisiscono le competenze di vita fondamentali per raggiungere i loro obiettivi, non solo scolastici.

Mind Lab[®]

A scuola di pensiero

MIND LAB è vicino alla scuola nella sua sfida più difficile ed esaltante: trasmettere agli allievi non solo conoscenze, quanto **competenze di pensiero da applicare allo studio e a ogni altra circostanza della vita**. Li incoraggia a ragionare in maniera strategica e a "imparare a imparare", perché possano diventare persone consapevoli, tolleranti, capaci di scegliere e felici. Il mezzo per raggiungere questo obiettivo è il **gioco**: un'esperienza autentica e immediata che lascia il desiderio di ripeterne altre, e che si rivela da sempre uno dei modi più efficaci di apprendere. Le soluzioni **MIND LAB** sono basate sulle più attuali teorie pedagogiche e perfettamente integrate con il curricolo scolastico.

MIND LAB non è solo un metodo didattico, ma un modo nuovo di concepire la didattica per una migliore qualità della vita.

GLI ELEMENTI COSTITUTIVI DI **MIND LAB** PER LA SCUOLA SONO QUATTRO:

1

Laboratorio didattico a scuola

MIND LAB parte con la creazione del **laboratorio**, composto da:

⚙️ **I curricoli MIND LAB**: 10 curricoli annuali per altrettanti ordini scolastici (dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di I grado). Ogni curricolo è suddiviso in due unità didattiche, che si sviluppano su lezioni settimanali di un'ora ciascuna.

⚙️ **I giochi MIND LAB**: più di 50 giochi di strategia, selezionati o creati ad hoc per il curricolo in funzione degli obiettivi di apprendimento.

⚙️ **Gli strumenti per l'insegnante**: un piano delle lezioni chiaro e dettagliato proposto dal manuale del docente e i supporti didattici multimediali per la LIM.



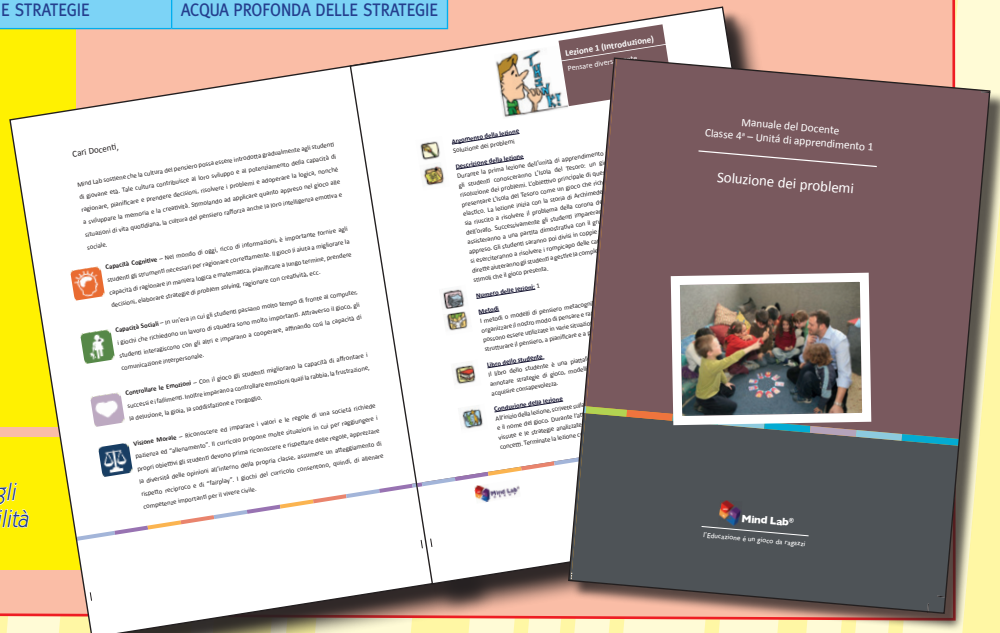
	UNITÀ DIDATTICA 1	UNITÀ DIDATTICA 2
SCUOLA INFANZIA (4 ANNI)	CONCETTO DI PENSIERO DI BASE	OBIETTIVI CONDIVISI
SCUOLA INFANZIA (5 ANNI)	RIPRODURRE MODELLI	LA NATURA DEI GRUPPI
SP 1 (6 ANNI)	GESTIONE E ANALISI DELLE INFORMAZIONI	LE CAPACITÀ DI PENSIERO LOGICO
SP 2 (7 ANNI)	L'UNIONE FA LA FORZA	CAPIRE E RISOLVERE
SP 3 (8 ANNI)	PORRE DOMANDE	GIOCO A LIVELLO AVANZATO
SP 4 (9 ANNI)	SOLUZIONE DEI PROBLEMI	PIANIFICAZIONE E CLASSIFICAZIONE
SP 5 (10 ANNI)	ANALISI DELLE INFORMAZIONI	GESTIONE DELLE RISORSE
SSPG 1 (11 ANNI)	ABILITÀ DI PENSIERO AVANZATE	PIANIFICARE IL FUTURO
SSPG 2 (12 ANNI)	I BENEFICI DELLA COLLABORAZIONE	PRENDERE DECISIONI
SSPG 3 (13 ANNI)	TATTICHE E STRATEGIE	ACQUA PROFONDA DELLE STRATEGIE

