



L'ORA DEL CODICE: UN RACCONTO di DUE VILLAGGI DI MINECRAFT GUIDA PER L'INSEGNANTE

45 minuti

Questa guida per l'insegnante include:

- Panoramica dell'argomento
- Punti salienti su diversità e inclusione
- Procedure della lezione
- standard CSTA e ISTE
- Idee per attività aggiuntive

COME INIZIARE

- Installa in Minecraft: Education Edition visitando il sito <https://aka.ms/HourofCode2020>
- [Guarda il video introduttivo](#) per familiarizzare con il tema di questo L'Ora del Codice
- [Guarda il video guidato](#) per comprendere al meglio come iniziare la lezione e navigare nel mondo
- Apri il mondo e gioca
- Scarica una copia del [foglio delle risposte](#)
- Hai altre domande? Controlla le nostre [FAQ](#).

EDUCATION.MINECRAFT.NET

Versione 1

PANORAMICA DELL'ARGOMENTO

Per secoli, Abitanti e Abitori hanno condiviso lo stesso spazio, ma raramente hanno interagito tra di loro. Ora puoi sfruttare la potenza del codice per riunire i due villaggi. I giocatori proveranno empatia e compassione per i vicini, impareranno la cooperazione e l'inclusione e accoglieranno la diversità che rende tutti noi unicamente speciali.

La lezione di quest'anno è disponibile sia nei Blocchi che in Python.

OBIETTIVI DELLA LEZIONE

Al termine della lezione, gli studenti avranno:

- imparato l'importanza e i vantaggi della diversità, incluso il ruolo della diversità e dell'inclusione in una comunità
- imparato i pregiudizi e riconosciuto in che modo possono nuocere
- creato delle soluzioni di programmazione che includono sequenze, iterazione e loop
- decomporre (scomporre) i passi necessari per risolvere un problema con una precisa sequenza di istruzioni.
- iterato delle soluzioni di programmazione per completare un compito

DIDATTICA A DISTANZA

Se intendi offrire questa lezione tramite apprendimento a distanza, considera questi suggerimenti:

1. Questa lezione non è progettata per un'esperienza multigiocatore. Ogni studente deve lavorare nella propria versione del mondo.
2. Dividi gli studenti in coppie o piccoli gruppi in classi suddivise affinché possano aiutarsi a vicenda nella risoluzione dei problemi risolvendo enigmi di programmazione.
3. Poiché è probabile che gli studenti abbiano livelli diversi di familiarità con Minecraft e con la programmazione, può essere utile nominare dei leader dei gruppi che aiutino i compagni che potrebbero essere in difficoltà.

Per ulteriori informazioni sulla didattica a distanza in Minecraft: Education Edition, consulta il sito <https://aka.ms/remote-learning-kit>.





CONCETTI DELLA LEZIONE E PRESENTAZIONE: 10 minuti

Introduci le domande e i concetti seguenti e/o lascia che gli studenti ne discutano in gruppi:

