



2017

Metodi innovativi basati sull'apprendimento
esperienziale e attività psicosociali.
~Versione finale~





Titolo e nome del prodotto: 5 – Versione finale della metodologia di apprendimento integrata

Titolo del progetto: *ROBIN* - Reinforcing Competences to Build Inclusion through a New learning methodology

Numero di riferimento del progetto: 2015-1-RO01-KA204-015001

Disclaimer: *The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the Programme: which reflects only the views of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.*

Il presente progetto è finanziato dalla Commissione Europea attraverso il programma Erasmus + (KA 2 Strategic Partnerships | Adult Education).



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Partner:



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).

Indice

A. INTRODUZIONE	5
Contesto	6
Descrizione dei profili dei beneficiari	7
Obiettivi di apprendimento e competenze sviluppate	9
La metodologia di apprendimento integrata: com'è stata sviluppata?	10
Il programma	12
Il forum online e la comunità digitale. Giornalismo di comunità. Valutazione e follow-up.	18
B. STRUTTURA E CONTENUTI DEI MODULI FORMATIVI	19
Contenuti dei moduli	21
Introduzione	22
I diritti dei bambini migranti.....	22
Tutela contro gli abusi e lo sfruttamento a scuola o nel corso di attività extra-curricolari	27
MODULO 1 - LEADERSHIP E MOTIVAZIONE	30
Risultati di apprendimento.....	30
Attività principali	30
Metodi utilizzati.....	30
Breve introduzione ai contenuti del modulo formativo.....	31
Descrizione del modulo	35
Appendice – Giochi psicosociali	Errore. Il segnalibro non è definito.
MODULO 2 – IMPARARE AD IMPARARE.....	Errore. Il segnalibro non è definito.
Risultati di apprendimento.....	Errore. Il segnalibro non è definito.
Attività principali	Errore. Il segnalibro non è definito.
Metodi utilizzati	Errore. Il segnalibro non è definito.
Breve introduzione ai contenuti del modulo formativo	Errore. Il segnalibro non è definito.
Descrizione del modulo formativo	Errore. Il segnalibro non è definito.
Schede	67
Appendice – Giochi psicosociali	81
MODULO 3 – SALUTE FISICA ED EMOTIVA.....	82
Risultati di apprendimento.....	82
Attività principali	82
Metodi utilizzati	83
Breve introduzione ai contenuti del modulo formativo.....	83
Descrizione del modulo formativo	91

METODOLOGIA

Appendice - Giochi psicosociali	99
MODULO 4 – COMUNICARE ATTRAVERSO L’APPROCCIO MAIEUTICO RECIPROCO	100
Risultati di apprendimento.....	100
Attività principali	100
Metodi utilizzati.....	101
Breve introduzione ai contenuti del modulo formativo	101
Descrizione del modulo formativo	103
Schede	112
Appendice – Giochi psicosociali.	113
MODULO 5 – SENSIBILITÀ CULTURALE	114
Risultati di apprendimento.....	114
Risultati attesi.....	114
Attività principali	114
Metodi utilizzati	115
Breve introduzione ai contenuti del modulo formativo.....	115
Descrizione del modulo formativo	116
Schede	126
Appendice – Giochi psicosociali	154
MODULO 6 - CONOSCENZA DELLE TECNOLOGIE INFORMATICHE	155
Risultati di apprendimento.....	155
Attività principali	155
Metodi utilizzati	155
Breve introduzione ai contenuti del modulo formativo	156
Descrizione del modulo formativo	159
Schede	165
MODULO 7 - <i>TEAM BUILDING</i>	167
Risultati di apprendimento.....	167
Risultati attesi.....	167
Attività principali	168
Metodi utilizzati	168
Breve introduzione ai contenuti del modulo formativo	168
Descrizione del modulo formativo	171
Schede	179
MODULO 8 - GIOCHI PSICOSOCIALI : MUOVITI, SORRIDI, GIOCA!	195
Risultati di apprendimento.....	195

METODOLOGIA

Attività principali	195
Metodi utilizzati	195
Breve introduzione ai contenuti del modulo formativo	196
Descrizione del modulo formativo	205
MODULO 9 – SUPPORTO FRA PARI PER GLI EDUCATORI	215
Risultati di apprendimento.....	216
Attività principali	216
Metodi utilizzati	216
Breve introduzione ai contenuti del modulo formativo.....	216
I benefici del supporto fra pari nelle scuole della seconda opportunità	216
Descrizione del modulo formativo	217
Attività di networking su Childhub	221
C. Strumenti per il corso di formazione.....	245
Occorrente.....	245
Consigli per il formatore.....	246
Valutazione del corso di formazione	251
Strumenti per le attività di <i>follow-up</i>	251
D. BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA	253

A. INTRODUZIONE

Chi e che cos'è ROBIN?

ROBIN (come l'eroe della leggenda) dà una mano ai minori interessati dai fenomeni migratori, che si sentono smarriti nel loro Paese di destinazione, inseriti in un diverso sistema scolastico e a rischio di emarginazione. Fornire servizi adeguati a questi ragazzi li aiuterebbe a non esporsi al rischio di subire ad abusi sessuali e divenire vittime di sfruttamento e tratta.

ROBIN è un progetto internazionale condotto in 5 Paesi: Romania, Bulgaria, Austria, Italia e Spagna. Il progetto è stato avviato nel novembre 2015 e si è chiuso nell'ottobre 2017. *ROBIN* è l'acronimo del progetto e sta per: *Reinforcing cOmpetences to Build Inclusion through a New learning methodology* (Migliorare le competenze e rafforzare l'inclusione sociale attraverso un nuovo metodo di apprendimento).

Affinché i minori migranti possano completare il loro percorso di studi, *ROBIN* intende offrire al personale docente delle scuole della seconda opportunità una serie di strumenti che permettano loro di fornire supporto specifico mettendo a punto una metodologia didattica inclusiva. *ROBIN* si propone di stimolare lo scambio di buone pratiche fra docenti europei attraverso lo sviluppo di metodi integrati incentrati sull'apprendimento, sull'assistenza e sul supporto degli allievi attraverso una serie di attività psicosociali.

Grazie a questo progetto, gli educatori e i docenti potranno creare uno spazio educativo all'interno delle scuole della seconda opportunità, in cui i minori interessati dai fenomeni migratori possano scoprire e coltivare i propri interessi e acquisire competenze per la vita, contribuendo così a ridurre il tasso di dispersione scolastica e il rischio di emarginazione.

Il progetto è stato condotto a livello internazionale. Il fenomeno dei minori migranti, infatti, riguarda l'intero continente europeo ed esistono numerose similitudini fra i Paesi dell'Unione per quanto concerne il problema della dispersione scolastica e l'esigenza di approntare soluzioni didattiche alternative. È stato costituito un consorzio allo scopo di condividere buone pratiche, pervenire a un approccio comune e sviluppare un nuovo metodo di apprendimento che possa essere facilmente diffuso ed applicato in altri Paesi europei.

Le organizzazioni *partner* hanno una consolidata esperienza nel settore dell'inclusione sociale di gruppi svantaggiati. Fra di esse vi sono due fondazioni esperte nel settore della tutela dei minori, due ONG specializzate nel campo dell'istruzione e un ente di formazione per adulti. Da un punto di vista geografico, sono rappresentati i Paesi dell'Europa mediterranea (Italia e Spagna), dell'Europa centrale (Austria) e orientale (Romania e Bulgaria), il che consente di avere una visione d'insieme dei diversi contesti europei. Per quanto concerne il fenomeno migratorio: Romania e Bulgaria sono dei Paesi di partenza, Italia e Spagna di destinazione e l'Austria di transito.

Contesto

Perché ideare una nuova metodologia?

A causa della crisi migratoria e degli spostamenti per ragioni economiche, tutti i Paesi *partner* si trovano oggi a dover affrontare il problema di un crescente numero di minori interessati dal fenomeno migratorio e a rispondere al bisogno crescente di nuovi metodi di apprendimento inclusivi da introdurre nelle scuole e negli istituti della seconda opportunità.

L'offerta formativa delle scuole della seconda opportunità è stata concepita come uno strumento per inserire minori di ogni età all'interno dei percorsi scolastici e permettere loro di ottenere un titolo di studio. Gli allievi che frequentano questi istituti sono, spesso, soggetti a rischio dispersione scolastica che non hanno accesso alle professioni e che non sono in possesso delle competenze minime necessarie per integrarsi all'interno della società. Ciò li rende maggiormente vulnerabili ed esposti ad abusi e a divenir vittime di sfruttamento e tratta. Tali programmi sono attivi in molti Paesi europei, sebbene le modalità varino di Paese in Paese.

Il principale obiettivo del progetto consiste, dunque, nello sviluppo di un metodo di apprendimento innovativo che possa potenziare le competenze personali e sociali degli educatori, rendendoli capaci di sostenere l'integrazione sociale dei migranti, attualmente iscritti nelle scuole della seconda opportunità. Per questa ragione, all'inizio del progetto, è stata condotta un'analisi dell'attuale situazione e contesto dei programmi delle scuole della seconda opportunità e i risultati educativi ottenuti dai minori interessati dal fenomeno migratorio.

Dall'analisi è emerso che i minori migranti lasciano molto prima la scuola rispetto ai loro coetanei; a volte sono spinti ad allontanarsi da scuola per lunghi periodi per via dei viaggi che sono costretti a compiere. Infine, entrano a far parte del sistema delle scuole della seconda opportunità che, come abbiamo visto, varia di Paese in Paese. Oggi, l'offerta formativa promossa in questi istituti è simile a quella delle scuole "regolari", un aspetto ritenuto estremamente negativo dalla maggior parte degli esperti nel campo dell'istruzione. I minori direttamente interessati dai fenomeni migratori hanno bisogno di tempo per adattarsi ai loro nuovi contesti. Successivamente, il loro sviluppo e le loro conoscenze di rado corrispondono a quelle dei loro coetanei che hanno frequentato le scuole dell'obbligo con regolarità. Si riscontra la necessità di adottare un approccio personalizzato, con programmi educativi integrati che sostituiscano *curriculum* scolastici standard. La metodologia di *ROBIN* propone un approccio inclusivo, partecipativo e interdisciplinare da inserire all'interno dei programmi scolastici. Essa si basa su attività non formali volte a promuovere l'integrazione sociale e multietnica e l'uso di strumenti partecipativi che motivino gli studenti ad apprendere.

I minori migranti frequentano, di solito, classi in cui ritrovano altri studenti vittime di emarginazione, come minori appartenenti a minoranze etniche, minori con esigenze speciali e adulti. Ciò significa che gli educatori delle scuole della seconda opportunità hanno il compito di individuare le esigenze di apprendimento dei singoli ed utilizzare dei metodi efficaci, utili ed innovativi per lavorare con studenti molto diversi fra loro. È questa la principale ragione, confermata anche dagli studi condotti all'inizio del progetto, per la quale è nato *ROBIN*. La metodologia di *ROBIN* potrebbe contribuire ad aiutare i docenti a comprendere meglio le esigenze di apprendimento degli studenti e potrebbe offrire loro degli strumenti migliori per rispondere alle loro esigenze.

Sono state, infatti notate delle discrepanze nell'iniziale valutazione delle competenze e delle capacità linguistiche degli studenti che intendevano iscriversi nelle scuole della seconda opportuni-

tà/nelle scuole “regolari”. In tutti i Paesi partner, vi sono dei corsi di lingua propedeutici, ma non sono affatto sufficienti. Dal momento che non è possibile, nell’ambito del progetto, trattare il tema dell’apprendimento e del supporto linguistico, la metodologia di *ROBIN* si concentra solo su elementi volti a facilitare l’integrazione degli allievi, quali le misure anti-discriminazione, la sensibilità culturale, la migrazione e i diritti dei migranti. Il progetto promuove l’uso di strumenti creativi e interattivi che favoriscono l’adozione della comunicazione non verbale per superare le barriere linguistiche.

Descrizione dei profili dei beneficiari

A chi si rivolge il progetto?

Il progetto è rivolto ad educatori che lavorano con minori (fino a i 18 anni) e con giovani adulti (fino ai 24 anni) migranti o interessati dai fenomeni migratori. Per educatori intendiamo sia insegnanti sia docenti delle scuole pubbliche o di enti di formazione privati che tengono o vorrebbero tenere dei corsi in scuole della seconda opportunità.

Migliorando le competenze degli educatori, i beneficiari indiretti (minori migranti) riceveranno l’aiuto di cui hanno bisogno per acquisire le competenze a loro necessarie. Con il termine “minori migranti” ci riferiamo a bambini o giovani rimasti soli nei loro Paesi di origine o arrivati in un Paese di transito o destinazione. La definizione dalla quale siamo partiti è la seguente:

“Per minori migranti s’intendono tutti quei bambini e ragazzi che migrano dal proprio Paese d’origine e all’interno di un territorio europeo per migliorare le proprie condizioni di vita, la propria istruzione, le proprie opportunità professionali, per essere protetti da abusi e sfruttamento, o una combinazione di questi fattori. Si spostano insieme alle loro famiglie, o da soli, o con persone non legate a loro da un vincolo di parentela. Essi possono essere richiedenti asilo, vittime di tratta o migranti irregolari. Lo status dei minori migranti varia nel corso del loro viaggio. Essi potrebbero andare incontro a numerose difficoltà dalle quali potrebbe emergere la loro fragilità”¹

In Romania e in Bulgaria, Paesi di origine di molti migranti, i bambini sono di solito dei migranti di ritorno, oppure minori che vivono da soli lontani dai loro genitori migranti. In questo caso si preferisce utilizzare l’espressione “minori interessati dal fenomeno migratorio”.

Fra gli altri beneficiari del progetto *ROBIN* ricordiamo gli esperti e i responsabili della redazione dei programmi delle scuole della seconda possibilità; formatori; pedagoghi; psicologi, assistenti sociali, ONG che lavorano per ridurre il tasso di dispersione scolastica e per la promozione dell’inclusione sociale.

Il metodo interattivo e l’apprendimento esperienziale (*learning by experience*)

Come?

¹ *European Forum on the Rights of the Child* (2012) (cfr. http://ec.europa.eu/justice/fundamental-rights/files/background_cps_children_on_the_move_en.pdf)

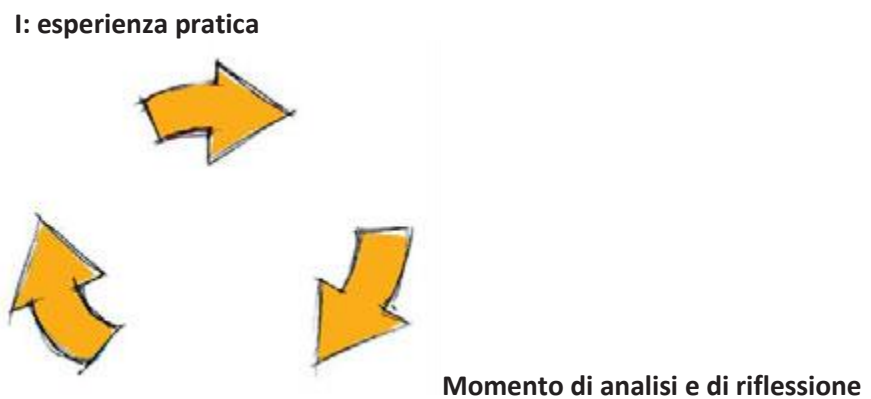
METODOLOGIA

Il vero processo di apprendimento avviene nel momento in cui ci si sente sicuri delle proprie conoscenze e capaci di applicare tali saperi nel corso della propria vita, favorendo la crescita personale e professionale e acquisendo nuove risorse. Rendere accessibili le occasioni di formazione aumenta le opportunità di acquisire e sviluppare le competenze per la vita e migliorare il proprio livello di benessere.

La metodologia di ROBIN si basa sull'approccio interattivo dell'apprendimento esperienziale.

"Dimmelo e lo dimenticherò; mostramelo e forse me ne ricorderò, coinvolgimi e lo capirò"
Come recita il proverbio cinese, la teoria si comprende meglio se vissuta attraverso un'esperienza pratica. Pertanto, apprendere non è solo acquisire nuove conoscenze, ma affrontare un processo di trasformazione che porta a mutare i propri atteggiamenti e comportamenti.

La teoria dell'apprendimento esperienziale si articola in "tre fasi".



II: applicazione pratica e consapevole

Pertanto, prima bisogna fare **pratica**, quindi discutere dell'esperienza (analisi di quanto successo e sintesi delle migliori da apportare) ed infine procedere ad un'applicazione pratica e consapevole di quanto appreso.

Nella formazione degli adulti, si utilizza spesso il metodo dell'apprendimento esperienziale: all'inizio i partecipanti vengono fatti calare in una situazione concreta attraverso un esercizio pratico; quindi, nel corso del momento di condivisione e di discussione, si mettono assieme conoscenze tecniche ed esperienza. Infine, la teoria viene associata alla pratica nel corso di un successivo esercizio.

La partecipazione attiva (di adulti e giovani) è essenziale ai fini dell'applicazione di questo metodo didattico, in quanto i partecipanti sono, allo stesso tempo, motore e punto di arrivo di un processo facilitato dal formatore. Il coinvolgimento mentale, fisico, emotivo, la riflessione e la discussione al termine dell'esperienza servono a mettere nelle condizioni chi vive l'esperienza formativa di fare nuove scoperte e adottare nuovi metodi (da *"The Manual of Psychosocial Competences"*, Tdh)

La metodologia di ROBIN promuove l'**educazione inclusiva** per far sì che nessuno studente sia escluso dall'offerta formativa. Un approccio inclusivo all'insegnamento è importante poiché crea un "ambiente in cui tutti gli studenti possono sentirsi accettati, al sicuro, valorizzati e certi che otterranno il giusto supporto per coltivare i propri talenti e raggiungere i propri obiettivi" (da <http://www.allfie.org.uk/pages/useful%20info/integration.html>).

Il principio dell'educazione inclusiva è quello di valorizzare tutti gli studenti e i loro stili di apprendimento ed offrire loro le medesime opportunità ed esperienze, perché tutti hanno il diritto di essere inseriti all'interno della comunità scolastica.

(da <http://www.pbs.org/parents/education/learning-disabilities/inclusive-education/the-benefits-of-inclusive-education/>)

Obiettivi di apprendimento e competenze sviluppate

Qual è la metodologia adottata?

La metodologia aiuta gli insegnanti a comprendere meglio le esigenze di apprendimento dei loro studenti e li dota degli strumenti necessari per rispondere in maniera appropriata ai bisogni di questi ultimi. Il progetto, di per sé, ha tentato di costituire una comunità fra i Paesi *partner* basata su pratiche comuni al fine di raccogliere i contributi degli insegnanti e individuare nuove idee che favorissero l'implementazione della metodologia.

Essa è caratterizzata da elementi volti a promuovere l'inclusione: fra cui strategie antidiscriminatorie, consapevolezza culturale, storia delle migrazioni e diritti dei migranti; inoltre, propone l'uso di strumenti creativi e interattivi per incentivare l'utilizzo della comunicazione non verbale, come metodo per superare le barriere linguistiche. Inoltre, sensibilizza gli insegnanti e gli educatori rispetto ai diritti dei minori in relazione al loro *status* (richiedenti asilo, rifugiati, minori non accompagnati, ecc.).

Il principale scopo della metodologia consiste nell'aiutare gli studenti a individuare e a raggiungere i propri obiettivi, ciò li aiuterà a trovare la motivazione necessaria per apprendere e proseguire i propri studi. Oltre all'acquisizione e al potenziamento delle competenze sociali e personali, gli studenti potranno constatare i vantaggi derivanti dall'adozione di uno stile di vita sano e comprenderanno i rischi legati a determinate situazioni.

Gli educatori svilupperanno delle competenze personali, sociali, metodologiche e tecniche che li sosterranno nella trasmissione dei contenuti delle proprie discipline sulla base dei bisogni di apprendimento degli studenti.