IL CURRICOLO MIND LAB:

- Non propone attività extra-curricolari ma diventa parte integrante del curricolo scolastico.
- Non richiede modifiche del piano curricolare delle scuole e può adeguarsi alle esigenze di qualunque istituto.
- Ha una struttura modulare che permette agli alunni di entrare in **MIND LAB** a qualsiasi età.

IL MANUALE DEL DOCENTE

Illustra gli argomenti delle lezioni, gli obiettivi, i metodi didattici e le abilità da sviluppare.



Formazione e supporto degli insegnanti

L'aggiornamento professionale continuo è uno dei cardini di **MIND LAB**. Per questo, gli insegnanti sono accompagnati lungo tutto il percorso attraverso una pluralità di strumenti complementari:

- 🔧 **Un corso di formazione di base** che introduce i fondamenti di **MIND LAB**: le basi pedagogiche, la metodologia, le competenze da sviluppare, i modelli metacognitivi, le tecniche di mediazione e le strategie di gioco.
- 🔧 **Tutoraggio mensile** tenuto dal team pedagogico **MIND LAB** per garantire ai docenti un punto di riferimento costante.



2



Il kit per gli alunni

Ogni alunno **MIND LAB** riceve un **kit personale** che contiene:

- 🔧 **Il libro dello studente**: tante attività per approfondire a casa i modelli di pensiero appresi in classe.
- 🔧 **Un gioco e un fascicolo per la famiglia**: per continuare l'esperienza **MIND LAB** anche con i familiari.



3



Progetti extra-curricolari

MIND LAB propone tanti progetti per promuovere la cultura del pensiero anche fuori dalla scuola. Fra questi:

- 🔧 **Gli eventi Genitori-Studenti**, per coinvolgere tutta la famiglia nell'esperienza di **MIND LAB**.
- 🔧 **Le Olimpiadi MIND LAB**, un grande evento che riunisce gli alunni **MIND LAB** di tutto il mondo per giocare e mettere in pratica le competenze cognitive, emotive e sociali apprese.
- 🔧 **Giocare alla grande**: gli alunni riproducono i giochi **MIND LAB** su scala gigante con l'aiuto di genitori e docenti, per giocare a scuola o donarli agli spazi pubblici della città.



4

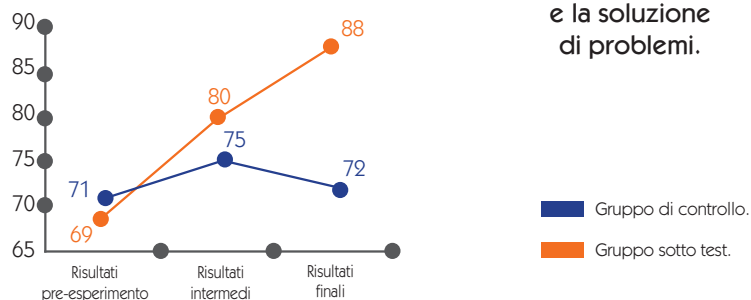




Funziona!

Il metodo **MIND LAB** è stato adottato da migliaia di scuole in oltre 25 Paesi del mondo. Più di 20.000 insegnanti sono stati formati e certificati e oltre 3.000.000 di studenti hanno beneficiato del metodo **MIND LAB** per potenziare le loro abilità di pensiero.

Tasso di successo nella soluzione dei problemi



Il metodo **MIND LAB** e la soluzione di problemi.

L'efficacia di **MIND LAB** è stata confermata da numerose ricerche in tutto il mondo. Fra gli altri, uno studio condotto all'Università di Yale ha dimostrato che **MIND LAB** migliora in modo significativo l'abilità di risolvere problemi.

Per informazioni:

Giunti Scuola

tel. 055-5062359 - fax 055-5062305

e-mail: scuola@giunti.it



segreteria@mindlabitalia.com

www.mindlabitalia.com

https://www.facebook.com/mindlab.italia

GIUNTI Scuola

Via Frà Paolo Sarpi, 7A – Firenze

www.giuntiscuola.it

https://www.facebook.com/giuntiscuola

GIUNTI T.V.P.
editori

Via Frà Paolo Sarpi, 7A – Firenze

www.giuntitvp.it

Mind Lab®
A scuola di pensiero

