



## IO1/A3. STRATEGIE DI MIGLIORAMENTO DELLE COMPETENZE TRASVERSALI E AZIONI DI SOSTEGNO (MODELLO)



**SEE FIRST**

SEE FIRST

Risoluzione dei problemi: Pensiero logico

Autore: FEUZ

Il supporto della Commissione europea per la produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti che riflettono solo le opinioni degli autori e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



# STRATEGIE DI MIGLIORAMENTO DELLE COMPETENZE TRASVERSALI E AZIONI DI SOSTEGNO

## INFORMAZIONI SUL PROGETTO

**ACRONIMO DEL PROGETTO:** SEE FIRST

**TITOLO DEL PROGETTO:** RICERCA DI UN PRIMO LAVORO DOTATI DI COMPETENZE TRASVERSALI

**NUMERO DEL PROGETTO:** 2019-3-EL02-KA205-005437

**SOTTOPROGRAMMA O KA:** KA205

**SITO WEB:** [HTTPS://SEEFIRST.EU/](https://seefirst.eu/)

**CONSORZIO:** AKNOW, CIVIC, FEUZ, IDEC, ENPHASYS, DLEARN



# INDICE

## Contenuti

<b>1. Linee guida</b> .....	3
<b>1. Categoria di competenza (Risoluzione dei problemi)</b> .....	4
1.1 Sottocategoria di competenza: Pensiero logico .....	4



## 1. LINEE GUIDA

### \*\*\*LINEE GUIDA\*\*\*

- Preparare 6 schede obiettivo per sottocategoria di competenza. Ad esempio, 6 schede obiettivo per Ascolto attivo e 6 per Negoziazione.
- Compilare tutti i campi e mantenere la formattazione e la struttura
- Ogni attività proposta deve essere in una scheda separata: non associare 2 attività in una scheda e non dividere 1 attività in 2 schede.
- Per aggiungere una nuova scheda obiettivo, copiare e incollare una delle schede obiettivo esistenti
- Alla fine di ogni sottocategoria di competenza, preparare 6-8 domande di valutazione.



## 1. Categoria di competenza (Risoluzione dei problemi)

### 1.1 Sottocategoria di competenza: Pensiero logico

#### 1.1.1 INTRODUZIONE

Questo verrà mostrato a tutti gli utenti cliccando su una delle sottocategorie di competenza. Apparirà sul lato destro della rotellina.

#### DESCRIZIONE DELLA COMPETENZA: Pensiero Logico

Il pensiero logico è la capacità di formulare un ragionamento coerente, al fine di giungere a una conclusione.

Una competenza complessa coinvolge le nostre neuroscienze, ma anche i nostri riferimenti culturali. Ciò che oggi consideriamo logico non è sempre stato così ma, per restringere il campo, il pensiero logico è la capacità di un individuo di pensare in modo disciplinato o basare i propri pensieri su fatti e prove.

Spesso le persone si lasciano trasportare da emozioni o pensieri e paure irrazionali, soprattutto quando sono sotto pressione.

È fondamentale rendersi conto che il pensiero logico è una risorsa enorme quando si entra nel campo professionale; è la tua arma segreta per combattere tutte le sfide.

#### 1.1.2. SCHEDE OBIETTIVO

#### TITOLO DELL'ATTIVITÀ PROPOSTA: Re o Regina del Ragionamento

#### DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

Fin dagli albori della civiltà, le società umane sembravano avere e riconoscere il senso della moralità. D'altra parte, la nozione di governo e diritto si è concretizzata molto più tardi.

Tenendo presente che secondo l'Oxford Dictionary:

- **Il diritto è il sistema di regole che un determinato paese o comunità riconosce come regolatore delle azioni dei propri membri e che può far rispettare mediante l'imposizione di sanzioni.**
- **La moralità è la distinzione delle intenzioni, delle decisioni e delle azioni tra quelle che si distinguono come proprie e quelle che sono improprie.**



Tutti i partecipanti dovranno confrontarsi sulla veridicità o falsità delle seguenti affermazioni e trovare esempi per dimostrare la loro opinione.