- Cosa sono i pregiudizi e quali sono i fattori che li alimentano?
 - Il **pregiudizio** è un processo (mentale) cognitivo in cui formiamo pensieri e opinioni in base alle nostre esperienze e idee.
 - Il **pregiudizio inconscio** è una preferenza pro o contro una persona o un gruppo di cui **non** si è a conoscenza, ma che comunque viene espressa tramite dichiarazioni, azioni o congetture. Ciò significa che la persona ha un pregiudizio senza accorgersene. Il pregiudizio inconscio causa stereotipi, preconcetti o preferenze che ci fanno preferire ingiustamente una persona, una cosa o un gruppo.
 - Il **pregiudizio conscio** è esplicito o intenzionale. Ciò significa che la persona che ha un pregiudizio è consapevole di averlo.
 - Alcuni dei tipi più comuni di pregiudizio includono quelli basati su razza, appartenenza etnica, età, sesso, identità di genere, abilità fisica, religione e peso.
- In che modo i pregiudizi possono essere nocivi?
 - Sia i pregiudizi consci che quelli inconsci possono farci avere un comportamento negativo o discriminatorio contro le persone.
 - Quando riduciamo a stereotipo le persone in base al sesso, all'appartenenza etnica, all'orientamento sessuale o a qualche altra caratteristica, possiamo penalizzare noi e la nostra comunità. Su scala più ampia ed estrema, i pregiudizi possono condurre all'oppressione, al genocidio e persino alla schiavitù.
- Come possiamo renderci conto dei pregiudizi attorno a noi?
 - Fai più attenzione alle tue interazioni con gli altri, specialmente a chi può essere diverso.
 - Riflettici sopra e prova a capire le tue reazioni alle persone diverse da te.
- Che cos'è la diversità?
 - La **diversità** riguarda tutti i modi in cui le persone sono diverse, comprese le caratteristiche che rendono gli individui e i gruppi diversi tra loro. La diversità può anche includere idee, prospettive e valori diversi.
- Che cos'è l'inclusione?



- L'**inclusione** vuol dire includere individui o gruppi in processi, attività e decisioni da cui sono tradizionalmente esclusi.
- Qual è il vantaggio della diversità in una comunità?
 - Quando le comunità garantiscono l'inclusione e hanno diversità di idee, prospettive, valori e persone, possono avere una comprensione ad ampio raggio delle cose.
- Quali sono alcuni modi in cui i tuoi pensieri e/o le tue azioni dimostrano la tua accettazione di qualcuno che è diverso?
 - Stai pensando a quello che si dice o si vede?
 - Hai accettato differenze di credo, opinioni o idee?
 - I tuoi pensieri e le tue azioni dimostrano tolleranza?

C'è un valore nel comprendere le differenze, ma ciò che è più importante capire è che il modo in cui *percepiamo* queste differenze può avere effetti positivi o negativi su individui, gruppi o comunità.

Considera il metodo mnemonico **CALM** seguente:

- **Challenge** (sfida) i tuoi preconcetti: concentrati sul vedere le persone come individui e non come stereotipi
- **Adjust** (modifica) le tue prospettive: prova a vedere le cose dal punto di vista dell'altra persona.
- **Learn** (impara) a diventare consapevole dei tuoi pregiudizi e impegnati a capire se sono positivi o negativi.
- **Mix it up** (socializza): aumenta le tue opportunità di passare più tempo con le persone diverse da te e di imparare da loro. Ciò comprende i libri che leggi e i media che usi.

INTRODUZIONE ALLA LEZIONE: 2 minuti

Gli studenti leggeranno questa introduzione nel gioco prima di cominciare le attività di programmazione:

Questo è il racconto di due villaggi: quello degli Abitanti contadini a est e quello degli Abitori pescatori a ovest. Entrambi i villaggi hanno cibo a sufficienza e non hanno mai avuto motivo di interagire con i vicini. Per questo motivo le città temono chiunque o qualsiasi cosa di diverso.

E quindi gli Abitanti e gli Abitori hanno proseguito nello stesso modo di sempre, anche se il mondo intorno a loro era cambiato, fino a quando questo



cambiamento non poteva più essere ignorato. Gli Abitanti non riuscivano a coltivare colture a sufficienza, mentre gli Abitori vedevano diminuire le loro scorte di pesce. Nessuno dei due villaggi conosceva un altro modo per sopravvivere, ma erano entrambi troppo impauriti per chiedere aiuto ai propri vicini. Oggi gli Abitanti e gli Abitori affrontano ancora tempi difficili. Forse, con il tuo aiuto, possono imparare ad apprezzare le loro differenze e trovare un nuovo modo per andare avanti... insieme.

ATTIVITÀ DI PROGRAMMAZIONE: 30-40 minuti

Gli studenti iniziano il loro percorso di programmazione al castello con due sfide di programmazione introduttive. Queste sfide permetteranno loro di decidere se vogliono programmare in Blocchi di MakeCode o in Python. Consigliamo ai programmatori principianti di iniziare con i Blocchi.

