

IMPARARE FACENDO: GLI EFFETTI DELLA PASTA MODELLARE SU CREATIVITÀ E APPRENDIMENTO



Grecchi Chiara, Iannello Paola, Mottini Anna
Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano,
Dipartimento di psicologia

Abstract

La creatività costituisce una *life skill* che la scuola deve favorire all'interno della didattica delle competenze. Lo sviluppo di competenze quali la creatività e cognizione spaziale hanno un valore molto importante poiché esulano dal semplice apprendimento mnemonico di conoscenze, ma favoriscono una capacità di adattamento applicabile a tutti differenti contesti di vita. Con il termine creatività si fa riferimento ad un costrutto molto ampio, che può essere definito come il risultato di un processo di ri-organizzazione delle idee che permette di osservare la situazione da diversi punti di vista e consente di trovare soluzioni nuove e non convenzionali.

Il presente studio si pone l'obiettivo di indagare come la manipolazione, ed in particolare l'utilizzo della pasta modellare nella scuola d'infanzia e nei primi anni della primaria, possa influenzare la creatività. L'ipotesi di ricerca è che l'utilizzo della pasta modellare all'interno delle attività quotidiane scolastiche possa incrementare il livello di creatività, oltre che l'apprendimento scolastico.

Il campione preso in esame dallo studio è costituito da 79 bambini appartenenti a due classi intermedie della scuola di infanzia (N=38) e al secondo anno di scuola primaria (N=41). Il protocollo di ricerca ha previsto la rilevazione del livello di creatività attraverso la somministrazione del test ACR¹ e la libera creazione di un oggetto utilizzando la pasta modellare. Successivamente il campione è stato suddiviso in due gruppi (uno di controllo e uno di intervento) in entrambe le scuole. Due classi hanno proseguito le tradizionali attività scolastiche, mentre le restanti hanno seguito per 20 giorni un *training* della durata di

¹ TEST ACR di Marisa Giorgetti e Paola Pizzingrilli, con la collaborazione di Chiara Valenti

almeno 30 minuti al giorno. Al termine del periodo di *training* all'intero campione è stato nuovamente somministrato il test ACR e richiesto di creare liberamente un oggetto utilizzando la pasta modellare.

I risultati dei questionari e delle fotografie degli oggetti creati con la pasta modellare (una volta categorizzati) sono stati analizzati statisticamente utilizzando il Software statistico SPSS, e mostrano un incremento del livello di creatività all'interno dell'intera popolazione presa in esame.

In particolare i risultati derivanti dalle ANOVA a misure ripetute, mostrano valori di incremento della creatività statisticamente significativi nelle sotto-scale A e R del test per quanto riguarda la scuola di infanzia, con una tendenza alla significatività se si prende in considerazione la variabile condizione sperimentale. Per quanto riguarda le fotografie degli oggetti creati con la pasta modellare, appare una forte differenza tra gli oggetti creati in seguito al *training*: i prodotti creati dai bambini appartenenti alla condizione sperimentale appaiono maggiormente complessi e ricchi di particolari se confrontati con quelli prodotti precedentemente e rispetto a quelli del gruppo di controllo.

Per quanto riguarda la scuola primaria è possibile osservare un miglioramento delle *performance* ottenute nel test ACR tendente alla significatività statistica, non collegato alla condizione sperimentale di appartenenza.

In conclusione, è possibile affermare che vi sia stato un miglioramento delle competenze spaziali e delle capacità creative dei bambini della scuola d'infanzia che hanno seguito il *training* con la pasta modellare.

È possibile individuare due limiti all'interno dello studio che possono avere avuto effetto sui risultati, ossia la scarsa numerosità del campione e la breve durata del *training*.

Potrebbe essere interessante per sviluppi futuri osservare gli effetti della manipolazione sulla creatività, all'interno di una popolazione più ampia e rappresentativa, attuando un *training* continuativo nell'arco dell'intero anno scolastico.

1. Introduzione

Il 22 maggio 2018 il Consiglio dell'Unione europea ha adottato, su proposta della Commissione europea, una nuova Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente, sostituendo la precedente Raccomandazione del 2006.

