

Kit

“Il divoratore di incubi”

Laboratorio per insegnanti

scrittura creativa in classe



Gentile insegnante,

in questo kit troverai una proposta di attività legata al libro *Il divoratore di incubi* di Sakura Mori, secondo titolo della collana AKAbook di Edizioni Piuma.

L'attività guiderà i ragazzi alla scoperta della figura simbolica e narrativa dei mostri nelle diverse culture, all'arricchimento del lessico legato alle emozioni – in particolare quelle negative – e infine alla costruzione di un breve testo scritto: una pagina del diario di **Lafcadio Hearn**, nello stile di quelle presenti nel libro.

Il laboratorio è pensato per favorire l'inclusione anche degli studenti non madrelingua, con diversi livelli di comprensione e produzione dell'italiano. Per questo motivo la proposta affianca alla scrittura il disegno, una competenza indipendente dal livello linguistico che in questo contesto può diventare un ponte comunicativo efficace.

Aggiungiamo una nota importante: se il livello di italiano di alcuni studenti non consente ancora una produzione scritta sufficiente per partecipare all'attività, si può proporre di scrivere nella lingua preferita (anche L1), e successivamente tradurre in italiano con l'aiuto di un traduttore automatico. Consigliamo, in questi casi, l'uso di **Google Traduttore** e non di un'intelligenza artificiale. Una traduzione più “grezza” può infatti stimolare un confronto sulle parole e sul loro significato, offrendo spunti per discutere le differenze tra termini affini come “rabbia” e “ira”.

Le sfumature tra sinonimi o le espressioni idiomatiche fanno parte della cultura d'adozione e non sono sempre immediatamente comprensibili per chi sta imparando l'italiano. Scrivere – e tradurre – diventa così un esercizio non solo linguistico, ma anche culturale.

Autori come Jhumpa Lahiri, scrittrice americana di origini bengalesi che ha scelto l'italiano come lingua letteraria, dimostrano che non è mai troppo presto per iniziare a cercare le parole giuste.

Lessico e Definizioni semplificate

Durante l'attività potrebbero risultarvi utili le definizioni semplificate di alcuni termini, come supporto alla spiegazione in classe o come materiale da lasciare ai ragazzi. In generale consigliamo di evitare spiegazioni astratte, ma di usare molti esempi concreti, così da facilitare la comprensione di concetti complicati attraverso il contesto.

Segue un **breve glossario** dei termini più ricorrenti.

Dizionario: è un libro o un sito internet, che contiene tutte (o quasi) le parole di una lingua, con la spiegazione del significato della parola e alcuni esempi di come viene usata.

Mostro: in essere, una creatura spaventosa e misteriosa. Che nasconde spesso significati più complicati di quello che sembra. La parola mostro, infatti, viene dal latino *monstrum*, che significa segno divino, essere straordinario. Un segno non solo da temere, ma da interpretare, da capire. Un segno che nasconde un messaggio.

Spirito: è una creatura invisibile. Non ha corpo. Può appartenere al mondo delle anime, della religione o della magia. Alcuni spiriti fanno paura, altri aiutano.

Strega: è una donna che usa piante, pozioni o magie. In molte storie le streghe fanno del male, anche se un tempo erano anche guaritrice. Alcuni popoli avevano paura delle donne che sapevano troppe cose.

Gigante: una creatura, simile ad un essere umano ma molto più grande, anche come una montagna.

Narrativo: legato al raccontato di una storia, non solo spiegato con delle informazioni, ma proprio raccontato come una storia, non importa di che tipo: una favola, un racconto horror, una barzelletta.

Mitologico: come “narrativo”, riguarda le storie, ma quelle molto antiche, che parlano di come è nato il mondo o un popolo. Un mito può spiegare perché esiste il sole, la pioggia, l'amore, la guerra.