SFIDE DI PROGRAMMAZIONE INTRODUTTIVE

Sfida 1: Spostare l'Agent. Sposta in avanti il tuo Agent in modo che si fermi sul blocco d'oro.

Sfida 2: Piantare un arboscello. Ricevi un dono dall'Agent e piantalo al centro del castello.

Dopo aver completato le sfide introduttive, gli studenti proseguiranno in uno dei due villaggi. Possono scegliere di andare dagli Abitori o dagli Abitanti. Esistono 6 sfide di programmazione che possono essere completate in qualsiasi ordine.

SFIDE DI PROGRAMMAZIONE TRA GLI ABITANTI

Sfida 1: Costruire un molo. La pesca è un'attività per cui gli Abitanti non sono mai stati portati. Gli Abitori del villaggio vicino si sono offerti di aiutarli ad imparare, ma hanno suggerito di costruire prima un molo. Utilizza il tuo Agent per costruire un molo in riva alla spiaggia. Deve essere largo 4 blocchi e lungo 6.

Lezione: l'equità non è dare a tutti la stessa cosa, ma fare in modo che ognuno abbia ciò che serve per avere successo. Prima che tu costruissi il molo, gli Abitanti non avevano ciò che serviva loro per imparare a pescare. Con il tuo molo e qualche lezione degli Abitori, gli Abitanti



hanno imparato a pescare per conto loro. Ora sono pieni di cibo. Abbastanza da dividerlo!

Sfida 2: Presentare il predone agli Abitanti. I predoni sono creature incomprese. Hanno tutti paura di loro, ma un Abitante ha imparato che sono amichevoli! Utilizza il tuo Agent per presentare il predone a tre Abitanti che stanno vicini alle loro case, in modo che possano vedere quanto in realtà sono gentili queste creature.

Lezione: gli Abitanti hanno sempre avuto paura dei predoni per via delle storie che avevano sentito su di loro. Anche se in realtà non avevano mai incontrato un predone, la loro paura aveva creato un pregiudizio verso queste creature. Una volta che gli Abitanti hanno visto che il predone era gentile, hanno iniziato a ripensare la loro opinione su di loro e hanno capito l'importanza di prendersi del tempo per conoscere qualcuno prima di esprimere giudizi.

Sfida 3: Proteggere la fattoria delle barbabietole. C'è qualcosa che continua a distruggere la fattoria delle barbabietole degli Abitanti e loro pensano siano i predoni, che vengono tenuti come animali domestici dagli Abitori. Gli Abitori sostengono non siano i predoni, ma chi altro può essere? Utilizza il tuo Agent per costruire una recinzione protettiva intorno alla fattoria per tenere fuori qualsiasi cosa stia rubando le barbabietole.

Lezione: grazie alla recinzione attorno alla fattoria degli Abitanti, abbiamo scoperto che non era il predone a scavare le barbabietole, ma un branco di volpi, le vere colpevoli! Gli Abitanti hanno imparato quanto è importante capire i fatti prima di fare supposizioni o esprimere giudizi.

SFIDE DI PROGRAMMAZIONE TRA GLI ABITORI

Sfida 4: Preparare il terreno per la coltivazione. Gli Abitori non hanno troppa terra e non sanno come coltivarla. Gli Abitanti si sono offerti di insegnarglielo, ma prima gli Abitori hanno bisogno di aiuto per dissodare il terreno. Utilizza il tuo Agent per insegnare loro come dissodare questo blocco di terra.



Lezione: l'equità non è dare a tutti la stessa cosa, ma fare in modo che ognuno abbia ciò che serve per avere successo. Anche se Abitanti e Abitori avevano quantità di terra simili, gli Abitori avevano bisogno di aiuto prima che i due gruppi avessero opportunità simili. Ora che il tuo Agent ha aiutato a dissodare la loro terra, gli Abitori hanno le stesse opportunità degli abitanti.