Gli obiettivi di apprendimento sono stati stabiliti sulla base delle informazioni raccolte attraverso gruppi di discussione, questionari online e interviste approfondite con gli educatori.

Fra gli **obiettivi specifici** ricordiamo:

- ///R Essere consci dell'impatto delle migrazioni sui minori e avere una buona conoscenza dei loro diritti;
- ///R Essere capaci di creare delle opportunità volte a migliorare la capacità di apprendimento degli studenti, promuovendo una certa consapevolezza riguardo al processo di apprendimento stesso e potenziando la "capacità di imparare";
- ///R Essere capaci di sostenere gli studenti nello sviluppo delle competenze sociali (capacità di risoluzione dei conflitti, capacità d'interazione con i propri compagni all'interno della classe, competenze comunicative adattate al contesto);
- ///R Essere capaci di sostenere gli studenti nello sviluppo delle competenze personali (salute emotiva, resilienza, auto-motivazione, autostima, auto-apprezzamento);
- ///R Essere capaci di sensibilizzare rispetto all'esistenza di differenze e similitudini fra persone ed etnie diverse ed essere capaci di promuovere il valore della tolleranza;

- ///R Essere capaci d’inserire attività psicosociali nel processo di apprendimento;
- ///R Essere consci dei benefici del supporto fra pari nelle scuole della seconda opportunità ed essere capaci di introdurre delle tecniche e degli approcci efficaci per guidare delle attività che vadano in questa direzione;
- ///R Essere capaci di integrare delle tecniche e degli strumenti informatici nel processo di apprendimento;
- ///R Essere capaci di rendere lo studio stimolante e accessibile.

La metodologia didattica integrata: com’è stata sviluppata?

La metodologia didattica integrata è stata sviluppata nel corso di diverse fasi, che hanno portato alla redazione di numerosi documenti, fra cui:

1. Primo, una **ricerca** sulle metodologie attualmente in uso nelle scuole della seconda opportunità, condotta in tutti i Paesi *partner*, per individuare quelle utilizzate dagli educatori. Il metodo di ricerca prescelto prevedeva una combinazione di ricerche bibliografiche ed interviste ad almeno 5 soggetti direttamente coinvolti nella stesura dei programmi scolastici a livello nazionale. Infine, è stato elaborato uno studio comparativo sulla situazione delle scuole della seconda opportunità nei vari Paesi *partner* allo scopo di comprendere i punti di forza e i limiti dei sistemi attuali. È stato, inoltre, stilato un elenco di raccomandazioni.
2. In seguito, è stata redatta un’**analisi dei bisogni** del gruppo target in ciascun Paese *partner* attraverso dei gruppi di discussione cui hanno preso parte 10 educatori e la somministrazione di un questionario volto ad accertarne le esigenze. All’indagine hanno partecipato **330** educatori. Sulla base dell’analisi, il consorzio è riuscito ad avere una visione più chiara delle esigenze degli educatori delle scuole della seconda opportunità per quanto concerne il loro rapporto con i minori migranti.
3. Sulla base dei risultati della ricerca e dell’analisi dei bisogni, è stato abbozzato un programma formativo, ispirato alla metodologia didattica qui configurata. Esso contiene una serie di attività pratiche che si richiamano ai principi dell’apprendimento esperienziale, al gioco come strumento psicosociale per lavorare insieme ai bambini, capace di garantire uno sviluppo armonioso della personalità, della mente e del corpo, di mostrare ai minori come collaborare e lavorare in squadra, acquisire autostima, esprimere le loro emozioni ed avere accesso alle risorse creative. La metodologia abbraccia anche altri aspetti, fornisce un approccio olistico completo alla materia.
4. I *partner* hanno lavorato a una **metodologia pilota** del metodo didattico, ideando i contenuti dei moduli formativi e tenendo una sessione di tre giorni volta a preparare i formatori, nel corso della quale sono state discusse e testate le metodologie e le attività da implementare. 2 formatori per ciascuna organizzazione *partner* hanno sperimentato questa metodologia in ciascun Paese con un massimo di 20 educatori, per un totale di 77 educatori formati.
5. Tenuto conto dei risultati della fase di sperimentazione, sono state apportate delle migliorie a ciascuno dei moduli, grazie al contributo dei *partner*, i quali hanno raccolto i commenti e le opinioni degli educatori che avevano preso parte al corso pilota. Ai corsi di formazione, durante i quali è stata adottata la versione finale della metodologia, hanno preso parte circa 500 educatori – ciascuna di queste sessioni ha avuto una durata di 3 giorni, sono state adottate anche altre modalità di svolgimento in base alle esigenze dei partecipanti.

METODOLOGIA

La presente guida non è che il risultato del riesame dei contenuti del corso di formazione, in base alle indicazioni fornite dai partecipanti, che hanno contribuito ad arricchire la metodologia.

Il programma

ROBIN: si rivolge a professionisti (docenti ed educatori) che lavorano nelle scuole della seconda opportunità con minori dal *background* migratorio.

Implementazione del corso di formazione: Il corso di formazione di *ROBIN* è stato ideato per essere implementato da 2 formatori con gruppi composti da 20 partecipanti. Essi hanno il compito di illustrare i contenuti di 9 moduli nel corso di 24 ore di studio (in 3 giorni consecutivi, o in sessioni differenti), con due pause caffè e una pausa pranzo.

I formatori possono scegliere in che modo strutturare il corso (è possibile trovare un esempio del programma nella sezione *Strumenti per il corso di formazione*), nonché le attività da implementare nel corso delle 24 ore sulla base del profilo dei partecipanti. Al fine di raggiungere gli obiettivi specifici, consigliamo ai formatori di affrontare tutti i moduli, pur sapendo che non è necessario svolgere tutte le attività descritte.

MODULO	CONTENUTI E OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	METODI/STRUMENTI	RISULTATI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE CHIAVE DELL'UNIONE EUROPEA (Raccomandazione 2006/962/EC of the European Parliament and of the Council of 18 December 2006 on key competences for lifelong learning (OJ L 394, 30.12.2006, pp. 10-18))
LEADERSHIP E MOTIVAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere e conoscere i valori e le qualità connesse alla capacità di <i>leadership</i> - Auto-motivazione - Capacità di fissare degli obiettivi 	<ul style="list-style-type: none"> - Attività di gruppo - Laboratori - Racconto - Attività - Discussioni 	<ul style="list-style-type: none"> - Essere capaci di far comprendere agli studenti il concetto di <i>leadership</i>, apprendere e riflettere sulle qualità di un buon <i>leader</i>; individuare i valori e le qualità connesse a tale capacità; - Essere capaci di mostrare agli studenti modi per valutare le proprie competenze e capacità di <i>leadership</i> e motivare gli altri a stabilire degli obiettivi personali. 	Spirito d'iniziativa e imprenditorialità
IMPARARE AD	- Acquisire nuovi	- Quiz	- Essere capaci di mostra-	

METODOLOGIA

<p>IMPARARE</p>	<p>metodi e strategie di apprendimento.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capacità di mettere in pratica le conoscenze acquisite. - Gestione del processo di apprendimento 	<ul style="list-style-type: none"> - Discussioni - Attività di gruppo - Giochi 	<p>re agli studenti come gestire il proprio processo di apprendimento, trovando le giuste motivazioni e perseverando fino al raggiungimento dei propri obiettivi.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Essere pronti ad insegnare le strategie per acquisire, rielaborare ed assimilare nuove conoscenze in maniera efficace, ed utilizzare le proprie conoscenze pregresse ed esperienze di vita per approfondire i contenuti. - Essere capaci di mostrare agli studenti come auto-valutare i propri risultati di apprendimento. 	<p>Imparare ad imparare</p>
<p>SALUTE FISICA ED EMOTIVA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gestione delle emozioni - Resilienza - Metodi per combattere lo stress - Diritti dei minori e diritti dei minori migranti - Costruzione del proprio progetto di vita 	<ul style="list-style-type: none"> - Attività di gruppo - Discussione - Gioco 	<ul style="list-style-type: none"> - Avere le competenze necessarie per mostrare agli studenti come riconoscere, gestire ed esprimere le proprie emozioni, servendosi del pensiero positivo e di tecniche per combattere lo stress; divenire più empatici; comprendere il concetto di resilienza; essere meglio attrezzati ad affrontare le difficoltà e costruire la propria autostima. - Essere pronti a sensibi- 	<p>Consapevolezza ed espressione culturale</p>

			<p>lizzare gli studenti rispetto ai benefici di uno stile di vita sano e delle risorse interiori ed esteriori che aiutano a migliorare il proprio stato di benessere; nonché aiutare gli studenti ad acquisire maggiore consapevolezza rispetto ai diritti dei migranti.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avere le conoscenze necessarie a proteggersi da ambienti pericolosi, essere capaci di riconoscere situazioni di rischio. - Essere capaci di aiutare gli studenti a costruire il proprio progetto di vita (carriera, obiettivi personali, modelli di ruolo, ecc.): 	
<p>COMUNICAZIONE ATTRAVERSO L'ADOZIONE DELL'APPROCCIO MAIEUTICO RECIPROCO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Promuovere una comunicazione di qualità - Imparare a guardare alla comunicazione come a una forma di scambio e condivisione, capace di condurre a un arricchimento reciproco. 	<ul style="list-style-type: none"> - Attività di gruppo - Discussione - Giochi - Approccio maieutico reciproco 	<ul style="list-style-type: none"> - Essere capaci di spiegare agli studenti l'importanza di una corretta comunicazione - Essere capaci di aiutare gli studenti a migliorare la propria capacità di ascolto e la qualità del loro modo di comunicare. - Essere preparati a stimolare gli studenti a comunicare nel rispetto dei punti di vista altrui. - 	<p>Consapevolezza ed espressione culturale</p>

METODOLOGIA

<p>SENSIBILITÀ</p> <p><i>Uniti nella diversità</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Accettare le differenze - Pazienza e tolleranza - Empatia - Adattamento sociale e culturale 	<ul style="list-style-type: none"> - Attività di gruppo - Discussioni - Presentazione - Attività artistiche - Giochi di ruolo 	<ul style="list-style-type: none"> - Essere pronti a sensibilizzare rispetto alle similitudini e alle differenze fra le persone e le etnie. - Essere capaci di costruire un clima di tolleranza e pace. - - Avere la capacità di decostruire gli stereotipi e promuovere l'empatia. - - Essere preparati e diffondere competenze utili per adattarsi a nuovi contesti sociali e culturali. 	<p>Competenze sociali e civiche</p>
<p>CONOSCENZA DELLE TECNOLOGIE INFORMATICHE E DIGITALI</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicazione digitale - Ricerca di informazioni - Apprendimento digitale 	<ul style="list-style-type: none"> - Progetti - Forum online - Attività all'aperto - Giornalismo comunitario - Indagini su piccola scala 	<ul style="list-style-type: none"> - Essere pronti a servirsi degli strumenti digitali per sostenere il processo di apprendimento. - Essere capaci di incoraggiare i partecipanti a servirsi degli strumenti digitali per comunicare con un pubblico più vasto - Essere capaci d'istruire all'utilizzo di strumenti digitali per la ricerca d'informazione 	<p>Competenza digitale</p>
<p>TEAM BUILDING</p> <p><i>Impegno individuale per il raggiungimento di un obiettivo comune</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Lo spirito di squadra - Libertà di parola - Competenze interpersonali - Rispetto per il lavoro altrui - Capacità di risoluzione dei pro- 	<ul style="list-style-type: none"> - Giochi - Attività di gruppo - Gioco di ruolo 	<ul style="list-style-type: none"> - Essere capaci d'insegnare agli studenti ad apprezzare differenze fra le persone e riconoscere ed apprezzare le capacità di ciascuno. - Sapere come far sentire gli studenti parte di un 	<p>Spirito d'iniziativa e imprenditorialità</p>

METODOLOGIA

	blemi.		<p>gruppo in cui ciascuno è libero di esprimere la propria opinione.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Essere pronti ad aiutare gli studenti a migliorare le proprie competenze interpersonali 	
<p>GIOCHI PSICOSOCIALI</p> <p><i>Muotivi, sorridi e gioca!</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Strumenti di supporto per gli insegnanti - Metodi didattici alternativi - Crescita personale degli studenti 		<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere le caratteristiche dei giochi. - Sapere come organizzare attività psicosociali. - Conoscere nuovi esercizi pratici da implementare e divenire consapevoli dell'esigenza di adottare altri metodi didattici. - Acquisire familiarità con attività creative che possono favorire la crescita personale e l'apprendimento degli studenti. 	<p>Competenze trasversali</p>
<p>SUPPORTO FRA PARI PER GLI EDUCATORI</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Apprezzare il sostegno dei colleghi - Riconoscere di aver bisogno di supporto da parte dei professionisti coinvolti. - Sviluppare strategie di supporto fra pari per i professionisti coinvolti. - Promuovere un maggior coinvol- 	<ul style="list-style-type: none"> - Attività di gruppo - Discussione 	<ul style="list-style-type: none"> - Avere un quadro chiaro dell'influsso del supporto fra pari sulla qualità del lavoro degli educatori nel contesto di <i>ROBIN</i>. - Avere la capacità di riconoscere il bisogno di essere supportati e le relative tecniche. - Conoscere e sapere come applicare i vari meccanismi di supporto fra pari. 	

	<p>gimento da parte dei professionisti in misure di supporto</p> <p>- Applicare tecniche di supporto fra pari</p>			
--	---	--	--	--

Strumenti e metodi

I principali beneficiari di questa metodologia sono i minori e i giovani adulti, coinvolti nel fenomeno migratorio, che non riescono a reinserirsi nel sistema scolastico, sia nel Paese di destinazione, poiché non sanno come funziona, sia nel loro Paese d'origine poiché hanno vissuto per molto tempo lontani insieme ai loro genitori.

Per questa ragione, i metodi utilizzati in questo nuovo contesto dovrebbero essere più interattivi, diversi da quelli oggi adottati nelle scuole della seconda opportunità, per rispondere alle difficoltà costituite dalle barriere linguistiche e dai problemi specifici affrontati dai minori.

Le strategie qui descritte sono volte a favorire la crescita personale degli studenti. Per dare a ciascun minore una seconda possibilità, bisognerebbe prestare maggiore attenzione all'acquisizione di competenze per la vita e per l'apprendimento. Pertanto, i metodi interattivi utilizzati intendono offrire loro l'opportunità di essere esposti a diverse situazioni, al fine di trovare una via d'uscita e superare le difficoltà, sviluppando strategie adeguate.

I metodi e le strategie utilizzate sono i seguenti:

- a. Attività in piccoli gruppi
- b. Attività di gruppo
- c. *Storytelling*
- d. Attività creative
- e. Riflessione e attività individuali
- f. Mappe concettuali
- g. Esercizi pratici
- h. Quiz
- i. Giochi
- j. Presentazioni
- k. Discussioni e dibattiti
- l. Progetti.

Il *forum online* e la comunità digitale. Giornalismo di comunità. Valutazione e *follow-up*.

Il corso di formazione prevede due modalità di valutazione: la valutazione del programma formativo e quella dei partecipanti.

La valutazione del programma del corso di formazione

Ciascun modulo prevede una valutazione obiettiva e soggettiva. La valutazione obiettiva può essere sia quantitativa sia qualitativa, mentre quella soggettiva è solo qualitativa, ma fornisce al formatore molte informazioni utili su più elementi.

Insistiamo sull'idea di chiedere ai partecipanti di esprimere la loro opinione su ciascun modulo/metodo/sessione affinché gli insegnanti facciano lo stesso con i propri allievi ed adattino meglio i contenuti alle esigenze del gruppo.

Inoltre, attraverso questo metodo è possibile non solo valutare l'adeguatezza delle informazioni fornite e del livello di difficoltà, ma anche lo stato d'animo dei partecipanti e la loro percezione dell'atmosfera creatasi in classe.

I partecipanti vengono valutati sulla base di un questionario finale.

Attività di *follow-up*

Tutti i corsi di formazione finiscono. Si possono dotare i partecipanti di informazioni e strumenti e motivarli ad utilizzarli, ma nessuno può garantire che questi metteranno in pratica quanto hanno appreso. Per questa ragione, è importante che a ogni corso di formazione si abbinino delle attività di *follow-up*, nel corso delle quali il formatore possa dare dei suggerimenti utili sul modo in cui i partecipanti possono mettere in pratica quanto hanno appreso.

È possibile strutturare le attività di *follow-up* in molti modi diversi:

- ///R In classe (i partecipanti vengono riconvocati a 1-3-6 mesi di distanza dal corso, per discutere, ad esempio, di come sono riusciti a fare proprie le tecniche presentate, i loro successi e le loro difficoltà);
- ///R Attraverso il supporto fra pari: scambi – i partecipanti visitano le proprie classi e osservano e danno dei suggerimenti su come mettere in pratica i metodi presi in esame o organizzano insieme una lezione. A questo proposito, è possibile utilizzare alcuni degli strumenti presentati nel modulo 9.
- ///R *Coaching*: il formatore visita la scuola o il partecipante che ha cercato di mettere in pratica i metodi suggeriti per dare il proprio supporto ed esprimere la propria opinione.
- ///R Servirsi di strumenti *online*: *forum* (cfr.: <https://childhub.org/en/child-protection-discussion-forum>), *webinar*, incontri su Skype per discutere insieme al formatore e ricevere materiali aggiuntivi, ecc.

B. STRUTTURA E CONTENUTI DEI MODULI FORMATIVI

La metodologia comprende 9 moduli formativi, dedicati a temi fondamentali per le scuole della seconda opportunità.

Di seguito presentiamo i moduli:

1. *Leadership* e motivazione
2. Imparare ad imparare
3. Salute fisica ed emotiva
4. Comunicazione attraverso l'approccio maieutico reciproco
5. Sensibilità culturale
6. Conoscenza delle tecnologie informatiche
7. *Team building*. Impegno individuale volto al raggiungimento di un obiettivo comune
8. Giochi psicosociali. *Muoviti, sorridi e gioca!*
9. Supporto fra pari per gli educatori.

Questi moduli sono raccolti intorno a 4 macro-categorie: **mente, cuore, mano e salute** (*Head, Heart, Hand e Health* del modello 4H introdotto negli Stati Uniti agli inizi del Novecento per aiutare i bambini ad acquisire competenze per la vita e divenire dei cittadini attivi e consapevoli).



Figura 1. Copyright, Iowa State University Extension and Outreach

METODOLOGIA



Head-Mente: acquisire nuove conoscenze e migliorare o consolidare metodi di apprendimento, potenziare gli stili di apprendimento, costruire a partire dalle competenze e dalle capacità di cui si è già in possesso, migliorare le proprie competenze di gestione.

Heart-Cuore: gestire le proprie emozioni, provare empatia nei confronti degli altri, servirsi in maniera efficace della comunicazione verbale e non verbale, costruire delle relazioni con altri, sviluppare le proprie competenze interculturali, tolleranza e aperture nei confronti degli altri.



Hand-Mano: acquisire e migliorare le proprie competenze tecniche, migliorare i metodi di insegnamento e servirsi di strumenti specifici.




Health-Salute: costruire uno stile di vita sano, adottare delle misure di sicurezza in situazioni rischiose, essere sani nella mente e nel corpo.



Le competenze sociali e personali sono legate al CUORE e alla MENTE, mentre quelle tecniche e metodologiche sia alla MANO che alla MENTE, in quanto prevedono anche l'acquisizione di nuove conoscenze. Per quanto concerne la dimensione della SALUTE all'interno della metodologia qui proposta, essa corrisponde, più che altro, al processo di apprendimento permanente e alla necessità di vivere al sicuro nella propria comunità. La metodologia si propone come obiettivo finale la crescita personale e professionale dei minori, e vede nell'adozione di uno stile di vita sano la base per lo sviluppo di tutte le altre competenze e capacità.