Uno dei principali obiettivi della scuola diventa quello di promuovere lo sviluppo di competenze, gli insegnanti non devono più "semplicemente" fornire agli studenti un bagaglio di conoscenze standardizzate,

bensi devono incoraggiare i ragazzi a sviluppare un corredo di competenze trasversali (o *life skills*) utilizzabili nei diversi aspetti della vita.

All'interno del libro bianco sul futuro dell'Europa del 2017 si osserva come le abilità di pensiero critico, creatività e spirito di iniziativa acquisiscano un ruolo chiave all'interno del contesto scolastico.

Lo sviluppo delle *life skills* rende gli studenti in grado affrontare in maniera più positiva ed efficace i cambiamenti della vita, tra le diverse competenze trasversali all'interno del progetto di ricerca viene presa in considerazione la creatività e come essa possa essere stimolata dalla manipolazione.

1.1 Creatività

La parola creatività introduce un concetto ampio. La creatività può essere espressa in diverse forme e in diversi contesti: dipingere, cucinare, oppure riordino del proprio spazio personale.

Taylor (1959) ha distinto cinque differenti forme di creatività:

- **Espressiva:** che permette l'espressione in sé di qualcosa dove la qualità del prodotto non è molto importante, come ad esempio il disegno dei bambini, in cui lo scopo non è produrre un capolavoro artistico ma comunicare un concetto
- **Produttiva:** che permette di produrre qualcosa di nuovo per avere il controllo su una determinata situazione
- **Inventiva:** che porta alla produzione di oggetti nuovi e include la flessibilità di pensiero
- **Innovativa:** che dà la possibilità di arrivare al progresso in diversi ambiti
- **Emergente:** che produce principi del tutto nuovi partendo da esperienze comuni, in quanto tale è molto rara.

La creatività viene anche vista come il risultato di un processo di ricerca che porta all'elaborazione di una risposta non convenzionale a diversi tipi di situazioni.

Tale processo può essere frutto di:

- Un'illuminazione, come il suggerimento fornito dall'inconscio tramite il sogno o come l'insight. Assimilabile al "lampo di genio", l'insight fa riferimento a un'inaspettata illuminazione che

sopraggiunge in un momento casuale successivamente alla cessazione del pensiero logico razionale verso un problema.

- Un processo di variazione- selezione che, secondo alcuni autori, attraverso tentativi ed errori permette di raggiungere un risultato grazie a variazioni casuali.
- Un processo di modificazione di qualcosa che già esiste.

Weisberg propone un'ottica differente sulla descrizione di tale processo; egli afferma che la creatività non è il risultato di processi inconsci che avvengono all'interno della mente del soggetto ma bensì di una conoscenza e una progressiva informazione riguardo al tema trattato (Weisberg, 1999). Non esiste quindi l'insight ma ciò che avviene è un'elaborazione inconsapevole di elementi che permette di raggiungere progressivamente idee sempre più innovative.

- Un processo di micro-genesi

Secondo quest'ottica il processo creativo è dato da piccoli mutamenti che avvengono in maniera lenta e progressiva durante la generazione dell'innovazione.

Il riferimento teorico alla base del presente studio è quello del modello ACR (Antonietti e Colombo, 2011) che nasce da un tentativo di unione delle molteplici e diversificate teorie presenti in letteratura sul tema della creatività e in cui l'atto creativo viene identificato come il risultato di un processo di ri-organizzazione delle idee che permette di osservare la situazione da differenti punti di vista e di arrivare a trovare soluzioni nuove. Diversamente, un'azione non è creativa quando porta l'individuo a mettere in pratica le azioni abitudinarie e comunemente condivise.

Il processo che permette di realizzare un atto creativo si articola in tre diversi step: Ampliamento, Collegamento e Riorganizzazione del campo mentale; nello specifico:

Ampliamento del campo mentale: tale abilità si riferisce alla capacità di andare oltre alla "prima impressione" che si ha di uno stimolo, oltre a tutti i vincoli di pensiero che nascono all'interno della mente e di riuscire ad allargare le proprie vedute. L'ampliamento del campo mentale è quindi la capacità di svincolarsi dalle restrizioni imposte o dal problema e riuscire ad ampliare la propria prospettiva.