**Non tutte le azioni legali sono morali.**

**Tutte le azioni illegali sono immorali.**

**Il fine giustifica i mezzi.**

**L'amicizia è al di sopra della legge.**

In dieci minuti, trova gli esempi più logici e scrivi in modo coerente per supportare la tua affermazione. Ogni persona dovrebbe fornire almeno cinque esempi che possano dimostrare la propria opinione e condividerli con il gruppo.

Al termine della condivisione, i partecipanti voteranno la persona che, a loro avviso, ha esposto gli argomenti più convincenti e logici, oltre a loro stessi. Il partecipante con il maggior numero di voti sarà incoronato "Re o Regina del ragionamento".



#### TIPO DI ATTIVITÀ

Attività complessa che richiede una notevole quantità di tempo e fatica, ma non richiede il completamento di un'altra attività.

#### ATTIVITÀ CORRELATE

-

#### STRUMENTI E RISORSE NECESSARI

Software di videoconferenza, a condizione che i partecipanti non siano in grado di incontrarsi fisicamente.



<b>TEMPO NECESSARIO</b>
Almeno 45 minuti, a seconda del numero dei partecipanti
<b>Numero di partecipanti</b>
<b>3+</b>
<b>SETTORI PERTINENTI</b>
Includi uno o più settori per i quali questa competenza è rilevante. Scegli tra i seguenti settori:  <b>Arti</b> <b>Economia</b> <b>Militare</b> <b>Giurisprudenza</b> <b>Amministrazione Pubblica</b> <b>Scienze sociali</b>
<b>ULTERIORI RISORSE</b>
What is the difference between Ethics, Morality and the Law? <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Xki2fRA0bY8">https://www.youtube.com/watch?v=Xki2fRA0bY8</a>  History of Logic <a href="https://www.britannica.com/topic/history-of-logic">https://www.britannica.com/topic/history-of-logic</a>  <b>Stanford Encyclopedia of Philosophy- The Liar Paradox</b> <a href="https://plato.stanford.edu/entries/liar-paradox/">https://plato.stanford.edu/entries/liar-paradox/</a>  <b>20 Types of Logic</b> <a href="https://semplifiable.com/new/types-of-logic">https://semplifiable.com/new/types-of-logic</a>
<b>RIFERIMENTI</b>



Cleverism website, Logical Thinking, retrieved 03/02/21

<https://www.cleverism.com/skills-and-tools/logical-thinking/>

Oxford Dictionary

## IMMAGINE

<https://pixabay.com/photos/chess-lady-king-chess-pieces-3894243/>

## INTRODUZIONE

**Definisci i confini tra diritto, moralità, logica ed etica e diventa il Re o la Regina del ragionamento. Logica e creatività saranno le tue risorse per vincere questa battaglia di interrogativi morali e dilemmi etici.**



## TITOLO DELL'ATTIVITÀ PROPOSTA: Un pianeta molto strano

### DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

Le competenze del pensiero logico sono un insieme di abilità che ti consentono di ragionare in modo logico quando affronti e risolvi i problemi. Consentono di fornire risposte ben motivate a eventuali problemi che si presentano. Ti portano anche a prendere decisioni che la maggior parte delle persone considera razionali.

- Capacità di pensiero critico.

Essendo un pensatore critico, puoi scomporre, analizzare e valutare un problema prima di esprimere giudizi e decisioni. Migliorando il tuo processo di pensiero critico, diventi un pensatore logico. Tutti hanno bisogno di una persona razionale, non solo sul posto di lavoro ma anche nella vita privata.