I moduli formativi possono pertanto essere classificati come segue:

1. Sviluppo di competenze personali e sociali

-  Spirito d'iniziativa e imprenditorialità
-  Consapevolezza ed espressione culturale
-  Competenze sociali e civiche

2. Sviluppo di competenze tecniche e metodologiche

-  Competenza digitale

METODOLOGIA

///R Spirito d’iniziativa e imprenditorialità

///R Competenze trasversali

3. Crescita personale

///R Imparare ad imparare

///R Competenze sociali e civiche

Ciascuno dei moduli formativi si propone di sviluppare competenze specifiche che sono qui descritte: 8 competenze essenziali che promuovono una diminuzione del tasso di dispersione scolastica e il sostegno al personale docente.

Le competenze chiave dell’Unione Europea cui il programma formativo fa riferimento sono le seguenti – come specificato a p. 13:

- competenza digitale;
- imparare ad imparare;
- consapevolezza ed espressione culturale;
- spirito d’iniziativa e imprenditorialità;
- competenze sociali e civiche.

Contenuti dei moduli

Di seguito presentiamo la struttura di ciascun modulo formativo:

///R **obiettivi:** in questa sezione vengono descritti gli obiettivi di apprendimento del modulo ed il tema;

///R **risultati di apprendimento:** una serie di frasi che ben illustrano i saperi e le capacità pratiche acquisite dai partecipanti al termine del corso;

///R **competenze:** una definizione di carattere generale che fa riferimento a conoscenze, competenze, capacità e comportamenti dell’individuo. Una competenza è comunemente definita come un complesso di conoscenze, capacità e comportamenti da utilizzare nella propria vita professionale;

///R **Attività principali:** i principali contenuti del modulo ovvero la lista delle attività;

///R **metodi utilizzati:** I metodi utilizzati per le attività di ciascun modulo.

///R **Breve introduzione teorica ai contenuti del modulo formativo:** breve descrizione dei contenuti del modulo, all’inizio, alla fine o in relazione alle attività pratiche.

METODOLOGIA

R **Descrizione del modulo, passo dopo passo:** una tabella che comprende tutte le attività pratiche, una lista facile da leggere con dettagli specifici di cui tenere conto nel corso dell'implementazione (tempi e organizzazione).

R **Attività:** degli esercizi da svolgere insieme ai partecipanti nel corso delle sessioni.

R **Appendice con giochi psicosociali:** proposte di giochi psicosociali da implementare insieme agli studenti nel corso delle attività in classe o in sessioni extra-curricolari.

Prima d'iniziare con l'implementazione della metodologia, è importante ricordare ai partecipanti di prestare attenzione al proprio processo di apprendimento. Inoltre, bisogna assicurarsi che i concetti alla base del corso siano ben chiari. Infine, è necessario creare un ambiente di apprendimento in cui differenti punti di vista siano apprezzati ed i partecipanti si sentano liberi di esprimere le proprie idee.

Introduzione

È importante che all'inizio del corso i partecipanti siano informati riguardo allo sviluppo e agli obiettivi della metodologia del progetto ROBIN.

Al termine dell'attività di *ice-breaking* e una volta che i partecipanti avranno descritto le loro paure e aspettative, bisognerà tenere una breve introduzione sui diritti dei minori migranti e sulle misure di sicurezza da implementare nel corso delle attività a loro rivolte.

I diritti dei bambini migranti

Quando si ha a che fare con dei minori interessati dai fenomeni migratori, è importante tenere conto della Convenzione sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza, in modo da offrire loro un'istruzione non solo basata sulle loro esigenze, ma anche sui loro diritti.

La tutela dei diritti dei minori migranti rappresenta uno degli aspetti più importanti di cui tenere conto. Essi, infatti, sono spesso vittime di abusi, discriminazioni e violenze, nonostante abbiano bisogno di maggiori attenzioni per via delle loro esigenze specifiche. In questo contesto, la salvaguardia dei diritti dei minori può essere garantita solo facendo in modo le politiche in materia di migrazione non siano discriminatorie, ma adottino una prospettiva di genere, rispettosa dei diritti umani e degli standard del diritto internazionale.

La Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza è il trattato di diritto internazionale ratificato dal maggior numero di Stati. Contiene una serie di raccomandazioni vincolanti a livello giuridico e dispone una serie di misure legate ai precedenti dispositivi di tutela dei minori. La convenzione si applica a ogni minore, senza distinzioni riguardanti il suo status di migrante. La Convenzione è uno strumento giuridico fondamentale per tutelare i minori nel contesto delle migrazioni.

Non-discriminazione

L'articolo 2 delinea chiaramente il principio di **non-discriminazione**: *“Gli Stati membri adottano tutti i provvedimenti necessari affinché il fanciullo sia effettivamente tutelato contro ogni forma di discriminazione”*. Secondo quest'articolo, dunque, i minori devono essere difesi contro ogni di-

scriminazione perpetrata sulla base della loro nazionalità o del loro *status* migratorio nonché di quello dei loro genitori, dei loro tutori o dei membri delle loro famiglie (art. 2, paragrafo 2).

L'interesse dei bambini

Il principio di azione **nell'interesse dei minori** prevede che *“in tutte le misure concernenti i minori, siano esse prese da parte di istituzioni pubbliche o private, tribunali, autorità amministrative o organi legislativi, debbano tener conto, prima di tutto, degli interessi del bambino”*². In base a quanto previsto dall'articolo, tutte le autorità e le istituzioni che entrano in contatto con i minori nel contesto delle migrazioni devono promuovere azioni che rispettino, prima di tutto, gli interessi del minore. Questo principio ha priorità sugli altri.

Il diritto alla vita, alla sopravvivenza e alla crescita

Uno dei diritti fondamentali è il **diritto del minore alla vita** (art. 6 della Convenzione sui diritti dell'infanzia). Ciò va al di là della mera sopravvivenza fisica, poiché l'articolo fa riferimento alla crescita armoniosa del bambino (art. 6, para. 2). È importante favorire la crescita dei bambini attraverso il libero accesso di questi ultimi ai diritti sociali, economici e culturali e la promozione del concetto di svago e gioco. Un altro importante aspetto è legato alla protezione e tutela dei minori, interessati dai fenomeni migratori, vittime di sfruttamento e detenzione, separati dalle loro famiglie contro l'interesse dei minori stessi.

Il diritto ad essere ascoltati

I minori hanno il diritto ad essere ascoltati e ad essere coinvolti in questioni che li riguardano da vicino. Ogni articolo della Convenzione sottolinea l'importanza del diritto alla partecipazione di ogni minore per far sì che essi possano esprimere liberamente il proprio punto di vista anche nel corso di procedimenti giudiziari che li riguardano (art. 12).

Nel contesto migratorio, è importante che i bambini siano ascoltati dalle autorità competenti nel momento in cui esaminano casi connessi alle procedure migratorie o di richiesta dell'asilo (come nel caso della detenzione o dell'espulsione dei loro genitori o dei minori stessi).

Il diritto all'identità e al principio di unità familiare

Alcuni minori, spesso, non vengono registrati alla nascita. Si tratta, il più delle volte, di figli di immigrati irregolari. Costoro, infatti, non possiedono dei documenti d'identità validi e diventa impossibile, per loro, registrare i loro figli nati nel Paese ospitante, anche a causa del timore essere espulsi. Gli articoli 7 e 8 della Convenzione sanciscono il diritto dei bambini all'identità, ad essere immediatamente registrati dopo la nascita negli uffici competenti. In contesto migratorio, ciò si applica anche ai *“minori, richiedenti asilo o migranti – a prescindere dalla loro nazionalità, dal loro status migratorio”*.

² articolo 3, paragrafo 1 della Convenzione sui diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza

METODOLOGIA

La tutela dei diritti dei minori in contesto migratorio dipende anche dalla loro registrazione al momento della nascita, poiché tale atto permette loro di godere del diritto all'istruzione, alla salute, alla protezione dalla tratta.

Accesso ai servizi sociali: Istruzione

I bambini migranti sono costretti ad affrontare numerosi ostacoli nell'accesso all'istruzione. Possono essere vittima di episodi di xenofobia e razzismo nelle classi, o subire pressioni da parte dei loro familiari, i quali preferirebbero che si trovassero un'occupazione piuttosto che proseguire gli studi.

La convenzione sui diritti dell'infanzia, attraverso l'articolo 28, sancisce il principio di gratuità dell'istruzione primaria e stabilisce che i diversi percorsi di istruzione secondaria e professionale siano accessibili a tutti i minori.

Il comitato per l'eliminazione della discriminazione razziale ha invitato gli stati a *“abolire le scuole nelle quali viene promossa la segregazione o si trattano in maniera differente i cittadini stranieri sulla base della razza, del colore della pelle, delle origini nazionali ed etniche”*.

La protezione dei minori rimasti nei loro Paese di origine

I minori, lasciati nei loro Paesi d'origine dai loro genitori migranti, affrontano dei problemi diversi. Spesso beneficiano del sostegno finanziario dei loro genitori che gli consentono di andare a scuola, migliorare le loro condizioni abitative, avere accesso a cure migliori. Tuttavia, essi possono soffrire poiché si sentono abbandonati, subiscono gli abusi dei loro tutori, sono stigmatizzati o si trovano in situazioni a rischio, ricoprendo ruoli inadeguati per la loro età. Per tutti i bambini rimasti indietro le ricadute psicologiche negative sono estremamente gravi.

Le politiche migratorie dei Paesi di destinazione dei flussi dovrebbero tenere conto della situazione dei minori rimasti in patria e facilitare il ricongiungimento familiare.

Di seguito, potrete trovare uno specchietto sui diritti dei minori da stampare:

I diritti dei minori coinvolti nel fenomeno migratorio

La Convenzione Internazionale sui Diritti dell'infanzia riguarda anche i minori coinvolti nel fenomeno migratorio, indipendentemente dal Paese in cui essi vivono. La metodologia di *ROBIN* è stata ideata per migliorare e potenziare le loro competenze per la vita e facilitare l'accesso alle scuole della seconda opportunità. Vorremmo aumentare il livello di consapevolezza dei docenti rispetto ai diritti dei minori, in modo che essi ci aiutino a difenderli.

Riteniamo che i seguenti punti siano di particolare interesse:

(da [http://issuu.com/urmata/docs/conventia_drepturile_copilului=and from the Articles of Child's Rights Convention](http://issuu.com/urmata/docs/conventia_drepturile_copilului=and_from_the_Articles_of_Child's_Rights_Convention))

- ///R Tutti i bambini e gli adolescenti hanno il diritto di essere trattati nella stessa maniera e a non essere discriminati, a prescindere dalla loro religione, etnia, sesso, età, stato di salute o estrazione sociale.
- ///R I bambini e gli adolescenti hanno diritto a una crescita mentale e fisica armoniosa. Hanno il diritto di andare a scuola e studiare.
- ///R Bambini ed adolescenti hanno il diritto di essere al sicuro. Nessuno deve approfittare di loro in alcun modo.
- ///R I bambini e gli adolescenti hanno il diritto a un nome e a una nazionalità. Il diritto di sapere chi sono e da dove vengono!
- ///R I bambini e gli adolescenti hanno diritto a una buona alimentazione e a una casa in buone condizioni igienico-sanitarie. Hanno il diritto di essere protetti e ad avere accesso ai servizi sanitari, ovunque essi si trovino.
- ///R Nel caso in cui essi siano disabili, hanno il diritto di ricevere delle cure speciali e ad accedere al sistema di istruzione in modo da poter essere parte attiva della società.
- ///R I bambini e gli adolescenti hanno il diritto di essere amati e a ricevere compassione e cure.
- ///R I bambini e gli adolescenti hanno il diritto ad avere del tempo e dello spazio per giocare e partecipare ad attività artistiche, culturali e ricreative.
- ///R I bambini e gli adolescenti hanno il diritto di esprimere le proprie opinioni personali soprattutto in situazioni che li riguardano da vicino.
- ///R I bambini e gli adolescenti hanno il diritto di vivere con i propri genitori, tranne in casi in cui la loro vita sia in pericolo, oppure i genitori siano inadatti a prendersene cura. I minori e i loro genitori hanno il diritto di lasciare qualunque Paese e al tornare nel proprio Paese di origine per mantenere il loro legame.
- ///R I bambini e gli adolescenti hanno il diritto di essere protetti contro i sequestri di persona. Nessuno, nemmeno i loro familiari, ha il diritto di portarli fuori dal Paese o impedirgli di fare ritorno nel loro Paese di origine.
- ///R I bambini e gli adolescenti hanno il diritto di essere protetti contro ogni forma di abuso o sfruttamento, contro ogni azione possa ferirli.
- ///R I bambini e gli adolescenti rifugiati hanno diritto di godere di una protezione speciale.

- ///R I bambini e gli adolescenti, che appartengono a una minoranza etnica, hanno il diritto di mantenere la propria cultura, professare la propria religione e parlare nella propria lingua.
- ///R I bambini e gli adolescenti che sono sospettati o accusati di violare la legge, hanno il diritto di ricevere aiuto, assistenza e una protezione speciale. Nel corso dei colloqui con le autorità competenti o con il pubblico ministero devono essere assistiti dal proprio avvocato, dai genitori o da uno psicologo.

Per introdurre il tema dei diritti dei minori, suggeriamo di svolgere una delle seguenti attività.

The Power walk

- ///R Power Walk (Cfr.: UNICEF: <http://www.unicef.org/tdad/jjpowerwalk.doc> oppure *SECOS Young People's Participation Group*).
- ///R Da' a ciascun partecipante un pezzo di carta con su scritto il nome di un personaggio. I personaggi sono elencati nella risorsa in allegato. Se alla sessione partecipano meno di 25 persone, riduci il numero di personaggi, ma assicurati di mantenere un certo equilibrio (le persone di potere, i soggetti vulnerabili, un mix di generi, etnie e orientamenti sessuali).
- ///R Spiega ai partecipanti che dovranno muoversi in uno spazio aperto. I partecipanti saranno posti l'uno accanto all'altro in fila. Il formatore leggerà alcune frasi.
- ///R Ciascun partecipante dovrà compiere due passi in avanti nel caso in cui la loro risposta all'affermazione sia sì; uno se la risposta è forse e rimanere immobili nel caso in cui la loro risposta sia no.
- ///R Una volta conclusa la lettura dei quesiti, chiedi ai partecipanti di rimanere dove sono e guida una discussione sulla base delle seguenti domande volte a stimolare la riflessione.

“Il gioco del palloncino”

Istruzioni

- ///R 1. Conta i partecipanti e dividi per quattro il loro numero. Chiedi a dei volontari di formare un gruppo composto da 4 persone (non fornire ulteriori dettagli). Di al gruppo di abbandonare la stanza insieme a te. Loro faranno parte del gruppo 1. Distribuisci loro dei palloncini e di' loro di gonfiarli ed attaccarli ai loro polsi, caviglie o altre parti del corpo.
- ///R 2. Forma un altro gruppo di volontari e di' loro di lasciare insieme a te la stanza. Da' loro quest'indicazione, una volta iniziato il gioco dovranno stare accanto alla persona con il palloncino e proteggerla. Non dovranno parlare. Loro faranno parte del gruppo 2.
- ///R 3. Forma un altro gruppo composto da due o tre volontari. Di' loro che avranno il compito di far scoppiare i palloncini il più velocemente possibile, possono seguire tutte le tecniche che vogliono. Loro faranno parte del gruppo 3.
- ///R 4. Il resto dei partecipanti osserverà quanto avviene. Non parlare al gruppo 1, 2 e 4 di quale sia l'obiettivo del gioco. Informa solo il gruppo 3. Da' inizio al gioco.

METODOLOGIA

- ///R Fa' in modo che tutti entrino in stanza e di' loro di stare in silenzio. Mostra al gruppo 2 come star vicino ai membri del gruppo 2 e da' inizio al gioco.
- ///R 5. Il gioco termina dopo un paio di minuti. Di solito un minuto è sufficiente a far scoppiare tutti i palloncini.
- ///R Riflessione: i membri del gruppo 3 rappresentano gli adulti che non hanno alcun rispetto per i diritti dei bambini e pertanto abusano dei minori in ogni modo possibile. Allo stesso tempo essi rappresentano anche le azioni che possono costituire un pericolo per i minori. I membri del gruppo 4 rappresentano le persone che si limitano a guardare e non fanno nulla. Vorrebbero fare qualcosa, ma non sanno come comportarsi. In alternativa pensano che non ci sia nulla di sbagliato.

Per ulteriori risorse sul tema dei diritti dell'infanzia, visitare il sito:

///R <http://resourcecentre.savethechildren.se/sites/default/files/documents/5403.pdf>

Tutela contro gli abusi e lo sfruttamento a scuola o nel corso di attività extra-curricolari

Suggeriamo di organizzare un seminario. Di seguito elenchiamo alcune attività che potrebbero essere prese in considerazione.

- Attività di sensibilizzazione sul tema degli abusi, dello sfruttamento e della tutela dei diritti dei minori.
- Individuazione di situazioni a rischio per i minori – ad esempio: allontanarsi in compagnia di sconosciuti.
- Distinzione fra modi di toccare appropriati e non.
- Individuazione di figure adulte “sicure”. Persone cui rivolgersi nel caso in cui capiti un incidente/vi siano dei segnali di allarme.
- Individuazione di misure che possano aiutare i minori a proteggersi– fra cui urlare/fare rumore/dire di no/allontanarsi.

Si definisce “appropriata” una maniera di toccare che evita accuratamente le parti intime, ossia quelle coperte dalle mutandine/costume da bagno e che non mette a disagio. Una maniera inappropriata di toccare il corpo di un'altra persona di solito provoca dei sentimenti di infelicità e disagio nel soggetto che “subisce” quel tocco, cui viene intimato di mantenere il segreto.

Linee guida

Tutte il personale dovrebbe essere incoraggiato ad adottare un comportamento esemplare che promuova il benessere dei minori e riduca la possibilità di ricevere delle denunce per molestie.

Di seguito troverete una serie di buone pratiche che possono favorire la creazione di un clima positivo.

Buone pratiche

METODOLOGIA

- Lavorare in un ambiente pubblico (evitare le situazioni in cui non si può essere osservati ed incoraggiare un dialogo aperto).
- Trattare con rispetto e dignità e in maniera equa giovani ed adulti disabili.
- Mettere al primo posto il benessere della persona.
- Mantenere sempre una certa distanza di sicurezza fra gli attori coinvolti (non è appropriato che volontari e membri del personale intrattengano delle relazioni intime con minori, né che condividano con loro una camera).
- Costruire delle relazioni equilibrate, basate sulla fiducia e sul rispetto reciproco che incoraggino i minori a prendere parte al processo decisionale.
- Coinvolgere i genitori/ tutori quando possibile.
- Assicurarsi che, nel corso di eventi o escursioni, gli adulti non possano avere accesso alle camere in cui alloggiano i minori, né che possano invitare questi ultimi nelle loro stanze.
- Essere degli eccellenti modelli di ruolo – non bere, né fumare di fronte ai ragazzi.
- Elargire commenti positivi e costruttivi.
- Riconoscere le esigenze e le capacità dei giovani e degli adulti disabili – evitando gli ambienti troppo competitivi e non forzandoli a comportamenti che vanno contro la loro volontà.

Pratiche interdette

Un professionista che si occupa di minori non dovrebbe mai:

- Giocare in maniera troppo dura, fisica o sessualmente allusiva.
- Condividere la stanza con un minore.
- Toccare il minore in maniera inappropriata.
- Consentire ai minori di utilizzare un linguaggio inappropriato, senza rimproverarli.
- Fare delle allusioni sessuali nei confronti di un minore, anche se in maniera ironica.
- Far piangere un bambino, esercitando una forma di controllo.
- Non agire in risposta a una denuncia sporta da un minore.
- Fare qualcosa che i minori o gli adulti disabili potrebbero fare da soli.
- Invitare o consentire ai minori di recarsi presso la loro abitazione senza alcun controllo.