Collegamento di campi mentali che comprende sia la capacità di associare e combinare tra loro diversi elementi con poche somiglianze sia l'abilità di utilizzare un medesimo schema conosciuto in diversi contesti. Tale capacità conduce a creare qualcosa di nuovo a cui nessuno aveva pensato fino a quel momento.

Riorganizzazione del campo mentale riguarda la possibilità di capovolgere o modificare il punto di vista di una determinata situazione adottando una nuova visione di fronte ad un problema comune e usuale. Tale capacità permette di scoprire aspetti della realtà nuovi e inaspettati sino a quel momento. Si può

riassumere come l'attitudine a ristrutturare gli elementi presenti in un determinato contesto riuscendo ad assumere un nuovo punto di vista rispetto alla situazione

Accanto alla creatività all'interno della ricerca è stata quindi inserita la manipolazione, storicamente nota come facilitatrice di apprendimento.

1.2 Manipolazione

Nel processo di crescita di un bambino, la manipolazione e l'esplorazione sensoriali giocano un ruolo di primaria importanza poiché consentono all'infante di integrare i diversi sensi e facilitare lo sviluppo.

La manipolazione, però non è importante solo nei primi anni di vita del bambino; essa gioca un ruolo importante anche nella scuola primaria.

Infatti, la manipolazione rafforza l'identità del bambino, lo aiuta nei processi di pianificazione e riordino delle idee e facilita il processo creativo.

*Guardare un bambino rende evidente che lo sviluppo della sua mente passa attraverso i suoi movimenti.
(Maria Montessori)*

Il processo di mutazione della forma lo aiuterà a dare libero sfogo all'immaginazione e alla fantasia, stimolando la creatività e lo sviluppo psico-affettivo, comunque legato ad un piacere fisico, tattile. E ancora, attraverso la manipolazione, si affina la coordinazione oculo-manuale: toccare, schiacciare, appallottolare, premere, mescolare e spalmare, sono tutte attività che permettono di attivare la sensorialità, l'esplorazione e la percezione di sé e del mondo.

Il presente studio ha l'obiettivo di indagare come la manipolazione e l'utilizzo della pasta modellare nella scuola d'infanzia e nei primi anni di scuola primaria possa influenzare la creatività.

L'ipotesi di ricerca è che l'utilizzo della manipolazione nelle attività scolastiche quotidiane possa incrementare il livello di creatività nei bambini della scuola di infanzia, influenzando positivamente anche sulle abilità di cognizione spaziale. Si ipotizza inoltre che l'utilizzo della pasta modellare nei primi anni di scuola elementare, incrementando la creatività, favorisca l'acquisizione di una metodologia di studio che aiuti l'apprendimento scolastico.

2. Il metodo

2.1 Il campione

Il campione preso in esame all'interno della ricerca è costituito da 79 bambini appartenenti a due differenti istituti scolastici, in particolare 38 soggetti appartenenti alla classe intermedia della scuola d'infanzia e 41 frequentanti il secondo anno di scuola primaria.

L'intero campione di ricerca è stato sottoposto alla raccolta dati attraverso appositi questionari standardizzati, dopodiché solamente il gruppo sperimentale (20=infanzia, 21=scuola primaria), ha partecipato al *training* appositamente creato della durata di 20 giorni, mentre i restanti bambini hanno proseguito con le tradizionali attività scolastiche.

2.2 Gli strumenti

Il protocollo di ricerca ha richiesto la creazione libera e spontanea di un oggetto utilizzando la pasta modellare e la somministrazione del test ACR (Antonietti, Giorgetti e Pizzingrilli, 2011).

Il test ACR nasce con l'obiettivo di considerare le principali teorie sulla creatività e tenerle presenti per una misurazione completa di questo costrutto, seguendo il modello ACR. Il questionario è stato realizzato dal Dipartimento di psicologia dell'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano ed è somministrabile a soggetti di tutte le età perché comprende sei diverse versioni che cambiano in relazione alla fascia d'età a cui è destinato il test.

L'ACR è composto da nove domande (accompagnate da figure e immagini) equamente suddivise in tre aree, che valutano la capacità di Ampliare, Collegare e Riorganizzare le informazioni.