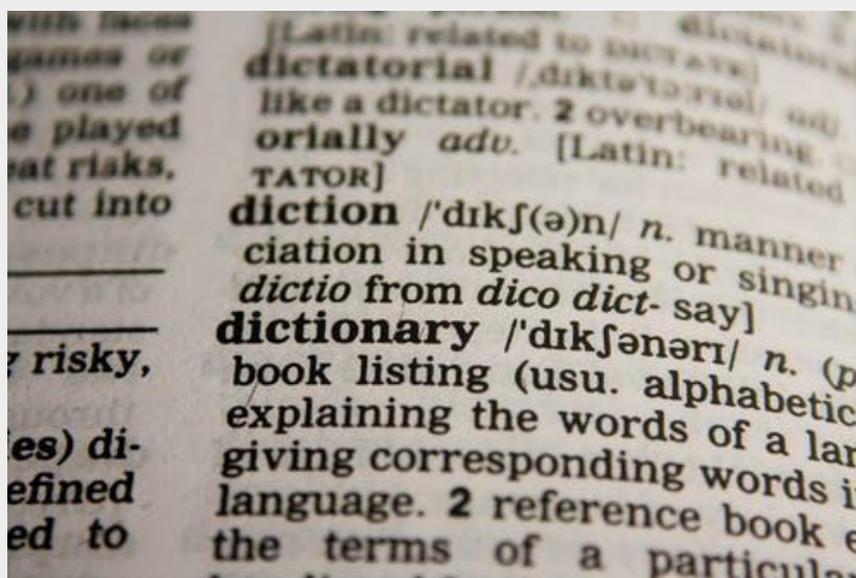
- Abilità di ricerca.

La scelta delle risorse è anche un aspetto delle capacità di ricerca. Essere un ricercatore efficiente significa che puoi cercare e individuare i dati che ricordi quando presenti informazioni sulla tua scelta. Più informazioni rilevanti hai su un argomento, più accurate saranno le tue conclusioni.

In questa attività, i partecipanti immaginano di vivere su un nuovo pianeta dove possono usare solo tredici verbi per comunicare tra loro e iniziare una nuova civiltà. Ogni partecipante deve fare un elenco con i propri verbi, e anche giustificare le proprie scelte entro il limite di tempo di cinque minuti.

Alla fine dell'attività ognuno legge ad alta voce il proprio elenco di

verbi e poi i partecipanti votano il pianeta più logico e funzionale, in base ai vantaggi e agli svantaggi che possono derivare dall'elenco dei verbi selezionati. Devono anche giustificare la loro scelta usando il ragionamento logico.



### TIPO DI ATTIVITÀ

Attività semplice che può essere svolta nell'immediato, senza richiedere il completamento di un'altra.



<b>ATTIVITÀ CORRELATE</b>
-
<b>STRUMENTI E RISORSE NECESSARI</b>
Software di videoconferenza, a condizione che i partecipanti non siano in grado di incontrarsi fisicamente.
<b>TEMPO NECESSARIO</b>
Almeno 45 minuti, a seconda del numero dei partecipanti
<b>Numero di partecipanti</b>
3+
<b>SETTORI PERTINENTI</b>
Includi uno o più settori per i quali questa competenza è rilevante. Scegli tra i seguenti settori: <ul style="list-style-type: none"> <li>•Arti</li> <li>•Arti culinarie</li> <li>•Istruzione</li> <li>•Giurisprudenza</li> <li>•Management</li> <li>Assistenza medica e sanitaria (veterinaria inclusa)</li> <li>•Amministrazione</li> <li>•Pubblica amministrazione</li> <li>•Scienze sociali</li> </ul>
<b>ULTERIORI RISORSE</b>
<b>RIFERIMENTI</b>
Cleverism website, Logical Thinking, consultato il 03/02/21 <a href="https://www.cleverism.com/skills-and-tools/logical-thinking/">https://www.cleverism.com/skills-and-tools/logical-thinking/</a>



Oxford Dictionary

Zippia website

**THE MOST IMPORTANT LOGICAL THINKING SKILLS (WITH EXAMPLES)**

<https://www.zippia.com/advice/logical-thinking-skills/>

## IMMAGINE

<https://www.pexels.com/photo/black-and-white-book-business-close-up-267669/>

## INTRODUZIONE

Cosa succede se hai un accesso limitato ai verbi ma un accesso illimitato alla logica e all'immaginazione? Crea il tuo vocabolario logico con l'obiettivo di coprire quanti più aspetti della vita possibili. Dimenticare una parola può avere risultati terribili, quindi pensa!