Simbolo: è una cosa che ne richiama un'altra. Il verde è il simbolo della speranza, una colomba con un ramo di ulivo di pace. Una luce rossa di pericolo. La parola simbolo deriva dal greco antico e il suo significato originale è “mettere insieme”, “far combaciare”, in particolare si riferisce a un oggetto spezzato in due, spesso un pezzetto di ceramica, una tavoletta o un anello, che viene diviso tra due persone che si separano per un lungo viaggio. Quando si ritrovano, possono dimostrare la loro identità o il loro legame facendo combaciare i pezzi. Per questo un simbolo è un elemento che rimanda a un legame invisibile tra due realtà, qualcosa che ha senso solo se messo in relazione ad altro, qualcosa che *sta al posto di* o che *fa pensare a qualcos'altro*.

Metafora: è una figura retorica, cioè una di quelle cose che usano i cantanti e gli scrittori. Quelle che quando hanno successo te le ritrovi nei libri di scuola, o nei biglietti dei cioccolatini. Si usa quando si vuole dire qualcosa ma non si trovano le parole. Allora si può usare un'immagine come *lui è la mia primavera, il suo abbraccio è una nuvola soffice, sei un mito*, e così via. Ma con le metafore non si parla solo di amore. Ci si possono raccontare molte cose: *il tempo è denaro* è una metafora e ci dice molto sul valore del tempo e anche qualcosa sul carattere di chi la usa. Paragonare tempo e denaro è molto diverso da dire che *il tempo è prezioso o sacro, o il tempo è vita, o conoscenza*.

Sociale: Tutto ciò che riguarda la società, cioè come vivono insieme le persone: le loro regole, le storie, le feste, le idee.

Politico: Ciò che riguarda il governo di un popolo: le leggi, chi decide, come si fa a vivere insieme rispettando delle regole comuni.

Rituale: Un rituale è una serie di azioni fatte sempre nello stesso modo. Alcune sono religiose (come la messa), altre sono magiche (come un incantesimo), altre ancora servono a dire addio o benvenuto (come un saluto, un matrimonio, una festa).

Incarnare: Quando qualcosa di astratto, come un'idea o un'emozione, prende forma in un corpo. Una strega può incarnare la paura dell'ignoto. Una principessa può incarnare un ideale di bellezza.

Rabbia: Emozione, a volte negativa, che esplode quando subiamo un'ingiustizia (vera o presunta) o veniamo offesi in qualche modo. A volte la rabbia diventa troppo forte e diventa furia (quando urliamo o rompiamo qualcosa) o ira (quando vogliamo vendicarci).

Tristezza: Emozione, a volte negativa, che si prova per un dolore, una perdita, o un vuoto.

Se è dolce e amara insieme, è malinconia.

Se viene dalla lontananza da casa, o da qualcuno che ci manca, è nostalgia.

Se dura a lungo diventa così forte da toglierti la voglia di fare le cose, è depressione.

Vergogna: Emozione, a volte negativa, che si prova quando sappiamo che qualcosa è sbagliato o inopportuno, ma accade comunque.

Se è una cosa buffa o leggera, come chiamare mamma la prof di scienze, è imbarazzo. Se è più grave, come insultare qualcuno, è vergogna.

Se ci sentiamo male per quello che abbiamo fatto e vorremmo non averlo fatto, è pentimento.

Paura: Emozione che il nostro corpo prova quando si sente in pericolo.

A volte ha ragione: come la paura di un vicolo buio.

A volte esagera: come la paura di un'interrogazione.

Se non sappiamo perché abbiamo paura e dura tanto, è ansia. Se ci blocca completamente, sudiamo e tremiamo allora è terrore. Se siamo così in ansia ci manca il fiato e ci sembra di non riuscire a respirare allora è panico.

LABORATORIO

CREATORI DI INCUBI



OBIETTIVI DIDATTICI

- Stimolare la **riflessione sulle emozioni**, soprattutto quelle complesse o considerate “negative” (paura, rabbia, vergogna, tristezza).
- Riconoscere i **modi diversi con cui le culture rappresentano e raccontano le emozioni**, attraverso mostri, spiriti, streghe e altre figure del folclore.
- Introdurre il concetto di **simbolo** e **metafora** come strumenti per parlare di sé e del mondo.
- Potenziare la **scrittura creativa** e **descrittiva**, anche a partire da immagini.
- Favorire l'**inclusione linguistica**, grazie a un approccio misto che affianca il disegno alla parola. Aumentare le competenze legate al lessico emotivo/affettivo che spesso rimangono lacunose o superficiali per la seconda o terza lingua.
- Stimolare la **curiosità interculturale** e la consapevolezza che ogni cultura trova modi diversi per dare forma all'invisibile.
- Educare all'ascolto e al **rispetto dell'espressione personale**, valorizzando ogni contributo.