Sfida 5: Aiutare i bambini a recuperare la palla. Un gruppo di bambini Abitori ha smarrito la palla sul tetto della casa di un Abitante e hanno paura di andare a recuperarla. I bambini non sanno molto dell'Abitante, ma hanno sentito che potrebbe essere una strega. Utilizza il tuo Agent per scalare il muro e premere i tasti lungo il percorso per far funzionare l'ascensore dell'Abitante per portare giù la palla.

Lezione: a volte l'ignoto può essere spaventoso. I bambini Abitori non avevano mai incontrato l'Abitante, ma avevano sentito storie che li avevano spaventati. Dopo che il tuo Agent ha aggiustato l'ascensore, l'Abitante ha potuto scendere e incontrare i bambini. I bambini hanno scoperto che l'Abitante era molto gentile e non la spaventosa strega che presumevano fosse.

Sfida 6: Costruire una ferrovia a motore. Gli Abitori ospitano una fiera per riunire i villaggi e fare scambi commerciali, ma gli Abitanti hanno smesso di venire. Gli Abitori pensano di non piacere agli abitanti, ma questi ultimi dicono che trasportare le loro merci su per la collina è troppo difficile. Utilizza il tuo Agent per costruire una ferrovia motorizzata in modo che gli Abitanti possano scalare la collina per partecipare alla fiera.

Lezione: una volta completata la ferrovia, gli Abitanti sono tornati subito alla fiera! Più gente alla fiera voleva dire più cose da acquistare e vendere, nonché un proficuo commercio tra i due villaggi. La ferrovia motorizzata ha avvantaggiato sia gli Abitanti che gli Abitori e la fiera è ancora una volta un evento per tutti!

CONCLUSIONE DELLA LEZIONE: 5 minuti

Considera le seguenti domande e/o stimola una discussione di gruppo tra gli studenti:

- Perché è importante riconoscere e capire l'importanza della diversità?



- Come può funzionare il metodo CALM nella vita di tutti i giorni?
- Perché è importante essere inclusivi nei confronti di tutti i tipi di persone indipendentemente dal genere, dalla razza, dal background socioeconomico ecc.?
- Quali sono i modi in cui possiamo beneficiare della diversità e dell'inclusione?



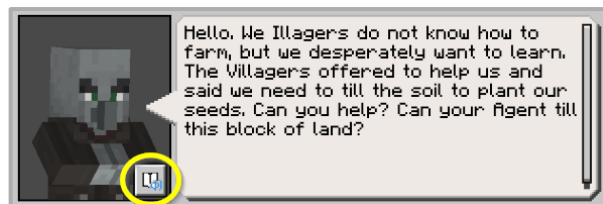
SUGGERIMENTI E TRUCCHI

Cerca il punto interrogativo: cerca i PNG (personaggi non giocanti) con un punto interrogativo giallo che fluttua sulla loro testa. Sono gli abitanti del villaggio più bisognosi di aiuto. Facendo clic con il tasto destro del mouse su questi personaggi, gli studenti possono avviare una nuova sfida di programmazione. Il punto interrogativo diventa verde una volta iniziata la sfida; il PNG potrà condividere un suggerimento, riprendere l'attività o abbandonarla.



Disegna un'immagine: se gli studenti rimangono bloccati o non sono sicuri del punto da cui iniziare, invitali a disegnare un'immagine del percorso che hanno in mente per l'Agent oppure a parlare con il PNG per ottenere un suggerimento visivo. In questo modo potranno delineare il percorso e regolare le variabili per superare qualunque ostacolo.

Strumento di lettura immersiva: gli studenti possono fare clic sull'icona dello strumento di lettura immersiva nell'angolo in basso a destra dei dialoghi del PNG per ascoltare la lettura del testo o vederlo tradotto in un'altra lingua.