## TITOLO DELL'ATTIVITÀ PROPOSTA Cosa farebbero gli Dei?

### DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

Ci sono molte cose che puoi fare per rafforzare le tue competenze di ragionamento logico. Tenendo presente che siamo tutti diversi, prendi in considerazione questi suggerimenti e adattali alla tua personalità unica.

- **Dedica del tempo a passatempi creativi.**  
Che si tratti di teatro, pittura, canto o ballo rap, scegli un passatempo che trovi interessante e coinvolgente, quindi buttati!
- **Esercitati a fare domande.**  
Non accettare mai semplicemente una risposta senza verificarla o metterla in discussione, anche se è una risposta che ti sei dato.
- **Socializza con gli altri.**  
Stare con i tuoi amici e coetanei è molto benefico per il tuo umore, per la salute mentale e per il ragionamento logico; mentre comunichi, li assisti nelle varie decisioni e problemi che potrebbero affrontare.



In questa attività i partecipanti sono tenuti a scegliere una delle antiche divinità greche: Zeus, Poseidone, Era, Demetra, Atena, Apollo, Artemide, Ares, Afrodite, Efesto, Ermes, Estia, Dioniso. È preferibile che ogni partecipante scelga un Dio diverso, così da rendere il gioco più interessante.

Dopo aver scelto il Dio, sono tenuti a rispondere alla seguente domanda, in veste di alter ego e non se stessi. Quindi, devono pensare a tutto ciò che sanno sulle caratteristiche di ogni Dio, punti forti o punti deboli, preferenze e personalità. Sono tenuti a trovare una soluzione a un problema, cercando di non causare più problemi, come a volte facevano gli antichi Dei...

"I mortali stanno lottando e affrontano numerosi problemi. Se fossi un maestro di vita, cosa consiglierai alle persone di fare per risolvere i loro problemi e mantenere il loro benessere mentale, fisico e finanziario durante una pandemia?"

Tutti i partecipanti, si prendono dieci minuti per preparare il loro piano, in qualità del Dio. Se qualcuno non sa che Dio scegliere, può cercare informazioni online durante due dei suoi dieci minuti. Quando tutti sono pronti, condividono le loro idee e proposte, rimanendo nel personaggio e cercando di conquistare il titolo di "Maestro di vita divino" che porta al Dio con il maggior numero di voti.

Nessuno può votare per sé stesso, nemmeno Zeus.



### TIPO DI ATTIVITÀ

Attività semplice che può essere svolta nell'immediato, senza richiedere il completamento di un'altra.

### ATTIVITÀ CORRELATE



-
<b>STRUMENTI E RISORSE NECESSARI</b>
Software di videoconferenza, a condizione che i partecipanti non siano in grado di incontrarsi fisicamente.
<b>TEMPO NECESSARIO</b>
Almeno 45 minuti, a seconda del numero dei partecipanti
<b>Numero di partecipanti</b>
5-12
<b>SETTORI PERTINENTI</b>
Includi uno o più settori per i quali questa competenza è rilevante. Scegli tra i seguenti settori: <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Arti</b></li><li>• <b>Arti culinarie</b></li><li>• <b>Istruzione</b></li><li>• <b>Management</b></li><li>• <b>Amministrazione</b></li><li>• <b>Pubblica amministrazione</b></li><li>• <b>Scienze sociali</b></li></ul>
<b>ULTERIORI RISORSE</b>
12 Main Gods of Greek Mythology <a href="https://www.theoi.com/articles/12-main-greek-gods-of-greek-mythology/">https://www.theoi.com/articles/12-main-greek-gods-of-greek-mythology/</a>
12 Greek Gods and Goddesses <a href="https://www.britannica.com/list/12-greek-gods-and-goddesses">https://www.britannica.com/list/12-greek-gods-and-goddesses</a>
<b>RIFERIMENTI</b>
Cleverism website, Logical Thinking, retrieved 03/02/21 <a href="https://www.cleverism.com/skills-and-tools/logical-thinking/">https://www.cleverism.com/skills-and-tools/logical-thinking/</a>