Per quanto riguarda i bambini della scuola d'infanzia oltre al ACR sono state somministrate alcune prove appartenenti al SAI (*Skill Assesment Infanzia*, Geroldi, Antonietti, Finazzi, 2015) batteria che valuta le competenze dei bambini della scuola materna, attraverso prove che il soggetto deve completare in presenza di un adulto che ne valuta la riuscita. All'interno della ricerca sono state somministrate le prove riguardanti le abilità di cognizione spaziale e la competenza creativa.

2.2 Procedura

In seguito alla somministrazione delle prove ACR e alla richiesta di creazione di un oggetto attraverso la pasta modellare, è stato suddiviso il campione due gruppi.

Per comprendere come la manipolazione della pasta modellare potesse avere effetti sulla creatività, un gruppo di bambini per quattro settimane ha seguito un *training* composto da attività da effettuare utilizzando la pasta modellare dalla durata di almeno trenta minuti al giorno (condizione sperimentale), le restanti classi del campione invece avrebbero continuato le attività previste dal programma scolastico (gruppo di controllo).

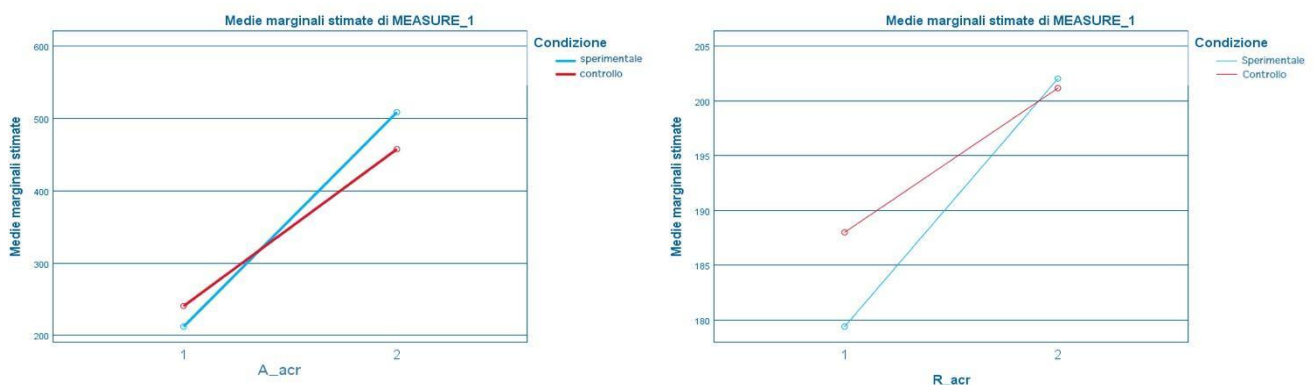
Al termine delle quattro settimane di *training*, all'intero campione di ricerca sono stati nuovamente somministrate le prove e i questionari. Tutti gli prodotti creati con la pasta modellare sono stati fotografati al fine di osservare le differenze tra gli oggetti creati nei due tempi.

3. Analisi dei dati

Per quanto riguarda l'analisi dei dati, si è proceduto dapprima con una categorizzazione delle fotografie degli oggetti di pasta modellare, in particolare ogni prodotto è stato affidato un punteggio riguardante: ricchezza di particolari, completezza, originalità, astrazione e comprensibilità dell'oggetto. L'assegnazione dei singoli punteggi è avvenuto attraverso un confronto tra giudici.

I punteggi ottenuti nelle fotografie e nel test ACR (e SAI) sono stati analizzati statisticamente utilizzando il software SPSS al fine di confrontare i valori ottenuti nei due tempi, a tal fine è stata effettuata un'analisi della varianza (ANOVA) a misure ripetute.