Teletrasportare, ricevere suggerimenti ed altro: dopo aver lasciato il castello, gli studenti riceveranno un dispositivo per le comunicazioni. Per ricevere aiuto in un'attività o viaggiare rapidamente tra le aree, fai clic con il tasto destro sul dispositivo per la comunicazione. Puoi ricevere un suggerimento, resettare l'attività, saltare tra i due villaggi o tornare a controllare l'arboscello.



SUGGERIMENTI SULLA PROGRAMMAZIONE IN PYTHON:

- Esegui il codice di esempio per imparare i nuovi comandi man mano che vengono presentati.
 - Utilizza CTRL+C e CTRL+V per copiare e incollare dagli esempi mentre scrivi il tuo codice.
-

ATTIVITÀ DI VALORIZZAZIONE

Dopo aver completato la lezione, agli studenti può essere offerta una varietà di opzioni:

1. Eseguire attività aggiuntive di programmazione nello stesso mondo, il che permetterà agli studenti di esplorare la programmazione creativa su Minecraft.
 - a. Giocare nuovamente il mondo nell'altro linguaggio di programmazione.
 - b. Sfidarsi reciprocamente a programmare in un nuovo modo. Ad esempio, se gli studenti non hanno usato i loop nelle attività la prima volta, invitali a tornare a riprovare le attività utilizzando i loop.
2. Per un approfondimento sulla diversità e sull'inclusione, esplora le seguenti lezioni/risorse
 - a. Insegnare la tolleranza:
 - i. Diversità e inclusione per bambini dai 5 agli 8 anni: <https://www.tolerance.org/learning-plan/diversity-and-inclusion-1>
 - ii. Diversità e inclusione per bambini dagli 8 ai 10 anni: https://www.tolerance.org/search?query=diversity%20and%20inclusion&f%5B0%5D=facet_content_type%3Alearningplan&f%5B1%5D=facet_sitewide_grade_level%3A36
 - iii. Diversità e inclusione per bambini dagli 11 ai 13 anni: https://www.tolerance.org/search?query=diversity%20and%20inclusion&f%5B0%5D=facet_content_type%3A



[earningplan&f%5B1%5D=facet_sitewide_grade_level%3A37](#)

- iv. Diversità e inclusione per ragazzi dai 14 ai 18 anni:
https://www.tolerance.org/search?query=diversity%20and%20inclusion&f%5B0%5D=facet_content_type%3Alearningplan&f%5B1%5D=facet_sitewide_grade_level%3A38

- v. Socializzare: crea una campagna sulla diversità a scuola: esci dalla tua comfort zone ed entra in contatto con persone nuove a pranzo:
<https://www.tolerance.org/mix-it-up>

- b. Raccolte di argomenti disponibili nella Flipgrid Discovery Library:

- i. Conversazioni su razza, equità e giustizia:
<https://admin.flipgrid.com/manage/discovery/collections/details/22304>
- ii. ADL Education:
<https://admin.flipgrid.com/discovery/partners/37?name=adl-education>
- iii. Equal Justice Initiative:
<https://admin.flipgrid.com/discovery/partners/53?name=equal-justice-initiative>
- iv. Langston League:
<https://admin.flipgrid.com/discovery/partners/31?ns=&name=langston-league>

- c. Scopri i libri/la letteratura adeguata all'età su diversità e inclusione

- i. [ADL Books Matter](#)
- ii. [Festeggiare le nostre differenze](#)
- iii. [Diversità e inclusione - Scuola secondaria](#)

- 3. Per esplorare altre attività di programmazione basata su blocchi o in Python su Minecraft:

- a. Minecraft Computer Science Subject Kit:
<https://education.minecraft.net/class-resources/computer-science-subject-kit>

- 4. Per esplorare altre attività L'Ora del Codice tramite Code.org:



- a. Attività L'Ora del Codice sul sito Code.org:
<https://hourofcode.com/us/learn>