Oxford Dictionary

## IMMAGINE

<https://www.pexels.com/photo/plaster-sculpture-of-apollo-in-medical-mask-6075007/>

## INTRODUZIONE

**Dio è logico? Quale Dio rappresenta quale tipo di logica? E cosa faresti se fossi un potente Dio dell'Antichità? Quali poteri useresti per trovare soluzioni e risolvere problemi mortali? Clicca per scoprirlo!**



## TITOLO DELL'ATTIVITÀ PROPOSTA: È la Gioconda?

### DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

Il ragionamento può essere definito come "il processo di utilizzo della conoscenza esistente per trarre conclusioni, fare previsioni o costruire spiegazioni". I tre metodi di ragionamento sono gli approcci deduttivo, induttivo e abduttivo.

- Il ragionamento deduttivo inizia con l'affermazione di una regola generale e parte da una conclusione precisa garantita.
- Il ragionamento induttivo inizia con osservazioni specifiche e limitate all'ambito di applicazione e procede con una conclusione generalizzata che è probabile sia quella giusta, ma non è detto poiché dipende dalle prove accumulate.
- Il ragionamento abduttivo inizia tipicamente con un insieme incompleto di osservazioni e procede alla spiegazione più probabile possibile per questo particolare insieme.

In questa attività, i partecipanti lavoreranno in coppia. I due partecipanti cercano online un dipinto famoso, uno a testa, così possono essere sicuri del nome del pittore o dell'epoca in cui è stata creata l'opera e leggere tutte le informazioni necessarie a riguardo. A turno cercano di scoprire quale quadro ha scelto l'altro partecipante, ponendo al massimo 15 domande. Possono chiedere qualsiasi cosa



che li aiuterà a trovare la risposta giusta, usando il loro ragionamento critico e le tecniche di deduzione. Chi trova il dipinto con il minor numero di domande è il vincitore. Se l'attività piace, possono ripeterla tutte le volte che vogliono, mantenendo il punteggio.

### TIPO DI ATTIVITÀ



Attività semplice che può essere svolta nell'immediato, senza richiedere il completamento di un'altra.
<b>ATTIVITÀ CORRELATE</b>
<b>STRUMENTI E RISORSE NECESSARI</b>
Software di videoconferenza, a condizione che i partecipanti non siano in grado di incontrarsi fisicamente.
<b>TEMPO NECESSARIO</b>
Almeno 15 minuti
<b>Numero di partecipanti</b>
2
<b>SETTORI PERTINENTI</b>
Includi uno o più settori per i quali questa competenza è rilevante. Scegli tra i seguenti settori: <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Estetica</b></li><li>• <b>Arti</b></li><li>• <b>Istruzione</b></li><li>• <b>Scienze sociali</b></li></ul>
<b>ULTERIORI RISORSE</b> Time Out New York online magazine <a href="https://www.timeout.com/newyork/art/top-famous-paintings-in-art-history-ranked">https://www.timeout.com/newyork/art/top-famous-paintings-in-art-history-ranked</a>
<b>RIFERIMENTI</b>
Cleverism website, Logical Thinking, consultato il 03/02/21 <a href="https://www.cleverism.com/skills-and-tools/logical-thinking/">https://www.cleverism.com/skills-and-tools/logical-thinking/</a>



Oxford Dictionary

**Butte college website**

**Deductive, Inductive and Abductive Reasoning**

<http://www.butte.edu/departments/cas/tipsheets/thinking/reasoning.html>

## **IMMAGINE**

<https://pixabay.com/photos/paint-arts-artist-painter-brush-2940513/>

## **INTRODUZIONE**

**Qual è il quadro più famoso della storia? E come puoi decidere in sole quindici domande se la Gioconda è la risposta giusta o meno? Usa la tua logica per trovare le domande appropriate che riveleranno le risposte giuste più artistiche.**