TITOLO DELL'ATTIVITÀ

Creatori di incubi

DESTINATARI E CLASSE

L'attività è adatta a tutte le classi della scuola primaria (classi finali) e della scuola secondaria di primo grado.

DURATA E TEMPISTICA

Tre incontri di due ore sono generalmente sufficienti per completare il laboratorio.
Eventualmente un quarto per la restituzione.

MATERIALI NECESSARI

- Fogli bianchi in formato A4 o A3 per il disegno
- Matite, pennarelli, pastelli o altri strumenti da disegno
- Un quaderno A5 dedicato alla scrittura (consigliato, per uso durante l'anno)
- Scheda mostro di esempio (in allegato al kit)
- Una copia del Divoratore di incubi come riferimento per gli Yokai e per la stesura del racconto
- Dizionario monolingua semplificato e/o dizionario visivo (facoltativo, utile per studenti non madrelingua)

OBIETTIVI SPECIFICI PER AREA DISCIPLINARE

ITALIANO

- Arricchire il lessico legato alle emozioni e alle immagini simboliche
- Usare la narrazione per descrivere un personaggio e una situazione emotiva
- Scrivere brevi testi in forma descrittiva o diaristica, anche partendo da immagini

ARTE E IMMAGINE

- Rappresentare un'idea astratta attraverso una figura simbolica
- Sperimentare forme, colori, proporzioni per dare forma a un'emozione
- Tradurre parole e concetti in una rappresentazione visiva personale

EDUCAZIONE CIVICA E AFFETTIVA

- Riflettere sul ruolo delle emozioni nella vita individuale e sociale
- Imparare a riconoscere e nominare emozioni complesse
- Promuovere empatia, ascolto e accettazione della diversità emotiva

GEOGRAFIA CULTURALE / INTERCULTURA

- Conoscere alcuni elementi del folclore giapponese
- Confrontare il concetto di "mostro" in culture diverse (Asia, Europa, mondo)
- Comprendere il legame tra cultura, paura e immaginario collettivo

Creatori di incubi

#1 INTRODUZIONE (STIMOLO INIZIALE)

Introduciamo l'attività con una **discussione guidata** sui mostri: chiediamo ai ragazzi cos'è, secondo loro, un mostro e cosa può rappresentare.

Alcuni approfondimenti sui mostri nella cultura occidentale, per prepararsi e aiutare a condurre la discussione:

1. Secondo **Mary Douglas** (1966), ciò che è impuro, "fuori posto", produce ansia: è al di fuori delle classificazioni culturali. Il mostro, spesso essere ibrido (mezzo uomo, mezzo animale; vivo e morto; umano e divino), incarna proprio la **violazione di confini simbolici**.
2. Claude **Lévi-Strauss** (1962) sottolineava come le società umane abbiano bisogno di narrazioni mitiche per ordinare il caos. Il mostro, in questo quadro, è il **residuo dell'incomprensibile**: non si può spiegare razionalmente; quindi, lo si racconta sotto forma di creatura.

1. INTRODUZIONE

Creatori di incubi

Una visione più ampia

Funzione	Descrizione	Esempi
Pedagogica	Insegnano attraverso la paura: mostrano le conseguenze del disobbedire	Babau, streghe, oni
Rituale / religiosa	Rappresentano forze cosmiche e caotiche, affrontate in riti o miti fondativi	Leviatano, Tiamat, mostri apocalittici
Emotiva	Incarnano emozioni forti o represses: rabbia, ansia, vergogna, solitudine	Golem, yōkai legati alle emozioni
Sociale / politica	Rappresentano l' <i>altro da sé</i> , l'escluso, il marginale	Dracula come aristocratico decadente, Frankenstein come reietto
Narrativa	Sono strumenti per la costruzione dell'eroe e delle prove mitiche	Minotauro, Idra, draghi

Il mostro, in breve, non è mai solo una creatura spaventosa, ma un dispositivo narrativo e simbolico che serve a dire qualcosa su ciò che non si può affrontare direttamente.