Guida dei comandi di Minecraft

TASTIERA

W - Muoversi in avanti
S - Muoversi indietro
A - Muoversi a sinistra
D - Muoversi a destra
SPAZIO - Saltare
C - Aprire finestra di programmazione

MOUSE

Clic sinistro - Scavare o attaccare
Clic destro - Usare l'oggetto selezionato nella tua hotbar o interagire con un personaggio
Muovere mouse - Guardarsi attorno

TOCCA

Se si sta usando Minecraft con un dispositivo touchscreen, i comandi del gioco sono differenti rispetto a un dispositivo che usa mouse e tastiera.

- **Movimento:** per muoversi utilizzare il comando nell'angolo in basso a sinistra dello schermo.
- **Guardarsi attorno:** trascinare il dito in qualsiasi parte dello schermo per guardarsi attorno.
- **Parlare con i personaggi:** quando si incontrano dei personaggi nel gioco, apparirà un pulsante "parla" che permetterà di interagire con loro.
- **Programmare:** toccare l'icona Agent/robot sulla parte alta dello schermo per aprire l'interfaccia di programmazione.
- **Saltare:** il pulsante in basso a destra serve per saltare.

Per un file .pdf stampabile contenente altri comandi Minecraft, visita il sito:
https://education.minecraft.net/wp-content/uploads/Key-Terms-and-Control-Guide_MEE.pdf





STANDARD DI INSEGNAMENTO

CSTA K-12	
1A-AP-08	Modellare processi giornalieri creando e seguendo degli algoritmi (set di istruzioni passo dopo passo) per completare dei compiti.
1A-AP-09	Modellare il modo in cui i programmi immagazzinano e manipolano i dati utilizzando numeri o altri simboli per rappresentare le informazioni.
1A-AP-11	Decomporre (scomporre) i passi necessari per risolvere un problema con una precisa sequenza di istruzioni.
1B-DA-07	Utilizzare i dati per evidenziare o proporre delle relazioni di causa ed effetto, prevedere dei risultati o comunicare un'idea.
1B-AP-10	Creare dei programmi che includono sequenze, eventi, loop e condizionali.
1B-AP-13	Usare un metodo iterativo per organizzare lo sviluppo di un programma includendo le prospettive degli altri e tenendo in considerazione le preferenze dell'utente.
1B-IC-18	Discutere delle tecnologie informatiche che hanno cambiato il mondo ed esprimere come queste tecnologie influenzino e sono influenzate da pratiche culturali.

ISTE	
1C	Gli studenti usano la tecnologia per cercare dei commenti che informino e migliorino la loro abilità e per dimostrare il loro apprendimento in vari modi.
2B	Gli studenti assumono un atteggiamento positivo, sicuro, legale ed etico quando usano la tecnologia, incluse le interazioni sociali online o quando utilizzano dei dispositivi di rete.
3A	Creare esperienze per gli studenti per dare un contributo positivo e collettivo, mostrare un comportamento empatico online che possa costruire una comunità e delle relazioni.
3B	Stabilire una cultura dell'apprendimento che promuove la curiosità e un esame critico delle risorse online che incoraggi la cultura digitale e la padronanza dei media.



6B	Gestire l'uso della tecnologia e le strategie di apprendimento degli studenti in piattaforme digitali, in ambienti virtuali, in pratici makerspace o sul campo.
----	---

STANDARD DI GIUSTIZIA SOCIALE DAL SITO TOLERANCE.ORG

6.	Gli studenti esprimeranno educazione con le persone simili e diverse da loro e si comporteranno rispettosamente con tutte le persone.
7.	Gli studenti svilupperanno linguaggio e conoscenze per descrivere con precisione e rispetto come le persone (loro stessi compresi) sono simili e diversi tra loro e tra gli altri nei loro gruppi di identità.
9.	Gli studenti risponderanno alla diversità creando empatia, rispetto, comprensione e connessione.
11.	Gli studenti riconosceranno gli stereotipi e si riferiranno alle persone come individui invece che come rappresentanti di gruppi.
13.	Gli studenti analizzeranno l'impatto nocivo dei pregiudizi e dell'ingiustizia nel mondo, storicamente e al giorno d'oggi.