Da *A practical handbook to organizing summer camps for children*, a cura di Terre des hommes Albania, 2012

Per maggiori informazioni sulle regole di comportamento cui i professionisti che si occupano di minori dovrebbero attenersi, invitiamo a consultare il seguente modello [Code of Conduct – Child Protection Policy developed by Terre des hommes Foundation](#) – un documento sottoscritto da tutti i dipendenti e i volontari dell'associazione Terre des Hommes. Esso può essere ulteriormente adattato sulla base delle esigenze e dei servizi specifici forniti dalle diverse associazioni e istituzioni private attive nel settore dell'Istruzione e della Tutela dell'Infanzia.

METODOLOGIA

Di seguito, troverai un link al documento da adattare in base alle esigenze dell'istituzione presso la quale operi:

http://tdh.ro/wp-content/uploads/2017/07/r_pse_d_pol_a1_enCode-of-Conduct.pdf

MODULO 1 - *LEADERSHIP* E MOTIVAZIONE

La capacità di *leadership* è una competenza trasversale. Non si applica esclusivamente ad ambiti professionali o politici. La capacità di *leadership* è estremamente utile in tutti i contesti familiari e sociali.

Lo scopo di questo modulo è di introdurre il concetto di *leadership* svincolato dal mondo degli affari e visto come una metafora del giusto modo di affrontare le opportunità e le sfide nel corso della propria vita. Di fatto, la capacità di *leadership* può essere considerata come un atteggiamento grazie il quale l'individuo può affrontare e gestire le opportunità e le sfide nel corso della propria vita, assumendo il controllo degli eventi e non essendo sopraffatto da essi.

La motivazione è essenziale ai fini della crescita personale e professionale e al raggiungimento dei propri obiettivi.

Risultati di apprendimento

- a. Comprendere e definire la capacità di *leadership*
- b. Imparare e riflettere sulle qualità positive di un *leader*
- c. Individuare i valori connessi alla capacità di *leadership*
- d. Acquisire maggiore familiarità con strumenti che aiutino gli studenti a valutare le proprie competenze
- e. Acquisire gli strumenti pratici per lavorare insieme agli studenti sulla loro motivazione e sostenerli fino al raggiungimento dei loro obiettivi a breve o lungo termine

Attività principali

- a. Trova le similitudini
- b. Qualità positive di un *leader*
- c. Storie di *leadership*
- d. Le mie competenze da *leader*
- e. In cima alla montagna

Metodi utilizzati

- a. Attività di gruppo
- b. Laboratori e discussioni
- c. *Storytelling*
- d. Attività e riflessione individuale

Breve introduzione ai contenuti del modulo formativo

LEADERSHIP

Nonostante la capacità di *leadership* sia spesso definita come “la capacità di attrarre e guidare gli altri”, essa è molto di più. Il carisma è solo uno degli aspetti connessi alla capacità di *leadership*. Quando, infatti, tale concetto viene presentato ai minori è necessario prestare attenzione alla dimensione interiore. Per i giovani, in particolare, le capacità di *leadership* sono fondamentali per il loro futuro, poiché li aiutano ad assumere il controllo delle proprie vite.

Molte persone pensano che la capacità di *leadership* sia innata. Sebbene ciò sia in parte vero, vi sono una serie di caratteristiche che possono essere coltivate nel corso del percorso di crescita dell'individuo. È per questa ragione che il ruolo degli insegnanti e degli educatori è cruciale per aiutare i minori a sviluppare tali capacità. Per fare ciò, è importante presentare tali qualità come parte integrante di un processo di apprendimento continuo. Non si può fingere che sia possibile trasmettere il concetto di *leadership* a bambini ed adolescenti dal giorno alla notte, poiché non si tratta di una definizione da memorizzare. È un processo di apprendimento permanente, attraverso il quale mettere in pratica tutti i comportamenti e le qualità di un buon *leader*.

Secondo Frances A. Karnes e Suzanne M. Bean, le capacità e comportamenti da coltivare nei bambini allo scopo di svilupparne la capacità di *leadership* sono:

- la capacità di risolvere problemi in maniera creativa;
- la capacità di riflettere in maniera critica;
- la capacità di esprimersi;
- una certa flessibilità di pensiero;
- la capacità di tollerare le ambiguità;
- la capacità di motivare sé stessi e gli altri;
- il desiderio di essere posti di fronte a delle “sfide”;
- la capacità di osservare e scorgere nuove relazioni.

Tutte le capacità soprammenzionate sono trasversali – hanno numerose applicazioni nella vita di ogni giorno. Ragione per la quale dovrebbe essere posta maggiore attenzione sulla loro acquisizione a scuola. È possibile adottare questo tipo di approccio abbinando l'applicazione pratica di queste competenze allo studio di tutte le discipline, non solo – ad esempio, della storia che richiede l'osservazione di capacità di *leadership* in figure storiche nel corso dei secoli. Materie come la fisica, la matematica e la biologia si prestano all'applicazione di capacità connesse all'idea di *leadership*

METODOLOGIA

quali l'intraprendenza, il pensiero creativo, la risoluzione creativa dei problemi e la capacità di prendere delle decisioni.

Spesso non è affatto facile lavorare con gli adolescenti, sospesi fra il mondo dei bambini e quello degli adulti. L'atteggiamento ambivalente adottato dagli adulti che gli stanno intorno non aiuta. Gli educatori devono cercare di adottare delle tecniche efficaci per promuovere questo sistema di valori, senza annoiarli o far loro assumere un atteggiamento di rifiuto. Di seguito presentiamo alcuni suggerimenti per instillare la capacità di *leadership* negli studenti e rispondere, allo stesso tempo, ai loro bisogno adolescenziali.

- **Rapporti fra giovani e adulti** – al posto del tradizionale rapporto gerarchico fra studenti e insegnante, cerca di stabilire una relazione solida di collaborazione o cooperazione caratterizzata dal rispetto reciproco delle opinioni personali e da un atteggiamento di apertura nei confronti dello studente.
- **Attribuzione delle responsabilità e potere decisionale** – Non aver paura di dare delle responsabilità ai tuoi studenti che esolino dallo studiare e fare i compiti. Potresti far loro organizzare un evento o un'escursione, avere un ruolo importante nella pianificazione e di attività scolastiche e in classe.
- **Riconoscere le esperienze, le capacità e le conoscenze degli studenti** – prima di prendere qualunque decisione chiedi agli studenti la loro opinione. Ciò contribuirà a creare un clima democratico in classe e aiuterà i tuoi studenti ad essere consci del valore del loro contributo. È importante che i tuoi studenti siano consci che per capacità di *leadership* si intende la capacità di controllare le proprie vite e prendere delle decisioni autonome.

MOTIVAZIONE

La mancanza di motivazione è una delle principali cause di insuccesso scolastico fra i giovani. Spesso si accompagna alla noia e all'indifferenza. Infatti, la differenza fra studenti con un buon rendimento scolastico e studenti svogliati sta proprio nella mancanza di motivazione, non in un più alto/basso quoziente intellettivo.

Al fine di combattere la mancanza di motivazione è importante determinarne le cause, che variano di studente in studente.

Per quanto concerne l'apprendimento, le principali motivazioni sono le seguenti:

- a. il desiderio di migliorare le proprie competenze e capacità;
- b. essere assorbiti da un compito, come modo per combattere la noia e l'ansia;
- c. il desiderio di essere apprezzati e di aumentare la propria autostima. Sentirsi bravi almeno tanto quanto gli altri in un certo campo;
- d. la possibilità di scegliere le attività nelle quali impegnarsi;
- e. il desiderio di essere accettati dagli altri, adulti o compagni;
- f. la prospettiva di ricevere delle ricompense (denaro, premi, onori).

METODOLOGIA

Al fine di motivare gli studenti, gli insegnanti devono comprendere quali siano gli obiettivi perseguiti nel corso dell'adolescenza da ogni singolo studente. Sulla base di ciò sarà possibile stabilire delle linee guida per trasmettere loro la giusta motivazione.

Di seguito elenchiamo alcune strategie che potrebbero contribuire a far aumentare la motivazione degli studenti:

- aiutare gli studenti a dividere i compiti più gravosi, in modo da svolgerli per gradi;
- aiutare gli studenti a gestire meglio il proprio tempo in modo da ridurre lo stress e prevenire gli stati ansiosi;
- aiutare gli studenti a comprendere l'utilità dei contenuti studiati mettendoli in relazione al loro futuro professionale;
- creare dei legami con la realtà, applicando la teoria alla pratica;
- mostrare di avere delle aspettative direttamente proporzionali alle capacità degli studenti, fissando degli obiettivi chiari e misurabili.

Sono numerose le tecniche motivazionali la cui efficacia dipende, però, dalle caratteristiche degli studenti, dal contesto di applicazione e dagli obiettivi perseguiti. In questo senso, la decisione sul tipo di strategia da adottare, andrebbe presa in base alle caratteristiche e alle esigenze di ciascuno studente o gruppo, studiate ed analizzate in precedenza.

Fra le tecniche motivazionali, proponiamo:

- **Creare un legame con la realtà** - applicando questa tecnica è possibile mettere in relazione concetti astratti con il contesto reale, vicino all'esperienza degli studenti. Alcuni specialisti nel campo della motivazione sostengono che, al fine d'innalzare il livello di motivazione degli studenti, è necessario collegare lo studio di nuove unità didattiche ad eventi reali connessi all'ambito sociale sul quale tali teorie si basano.
- **Tecnica del successo iniziale** – consiste in una serie di esercizi/compiti facili da svolgere da proporre nel momento in cui si intraprende lo studio di un'unità o nel momento in cui gli studenti dichiarano di avere delle difficoltà. Terminato l'esercizio, l'insegnante dovrebbe congratularsi con gli studenti per i risultati ottenuti. Il successo iniziale e i complimenti dell'insegnante dovrebbero riuscire a motivare gli studenti a continuare a fare bene, nonostante la crescente difficoltà delle prove.
- **Partecipazione attiva** - consiste nel coinvolgere gli studenti nella selezione, nell'organizzazione, nello svolgimento e nella valutazione di attività formative. La partecipazione attiva degli studenti al processo di apprendimento aiuterà gli studenti a sentirsi maggiormente coinvolti.

Un altro fattore ugualmente importante per la motivazione degli studenti è costituito dalla dimensione relazionale. È necessario conoscere gli studenti prima di poterli spronare. Svolgere dei colloqui individuali permette di migliorare la relazione fra studente e insegnante e a) creare un lega-

METODOLOGIA

me di fiducia e complicità fra studente e insegnante b) assistere individualmente gli studenti in base ai loro interessi, ritmo di apprendimento e abilità speciali. Tali conversazioni sono il contesto ideale per aiutare gli studenti ad avere maggiore fiducia in loro stessi, poiché i docenti possono:

- dimostrare di comprendere le paure e le difficoltà degli studenti;
- far notare agli studenti delle autentiche possibilità per migliorare il loro rendimento;
- suggerire agli studenti dei metodi di studio appropriati;
- elogiare gli studenti per i loro successi e progressi (per quanto piccoli).

METODOLOGIA

Descrizione del modulo

Durata: circa 2 ore			
Luogo	In classe e all'aperto		
Attività	<ol style="list-style-type: none">1. Trova le similitudini2. Le qualità positive di un <i>leader</i>3. Storie di <i>leadership</i>4. Le mie capacità di <i>leadership</i>5. In cima alla montagna6. Perché lo faccio?7. Trovare la motivazione attraverso il pensiero positivo.	Durata di ciascuna attività:	<ol style="list-style-type: none">1.~25 min2.~30 min3.~60 min4.~10 min5.~15 min6.~10 min7.~40 min

<p>Descrizione sintetica delle attività</p>	<p>1. Trova le similitudini</p> <p>Chiedi ai partecipanti di formare delle squadre composte da 2-4 persone. Da' a ciascuna squadra due pezzi di carta con su scritti i nomi dei alcuni <i>leader</i> famosi (li trovi nella scheda n°1). Chiedi alle squadre di leggere i nomi dei <i>leader</i> che gli sono capitati e di pensare alle loro caratteristiche e ai tratti in comune fra queste personalità. Concedi ai partecipanti 10 minuti per svolgere il compito. Una volta terminato, invita i partecipanti a presentare le loro conclusioni e a motivare le loro scelte. Insieme al gruppo lavora a un elenco di caratteristiche/competenze necessarie a un <i>leader</i>, ma ricorda di selezionare solo quelle prive di una connotazione morale.</p> <p>Invita i partecipanti a riflettere su come una persona può divenire un buon <i>leader</i>, a dispetto dei suoi difetti. Discuti delle possibili motivazioni (25 min).</p> <p>Occorrente: carte con i nomi dei <i>leader</i>, penne, fogli di carta bianchi, lavagna a fogli mobili, pennarelli.</p> <p><u>Consigli per gli insegnanti:</u></p> <p>(1) Nel caso in cui i partecipanti non conoscano alcune delle figure presentate, potresti concedere loro qualche minuto per svolgere una veloce ricerca su internet. Se pensi che pochi abbiano familiarità con le figure presentate, potresti chiedere alle squadre di introdurre brevemente le storie dei <i>leader</i> storici al resto del gruppo prima di procedere con l'analisi dei risultati.</p> <p>(2) In alternativa, potresti preparare una lista di <i>leader</i> famosi nel Paese, in modo tale che l'esercizio divenga più vicino alla realtà dei partecipanti. Nel caso in cui si decida di svolgere quest'attività insieme ai bambini, potrebbe essere opportuno inserire dei perso-</p>	<p>Tipo di attività:</p> <p>Discussione</p>	
---	---	---	--

	<p>naggi di fantasia.</p> <p>(3) Assicurati che le attività di gruppo siano svolte in gruppi sempre diversi, in modo che i partecipanti possano crescere e conoscersi meglio.</p> <p><u>Alternative:</u></p> <p>L'insegnante/educatore potrebbe preparare una serie di brevi resoconti riguardanti i traguardi raggiunti da alcune persone di successo. Il compito degli studenti sarà quello di individuare quali caratteristiche hanno reso possibili i successi della figura in questione.</p> <p>Una maniera innovativa per svolgere quest'esercizio potrebbe essere quello di associarlo a un incontro fra gli studenti e persone che hanno raggiunto dei successi significativi nel corso della loro vita.</p> <p>All'analisi attenta delle ragioni che hanno condotto queste persone al successo, dovrebbe essere associato un momento di riflessione sulle caratteristiche che possono aiutare gli studenti a farsi strada. Un buon modo per passare alla formulazione di obiettivi e traguardi personali.</p> <p>2. Le qualità positive di un leader</p> <p>Chiedi ai partecipanti di formare delle squadre composte da 2-4 persone e di' loro di a) pensare a due valori, due capacità e due atteggiamenti di cui un <i>leader</i> dovrebbe essere in possesso b) dare una definizione del termine <i>leadership</i>. Da' ai partecipanti 15 minuti per svolgere quest'attività. Quando i partecipanti saranno pronti, chiedi loro di condividere i risultati. Scrivi tutte le caratteristiche cui hanno pensato sulla lavagna ed evidenzia quelle che vengono menzionate più volte. Una volta terminato, crea una lista dei primi cinque valori/atteggiamenti/capacità.</p> <p>Quindi, di' ai partecipanti di condividere le loro definizioni e invitali a metterle insieme e a idearne</p>	<p>Discussione</p>	
--	---	--------------------	--

	<p>una comune. (30 min)</p> <p>Occorrente: fogli bianchi, penne, lavagna a fogli mobili, copie dell'elenco delle caratteristiche dei leader (Scheda n°2).</p> <p><u>Consigli per gli insegnanti:</u> assicurati che le persone che presentano i risultati dell'esercizio si alternino.</p> <p><u>Alternative:</u> Nel caso in cui i partecipanti abbiano delle difficoltà a presentare valori/competenze/attitudini positive dei <i>leader</i> potresti dare loro una copia dell'elenco contenente le caratteristiche dei <i>leader</i>. Invita i partecipanti a leggere la tabella e chiedi loro se comprendono il significato delle parole che vi appaiono. Spiega il significato delle singole parole che i partecipanti ignorano.</p> <p>Quindi chiedi ai partecipanti di discutere dell'importanza delle caratteristiche in elenco e di loro di selezionare due valori, atteggiamenti e capacità da presentare. Scrivi tutte le caratteristiche cui hanno pensato sulla lavagna ed evidenzia quelle che vengono menzionate più volte. Una volta terminato, crea una lista dei primi cinque valori/atteggiamenti/capacità.</p> <p>3. Storie di leadership</p> <p>Chiedi ai partecipanti di formare delle squadre composte da 3-4 persone. Invita ciascun gruppo a creare una breve storia che trasmetta i valori e le caratteristiche di un leader positivo. Di' agli studenti che la storia non deve essere ambientata in un contesto professionale, ma può anche essere legata alla vita in comunità, a un gruppo di conoscenti, alla propria famiglia, ecc. Può trattarsi sia di una storia immaginaria, sia di una situazione realmente vissuta dai partecipanti.</p>		
--	--	--	--

	<p>Di' ai partecipanti che dovranno presentare le loro storie di fronte al resto del gruppo. Invitali ad usare la fantasia e di' loro che potranno servirsi sia della forma del racconto, del mimo o del gioco di ruolo. Poni dei limiti di tempo alla presentazione della storia (5 minuti per gruppo circa). Da' ai partecipanti 20 – 25 minuti per creare la loro storia.</p> <p>Nel corso delle presentazioni, chiedi ai partecipanti di individuare le qualità dei <i>leader</i> rappresentate nelle storie. Al termine di ciascuna presentazione, i partecipanti dovranno elencare le qualità e le caratteristiche individuate, mentre gli autori della storia dovranno dire se tali caratteristiche hanno davvero ispirato la loro storia (60min).</p> <p>Occorrente: fogli bianchi, penne.</p> <p>4. Le mie competenze da leader</p> <p>Prima d'iniziare l'attività chiedi ai partecipanti di riflettere sui seguenti quesiti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Perché ritieni che la capacità di leadership sia importante?</i> - <i>Quale significato ha nella tua vita professionale?</i> <p>Quindi, da' una copia della tabella che descrive le capacità di <i>leadership</i> dei partecipanti. Chiedi loro di riprendere la tabella con su scritti valori, capacità e atteggiamenti dei leader e di distinguere fra queste caratteristiche quelle che possiedono già, quelle che non hanno, ma che vorrebbero acquisire e di' loro di compilare la tabella.</p> <p>(10 min)</p> <p><u>Consigli per l'insegnante:</u></p> <p>(1) Al fine di approfondire la discussione, potresti</p>	<p>Discussione – Riflessione</p>	
--	---	--------------------------------------	--

	<p>organizzare un incontro individuale con ciascuno studente per discutere delle competenze selezionate: a) per quanto concerne le competenze che credono di avere: riescono a pensare a una situazione reale nella quale hanno compreso di possedere tali caratteristiche? b) per quanto concerne le competenze che vorrebbero acquisire, per quale ragione hanno scelto tali caratteristiche? Avevano forse in mente un determinato obiettivo personale/professionale? Se sì, qual è il loro obiettivo? Ponendo agli studenti tali domande, è possibile aiutarli a comprendere ciò che li motiva. Inoltre, in questo modo potrai conoscere meglio gli studenti ed agire da motivatore (10 min).</p> <p>(2) Se credi che la tabella sia troppo complicata per gli studenti, potresti crearne una diversa che non presenti la medesima suddivisione fra competenze, valori e atteggiamenti.</p> <p>(3) Se pensi possa essere troppo complicato per gli studenti riflettere sulle proprie competenze, chiedi loro di pensare a una persona che conoscono e ammirano per la sua capacità di <i>leadership</i> e di riflettere sulle qualità che vorrebbero acquisire.</p> <p>Occorrente: copie dell'elenco delle qualità dei <i>leader</i>, copie della tabella sulle proprie competenze, penne.</p> <p>5. In cima alla montagna</p> <p>Prima di svolgere l'attività, presenta il tema degli obiettivi a breve e a lungo termine, chiedendo agli studenti di riflettere sui seguenti quesiti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Qual è la differenza fra pianificazione a breve e a lungo termine? - Quali sono i vantaggi derivanti dalla pianificazione a breve termine? - Quali sono gli svantaggi e i pericoli connessi alla pianificazione a breve/lungo termine? 		
--	---	--	--