1. INTRODUZIONE

Creatori di incubi

Ma non tutti i mostri raccontano la stessa storia.

Nella cultura **occidentale**, il mostro è spesso qualcosa da sconfiggere o da affrontare per superare la paura del diverso. In molte storie ha una funzione educativa: rappresenta un ostacolo, una prova, un pericolo.

Nella tradizione giapponese, come si vede nel libro *Il divoratore di incubi* di **Sakura Mori**, gli **yōkai** sono invece simboli della **natura sconosciuta**. Sono creature imprevedibili, a volte buffe, a volte inquietanti, ma **non hanno una morale precisa**. Non sono né buoni né cattivi. Le storie degli yōkai non hanno una lezione da imparare, ma piuttosto ci ricordano che le cose — belle o brutte — capitano, a tutti, prima o poi.

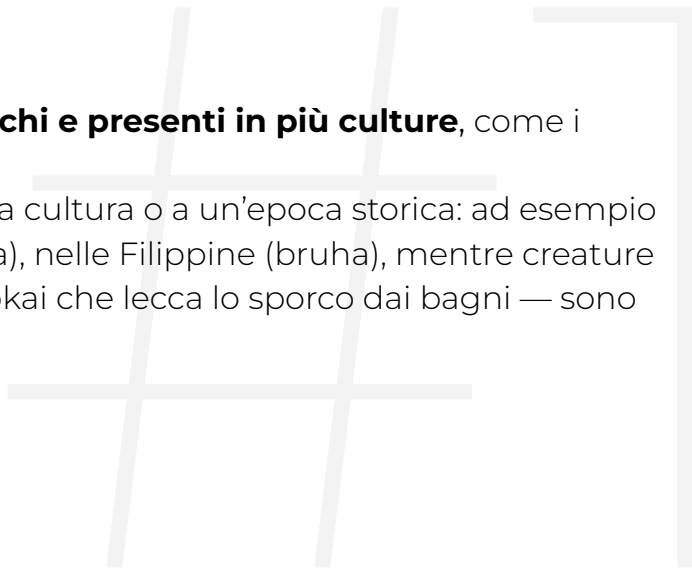
Alla fine della discussione si può proporre ai ragazzi di **elencare tutti i mostri che conoscono**, o fare una **piccola ricerca in classe** per poi provare a **catalogarli** in base alle funzioni viste sopra.

1. INTRODUZIONE

Creatori di incubi

Può essere interessante vedere come alcuni mostri siano **antichi e presenti in più culture**, come i vampiri, i fantasmi o i divoratori di esseri umani.

Altri invece appartengono a un **contesto preciso**, legato a una cultura o a un'epoca storica: ad esempio le **streghe** esistono in Africa, in Giappone, in Russia (Babayaga), nelle Filippine (bruha), mentre creature come **Medusa**, gli **alligatori delle fogne** o **l'Akaname** — lo yōkai che lecca lo sporco dai bagni — sono tipici di una cultura o di un immaginario ben definito



1. INTRODUZIONE

Creatori di incubi

BIBLIOGRAFIA E RISORSE PER APPROFONDIRE

Teoria e antropologia del mostro

- **Mary Douglas**, *Purezza e pericolo*. Il Mulino
Uno dei testi fondamentali dell'antropologia simbolica. Spiega come le categorie culturali siano costruite e perché ciò che sfugge a queste categorie (come i mostri) generi ansia e bisogno di spiegazione.