CONCETTI DI PROGRAMMAZIONE

La lezione esplora i seguenti concetti di programmazione, tra cui:

- **Sequenziamento:** L'Agent si muoverà nell'ordine che hai sequenziato. Una sequenza è una delle strutture logiche di base nella programmazione. In una struttura di sequenziamento, un'azione o un evento conducono all'azione successiva in un ordine predeterminato.
- **Iterazione:** In informatica, "iterazione" è un termine ricercato che indica la ripetizione continua di qualcosa. Per ulteriori informazioni: <https://minecraft.makecode.com/courses/csintro/iteration>
- **Loop:** Il comando loop si ripete solo quando viene soddisfatta una condizione, cioè quando è vera ("true"). La condizione può essere solo "vera" (true) o "falsa" (false). Se è "vera" (true), il blocco di codice "mentre" (while) ripeterà il codice e se è "falsa" (false) si fermerà.



Glossario

Creature – Le creature sono entità viventi, che si muovono, come gli animali e i mostri.

PNG – I Personaggi Non Giocanti sono creature di Minecraft che interagiranno e parleranno con gli studenti. Alcuni offriranno persino attività da completare.

Generazione – Termine usato quando un personaggio, un animale o una creatura compare in Minecraft.

Agent – L'Agent è una creatura di Minecraft che aiuta gli studenti a imparare la programmazione. Tramite il codice, l'Agent può completare attività come muoversi, scavare, costruire, piantare e raccogliere colture.

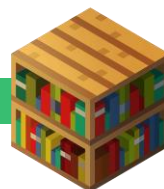
Predone – In Minecraft tradizionale, il predone è una grande creatura con quattro gambe e corna, ostile sia ai giocatori che agli Abitanti. Si trovano a vagare con gruppi di Abitori, che a volte li cavalcano. In questa lezione i predoni sono amichevoli e si trovano nella parte degli Abitanti del mondo; all'inizio non vengono compresi dagli Abitanti.

Abitore - In Minecraft tradizionale, gli Abitori sono creature ostili che vivono nel mondo e possono attaccare il giocatore o gli Abitanti. In questa lezione gli Abitori sono pescatori amichevoli che si trovano nella parte occidentale del mondo; all'inizio non vengono compresi dagli Abitanti.

Abitante - In Minecraft tradizionale, gli Abitanti sono creature amichevoli che vivono nel mondo occupandosi del proprio villaggio e possono commerciare con il giocatore. In questa lezione gli Abitanti sono contadini amichevoli che si trovano nella parte orientale del mondo; all'inizio non vengono compresi dagli Abitori.

Preconcetto – Il pensiero che qualcosa sia vero senza fatti reali o prove.

Diversità – Varietà o parti diverse.



Equità – L'atto di essere giusti e ragionevoli.

Identità – Le caratteristiche che uno associa a se stesso.

Inclusione - L'atto di rendere una persona o un oggetto parte del gruppo.

Pregiudizio - Mostrare favore o preferenza pro o contro una persona, un oggetto o un'idea a sfavore di un altro in modo potenzialmente ingiusto.

Collaborazione – L'atto di lavorare insieme con altri individui o in un gruppo per creare qualcosa o per risolvere un problema.

Stereotipo – Un'immagine, idea o credenza generalmente fissa su un gruppo di persone, creduta da tante persone ma non necessariamente vera.

Punto di vista - L'opinione o atteggiamento che una persona ha su un'altra persona, idea o pensiero.

Prospettiva – Un modo specifico di vedere o di pensare su qualcosa in base alle proprie credenze o esperienze.

Accettazione – L'approvazione o riconoscimento di qualcosa.