## TITOLO DELL'ATTIVITÀ PROPOSTA: Sopravvivresti?

**L'arte della persuasione è davvero un talento molto ricercato, che contiene elementi sia logici che emotivi. Non puoi convincere qualcuno solo con una logica chiara e pura, poiché siamo tutti esseri umani complicati, governati sia dalla nostra mente che dal nostro cuore. Per convincere il tuo pubblico, usa ragionamenti, testimonianze, esempi e analogie e tutte le prove che hai. Ma non dimenticare di usare la tua intelligenza emotiva, le tue capacità di empatia e, ultimo ma non meno importante, anche il tuo fascino.**

Più partecipanti ci saranno, più divertente e anche difficile sarà l'attività. I partecipanti sono tenuti ad immaginarsi che finiranno tutti insieme su un'isola deserta e dovranno stilare una lista personale di 15 oggetti da portare con sé.

Ogni partecipante annota 15 elementi che considera essenziali per vivere su un'isola deserta.

La parte difficile è che il numero massimo consentito di oggetti da portare per un'intera squadra è 25.

Quando tutti completano la loro lista, la leggono a voce alta cercando di dimostrare in due minuti che i loro elementi sono più essenziali di quelli degli altri partecipanti.

Anche se alcune persone hanno gli stessi oggetti nelle loro liste, devono comunque difendere, cercando di trovare argomenti ragionevoli per supportare la loro affermazione. Ogni partecipante può parlare per altri due minuti dopo il completamento dell'elenco di tutti.

I partecipanti devono scendere a patti, concordare e fare una selezione di 25 elementi finali.

La persona che finisce per avere più articoli tra quelli presenti nell'elenco finale, è il vincitore.



## TIPO DI ATTIVITÀ



Attività semplice che può essere svolta nell'immediato, senza richiedere il completamento di un'altra.
<b>ATTIVITÀ CORRELATE</b>
<b>STRUMENTI E RISORSE NECESSARI</b>
Software di videoconferenza, a condizione che i partecipanti non siano in grado di incontrarsi fisicamente.
<b>TEMPO NECESSARIO</b>
Almeno 20 minuti, a seconda del numero dei partecipanti
<b>Numero di partecipanti</b>
6+
<b>SETTORI PERTINENTI</b>
Includi uno o più settori per i quali questa competenza è rilevante. Scegli tra i seguenti settori: <ul style="list-style-type: none"><li>• Estetica</li><li>• Agricoltura</li><li>• Arti</li><li>• Arti culinarie</li><li>• Ingegneria</li><li>• Management</li><li>• Assistenza medica e sanitaria (veterinaria inclusa)</li><li>• Scienze naturali</li><li>• Turismo</li></ul>
<b>ULTERIORI RISORSE</b>
Inc. website How to persuade almost anyone <a href="https://www.inc.com/will-yakowicz/persuasion-equation-win-hearts-or-minds.html">https://www.inc.com/will-yakowicz/persuasion-equation-win-hearts-or-minds.html</a>



## RIFERIMENTI

Cleverism website, Logical Thinking, consultato il 03/02/21

<https://www.cleverism.com/skills-and-tools/logical-thinking/>

Oxford Dictionary

**Indeed website**

**The best ways to strengthen your logical thinking skills**

<https://www.indeed.com/career-advice/career-development/strengthen-logical-thinking-skills>

## IMMAGINE

<https://www.pexels.com/photo/yellow-van-die-cast-386025/>

## INTRODUZIONE

**Il tuo caricabatteria è migliore di quello del tuo compagno? E come caricherai il tuo telefono su un'isola deserta? Trova le affermazioni più logiche a sostegno delle tue scelte e diventa il naufrago più attrezzato.**