Folklore e cultura giapponese

- **Shigeru Mizuki**, *Enciclopedia degli Yōkai*.
Un'opera illustrata in due volumi che raccoglie e racconta centinaia di spiriti e creature del folklore giapponese. Un riferimento essenziale per comprendere l'estetica e la funzione degli yōkai.
- **Shigeru Mizuki**, *NonNonBa*.
Un graphic novel autobiografico che racconta l'infanzia dell'autore e il suo primo incontro con gli yōkai, attraverso la figura di una vecchia donna che gli trasmette la cultura popolare giapponese.
- **Lafcadio Hearn**, *Il mio primo giorno in Giappone*.
Un piccolo racconto autobiografico da cui prende spunto il libro *Il divoratore di incubi*. Utile per far comprendere ai ragazzi come si possa narrare lo spaesamento e l'incontro con una cultura "altra".
- **Sito web**: www.yokai.com
Una banca dati online ben curata (in inglese) a cura dell'artista e ricercatore Matt Meyer. Raccoglie descrizioni, immagini e contesti d'uso di centinaia di yōkai.

1. INTRODUZIONE

Creatori di incubi

BIBLIOGRAFIA E RISORSE PER APPROFONDIRE

Creature, simboli e leggende nel mondo

- **Atlante delle creature leggendarie e mitologiche.** Ediz. a colori.
Un volume illustrato che raccoglie creature fantastiche provenienti da tutto il mondo, organizzate per aree geografiche e culture di origine.
- **Jorge Luis Borges, *Il libro degli esseri immaginari*.** Adelphi
Una raccolta poetica ed erudita di mostri, spiriti e figure simboliche tratte da fonti letterarie, religiose e mitologiche di tutte le epoche.
- **Nel paese delle donne selvagge** (Edizioni Tamu)
Un viaggio letterario e antropologico tra le figure femminili mitiche e liminari (come streghe, dee, fate e spiriti) presenti nelle culture popolari e nei racconti orali. Dalla terza media in su.
- **Per virtù di erbe e di incanti** (Aboca Edizioni)
Un saggio illustrato leggero per adulti che racconta il legame tra donne, stregoneria e sapere botanico nel tempo. Utile per introdurre la figura della strega come simbolo culturale e sociale.

FASI DEL LABORATORIO

Creatori di incubi

#2 COSTRUZIONE DI UN MOSTRO (disegno + scheda)

Dopo la discussione introduttiva e la mappa dei mostri del mondo, è il momento per i ragazzi di diventare **loro stessi creatori di incubi**.

A questa fase si accompagna la **scheda del ragno Tsuchigumo**, tratta dal libro *Il divoratore di incubi e in allegato nel kit*. Proponete di mescolare la **descrizione narrativa, informazioni quasi “scientifiche”** (come un’enciclopedia di esseri immaginari), e **piccoli dettagli strani** che danno vita alla creatura.

Nota: non tutti i ragazzi si sentiranno a loro agio nel disegnare subito: potete proporre prima un *brainstorming* su carta, anche sotto forma di parole chiave.

In caso di studenti non italofofoni, potete accettare schede miste lingua madre + italiano (vedi indicazioni nel kit). Alcune parole possono restare nella lingua d’origine del mostro — anzi, sarà un modo per arricchire l’atlante della classe con creature multiculturali.

2. COSTRUIRE UN MOSTRO

Creatori di incubi

COSA DEVONO FARE GLI STUDENTI?

1. Scegliere l'emozione o una paura che vogliono rappresentare con il loro mostro
→ rabbia, vergogna, solitudine, ansia, invidia, noia, paura di...
2. Inventare un nome per il mostro
→ possono ispirarsi a suoni onomatopeici, a parole della loro lingua madre, o crearne uno completamente nuovo
3. Disegnare la creatura e compilare i campi come nell'esempio
→ possono usare matite, penne, collage, ritagli, acquerelli... o anche creare una piccola scultura se il tempo e i materiali lo permettono