	<p>- Per quale motivo è importante pianificare le proprie attività a lungo termine? E perché è tanto difficile?</p> <p>Da' agli studenti un foglio di carta. Chiedi loro di pensare agli obiettivi specifici a lungo termine che vorrebbero raggiungere e di' loro di scriverli. Quindi invitali a riflettere sulle misure che dovranno intraprendere per conseguire dei risultati. Se pensi che i tuoi studenti non siano pronti a svolgere quest'attività, chiedi loro di esprimere un desiderio o parlare di un sogno per il futuro. Dopo qualche minuto, distribuisce loro la scheda dell'attività <i>In cima alla montagna</i> e di' loro di descrivere il processo che potrebbe aiutarli a raggiungere tale obiettivo/ a realizzare tale desiderio.</p> <p>Una volta terminate l'attività, chiedi a un volontario di presentare al gruppo il proprio obiettivo/desiderio e il processo necessario per raggiungerlo. Da' agli studenti che intendono farlo l'opportunità di condividere il proprio lavoro. Al termine della sessione consegna agli studenti una copia del <i>Calendario degli obiettivi</i> e chiedi loro di pianificare il processo che li porterà a conseguire i propri obiettivi da compilare nel loro tempo libero ⁽¹⁾ (15 min).</p> <p>Occorrente: Copie della scheda <i>In cima alla montagna</i> (scheda n°4) e del <i>Calendario degli obiettivi</i> (Scheda 5), penne e matite.</p> <p><u>Consigli per gli insegnanti:</u></p> <p>(1) Se pensi che fra gli studenti non vi siano dei volontari pronti a presentare l'attività, potresti prepararne una tu stesso/a, in modo da incoraggiare gli altri a farlo.</p> <p>(2) Se pensi che le attività siano troppo complesse, potresti chiedere agli studenti di creare dei modelli a loro volta, disegnando su fogli di carta.</p>	Riflessione	
--	---	-------------	--

	<p>(1) Potresti svolgere dei colloqui individuali con ciascuno dei tuoi studenti allo scopo di prendere in esame i loro obiettivi e i passi necessari per raggiungerli. Potresti chiedere agli studenti di fornirti maggiori dettagli sulle azioni che intendono intraprendere e come pensano di procedere nel caso in cui si trovino ad affrontare delle difficoltà. Dovresti incoraggiare gli studenti a riflettere su un piano B che garantisca il raggiungimento dei loro obiettivi.</p> <p>6. Perché lo faccio?</p> <p>Prima che inizi la sessione, incolla delle monete o delle banconote sotto alcune sedie. Per svolgere quest'attività, assicurati che i partecipanti siano seduti. Chiedi ai partecipanti di alzare la mano destra e poi ringraziali quindi invitali a condividere la ragione per la quale hanno obbedito al tuo ordine. La maggior parte dirà che lo ha fatto perché gliel'hai chiesto. Continua dicendo ai partecipanti di alzarsi e sollevare la propria sedia. Probabilmente nessuno lo farà. Mentre esitano, esclama "E se vi dicessi che ci sono dei soldi sotto la sedia?!" Se rimangono immobili, di "Davvero, ci SONO dei soldi sotto le vostre sedie". A quel punto i partecipanti si alzeranno e solleveranno le loro sedie.</p> <p>Ecco una serie di quesiti su cui riflettere:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le motivazioni sono intrinseche o estrinseche? - È stato più difficile motivare le persone a svolgere la seconda azione? - I partecipanti sono stati motivati dall'offerta di denaro? - Qual è il miglior modo per motivare sé stessi? <p>7. La motivazione e le strategie di pensiero positivo</p> <p>Distribuisci delle copie dell'attività <i>Dieci meccanismi del pensiero negativo</i> e presentali ai partecipanti dando loro degli esempi concreti di ciascun meccanismo. Potresti chiedere loro di riflettere su</p>	<p>Riflessione</p>	
--	---	--------------------	--

	<p>altri esempi. Invita i partecipanti a formare piccoli gruppi composti da 3 o 5 persone. Distribuisci delle copie dell'attività <i>Pensa positivo</i> a ciascun gruppo (una per partecipante o una per gruppo, come preferisci). Chiedi ai partecipanti di leggere le affermazioni e di individuare il meccanismo negativo in esse contenuto. Quindi, chiedi ai partecipanti di riformulare le frasi in maniera positiva o neutrale. Da' ai gruppi 15 minuti per svolgere quest'attività (se hai del tempo a disposizione potresti concedere loro qualche minuto in più). Una volta completata l'attività, leggi le affermazioni negative e chiedi a ciascun gruppo di dare la propria versione positiva. Discutete delle differenze e delle similitudini fra le varie proposte.</p> <p>Nel corso dell'attività discuti e poni l'accento su come combattere il pensiero negativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Inverti la spirale dei pensieri negativi, continuando a ripeterti: non è vero, è una bugia... ✓ Smaschera i meccanismi del pensiero negativo. ✓ Analizza in maniera realistica la situazione o il problema. ✓ Genera dei pensieri positivi, cercando di vedere il lato buono della questione. ✓ Impara a credere nelle tue possibilità in maniera realistica e, allo stesso tempo, positiva. <p>Fonti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - http://www.msssi.gob.es/ca/ciudadanos/protccionSalud/adolescencia/docs/Ado5_1.pdf 		
--	---	--	--

METODOLOGIA

Occorrente:

Penne, fogli bianchi, lavagna a fogli mobili, pennarelli. **Copie delle schede**

METODOLOGIA

Schede

1. Figure di leader storici

Gruppo n. 1	Gruppo n. 2	Gruppo n.3	Gruppo n.4	Gruppo n. 5	Gruppo n. 6
Nelson Mandela	Margaret Thatcher	Mahatma Gandhi	Martin Luther King	Che Guevara	Vladimir Lenin
Hugo Chavez	Steve Jobs	Giulio Cesare	Napoleone parte Bona-	Adolf Hitler	Papa Giovanni Paolo II

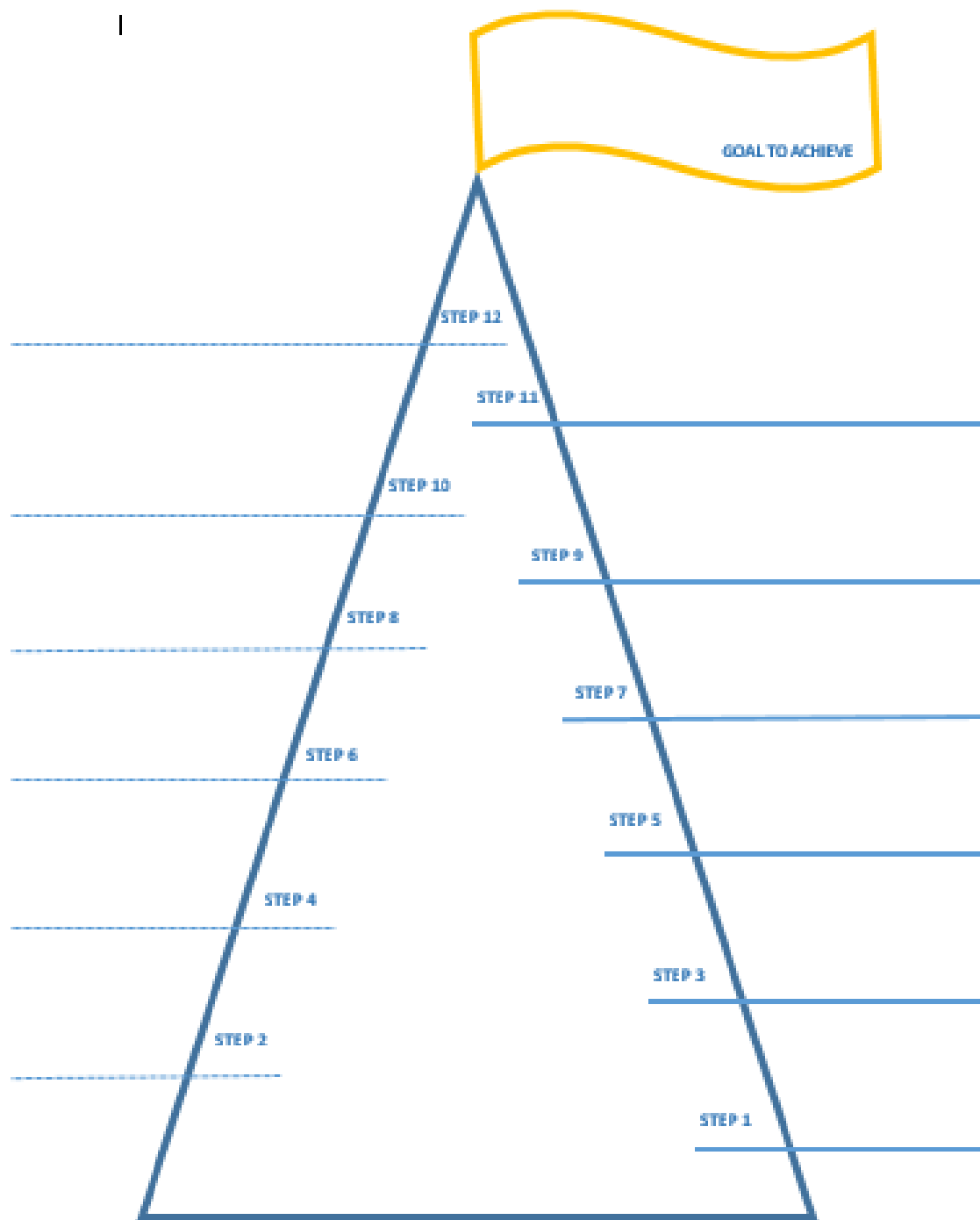
2. Le qualità di un leader

Valori	Comportamento	Capacità
Fiducia	Socievole	Carisma
Integrità	Entusiasta	Saper prendere delle decisioni
Onestà	Esemplare	Concentrazione
Umiltà	Stimolante	Strategia
Eccellenza	Sicuro/a di sè	Saper risolvere dei problemi
Compassione	Impassibile	Competenza
Cooperazione	Determinato/a	Risoluzione dei conflitti
Imparzialità	Aperto/a	Progettualità
Lealtà	Maturo/a	Saper motivare gli altri
Indipendenza	Equilibrato/a	Comunicazione
Efficienza	Riflessivo/a	Negoziazione
Civiltà	Curioso/a	Organizzazione
Devozione	Esigente	Saper stabilire degli obiettivi
Rispetto	Affidabile	Intuizione
Responsabilità	Flessibile	Senso pratico
Generosità	Perseverante	Intraprendenza
Coraggio	Grato/a	Saggezza
Fedeltà	Solerte	Saper ascoltare
Uguaglianza	Tollerante	Persuasione
Fede	Gentile	Saper delegare dei compiti
Onore	Ambizioso/a	Gestione del tempo
Professionalità	Disciplinato/a	Saper gestire situazioni stressanti
Ottimismo	Autoritario/a	Creatività
Stima	Severo/a	Saper fare da mentore
Giustizia	Amichevole	Gestione dei rischi
	Diretto/a	Saper fare squadra
		Empatia

3. Le capacità di un leader

come LEADER	Le qualità che possiedo già...	...e quelle che vorrei sviluppare
I miei valori		
I miei comportamenti		
Le mie capacità		

4. In cima alla montagna



5. Il calendario degli obiettivi

Vorrei:

Anno	Gennaio	Febbraio	Marzo	Aprile	Maggio	Giugno	Luglio	Agosto	Settembre	Ottobre	Novembre	Dicembre
2017												
2018												
2019												
2020												

6. La motivazione attraverso le strategie di pensiero positivo

TRASFORMA LE SEGUENTI FRASI!



Mio fratello non vuole andare al cinema con me. A noi piace un sacco andare al cinema. Non vuole trascorrere del tempo con me. Mi snobba solo perché sono suo fratello.

Sono stato bocciato in tre materie. Non ce la farò mai a superare questi esami. Gli insegnanti mi detestano. Non riuscirò mai ad uscirne.

Carmen non ha mantenuto il segreto. Non posso fidarmi di nessuno. Nessuno merita la mia fiducia.

Non piaccio alle ragazze. Sono così basso...

Juan è così fastidioso! Non lo sopporto. Anche se il capo e le altre persone del dipartimento non lo notano, è ovvio che sia incapace di svolgere il proprio lavoro.

METODOLOGIA

Non ho bisogno di nessuno per portare avanti questo progetto. Non ha senso che ci siano altre due persone, se una persona può benissimo farcela da solo. Per lo più, io sarei capace di farlo meglio da solo!

Ho un naso enorme. Sono così brutta, non piacerò mai a nessuno.

Sono sicura che non passerò l'esame. Sono un tale fallimento e non mi ricordo mai niente. Vedrai, sarà un disastro.

Pedro ha riso. Sono sicuro che stesse ridendo di me. Lo fanno tutti.

Sono passati dei mesi da quando ho perso il mio lavoro. Ho mandato il mio curriculum a tutte le aziende e nessuno mi ha ancora risposto. Che cosa posso fare? Non c'è altro che io possa fare.

Non conosco nessuno. Tutte le persone mi guardano storto. Sono strano.

METODOLOGIA

Alla fine la vendita dello stabile non è andata a buon fine. Gli acquirenti si sono sottratti all'ultimo minuto. Dopo un anno di lavoro! Sembrava andare tutto nel verso giusto, erano tutti così convinti... Sono sicuro sia tutta colpa dell'ultimo incontro. Non ho preso precauzioni a sufficienza...

Ho avuto un aumento dello stipendio del 5%. Però il mio capo mi ha detto che devo acquisire più clienti quest'anno e di scrivere delle relazioni più dettagliate. Che disastro!

Il colloquio di lavoro è fondamentale. Se tutto andrà bene mi assumeranno e otterrò tutto ciò per il quale ho sempre lavorato. Al contrario, se non ce la farò, sarà la fine!

I 10 MECCANISMI DEL PENSIERO NEGATIVO

Meccanismo	Definizione	Affermazioni comuni
Iper-generalizzazione	Trarre delle conclusioni generali a partire dall'osservazione di un singolo fenomeno	Tutti... Sempre... Nessuno...
Generalizzazione	Fare delle affermazioni semplicistiche	Sono un... Sono davvero...
Il filtro della negatività	Concentrarsi solo sul lato negativo delle cose	È sbagliato/non va bene Non si fa così...
Pensiero polarizzato	Percepire gli eventi come assolutamente positivi o assolutamente negativi	Sono assolutamente... È assolutamente...
Autoaccusa	Sentirsi colpevoli di tutto	Avrei dovuto evitarlo... Rovino sempre tutto
Personalizzazione	Tendenza a prendere tutto sul personale	Di sicuro si riferivano a me... L'ha detto perché io...
Proiezione	Crede che gli altri percepiscano gli eventi alla nostra stessa maniera	Perché non facciamo così, a mio fratello piace...? Ho freddo, mettiti una giacca...
Ipercontrollo	Crede di avere tutto sotto controllo	Posso fare tutto...
Ipocontrollo	Crede di non avere nulla sotto controllo	Non posso fare niente... Tanto, se deve succedere, succede...
Pensiero emotivo	Servirsi dei sentimenti, delle proprie simpatie ed antipatie per valutare il reale.	Non mi piace affatto, di sicuro quello che a è sbagliato... È così carina, tutto quello che fa è meraviglioso.

METODOLOGIA

I SEGRETI PER COMBATTERE I PENSIERI NEGATIVI

- ✓ Inverti la spirale dei pensieri negativi, continuando a ripeterti: non è vero, è una bugia...
- ✓ Smaschera i meccanismi del pensiero negativo.
- ✓ Analizza in maniera realistica la situazione o il problema.
- ✓ Genera dei pensieri positivi, cercando di vedere il lato buono della questione.
- ✓ Impara a credere nelle tue possibilità in maniera realistica e, allo stesso tempo, positiva.

Appendice – Giochi psicosociali

"Lo scudo" – I partecipanti dovranno creare uno scudo che permetta loro di sentirsi più protetti e pronti ad affrontare le prossime sfide, consci delle proprie qualità e motivati a combattere per realizzare i propri sogni e raggiungere i propri obiettivi.

Lo scudo sarà suddiviso in quattro parti, ciascuna delle quali dovrà contenere:

1. le loro passioni;
2. un ritratto dei loro amici;
3. i successi che hanno ottenuto/un'esperienza positiva che ha conferito loro una sensazione di benessere;
4. le loro qualità.

Al centro del loro scudo dovranno riportare un loro obiettivo/ un traguardo personale che intendono conquistare (fonte: *Good practice guide – Creative techniques*, UNICEF & International Foundation for Child and Family).

"In riga" è un gioco che si basa sulle capacità di cooperazione ed è una buona attività per introdurre il concetto di leadership. Le dinamiche di gruppo sono estremamente importanti in quest'attività e sottolineano il modo in cui i partecipanti possono comunicare e sostenersi l'un l'altro.

Per svolgere questo gioco, ciascun giocatore ha bisogno di una sedia o qualcosa su cui salire. I giocatori dovrebbero essere tanto vicini da poter saltellare con facilità da un oggetto all'altro senza toccare il pavimento, ma abbastanza lontani affinché questi movimenti richiedano un po' di destrezza o l'aiuto di un vicino. Lo scopo è quello di disporsi in un ordine ben preciso secondo le indicazioni date da chi conduce il gioco. Ad esempio, potrebbero doversi disporre in ordine di altezza o in ordine alfabetico, in questo caso dovrebbero anche imparare a vicenda i propri nomi.

Per rendere il gioco più difficile, è possibile servirsi di altri criteri quali la data di nascita (l'anno, il mese o il giorno). Lo stesso gioco potrebbe essere svolto senza parlare, in questo modo i giocatori dovrebbero trovare il modo di comunicare fra loro senza usare le parole.

"Il sentiero personale..."

I partecipanti dovranno riflettere sui risultati che intendono raggiungere entro un determinato periodo di tempo. Quindi, dovranno scrivere i propri obiettivi sotto la bandiera e descrivere le azioni che dovranno intraprendere per raggiungere tali obiettivi. Disegneranno una mappa con tutte le tappe del loro viaggio e gli ostacoli che potrebbero incontrare. Per ciascun ostacolo, dovranno pensare a una risorsa da sfruttare. È possibile adottare diverse tecniche per ideare la mappa, che può contenere simboli, parole o disegni.

La mappa, creata da ciascun partecipante, servirà a individuare gli obiettivi, le qualità/risorse e gli ostacoli incontrati nel percorso che li porterà a raggiungere degli obiettivi professionali. Dovranno condividerli con il resto del gruppo per ricevere tutto il supporto di cui hanno bisogno.

"L'asta"

I partecipanti saranno suddivisi in squadre. Ciascuna squadra dovrà inventare uno strumento educativo che possa essere utile nelle scuole della seconda opportunità. Lo strumento dovrà essere presentato al resto del gruppo, tenendo conto dei punti di forza, dei difetti, delle opportunità e dei

METODOLOGIA

rischi connessi al suo utilizzo. Una volta che tutti gli strumenti saranno stati presentati, il gruppo dovrà votare per quello migliore. Le squadre non potranno votare per lo strumento da loro ideato.

MODULO 2 – IMPARARE AD IMPARARE

Imparare ad imparare è la capacità di apprendere e insistere nel farlo, organizzare il proprio studio, gestire in maniera oculata ed efficace il proprio tempo e le informazioni, sia da soli che in gruppo. La consapevolezza del proprio processo di apprendimento, l'individuazione delle opportunità a disposizione e la capacità di superare degli ostacoli al fine di imparare sono fondamentali in questo contesto.

