

SCHEDA PROGETTUALE

<p>AREA</p>	<p>IL LABORATORIO COME AMBIENTE DI APPRENDIMEN TO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Promuovere il benessere scolastico favorendo negli alunni lo sviluppo di rapporti e relazioni interpersonali adeguati con coetanei ed insegnanti. • Prevenire comportamenti devianti e sintomatici • Favorire l'integrazione sociale tra i membri dei gruppi classe, in particolar modo degli alunni con particolari esigenze educative. 	<p>Pro post a n° 5</p>
<p>Obiettivo didattico:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare e potenziare un repertorio di abilità sociali positive e produttive • Promuovere consapevolezza e controllo dei comportamenti • Incrementare la capacità di problem solving • Facilitare l'individuazione delle proprie potenzialità e migliorare l'autostima • Far acquisire competenze trasversali trasferibili e utilizzabili in diversi contesti • Formare e rafforzare l'efficacia individuale e collettiva <p>OBIETTIVI TRASVERSALI Sviluppare la capacità di: osservare, ascoltare, confrontare, interpretare, usare il linguaggio del corpo e la mimica facciale propri ed altrui per comunicare.</p>		
<p>Titolo dell'attività:</p>	<p>A SCUOLA STO BENE</p>		
<p>Metodologia e modalità organizzative</p>	<p>APPRENDIMENTO COLLABORATIVO E METACOGNITIVO</p> <p>2 ORE DI COMPRESENZA COORDINATA TRA 4 DOCENTI ATTIVAZIONE DI 4 LABORATORI (6 incontri di 2 ore) Costituzione di 4 gruppi (10-12 bambini di classi diverse) che a rotazione usufruiscono delle 4 proposte</p>		
<p>Indicazioni/ istruzioni</p>	<p>La sessione introduttiva di ogni laboratorio sarà finalizzata a incoraggiare i bambini a partecipare alle attività dei gruppi e a spiegare loro quali risultati si potranno ottenere. Si prevede:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. una presentazione del docente e dei bambini (<i>Cosa ne direste se facessimo il giro del gruppo e ciascuno dicesse il proprio nome e cosa gli piace o non gli piace della scuola?</i>) 2. spiegazione di cosa sono le abilità sociali: ascoltare, esprimere una propria opinione, chiedere un favore, considerare i diversi punti di vista, invitare un compagno a giocare, fare/ricevere complimenti, 		

	<p>chiedere/offrire aiuto per risolvere un problema, affrontare alcuni stati d'animo, attirare l'attenzione in modo corretto ecc.</p> <p>3. definizione delle regole del gruppo da contrattare con i bambini</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Aspetta il tuo turno per parlare ○ Ascolta gli altri (guardali, ricordati di non ridere o parlare) ○ Se sei irritato, puoi dire all'insegnante che vuoi allontanarti per un attimo dal gruppo (quando riterrete di dovervene andare lo direte) ○ Stai composto ○ Ricordati di lasciare i giochi e altro fuori dalla classe <p>4. spiegazione del sistema di rinforzamento</p> <p>Per meglio gestire i possibili problemi comportamentali dei membri del gruppo e per condurre l'esperienza collettiva con maggiori prospettive di successo si useranno rinforzatori simbolici: gettoni che potranno essere consegnati ai bambini al termine di ogni incontro. I bambini annoteranno su un tabellone affisso nella propria classe, accanto al proprio nome i gettoni ricevuti, quindi potranno scambiare i gettoni con attività piacevoli da fare.</p> <p>Es. gettoni:</p> <p>Complimenti a te, per aver rispettato le regole generali del gruppo</p> <p>Complimenti a te, per avere usato un adeguato tono di voce senza disturbare la concentrazione generale</p> <p>Complimenti a te, per aver partecipato</p> <p>Complimenti a te, per aver portato a termine gli esercizi</p> <p>Complimenti a te, per aver impiegato le abilità apprese nel gruppo</p> <p>5. introduzione al programma specifico del proprio gruppo, compilazione del contratto formativo e lettura "in viaggio con l'astronave"</p>
<p>Contenuti dei 4 laboratori</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conosci te stesso e le cose che preferisci: <ol style="list-style-type: none"> 1. Io sono 2. Autoritratto 3. La rabbia 4. La paura 5. Io so fare tante cose 6. Io ho tanti amici • L'ascolto <ol style="list-style-type: none"> 1. Esercizio di rilassamento 2. Robot e bambole di pezza 3. Mi stai ascoltando? 4. Giochi con le marionette 5. C'è più di un modo 6. Il messaggio telefonico 7. Il muro di gomma 8. Gioco dello scultore 9. Il museo magico • I sistemi relazionali <ol style="list-style-type: none"> 1. Dialogo muto 2. Disegnare relazioni 3. Se io fossi 4. Punti di vista

	5. Gli scacchi degli animali 6. Ti regalo un nick name • Ti racconto una favola <ol style="list-style-type: none"> 1. La volpe Giulia 2. Il riccio Andrea 3. Il castoro Emanuele 4. La scimmietta Francesca 5. Teo cucciolo di leone -tigre 		
materiali	Materiale di studio per pianificare l'offerta formativa, schede, Fogli F4, cartelloni, acquarelli, pennarelli, matite colorate, marionette, copioni per effettuare il role-playing, videocamera, computer, fotocamera digitale, CD		
n. di alunni coinvolti	2 classi: 49 bambini suddivisi in 4 gruppi		
spazio necessario	4 aule polifunzionali	tempo di svolgimento	48 ore
suggerimenti			
note			
livello di difficoltà	Adeguito per alunni a partire dalla seconda		
valutazione			