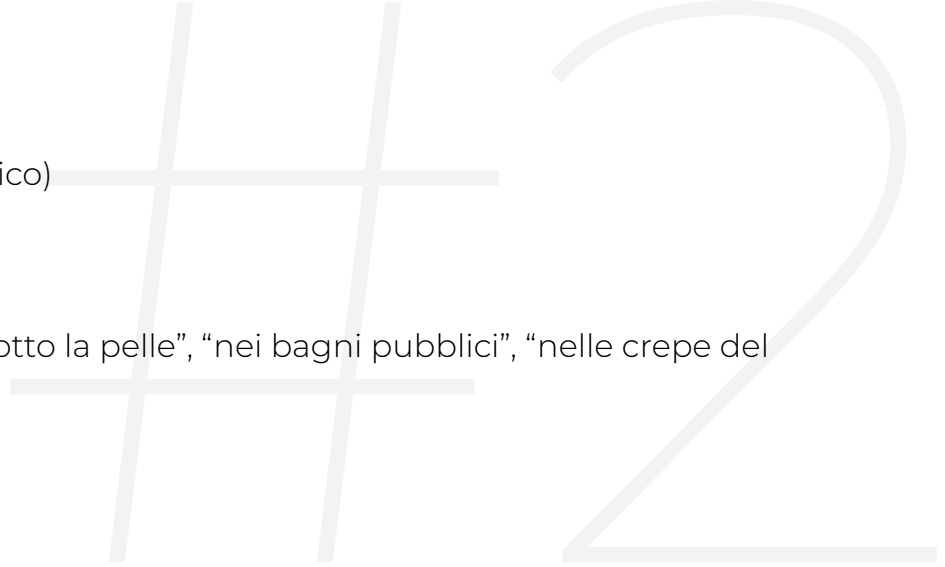
2. COSTRUIRE UN MOSTRO

Creatori di incubi

SCHEDA DEL MOSTRO – elementi suggeriti

(da adattare in base alla classe e al livello linguistico)

- Nome del mostro
- Dove vive? (luogo fisico o simbolico – es. “sotto la pelle”, “nei bagni pubblici”, “nelle crepe del tempo”)
- Come si muove, come appare?
- Come si sconfigge o si calma?
- Cosa vuole da noi?
- Ha un odore, un suono, un colore particolare?



FASI DEL LABORATORIO

Creatori di incubi

#3 COSTRUZIONE DEL RACCONTO

Scrittura di un nuovo capitolo del diario + frammento narrativo sul mostro

Dopo aver creato il proprio mostro, è il momento di farlo vivere in una storia. Per aiutare i ragazzi a entrare nello stile del libro, potete iniziare con una lettura ad alta voce di uno dei capitoli-diario de // *divoratore di incubi*, soffermandosi sulla struttura.

3. COSTRUZIONE DEL RACCONTO

Creatori di incubi

ANALISI DEL MODELLO NARRATIVO

Ogni episodio è composto da due parti distinte:

1. Il diario di Lafcadio Hearn

- una narrazione in prima persona, intima e soggettiva
- si alternano descrizione, emozioni e riflessioni personali

2. Il frammento "tradotto"

- una narrazione esterna, quasi "etnografica", che racconta l'incontro con lo yōkai o la sua leggenda, come un'antica cronaca o un racconto popolare

Questa doppia voce dà profondità al testo, mescolando esperienza vissuta e tradizione.

3. COSTRUZIONE DEL RACCONTO

Creatori di incubi

ATTIVITÀ DI SCRITTURA

Ora potete proporre ai ragazzi di scrivere un nuovo capitolo del diario, con una struttura simile:

1. Diario personale

→ “Lafcadio” (o un personaggio inventato da loro) racconta a scoperta del frammento:

- Quando e dove è avvenuto
 - Che sensazioni ha provato
 - Quali segni ha lasciato quell'incontro
- tono personale, emotivo, anche ironico

2. Frammento narrativo

→ descrizione del mostro in stile leggendario, come se si trattasse di una storia antica

- si può usare la scheda del mostro come base
- suggerire l'uso di metafore, ripetizioni o immagini simboliche

3. COSTRUZIONE DEL RACCONTO

Creatori di incubi

SUGGERIMENTI DI SCRITTURA

- Scegliere il **punto di vista**: può essere in prima persona (“ho visto...”) o in terza (“si racconta che...”)
- **Tempo verbale**: il diario è scritto al presente per facilitare la comprensione ai ragazzi L2, ma dato il tema i ragazzi possono usare i tempi verbali che preferiscono.
- **Lunghezza**: una pagina o due, ma potete adattare in base al livello linguistico
- **Lingua**: anche qui si può scrivere prima nella lingua preferita (anche L1), poi tradurre e lavorare sulle sfumature (vedi introduzione del kit)

Variante per chi ha difficoltà con la scrittura:

- Scrivere solo una delle due parti
- Lavorare in coppia: uno scrive il diario, l'altro il frammento
- Raccontare oralmente e registrare il racconto (con o senza trascrizione)
- Realizzare un fumetto o una mappa narrativa, se hanno competenze visive più forti

Creatori di incubi

#4 CONDIVISIONE FINALE / RESTITUZIONE

Una volta completati i racconti, è importante prevedere un momento conclusivo di **restituzione collettiva** che valorizzi il lavoro dei ragazzi e dia forma a quanto emerso durante il laboratorio.