Tale competenza implica il saper acquisire, rielaborare nuove competenze e conoscenze, nonché ricercare e ricorrere a persone che possano sostenerci in questo processo. Imparare ad imparare significa anche essere capaci di sfruttare le proprie conoscenze ed esperienze per applicarle in una varietà di contesti: a casa, al lavoro, a scuola e in percorsi di formazione. La motivazione e la fiducia in sé stessi sono essenziali (*Education Council, 2006, paragrafo 5*), così come il desiderio di imparare (essere motivati) e il saper come imparare (strategie di apprendimento).

È interessante e paradossale, allo stesso tempo, pensare che trascorriamo la maggior parte delle nostre vite ad imparare sia in maniera conscia che inconscia. Di solito, pensiamo (o ci viene chiesto di pensare) a ciò che abbiamo imparato, ma di rado riflettiamo su come lo abbiamo fatto. Spesso ignoriamo del tutto il processo di apprendimento.

Tuttavia, una maggiore consapevolezza del proprio processo di apprendimento è essenziale al fine di potenziare la propria capacità di imparare ad imparare.

Più diveniamo consapevoli di come avviene il processo di apprendimento:

- più siamo capaci di gestire e dare una direzione al nostro apprendimento;
- meglio sappiamo individuare i nostri bisogni,
- più scegliamo con coscienza i percorsi formativi che preferiamo e
- maggiore controllo abbiamo sulle nostre competenze.

Il modulo 4 si concentra su diversi aspetti di tale processo:

- riflettere sulle motivazioni che ci spingono ad imparare e divenire dei discenti consapevoli;
- imparare a conoscere diverse modalità di apprendimento;
- riflettere sulle modalità di apprendimento più adeguate;
- riflettere su e valutare il proprio percorso di apprendimento e i propri risultati.

Risultati di apprendimento

- a. Promuovere una maggiore consapevolezza e diffondere la cosiddetta “capacità di apprendere”
- b. Incoraggiare la riflessione su valori personali, motivazioni e caratteristiche uniche degli individui quando apprendono.
- c. Illustrare le diverse modalità di apprendimento
- d. Individuare il proprio stile di apprendimento
- e. Mettere a punto delle strategie per migliorare il proprio processo di apprendimento

METODOLOGIA

- f. Valutare i propri risultati di apprendimento

Attività principali

- a. Il collage dell'apprendimento
- b. Origami
- c. Il mio stile di apprendimento
- d. Il vascello della valutazione

Metodi utilizzati

- a. mappa concettuale;
- b. esercizi pratici;
- c. quiz.

Breve introduzione ai contenuti del modulo formativo

Imparare a imparare è una competenza essenziale: essere consci del proprio processo di apprendimento consente ai giovani di indirizzare l'apprendimento nella giusta direzione e agli insegnanti di aiutarli.

Uno degli elementi di base consiste nel conoscere il proprio stile di apprendimento. La *British Campaign for Learning* ha definito tale competenza come: *“un processo di scoperta dell'apprendimento stesso. Coinvolge un'ampia gamma di principi e competenze che, se compresi ed utilizzati, aiutano gli studenti ad imparare in maniera più efficace e a farlo per tutta la vita. Al centro di tale concezione vi è la convinzione che si possa imparare ad imparare.”* (*The Campaign for Learning*, 2007).

«Imparare ad imparare» significa rendere visibile il processo di apprendimento e comprende le seguenti capacità:

- capacità di auto-valutare e documentare i propri risultati;
- capacità di apprendere insieme agli altri;
- capacità di accettare le opinioni altrui e di dare la propria opinione;
- capacità di riflettere sul processo di apprendimento;
- capacità di individuare i propri bisogni di apprendimento;
- pensare a sé stessi come a dei discenti indipendenti;
- avere la fiducia necessaria per lasciarsi coinvolgere in situazioni formative;
- essere pronti ad assumersi le proprie responsabilità per quanto concerne il processo di apprendimento;
- essere consci del proprio stile di apprendimento;
- essere pronti ad accogliere l'inaspettato ed essere flessibili.

Imparare ad imparare implica:

- a. conoscere sé stessi come discenti;
- b. conoscere sé stessi come guide e facilitatori del processo di apprendimento;
- c. conoscere il proprio gruppo *target*.

FASE 1

È interessante notare come gli insegnanti/formatori/educatori, oltre a facilitare il processo di apprendimento dei propri studenti, siano essi stessi degli studenti. Comprendere ciò è fondamentale, soprattutto per gli insegnanti. Conoscere sé stessi come studenti è essenziale al fine di facilitare il

METODOLOGIA

processo di apprendimento degli altri (tenuto conto del fatto che persone diverse imparano in maniera diversa); gli studenti saranno più motivati ad apprendere se conosceranno i propri obiettivi, il proprio stile di apprendimento e l'approccio a tale processo.

Per imparare a conoscersi meglio, da questo punto di vista, è necessario porsi le seguenti domande:

- Qual è il mio modo preferito di imparare?
- Quali sono le mie motivazioni?
- Che cosa facilita il mio processo di apprendimento?
- Che cosa ostacola il mio processo di apprendimento?
- Penso che sarò uno studente per tutta la vita?
- Qual è la mia opinione sull'intervento di altre persone nel mio processo di apprendimento?
- Quali ambienti, metodi, strumenti mi aiutano ad imparare?
- In che modo posso ampliare i miei orizzonti?

FASE 2

Per sviluppare tale competenza nei propri allievi, i docenti dovrebbero anche mettere in discussione il proprio ruolo, l'atteggiamento e l'approccio da adottare, i metodi e gli strumenti più efficaci per facilitare tale processo ed aiutare i propri allievi ad apprendere nel miglior modo possibile.

Per conoscere meglio il proprio ruolo di facilitatori, è necessario riflettere sui seguenti quesiti:

- Come penso avvenga il processo di apprendimento?
- Chi è il responsabile del processo di apprendimento dei giovani?
- In che modo è possibile creare le giuste condizioni per apprendere?
- In cosa pensi consista la competenza "imparare ad imparare"?
- Che cosa implica tale competenza per coloro che facilitano il processo di apprendimento?

FASE 3

Infine, l'insegnante/educatore deve conoscere al meglio il proprio gruppo target e le sue esigenze specifiche. Non esistono misure univoche nel mondo dell'istruzione.

Il processo di apprendimento dovrebbe essere pianificato in maniera attenta, tenendo conto del contesto, delle aspettative e delle sfide affrontate dal gruppo target, individuando punti di forza e capacità, aiutando gli studenti ad aumentare la propria autostima.

Ciò diviene ancora più importante nel momento in cui si lavora con giovani con minori opportunità. L'insegnante deve essere consapevole del fatto che tutti gli studenti sono diversi e che è necessario adattare il proprio metodo di insegnamento al gruppo target.

Pertanto è necessario che gli insegnanti riflettano sui seguenti quesiti:

- Qual è il *background* del mio gruppo target?
- So nulla riguardo ai loro percorsi di formazione?
- Quali riserve ho nei confronti delle loro capacità?
- È necessario che io dia loro un supporto speciale in questa fase?

Pertanto, il ruolo del facilitatore è quello di supportare i giovani studenti a raggiungere i propri obiettivi di apprendimento. Tutti gli esseri umani sono capaci di imparare: non esistono cattivi

METODOLOGIA

studenti, le persone hanno semplicemente dei modi diversi di imparare ed è difficile per il sistema scolastico riconoscere tutti questi stili e tenerli in considerazione.

Dunque, è essenziale che gli educatori delle scuole della seconda opportunità siano consapevoli dell'esistenza di una concezione negativa dell'apprendimento e dell'immagine di sé che molti giovani hanno. Tali convinzioni hanno delle ricadute molto importanti sul desiderio di imparare dei giovani. C'è bisogno di molto tempo e di un lungo periodo di riflessione per riscoprire le proprie esigenze e le proprie passioni. L'insegnante-facilitatore riveste un ruolo fondamentale capace di fornire supporto e motivare gli studenti.

In sintesi, l'insegnante-facilitatore si occupa di:

- individuare esigenze e passioni degli allievi;
- dare loro idee e suggerimenti;
- individuare le potenzialità degli studenti;
- esprimere la propria opinione;
- motivare;
- agevolare la creazione di un buon ambiente di apprendimento;
- porre delle domande adeguate, capaci di stimolare gli studenti;
- unire le persone;
- ascoltare.

Infine, non bisogna dimenticare l'importanza del processo di riflessione riguardo al proprio percorso di apprendimento. È importante dunque:

- riflettere sulle motivazioni, aspettative e paure legate al processo di apprendimento;
- analizzare i risultati di apprendimento, i fattori che hanno contribuito al loro raggiungimento, gli ostacoli cui si è andati incontro e gli insegnamenti tratti;
- individuare i punti di forza e i punti deboli nel processo, in modo da migliorare la volta successiva.

METODOLOGIA

Descrizione del modulo formativo

Durata: circa 4 ore			
Luogo	In classe		
Contenuti	1. Il collage dell'apprendimento 2. Origami 3. Il mio stile di apprendimento 4. Il vascello della valutazione	Durata di ciascuna attività	1. 60' 2. 30' 3. 90' 4. 30'+ 30'
Descrizione sintetica delle attività	<p>1. Il collage dell'apprendimento</p> <p>Quest'attività aiuta i partecipanti a comprendere che cosa li motiva ad imparare e ad individuare le proprie passioni e i punti di forza, dai quali partire per migliorare il proprio processo di apprendimento in futuro.</p> <p>La seguente attività aiuterà i partecipanti a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • comprendere quali siano le proprie passioni; • comprendere le proprie esigenze, valori e obiettivi personali; • imparare ad esprimere sé stessi; • imparare ad utilizzare i propri punti di forza e le proprie capacità uniche; • imparare ad esprimere i propri obiettivi in maniera unica; • individuare la propria ragione di vita e il proprio scopo. <p>L'attività può essere svolta secondo due diverse modalità, entrambe si servono del metodo della mappa concettuale.</p> <p>Una mappa concettuale è una rappresentazione grafica delle informazioni che serve a mostrare le relazioni ed i rapporti che intercorrono fra i diversi elementi in essa contenuti. Di solito viene creata a partire da un singolo concetto, posto al centro, al quale vengono associate una serie di immagini, parole, idee. Le idee principali sono connesse direttamente al concetto centrale da cui partono altre diramazioni.</p> <p>In una mappa concettuale, al contrario delle forme più tradizionali di presentazione dei dati, le informazioni sono strutturate in maniera tale da simulare il modo in cui funziona il cervello. Poiché</p>	Tipo di attività	
		Mappa concettuale	

METODOLOGIA

	<p>si tratta di un'attività al tempo stesso analitica e artistica, riesce a coinvolgere la mente in maniera più dinamica e sfruttare tutte le varie funzioni cognitive (vedi scheda n°1: Come costruire una mappa concettuale)</p> <p>Come costruire una mappa concettuale:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Comincia a partire dal centro.2. Usa un'immagine che illustri l'idea centrale.3. Serviti di tanti colori.4. Collega le varie diramazioni all'immagine centrale e stabilisci varie connessioni fra le tue idee.5. Utilizza delle linee curve.6. Usa una parola chiave per riga.7. Continua a servirti di immagini. <p>(per maggiori informazioni: http://www.tonybuzan.com/about/mind-mapping/)</p> <p>1) Chiedi ai partecipanti di preparare un collage, servendosi di foto e testi tratti da riviste che rappresentino i loro punti di forza, valori, motivazioni, passioni e tratti distintivi.</p> <p>I principali aspetti su cui riflettere sono:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Perché imparo = motivazione;2. Che cosa mi piace imparare = passioni;3. In che modo imparo = stile di apprendimento preferito;4. Chi sono = consapevolezza rispetto al proprio percorso formativo. <p>Trascorsi 30 minuti, i partecipanti dovranno disporsi in cerchio e presentare il proprio collage al resto del gruppo.</p> <p>2) Nel caso vi siano dei computer a disposizione dei partecipanti, potresti chiedere ai partecipanti di servirsi degli strumenti online per creare delle mappe concettuali digitali.</p> <p>https://coggle.it/ https://www.mindmup.com/</p>	Attività pratica	
--	---	------------------	--

	<p>https://www.mindmeister.com/it</p> <p>Chiedi ai partecipanti di creare una mappa concettuale seguendo il modello fornito (vedi scheda n°2: Come creare una mappa concettuale) e di riflettere sui punti soprammenzionati.</p> <p>Di' ai partecipanti che sono liberi di adattare gli esempi come meglio preferiscono, servendosi delle immagini, dei simboli e delle parole che desiderano e dando spazio alla loro creatività.</p> <p>Dopo 30 minuti, i partecipanti presenteranno il proprio lavoro.</p> <p>Potresti mostrare i modelli come esempio per facilitare la creazione delle mappe concettuali; tuttavia, i partecipanti dovranno sentirsi liberi di esprimere sé stessi come meglio credono.</p> <p>2. Origami</p> <p>Dividi i partecipanti in 3 o 4 gruppi e chiedi loro di creare una gru servendosi della tecnica degli origami e seguendo diversi approcci.</p> <p>1) Guardare un video (un tutorial su Youtube come quello qui sotto https://www.youtube.com/watch?v=RsnEFQv3uCI&t=17s);</p> <p>2) Leggere le istruzioni o osservare i disegni (cfr. Scheda n°3)</p> <p>3) Seguire le istruzioni date dall'insegnante;</p> <p>4) Seguire una tecnica a piacere (facoltativo).</p> <p>Avranno a disposizione circa 15 minuti per portare a termine il loro compito.</p> <p>Al termine dell'attività, confronteranno i risultati ottenuti e rifletteranno sui diversi approcci utilizzati: <i>quale metodo è il più facile? Quale il più difficile? Perché?</i></p> <p>3. Il mio stile di apprendimento</p> <p>Sulla base delle precedenti attività e delle conoscenze ed esperienze dei partecipanti, chiedi al gruppo di individuare diverse modalità di ap-</p>		
--	---	--	--

	<p>prendimento da riportare sulla lavagna:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Imparare ascoltando 2. Imparare parlando 3. Imparare scrivendo 4. Imparare facendo 5. Imparare osservando 6. Imparare leggendo <p>Distribuisce il questionario ai partecipanti (scheda n°4) in modo da aiutarli ad individuare il proprio stile di apprendimento.</p> <p>Dopo aver compilato il questionario ed aver confrontato i risultati, discuti insieme ai partecipanti dei vantaggi e degli svantaggi connessi a diverse modalità di apprendimento.</p> <p>- Prepara una serie di carte con su scritti dei suggerimenti per ciascuno stile di apprendimento (Attività n°5) e mischiale fra loro.</p> <p>Ciascuna carta contiene un consiglio di cui servirsi per migliorare il proprio modo di apprendere. Ciascun partecipante, a turno, estrarrà una carta e leggerà ad alta voce il suggerimento e deciderà a quale modalità di apprendimento esso si riferisce. La carta sarà attaccata alla lavagna a fogli mobili nella colonna corrispondente.</p> <p>Controlla che i suggerimenti siano posti nella colonna corretta (scheda n°5).</p> <p>- Al termine dell'attività i partecipanti, dovranno riflettere sui suggerimenti. Pensano che siano utili? Perché? Invita i partecipanti a proporre degli altri suggerimenti o delle altre modalità che hanno testato nel corso delle loro vite ed incoraggiali a discutere della loro utilità.</p> <p>4. Il vascello della valutazione</p> <p>La valutazione del processo di apprendimento è fondamentale per imparare ad imparare.</p> <p>Per affrontare con successo tale procedimento, è necessario conoscere non solo i risultati raggiunti, ma anche il modo in cui tali risultati sono stati ottenuti. È necessario comprendere il processo di</p>	<p>Quiz.</p>	
--	---	--------------	--

METODOLOGIA

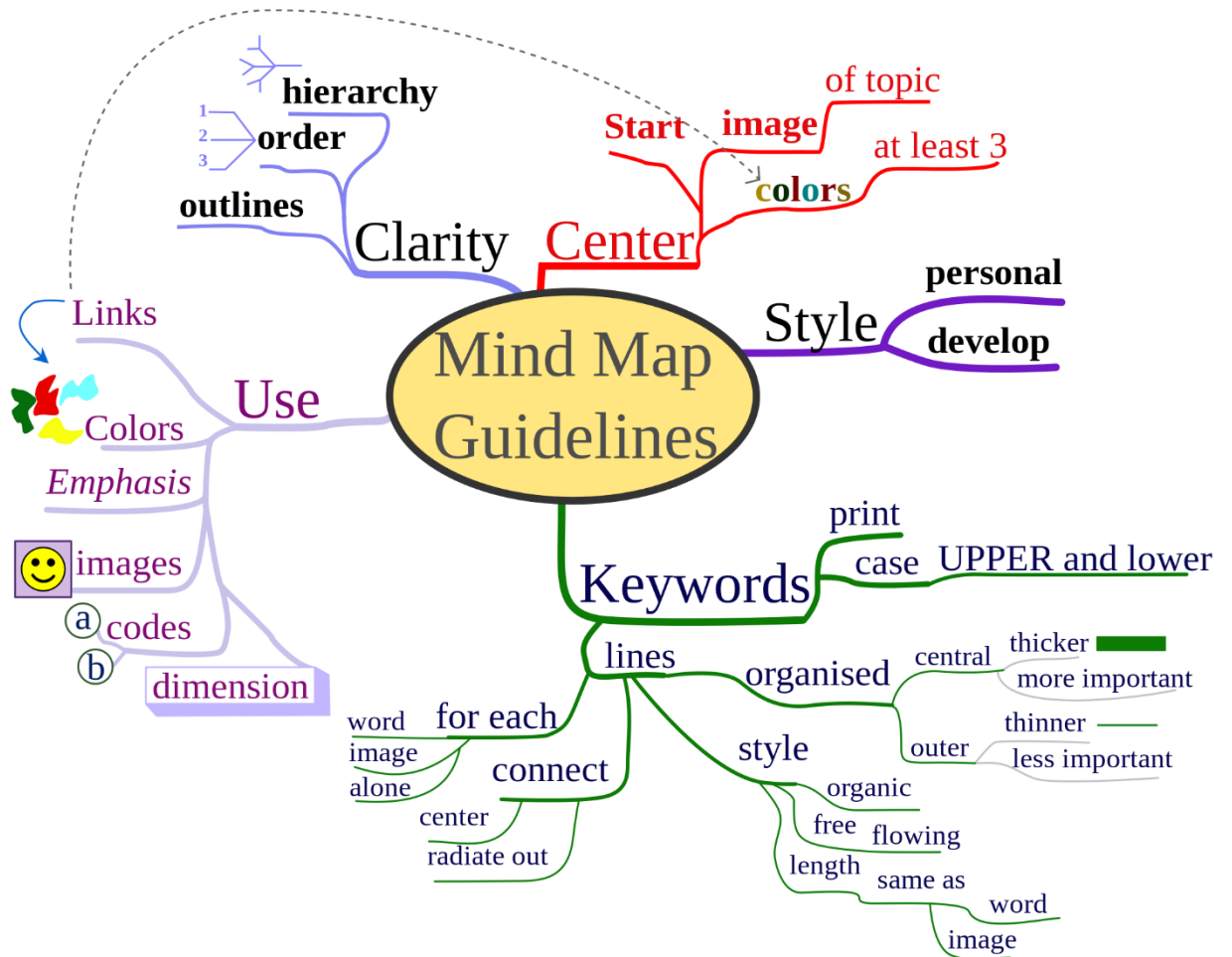
	<p>apprendimento per poter divenire capaci di replicarlo. La seguente attività è pensata per incoraggiare i partecipanti a riflettere sul processo di apprendimento e individuare i fattori che hanno contribuito ad ottenere dei successi.</p> <p>Inoltre, è uno strumento fondamentale per capire fino a che punto i bisogni di apprendimento sono stati soddisfatti e stabilire obiettivi futuri.</p> <p>Prima d’iniziare l’attività, invita i partecipanti a riflettere sulle proprie aspettative, sulle proprie motivazioni e sui propri interessi.</p> <p>Dovranno poi disegnare una barca (potresti creare prima un modello): ciascun elemento del disegno rappresenta un aspetto del processo di apprendimento.</p> <p>Il sole rappresenterà le loro aspettative;</p> <p>i pesci/ancora gli ostacoli che temono di dover superare;</p> <p>le vele le loro motivazioni.</p> <p>Ciascuno avrà del tempo a disposizione per riflettere e buttare giù le proprie riflessioni.</p> <p>Al termine della sessione, i partecipanti coloreranno le parti con su scritte le aspettative che sono state attese e scriveranno su pesci e vele le loro osservazioni.</p> <p>(Cfr. esempio del vascello della valutazione nella scheda n°6).</p> <p>Suggerimento: connetti quest’attività a quella dell’origami. Potresti invitarli a costruire una barca invece che disegnarla.</p> <p>Suggerimento n°2. Come detto prima, quest’attività, potrebbe essere utilizzata dai ragazzi per dare maggiore valore alla loro esperienza di apprendimento.</p>		
<p>Occorrente:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il collage dell’apprendimento: vecchie riviste, forbici, colla, matite, gomme oppure un PC per partecipante. 2. Origami: computer, carta e istruzioni. 3. Il mio stile di apprendimento: lavagna a fogli mobili, penne e copie dei questionari (una per partecipante), carte. 		