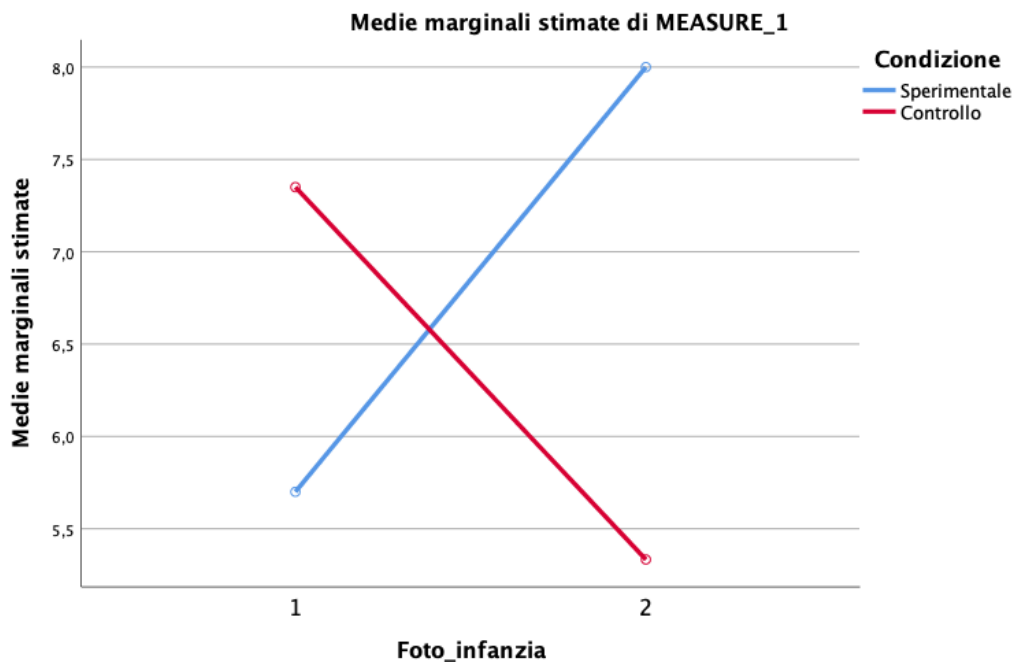
Per quanto riguarda i risultati ottenuti dal campione appartenente alla scuola d'infanzia si può osservare un miglioramento significativo per quanto riguarda i punteggi ottenuti nella scala A ($F= 31.67$ $gl=1.00$ $p=.00$) e R (6.80 $p<.01$), con una tendenza alla significatività se si prende in condizione il gruppo di appartenenza.



I soggetti che hanno partecipato alla condizione sperimentale tendono ad avere punteggi di A e R più elevati al termine del studio, come emerge dal grafico coloro che hanno seguito le attività previste dal *training* hanno avuto un incremento maggiore rispetto al gruppo di controllo.

Gli oggetti creati con la pasta modellare mostrano una differenza significativa per quanto riguarda la condizione sperimentale; appaiono maggiormente dettagliati, elaborati e comprensibili gli manufatti creati

al termine del *training* ($F=10.20$; $p=.003$) emerge un andamento opposto nel gruppo di controllo, i cui prodotti risultano essere meno definiti.



Per quanto riguarda i risultati ottenuti nelle prove relative al SAI mostrano anch'essi un miglioramento della *performance* del gruppo sperimentale, in particolare il 52% degli studenti mostra una maggiore capacità di cognizione spaziale rispetto al 23% del gruppo di controllo.

All'interno del campione di ricerca, i soggetti appartenenti alla scuola primaria hanno ottenuto un aumento dei punteggi nelle tre scale del test ACR, non risulta tuttavia esserci un effetto rilevante dovuto alla condizione sperimentale.

Per quanto riguarda il confronto tra le fotografie degli oggetti realizzati con la pasta modellare, si osserva un andamento stabile nei due gruppi, i quali hanno ottenuto punteggi che non si discostano nei due tempi.

All'interno della ricerca oltre ai valori ottenuti dagli studenti nelle valutazioni pre-post è stata richiesta una valutazione qualitativa del coinvolgimento percepito dalle insegnanti durante le attività previste nei *training*, attraverso una griglia di osservazione creata ad hoc.

L'andamento dei dati raccolti all'interno della griglia di osservazione della scuola di infanzia mostra una progressiva diminuzione dei richiami e prodotti fuori tema, mentre appare evidente una migliore capacità di gestione del tempo a disposizione e un aumento dell'entusiasmo riguardante l'attività con qualche protesta per la non volontà di cessare l'attività.

Nella scuola primaria dalla griglia di osservazione si evince che progetto si è rivelato efficace su diversi fronti.

La docente del gruppo sperimentale ha riscontrato notevoli le ricadute positive sul processo di insegnamento - apprendimento poiché, coniugando didattica ludica e laboratoriale con alcune discipline, è stato per lei possibile rendere più significativo l'apprendimento degli alunni, in quanto legato alla dimensione operativa del "fare divertendosi".