Condivisione in classe

- Invitate i ragazzi a leggere (tutto o in parte) il proprio lavoro ad alta voce.
Se alcuni preferiscono non leggere, possono affidarlo a un compagno o farlo leggere all'insegnante.
- Dopo ogni lettura, potete proporre un breve momento di commento:
 - Cosa ci ha colpito del racconto?
 - Cosa racconta questo mostro che riguarda anche noi?
 - In che modo il disegno e il testo si completano?

Questo momento non è valutativo, ma serve a rinforzare l'autostima e la capacità di ascolto reciproco.

4. CONDIVISIONE FINALE

Creatori di incubi

Potete raccogliere tutti i disegni e i racconti in un **bestiario collettivo** (digitale o cartaceo), da stampare, archiviare o esporre a scuola.

Suggerimenti per la realizzazione:

Titolo comune: “I Mostri dell’Anima – Bestiario della classe ____”

Impaginazione: ogni mostro ha la sua doppia pagina (illustrazione + racconto)

Versione digitale: realizzabile in Google Slides, Canva o PDF

Versione cartacea: stampata come piccola pubblicazione da rilegare e tenere in biblioteca di classe o da donare alle famiglie

In alternativa, potete organizzare una **mostra temporanea dei mostri**, esponendo i disegni in aula o in corridoio con accanto estratti dai racconti.

Una buona occasione potrebbe essere la settimana dell’accoglienza, una giornata dedicata all’intercultura o alla creatività oppure la festa di fine anno.

Creatori di incubi

#5 VALUTAZIONE

Trattandosi di un laboratorio creativo sconsigliamo una valutazione numerica, ma proponiamo una scheda per monitorare gli sforzi e i progressi dei ragazzi e accompagnarli eventualmente con un feedback contestualizzato sul loro lavoro e aiutarli a migliorare man mano.

Puoi anche aggiungere criteri facoltativi per studenti non madrelingua o con bisogni educativi speciali:

- Ha trovato strategie alternative per esprimersi (uso di L1, disegno, supporti digitali)
- Ha collaborato positivamente con compagni o tutor
- Ha riformulato il testo dopo feedback o traduzioni grezze

Criterio	Descrittore base	Livello Base (1)	Livello Intermedio (2)	Livello Avanzato (3)
Comprensione simbolica	Riconosce e descrive il significato simbolico del mostro creato (es. legame con un'emozione)	Parziale	Adeguate	Profonda e personale
Creatività narrativa	Il racconto mostra originalità, coerenza interna e un'idea chiara del "cuore" della storia	Limitata	Coerente	Originale e ben sviluppata
Coerenza testo-immagine	Il disegno e il testo si integrano, rappresentano la stessa idea o emozione	Debole	Adeguate	Forte e significativa
Struttura del racconto	Presenza di inizio-sviluppo-finale, narratore coerente, chiarezza espositiva	Discontinua	Corretta	Ottimamente strutturata

Criterio	Descrittore base	Livello Base (1)	Livello Intermedio (2)	Livello Avanzato (3)
Lessico ed espressione	Uso del lessico emotivo e narrativo appreso, ricchezza e precisione della lingua	Semplice / ripetitivo	Adeguate	Ricco e personale
Uso consapevole delle emozioni	Riconosce e descrive l'emozione collegata al proprio mostro, ne riflette le sfumature nel racconto	Superficiale	Essenziale	Complesso e sfumato
Partecipazione al processo	Partecipa attivamente alle fasi del laboratorio (discussione, ideazione, condivisione)	Saltuaria	Costante	Attiva e propositiva