METODOLOGIA

	4. Il vascello della valutazione: lavagna a fogli mobili, carta, matite e penne.
Suggerimenti per il formatore (facoltativo)	<p>Per quanto riguarda l'attività ORIGAMI:</p> <p>Il formatore dovrebbe saper realizzare bene l'origami, in modo da fornire le istruzioni al gruppo n°3. Potrebbe guardare anche lui/lei un video tutorial:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=RsnEFQv3uCI&t=17s.</p> <p>Lo stesso che verrà mostrato al gruppo n°1.</p>
Valutazione	Il formatore dovrebbe chiedere ai partecipanti se pensano sia utile osservare i diversi stili di apprendimento, se riescono a vedersi riflessi in uno degli stili e se hanno scoperto delle cose che ignoravano riguardo al loro modo di apprendere.

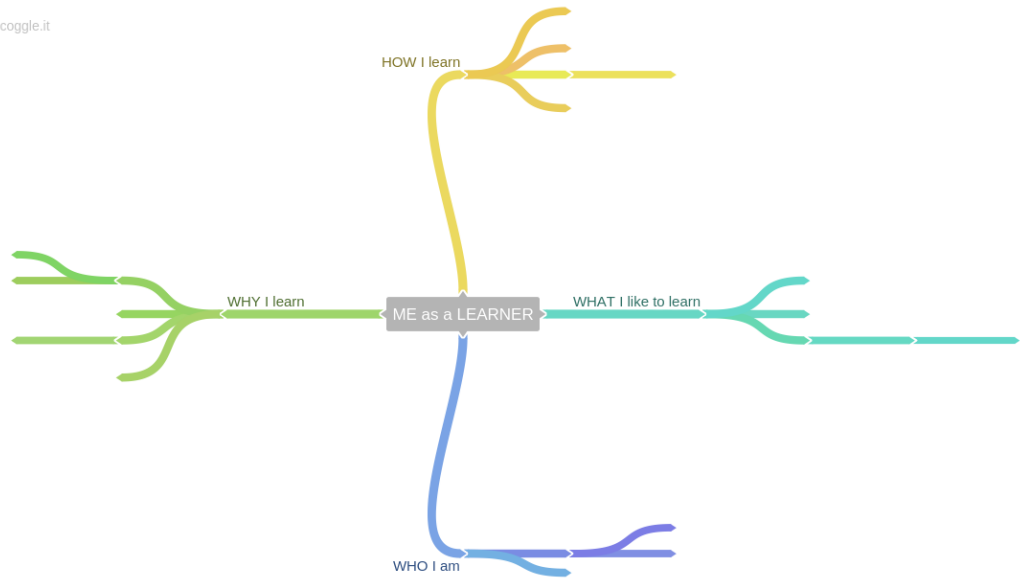
Schede

Come creare una mappa concettuale

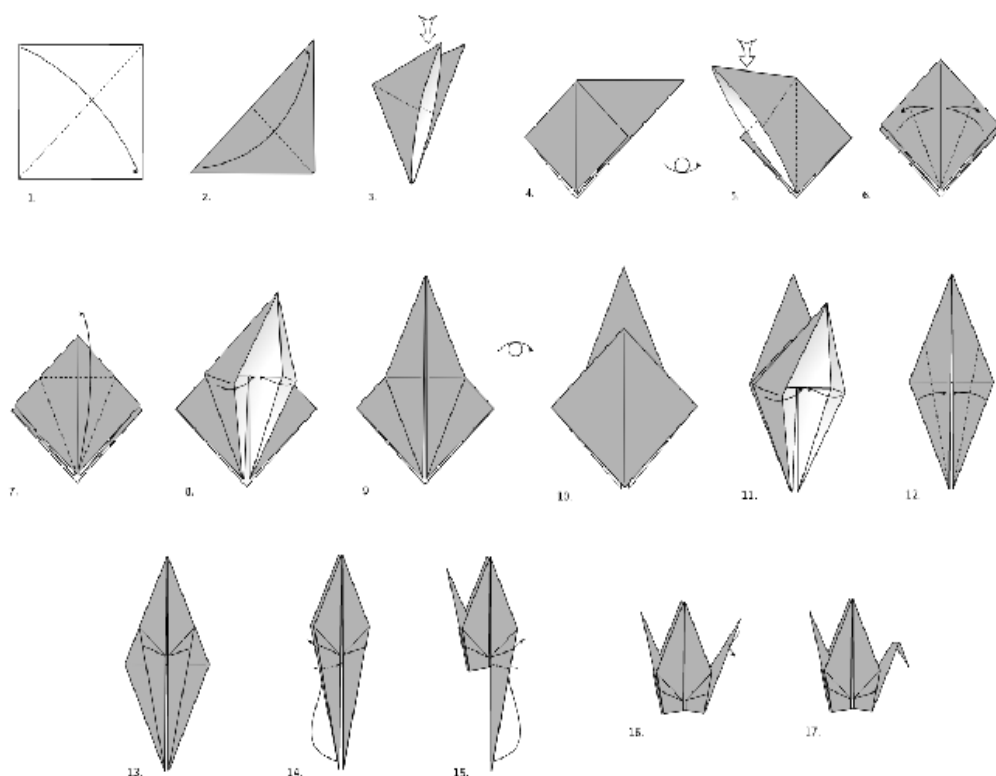


Attività n°2: Il mio modo di imparare

coggle
made for free at coggle.it



Attività n°3: Come realizzare una gru con la tecnica dell'origami



1. Prendi un foglio di carta quadrato. Piega il foglio a metà per ottenere un rettangolo. Allinea perfettamente i bordi e rimarca accuratamente la piega. Apri il foglio.

2. Piega il foglio di nuovo a metà ma nell'altra direzione. Sovrapponi il bordo destro a quello sinistro e anche in questo caso ripassa la piega. Apri il foglio che dovrebbe apparire con due linee incrociate al centro.

3. Piega il foglio in diagonale. L'angolo in alto a destra deve combaciare con quello in basso a sinistra. Rimarca la piega e apri il foglio. Ripeti lo stesso procedimento con l'angolo in alto a sinistra, alla fine dovresti ottenere un motivo ad asterisco.

METODOLOGIA

4. Porta il lato inferiore destro verso la linea mediana e piega. Ripeti con il lato inferiore sinistro. Alla fine otterrai una superficie simile a un aquilone.
5. Porta l'angolo destro verso il centro dell'aquilone e piega. In questo modo il bordo inferiore destro si allinea con la piega centrale. Ripeti con l'angolo sinistro.
6. Piega verso il basso l'angolo superiore.
7. Apri queste ultime tre pieghe. In questo modo tornerai ad avere un quadrato con un'apertura verso il basso.
8. Piega l'angolo inferiore verso l'alto, seguendo la linea orizzontale che si è formata con i passaggi precedenti. Inverti le due pieghe del lembo superiore piegandole nel senso opposto rispetto a quello naturale. Porta i due bordi esterni verso il centro e appiattiscili. Otterrai una forma a diamante con due alette sporgenti a sinistra e a destra.
9. Gira la carta e ripeti i passaggi dal numero 6 al numero 9 per l'altro lato.
10. Piega gli angoli laterali verso l'interno.
11. Piega il lato destro sopra il sinistro come se dovessi girare la pagina di un libro. Poi capovolgi il foglio. Ripeti il passaggio numero 11 anche per questa facciata. Poi piega di nuovo il lato destro sopra il sinistro.
12. Porta la punta inferiore dello strato superiore di carta verso l'alto. Gira l'origami e ripeti per la seconda punta.
13. Piega il lato destro sopra il sinistro. Anche in questo caso devi muoverti come se stessi girando le pagine di un libro. Capovolgi la carta e ripeti per la facciata posteriore dell'origami. Ora la coda e la testa sono nascoste da quelle che saranno le ali della gru.

Scheda n° 4- QUIZ “Qual è il tuo stile di apprendimento?”

QUAL È IL MODO MIGLIORE DI IMPARARE?

METTI UNA CROCETTA ACCANTO ALL’AFFERMAZIONE CHE TI RAPPRESENTA MEGLIO.

IMPARARE ASCOLTANDO

- MI PIACE STARE AD ASCOLTARE LE PERSONE.**
- DI SOLITO RICORDO CIÒ CHE SENTO.**
- PREFERISCO GUARDARE UN FILM CHE LEGGERE UN LIBRO.**
- A SCUOLA IMPARAVO DI PIÙ ASCOLTANDO LE SPIEGAZIONI DELL’INSEGNANTE, CHE LEGGENDO IL LIBRO DI TESTO.**
- PREFERISCO ASCOLTARE IL NOTIZIARIO ALLA RADIO CHE LEGGERE IL GIORNALE.**
- PREFERISCO CHE QUALCUNO MI AVVISI RIGUARDO A EVENTI IMMINENTI PIUTTOSTO CHE LEGGERE DEI PROMEMORIA.**

TOTALE: _____

IMPARARE OSSERVANDO

- RIESCO A VISUALIZZARE QUELLO CHE LEGGO.**
- PER ME È PIÙ FACILE MEMORIZZARE I TRATTI DI UN VISO CHE UN NOME.**
- QUANDO DEVO CONCENTRARMICI SULLA CORRETTA GRAFIA DI UNA PAROLA, CERCO DI VISUALIZZARLA.**
- QUANDO AFFRONTO UN TEST, RIESCO A VISUALIZZARE GLI APPUNTI CHE HO PRESO IN CLASSE E QUESTO MI AIUTA A RISPONDERE ALLE DOMANDE.**
- RIESCO A RICORDARE PERFETTAMENTE L’ASPETTO DELLE PAGINE DI UN LIBRO.**
- RIESCO A RICORDARE EVENTI PASSATI VISUALIZZANDOLI NELLA MIA MENTE.**

TOTALE: _____

METODOLOGIA

IMPARARE FACENDO

- QUANDO RIFLETTO SU UN PROBLEMA, PASSEGGIO PER LA STANZA O MI MUOVO MOLTO.
- È DIFFICILE PER ME STARE SEDUTO A STUDIARE.
- PREFERISCO IMPARARE LE COSE AVENDONE UN'ESPERIENZA DIRETTA, PIUTTOSTO CHE LEGGENDO.
- MI PIACE CREARE DEI MODELLI.
- QUANDO VEDO QUALCOSA DI NUOVO E INTERESSANTE, DI SOLITO VOGLIO TOCCARLO PER CAPIRE COM'È FATTO.
- PREFERISCO ANDARE A BALLARE O A GIOCARE A BOWLING CHE STARE A CASA A LEGGERE.

TOTALE: _____

IMPARARE SCRIVENDO

- PRENDO NOTA DELLE COSE CHE DEVO RICORDARE.
- QUANDO SCRIVO, COMMITTO MENO ERRORI DI QUANDO PARLO.
- MI PIACE QUANDO QUALCUNO SPIEGA UTILIZZANDO UNA LAVAGNA O UN PEZZO DI CARTA PER METTERE IN EVIDENZA I CONCETTI PRINCIPALI, COSÌ POI POSSO RICOPIARE LO STESSO SCHEMA.
- PRENDO SEMPRE NOTA DELLE COSE DA FARE. NON SAPREI COME FARE SENZA LA MIA AGENDA.
- DOPO AVER PRESO APPUNTI, LI RISRIVO PER AFFERRARE MEGLIO ALCUNI CONCETTI.
- MI CAPITA SPESSO DI PRENDERE APPUNTI QUANDO LEGGO PER CAPIRE MEGLIO ALCUNI PASSAGGI.

TOTALE: _____

METODOLOGIA

IMPARARE LEGGENDO

- PREFERISCO LEGGERE UNA RICERCA CHE ASCOLTARE UNA SPIEGAZIONE A RIGUARDO.
- NEL TEMPO LIBERO MI PIACE LEGGERE.
- RICORDO MEGLIO LE INFORMAZIONI CHE HO LETTO RISPETTO A QUELLE CHE ASCOLTO.
- PREFERISCO LEGGERE UN GIORNALE CHE GUARDARE IL NOTIZIARIO IN TV.
- RIESCO A MONTARE UN OGGETTO LEGGENDO LE ISTRUZIONI.
- MI PIACE CHE GLI INSEGNANTI USINO LA LAVAGNA, COSÌ POSSO LEGGERE QUELLO CHE SCRIVONO.

TOTALE: _____

IMPARARE PARLANDO

- QUANDO HO UN PROBLEMA DA RISOLVERE, SPESSO PARLO CON ME STESSO.
- LE PERSONE SPESSO SI CHIEDONO PERCHÉ PARLO DA SOLO.
- MI RICORDO MEGLIO QUALCOSA SE LA DICO AD ALTA VOCE. AD ESEMPIO, SE DEVO RICORDARMI UN NUMERO DI TELEFONO, CONTINUO A RIPETERLO FRA ME E ME.
- PREFERISCO PARLARE CHE SCRIVERE.
- MI PIACE PARLARE AL TELEFONO.
- IMPARO MEGLIO SE STUDIO IN GRUPPO, E HO LA POSSIBILITÀ DI DISCUTERE IDEE E CONCETTI.

TOTALE: _____

Scheda n°5: Proposte e consigli adatti a persone con diversi stili di apprendimento

CONSIGLI PER CHI IMPARA ASCOLTANDO

Quando studi, prova a leggere ad alta voce.
Registra le lezioni, e riascoltate quando hai bisogno di ripassare.
Chiedi alle persone di spiegarti quello che non hai capito.
Studia in gruppo.
Chiedi di svolgere dei test orali, invece che test scritti.
Chiama le persone invece di inviare loro messaggi.
Chiedi alle persone di informarti riguardo ai prossimi impegni, invece di affidarti a dei promemoria.
Scegli una professione nella quale sia importante ascoltare.

CONSIGLI PER CHI IMPARA OSSERVANDO

<p>Osserva delle dimostrazioni di qualcosa che potrebbe esserti utile in futuro. In questo modo sarai capace di visualizzarle in un secondo tempo.</p>
<p>Riacquista la calma immaginando di essere in un luogo dove nulla possa disturbarti.</p>
<p>Quando leggi qualcosa, immagina che stia accadendo realmente o che tu la stia vedendo in TV.</p>
<p>Guarda dei video su argomenti che t'interessano, in questo modo sarà più facile per te rivedere le informazioni.</p>
<p>Osserva la forma e il colore delle cose che vuoi ricordare.</p>
<p>Usa tabelle, grafici, immagini.</p>
<p>Immagina quello che dovrai fare domani.</p>

CONSIGLI PER CHI IMPARA FACENDO

Se possibile, dimostra agli altri quello che sai fare, invece di fornire spiegazioni o di sottoporti a dei test.

Partecipa a viaggi-studio quando devi imparare qualcosa di nuovo.

Quando devi imparare qualcosa di nuovo, chiedi a qualcuno di dimostrartelo e di darti delle indicazioni mentre provi a fare lo stesso.

Scegli un lavoro manuale che ti consenta di stare in movimento.

Assicurati di avere dello spazio per muoverti quando sei al lavoro.

Prova a muoverti o a camminare quando tenti di risolvere un problema o di ricordarti qualcosa.

Mima le istruzioni che ricevi.

CONSIGLI PER CHI IMPARA SCRIVENDO

Quando leggi, tieni sempre una matita a portata di mano per sottolineare e prendere appunti.
Quando ricevi delle istruzioni, ricorda di prendere appunti e di ricopiarli in un secondo momento.
Prendi nota di tutto quello che devi fare. Butta giù delle liste e tieni una tabella di marcia.
Trova un lavoro nel quale scrivere sia importante.
Quando devi fornire delle informazioni, scrivi dei promemoria.
Quando dai delle istruzioni, assicurati di avere una lavagna a disposizione per aiutarti.

CONSIGLI PER CHI IMPARA LEGGENDO

<p>Prima di partecipare a una conferenza o a una lezione, leggi un libro che tratti gli stessi argomenti.</p>
<p>Prendi dei buoni appunti e rileggili.</p>
<p>Quando devi pianificare qualcosa, leggi. Ad esempio, prima di partire, leggi una guida di viaggio.</p>
<p>Leggi le istruzioni invece di ascoltarle o di guardare una dimostrazione pratica.</p>
<p>Fatti scrivere le indicazioni e poi leggile.</p>
<p>Leggi giornali, newsletter e promemoria per acquisire le informazioni di cui hai bisogno.</p>
<p>Trova un lavoro nel quale sia importante leggere.</p>

CONSIGLI PER CHI IMPARA PARLANDO

Fa delle domande quando non capisci qualcosa, oppure hai bisogno di chiarimenti.

Parla da solo quando tenti di risolvere un problema o di imparare qualcosa di nuovo.

Studia insieme ad altre persone in questo modo potrai condividere con loro le nuove informazioni.