## TITOLO DELL'ATTIVITÀ PROPOSTA: Creare un problema molto creativo

In uno dei suoi articoli Jeffrey Baumgartner afferma che “Le persone creative sono quasi sempre pensatori molto logici. Tuttavia, la loro logica non si basa sul fatto che lo status quo sia sempre giusto; non si basa sul fare le cose esattamente come sono sempre state fatte; non si tratta di conformarsi con il pensiero di tutti gli altri. Si tratta di stabilire una logica che abbia senso per il pensatore creativo e il suo pubblico (che siano fan della sua musica, seguaci dei suoi articoli scientifici o lettori dei suoi romanzi)”.

La creatività non è l'opposto della logica, anzi la creatività può rivelare soluzioni estremamente logiche, solo forse non le più ovvie. Fidati della tua logica, ma anche del tuo spirito creativo.

A coppie di due, i partecipanti sono tenuti a creare un racconto e a seguire regole precise.

La storia deve contenere almeno:

1. Un problema molto inaspettato che richiede una soluzione
2. Un gatto
3. Tre personaggi oltre al gatto
4. Una spiegazione logica dietro la ragione del problema
5. Tre diversi finali logici - soluzioni per la storia
6. Un finale alternativo irrazionale.



Tutti i partecipanti hanno 10 minuti per elaborare la loro storia creativa, che poi condivideranno con tutti gli altri.

Dopo che tutti hanno letto la propria storia, i partecipanti votano la storia più creativa, sorprendente, complicata e coinvolgente.

### TIPO DI ATTIVITÀ

Attività semplice che può essere svolta nell'immediato, senza richiedere il completamento di un'altra.



<b>ATTIVITÀ CORRELATE</b>
-
<b>STRUMENTI E RISORSE NECESSARI</b>
Software di videoconferenza, nel caso in cui i partecipanti non siano in grado di incontrarsi fisicamente.
<b>TEMPO NECESSARIO</b>
Almeno 30 minuti, a seconda del numero dei partecipanti
<b>Numero di partecipanti</b>
6+
<b>SETTORI PERTINENTI</b>
Includi uno o più settori per i quali questa competenza è rilevante. Scegli tra i seguenti settori: <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Estetica</b></li><li>• <b>Arti</b></li><li>• <b>Management</b></li><li>• <b>Militare</b></li><li>• <b>Scienze naturali</b></li></ul>
<b>ULTERIORI RISORSE</b>
<b>RIFERIMENTI</b>
Cleverism website, Logical Thinking, consultato il 03/02/21 <a href="https://www.cleverism.com/skills-and-tools/logical-thinking/">https://www.cleverism.com/skills-and-tools/logical-thinking/</a> Oxford Dictionary <b>Creativity is very logic, by Jeffrey Baumgartner</b>



<https://www.creativejeffrey.com/creative/logic.php>

## IMMAGINE

<https://www.pexels.com/photo/close-up-of-human-hand-256514/>

## INTRODUZIONE

È sufficiente una soluzione logica a un problema? O forse abbiamo bisogno di qualcosa di più? Creare un problema è davvero un problema o un'attività divertente che affina le nostre menti? Clicca per scoprirlo!

### 1.1.1.

#### DOMANDE DI VALUTAZIONE

##### Vero o falso

- 1) Il processo legislativo esisteva prima della moralità (Falso)
- 2) Prendere in considerazione i bisogni degli altri porta a un ragionamento scadente (Falso)
- 3) Sentirsi invincibili può portare a decisioni irrazionali (Vero)
- 4) Ci possono essere due o più risposte logiche alla stessa domanda (Vero)
- 5) Ciò che consideriamo logico è un mix tra standard morali e religione. (Falso)
- 6) Le soluzioni rischiose non sono mai logiche (Falso)
- 7) L'immaginazione è nemica della logica. (Falso)
- 8) Per trovare la soluzione migliore a un problema, per prima cosa devi capire cosa l'ha creato (Vero)