Le attività sono state accolte con interesse, motivazione ed entusiasmo da parte di tutto il gruppo classe, permettendo di promuovere la creatività, la flessibilità cognitiva e le riflessioni metacognitive sull'operato di ogni singolo bambino.

4. Conclusioni

In conclusione, è possibile affermare che l'uso della pasta da modellare abbia un effetto sulla capacità di cognizione spaziale e sulla creatività nei bambini della scuola di infanzia, in particolare per quanto riguarda la capacità di ampliare il campo mentale e di riorganizzarlo (scale A ed R del test).

All'interno della scuola di infanzia si può osservare come l'utilizzo della pasta modellare, favorisca una maggiore abilità fino-motoria permettendo una creazione di oggetti più complessi e ben organizzati.

L'effetto della manipolazione, all'interno dello studio, appare meno evidente nel campione di bambini che frequentano la scuola primaria, i quali tuttavia sembrano beneficiare maggiormente dell'aspetto ludico dell'uso della pasta da modellare nell'apprendimento scolastico come riportato dalle insegnanti.

I risultati ottenuti nella ricerca fanno riferimento ad un periodo di tempo piuttosto limitato; le attività del *training* infatti sono state svolte per quattro settimane e dalla durata che variava dai trenta minuti nella scuola primaria all'ora nella scuola d'infanzia. Le tempistiche costituiscono il limite più evidente dello studio, è possibile che gli effetti maggiormente evidenti nei bambini della scuola di infanzia siano da imputare alla maggiore flessibilità temporale che questa scuola concede e alla maggiore velocità di crescita che contraddistingue i bambini più piccoli.

Potrebbe essere interessante per eventuali sviluppi futuri, osservare gli effetti della manipolazione attraverso un *training* lungo un intero anno scolastico e con un campione di soggetti più ampio.

Bibliografia

- Antonietti A., Giorgetti M. e Pizzingrilli P. (2011), *Io penso creativo: Valutare e potenziare gli aspetti creativi del pensiero*, Giunti, Firenze
- Geroldi, M., Antonietti, A., & Finazzi, R. (2015). "Skill Assessment per l'Infanzia" (SAI): Proposta di un nuovo strumento. Congresso Nazionale dell'Associazione Italiana per la Ricerca e Intervento nella Psicopatologia dell'Apprendimento (AIRIPA) "I disturbi dell'apprendimento", Pesaro, 9-10 ottobre 2015
- Taylor, C.W. (1959). *The 1959 University of Utah Research Conference on the Identification of Creative Scientific Talent*. Salt Lake City: University of Utah Press.
- Weisberg, R.W. (1999). *Creativity and knowledge: A challenge to theories*. In R.J. Sternberg (Ed.), *Handbook of creativity*. Cambridge: Cambridge University Press

5. Elenco attività training

	ATTIVITA'	SPIEGAZIONE/CONSIGLI
1	Cosa vedi dalla finestra di casa tua?	L'obiettivo è che il bambin@ rappresenti in modo del tutto libero. Ribadire sempre l'assenza di giudizi o valutazioni di alcun tipo e limitare al massimo i "bello" e "bravo" singoli, favorire quelli di gruppo.
2	Figura da comporre in allegato	fornire la figura a pag 1 (solo la più grande senza divisione delle forme) e chiedere di comporla con le forme di pag 2
3	Immagina una palla, riesci? Ecco ora rappresenta una palla ma sgonfia!	L'obiettivo è che il bambin@ rappresenti in modo del tutto libero. Ribadire sempre l'assenza di giudizi o valutazioni di alcun tipo e limitare al massimo i "bello" e "bravo" singoli, favorire quelli di gruppo.
4	Dopo 10 minuti di modellamento libero della pasta, ci si scambia il prodotto con il compagno di banco e continua il suo lavoro. VIETATO DISTRUGGERE E RICOMINCIARE!	
5	Figura da comporre in allegato	fornire la figura a pag 6 (solo la più grande senza divisione delle forme) e chiedere di comporla con le forme di pag 7
6	Rappresenta il tuo stato d'animo	L'obiettivo è che il bambin@ rappresenti in modo del tutto libero. Ribadire sempre l'assenza di giudizi o valutazioni di alcun tipo e limitare al massimo i "bello" e "bravo" singoli, favorire quelli di gruppo.
7	Hai presente le bandiere? Ecco, immagina il momento in cui le compri, ripiegate perfettamente in una bustina di plastica. Ok? Ora rappresentale mentre sventolano libere nell'aria!	L'obiettivo è che il bambin@ rappresenti in modo del tutto libero. Ribadire sempre l'assenza di giudizi o valutazioni di alcun tipo e limitare al massimo i "bello" e "bravo" singoli, favorire quelli di gruppo.
8	Dopo 10 minuti di modellamento libero della pasta, ci si scambia il prodotto con il compagno di banco e continua il suo lavoro. VIETATO DISTRUGGERE E RICOMINCIARE!	

9	Figura da comporre in allegato	fornire la figura a pag 3 (solo la più grande senza divisione delle forme) e chiedere di comporla con le forme di pag 4
10	Oggi proviamo a guardare nel futuro! Che lavoro vuoi fare da grande? Rappresentalo.	L'obiettivo è che il bambin@ rappresenti in modo del tutto libero. Ribadire sempre l'assenza di giudizi o valutazioni di alcun tipo e limitare al massimo i" bello" e "bravo" singoli, favorire quelli di gruppo.
11	Immagina un bicchiere, riesci? Ecco ora rappresenta un bicchiere ma rovesciato!	L'obiettivo è che il bambin@ rappresenti in modo del tutto libero. Ribadire sempre l'assenza di giudizi o valutazioni di alcun tipo e limitare al massimo i" bello" e "bravo" singoli, favorire quelli di gruppo.
12	Dopo 10 minuti di modellamento libero della pasta, ci si scambia il prodotto con il compagno di banco e continua il suo lavoro. VIETATO Distruggere e ricominciare!	
13	Oggi rappresenta il tuo migliore amico	L'obiettivo è che il bambin@ rappresenti in modo del tutto libero. Ribadire sempre l'assenza di giudizi o valutazioni di alcun tipo e limitare al massimo i" bello" e "bravo" singoli, favorire quelli di gruppo.
14	Come sarebbe una macchina se potesse volare?	L'obiettivo è che il bambin@ rappresenti in modo del tutto libero. Ribadire sempre l'assenza di giudizi o valutazioni di alcun tipo e limitare al massimo i" bello" e "bravo" singoli, favorire quelli di gruppo.
15	Dopo 10 minuti di modellamento libero della pasta, ci si scambia il prodotto con il compagno di banco e continua il suo lavoro. VIETATO Distruggere e ricominciare!	
16	Figura da comporre in allegato	fornire la figura a pag 5 (solo la più grande senza divisione delle forme) e chiedere di comporla con le forme sopra
17	Dopo 10 minuti di modellamento libero della pasta, ci si scambia il prodotto con il compagno di banco e continua il suo lavoro. VIETATO Distruggere e ricominciare!	
18	Cosa hai mangiato a pranzo?	L'obiettivo è che il bambin@ rappresenti in modo del tutto libero. Ribadire sempre l'assenza di giudizi o valutazioni di

		alcun tipo e limitare al massimo i" bello" e "bravo" singoli, favorire quelli di gruppo.
19	Immagina un palloncino che vola alto nel cielo, riesci? Ecco ora rappresenta un palloncino ma bucato!	L'obiettivo è che il bambin@ rappresenti in modo del tutto libero. Ribadire sempre l'assenza di giudizi o valutazioni di alcun tipo e limitare al massimo i" bello" e "bravo" singoli, favorire quelli di gruppo.
20	Ti ricordi l'attività in cui componevi un'immagine a partire da forme come il quadrato e il triangolo? Ecco, libera la tua fantasia, usa le forme che vuoi per comporre una figura a tua scelta!	Figura da comporre liberamente

Griglia di osservazione (segnare nelle caselle in n° di volte corrispondente)

Giorno	N° bambini presenti	Prodotti completati in tempo	Prodotti fuori tema	Richiami	Bambini che non partecipano attivamente all'attività	Proteste al termine dell'attività	Note (es. rumorosità classe, risate)
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							