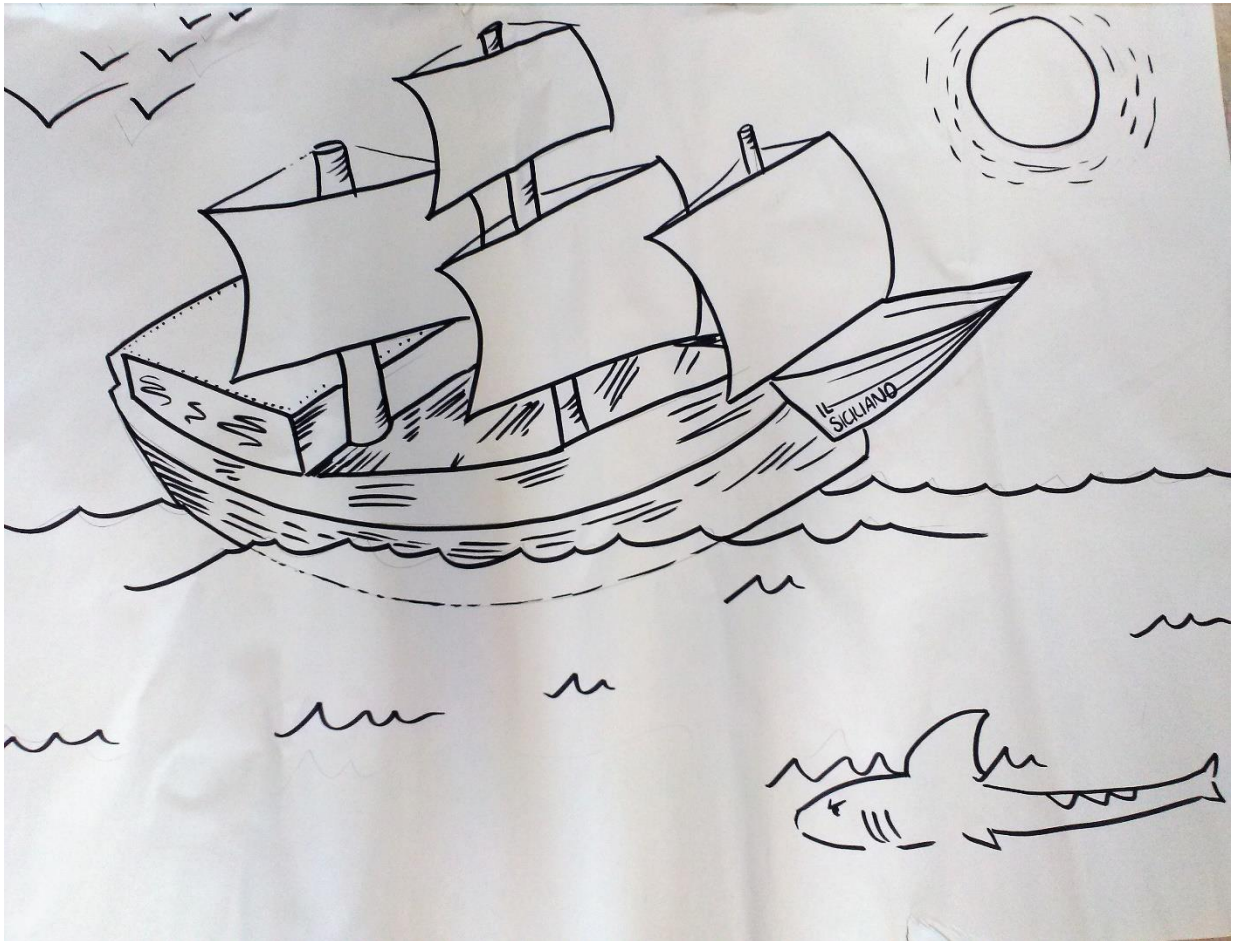
Registra mentre elenchi le cose da ricordare e poi riascolta la registrazione.

Ascolta e ripeti subito dopo le informazioni in modo da ricordarle meglio.

Ripeti ad alta voce nomi e numeri di telefono.

Trova un lavoro nel quale sia importante parlare.

Attività n° 6 Il vascello della valutazione



Appendice – Giochi psicosociali
“Il bingo dell’apprendimento”

Il principale obiettivo dell’attività consiste nel saperne di più sui diversi stili di apprendimento: cinestetico, visivo e uditivo. I partecipanti saranno invitati a partecipare al gioco “il bingo dell’apprendimento” – ciascuno di loro riceverà un foglio con una serie di quesiti da porre ai propri compagni, in modo da scoprirne lo stile di apprendimento (per le domande, ti invitiamo a consultare il modulo 2). Dovranno anche completare un questionario per individuare il proprio stile di apprendimento. In squadre dovranno poi riflettere sul modo in cui sfruttare ciascuno stile di apprendimento e condividere in maniera creativa le proprie scoperte.

Compila la cartella con i nomi dei partecipanti. Hai tre minuti per riempire il maggior numero possibile di caselle. Una volta compilata tutta una fila, potrai urlare **“BINGO”!**

Qualcuno a cui piace leggere le informazioni	Qualcuno a cui piace imparare muovendosi	Qualcuno a cui piace ascoltare	Qualcuno a cui piace disegnare.
Qualcuno a cui piace creare degli schemi	Qualcuno a cui piace scrivere per apprendere	Qualcuno a cui piace imparare osservando	Qualcuno a cui piace imparare dialogando e interagendo
Qualcuno a cui piace...	Qualcuno a cui piace...	Qualcuno a cui piace...	Qualcuno a cui piace...

MODULO 3 – SALUTE FISICA ED EMOTIVA

Il principale obiettivo di questo modulo consiste nel discutere della salute fisica ed emotiva, migliorare la consapevolezza rispetto ai diritti dei bambini e degli adolescenti e aiutare i giovani a trovare il proprio percorso di vita.

Scoprire come sviluppare la propria resilienza, empatia ed autostima aiuterà gli insegnanti a guidare i giovani a superare le difficoltà della vita, a sfruttare le proprie risorse personali e professionali e a condurre uno stile di vita sano.

Il presente modulo migliorerà la capacità degli insegnanti di comprendere le esigenze dei loro allievi con *background* e origini differenti, in modo da offrire loro maggiore supporto.

Risultati di apprendimento

- Riconoscere, gestire ed esprimere le proprie emozioni in maniera costruttiva comunicando e costruendo dei rapporti empatici.
- Migliorare la propria conoscenza delle dinamiche di gruppo e la propria capacità di servirsi del *feedback* come strumento per sostenere lo sviluppo dei giovani.
- Sensibilizzare rispetto alle differenze culturali. Maggiore conoscenza dei diritti dei migranti e dei bambini.
- Sensibilizzare gli studenti rispetto a comportamenti a rischio e proteggerli da ambienti pericolosi.
- Comprendere il concetto di resilienza e aiutare gli studenti ad affrontare meglio le difficoltà e costruire la propria autostima, migliorare la propria capacità di ricorrere a risorse interiori ed esteriori quando si trovano a gestire dei momenti difficili.
- Migliorare la propria capacità di stabilire delle relazioni sane con le persone che ci stanno intorno.
- Migliorare le proprie conoscenze per quanto concerne la tutela dei minori in diversi ambienti (scuola/famiglia/ per strada/con gli amici/ nel corso e in seguito a calamità naturali).
- Acquisire maggiore consapevolezza rispetto ai benefici di uno stile di vita sano: tecniche del pensiero positivo, metodi per combattere lo stress, caratteristiche di uno stile di vita sano (mangiare bene, dormire e fare esercizio). Maggiore capacità di convincere i ragazzi ad adottare uno stile di vita sano.
- Essere capaci di assistere gli studenti nella costruzione di programmi per il futuro (carriera, obiettivi personali, modelli di ruolo, ecc.).

Attività principali

METODOLOGIA

- Esprimere e dare voce alle emozioni.
- Resilienza
- Salute e sicurezza

Metodi utilizzati

- Giochi
- Attività di gruppo
- Discussioni/dibattiti

Breve introduzione ai contenuti del modulo formativo

Emozioni

Un'emozione non è che una reazione psicologica interiore che si manifesta spontaneamente e non sempre coscientemente in risposta a un evento esterno. È energia che deve essere liberata, altrimenti rischia di essere trasformata o dislocata. Le emozioni sono il motore delle nostre azioni e del nostro processo decisionale: la radice della parola, infatti, è la stessa di motivazione, movimento e motore. Per questo, è importante imparare a riconoscere e a comprendere le nostre reazioni emotive, la loro origine e le loro funzioni. È necessario trovare una maniera adeguata per rispondere, in base ai nostri canoni culturali.

La gestione sana del proprio stato emotivo è un processo articolato: bisogna prendersi del tempo per riconoscere le proprie emozioni, cercare di non reprimerle nel momento in cui appaiono, comprendere la natura dei nostri bisogni insoddisfatti, nascondere o esprimere i propri sentimenti in maniera autentica in modo da rispondere a tali esigenze.

Il modello potrebbe essere simile a questo:

1. **Semaforo rosso:** fermati e analizza il traffico emotivo.
2. **Semaforo giallo:** prenditi del tempo per comprendere il bisogno che si è manifestato.
3. **Semaforo verde:** soddisfa il bisogno che si è manifestato

Per aiutare bambini e ragazzi a non sentirsi sopraffatti dalle emozioni, è necessario prendersi del tempo per accogliere tali sentimenti e dare loro la possibilità di esprimerli in maniera strutturata. È importante far comprendere loro che l'“**igiene emotiva**” quotidiana è importante tanto quella del corpo. Esprimere le proprie emozioni spontaneamente è importante tanto quanto lavarsi le mani.

Il ruolo delle emozioni e delle reazioni

Nel suo saggio *Emotional Intelligence*, Daniel Goleman, uno dei maggiori esperti in materia, elenca sette emozioni primarie: paura, collera, tristezza, gioia, amore, disgusto e sorpresa. In questo contesto, ne analizzeremo solo quattro: paura, collera, tristezza e gioia.

La paura è diretta verso un futuro immediato al fine di prevenire un imminente pericolo. Scappare è una reazione normale che permette di sfuggire alle minacce. Tremare, andare in cerca di e chiedere aiuto sono alcune delle possibili reazioni.

La collera è spesso connessa all'esigenza di essere rispettati. È importante chiamare a raccolta le proprie energie per cambiare le cose o risolvere i problemi. È diretta al presente affinché le cose cambino al più presto possibile. Vi sono almeno tre motivi che determinano la nostra collera: uno

METODOLOGIA

sconfinamento di qualcuno nel nostro territorio, la frustrazione e la mancanza di controllo sulla propria capacità decisionale.

Essere consci di tali aspetti può aiutare a placare la collera.

La collera, a volte, può aiutare a risolvere un problema. Una collera disfunzionale rivolta al passato si accumula e provoca senso di colpa, angoscia e depressione. È importante esprimere la propria collera immediatamente, tuttavia è una delle emozioni più difficili in questo senso, poiché è considerata capace di minare i rapporti. Pertanto, è importante comprendere la sua utilità.

È necessario incoraggiare i bambini ad esprimere la propria rabbia in maniera naturale e libera. Sono numerose le tecniche a disposizione degli insegnanti: ad esempio è possibile incanalare quest'emozione nello sport, oppure nell'arte attraverso la pittura murale oppure parlando a una persona fidata. Le attività creative, le discussioni o i giochi di ruolo sono molto utili per liberarsi di energie negative o frustrazioni. L'importante è non farsi male e non fare del male agli altri, ed evitare di fare danni.

La **tristezza** è spesso legata al bisogno di essere confortati. Si è tristi quando si perde una persona cara, una cosa o un luogo speciale. La tristezza ci permette di accettare ciò che non possiamo cambiare. È uno degli stadi fondamentali della rielaborazione del lutto. La tristezza è rivolta spesso a un evento passato, ed è un'emozione essenziale che ci permette di andare avanti, accettare la perdita e creare nuovi legami. La durata di questo processo varia di individuo in individuo e dipende dalla gravità della perdita percepita. Pensare al futuro quando si è tristi, spesso non aiuta.

Al contrario, impedisce alla persona di andare avanti e porta a un senso di smarrimento e depressione. La tristezza è una delle emozioni più accettate a livello sociale e dietro di essa può celarsi della collera. È importante, pertanto, cercare di riconoscere e distinguere tali emozioni soprattutto nei minori.

La **gioia** è spesso legata all'esigenza di essere accettati e apprezzati dagli altri. È importante riconoscere e condividere i propri successi al fine di ancorarli alla nostra realtà ed utilizzarli in futuro. Non è sano pensare ai prossimi traguardi senza prima essere contenti di ciò che si è ottenuto, senza prima provare un senso di gioia e orgoglio. Accettare i propri successi e prendersi del tempo per dividerli con gli altri consente di raccogliere le energie necessarie per andare avanti. Non è opportuno sminuire i traguardi raggiunti da un bambino, anche se non sembrano importanti ai nostri occhi. Incoraggiare i bambini a condividere il senso di gioia e felicità è essenziale, per questo è necessario organizzare delle feste e dare loro l'opportunità di divertirsi e di stare insieme.

Emozione	Per quale ragione? Come si manifesta?	Come gestirla?
<ul style="list-style-type: none">• Paura <p><i>Bisogno di essere rassicurati</i></p>	<ul style="list-style-type: none">- Sentimento di pericolo- Evitare una minaccia- Protezione	<ul style="list-style-type: none">- Trovare qualcuno con cui stare, non rimanere da soli, chiedere aiuto.- Affrontare la paura prendendo delle precauzioni o chiedendo l'aiuto di qualcuno.- Avere fiducia nelle risorse dei bambini e chiedi loro di cosa hanno bisogno.

METODOLOGIA

<ul style="list-style-type: none"> • Collera <p><i>Bisogno di essere rispettati</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Energie da liberare quando si affronta un pericolo, una difficoltà, una frustrazione. - Bisogno di cambiare le cose e di agire 	<ul style="list-style-type: none"> - Esprimere la propria collera in maniera fisica, verbale e creativa, da soli o con l'aiuto degli altri (senza fare del male a sé stessi e agli altri o rompere qualcosa).
<ul style="list-style-type: none"> • Tristezza <p><i>Bisogno di essere rassicurati</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reazione a un senso di perdita - Solitudine - Modo per camuffare la collera 	<ul style="list-style-type: none"> - Piangere e dichiarare apertamente di essere tristi senza vergognarsene. - Accettare ciò che non si può cambiare. - Cercare conforto in un abbraccio o in qualcuno capace di ascoltare.
<ul style="list-style-type: none"> • Gioia <p><i>Bisogno di essere apprezzati</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Condivisione e creazione di legami con le persone. - Capacità di irradiare felicità - Energia e fiducia nelle persone 	<ul style="list-style-type: none"> - Condividere la propria gioia senza timore di suscitare invidie. - Dire alle persone che contano quanto le amiamo. - Accettare e celebrare i propri successi ed essere soddisfatti. - Riflettere su ciò che è motivo di gioia.

Al fine di conoscere meglio se stessi, è necessario permettere alle proprie emozioni di affiorare in superficie, comprenderle e consentire loro di maturare. Per la maggior parte del tempo cerchiamo di resistervi ed è difficile, spesso, superare tali resistenze. Alcuni di noi sono capaci di riconoscere i segnali e tentano di combattere contro il meccanismo di fuga. Altri sono talmente coinvolti in tale conflitto da non accorgersi di stare ostacolando il loro processo di crescita.

Gli esseri umani più sani curano l'aspetto fisico, mentale ed emotivo della loro natura. È necessario mantenere una certa sinergia fra queste sfere, per far sì che non soccombano l'una all'altra. In caso contrario si assisterebbe a una disarmonia capace di paralizzare l'intera personalità.

La maggior parte degli esseri umani guarda al proprio aspetto fisico, una parte di essi ha cura della propria mente, ma molti rifiutano, reprimono e impediscono alla propria natura emotiva di svilupparsi.

Per quale ragione tale aspetto è tanto trascurato? Nel mondo dei sentimenti si ha la possibilità di vivere emozioni negative e positive, di felicità e infelicità, di piacere e dolore. Al contrario di quanto avviene a livello mentale, l'esperienza emotiva ci tocca da vicino. Lottiamo per la felicità, tuttavia l'immaturità emotiva porta all'infelicità, pertanto il nostro secondo obiettivo diventa evitare di essere infelici. Tutto ciò conduce alla seguente inconscia conclusione "Se non provo nulla, allora non

sarò nemmeno infelice”. In altre parole, anziché cercare di vivere con coscienza emozioni negative e acerbe per avere l’opportunità di crescere e divenire degli esseri maturi e responsabili, sopprimiamo le nostre emozioni, le escludiamo dal campo della consapevolezza, in modo che la loro carica distruttiva rimanga a noi sconosciuta.

Tutti i bambini vivono situazioni difficili; il dolore e la delusione sono comuni. Se tali emozioni non vengono vissute in maniera cosciente, continueranno a macerare in un’atmosfera vaga e livida cui non si riesce a dare un nome, ma che si dà per scontata. Il pericolo è che si prendano delle risoluzioni inconsce quali “Non posso permettermi di provare dei sentimenti, se voglio evitare di essere triste e addolorato”.

Sebbene sia possibile reprimere le proprie emozioni anestetizzandole, non si può – a lungo andare – evitare del tutto l’infelicità.

I sentimenti possono essere maturi e costruttivi o immaturi e distruttivi. I bambini hanno una mente e un corpo non del tutto sviluppati, quindi vivono in uno stato di immaturità emotiva. La maggior parte di noi consente al proprio corpo e alla propria mente di crescere, ma non adottiamo lo stesso atteggiamento nei confronti della nostra sfera emotiva.

Il presente modulo affronta il tema dell’espressione controllata delle emozioni al fine di acquisire una maggiore consapevolezza rispetto alla nostra sfera emotiva.

La resilienza

Cerchiamo di fare del nostro meglio per superare dei momenti difficili: la morte di una persona cara, la perdita di un lavoro, una malattia grave, un attacco terroristico e altri eventi traumatici che possono cambiare in un attimo il corso delle nostre esistenze. Molte persone reagiscono a tali situazioni con una cascata di emozioni forti e un senso di incertezza.

In generale, le persone sono capaci di adattarsi bene nel corso del tempo a situazioni dirompenti e a condizioni di stress. Cos’è che gli permette di farlo? È la resilienza, un processo continuo che richiede tempo, fatica e un certo coinvolgimento.

Essa, infatti, è il processo di adattamento positivo di fronte a un’avversità, un trauma, una tragedia, un pericolo o una fonte di stress come, ad esempio, contesti familiari o relazionali complicati, gravi problemi di salute o difficoltà finanziarie, situazioni particolarmente stressanti a lavoro a scuola. È la capacità di riprendersi in seguito a un’esperienza difficile.

I genitori del noto neuropsichiatra e psicanalista francese Boris Cyrulnik furono deportati in un campo di concentramento nel corso della Seconda Guerra Mondiale. Non hanno mai più fatto ritorno. Vivere quest’evento fortemente traumatico a soli cinque anni ha convinto Cyrulnik ad impegnarsi per aiutare altri individui e Paesi ad affrontare il proprio passato e a creare un futuro positivo. Crede fermamente che gli eventi traumatici non siano fatali, e che sia possibile trovare della forza nel dolore.

Grazie alle sue esperienze professionali con orfani, vittime di abusi, bambini soldato o sfuggiti al genocidio, Cyrulnik è capace di raccontare le storie meravigliose e commoventi di individui la cui esperienza di sofferenza, per quanto triste, è parte integrante del processo di costruzione della personalità, piuttosto che della sua distruzione. I suoi libri ci insegnano non solo che possiamo sopravvivere di fronte alle avversità, ma che possiamo crescere.

METODOLOGIA

Studi dimostrano che la resilienza non è affatto una caratteristica straordinaria. Le persone danno prova ogni giorno della loro capacità di resilienza. Non vi sono, infatti, individui cui manchi del tutto questa caratteristica.

Essere resilienti non significa non conoscere la sofferenza. Il dolore e la tristezza sono comuni fra le persone che hanno vissuto dei traumi importanti nel corso delle loro vite. In effetti, la strada verso la resilienza è caratterizzata da forti traumi emotivi.

Non è una caratteristica innata, ma consiste in una serie di comportamenti, pensieri ed azioni che tutti possono sviluppare.

Fattori di resilienza

Una combinazione di fattori contribuisce ad alimentare la capacità di resilienza. Studi dimostrano che uno degli aspetti più importanti consiste nell'aver dei solidi legami all'interno e all'esterno della propria famiglia. Le relazioni sono fonte di amore e fiducia, forniscono dei modelli di ruolo e offrono incoraggiamento e conforto che permettono di rafforzare la propria capacità di resilienza.

Sono numerosi i fattori associate alla resilienza, fra cui:

- la capacità di creare dei piani realistici e di realizzarli;
- una certa fiducia in sé stessi e nelle proprie capacità;
- competenze comunicative e di risoluzione dei problemi;
- la capacità di gestire emozioni forti ed i propri istinti.

Strategie per migliorare la propria capacità di resilienza

Sviluppare la propria resilienza è un percorso personale. Non tutte le persone reagiscono alla stessa maniera ad eventi traumatici. Pertanto variano anche le strategie da adottare.

Alcune di queste variazioni riflettono delle differenze culturali. Culture differenti prevedono dei modi diversi di esprimere i propri sentimenti ed affrontare le avversità – si pensi, ad esempio, ai legami familiari. La crescente diversità culturale consente di accedere a diversi approcci e strategie per migliorare la propria resilienza.

Stefan Vanistendael, un sociologo e demografo belga, ha cercato di illustrare gli elementi costitutivi della resilienza servendosi della metafora della casa.



FIG. 1-LA CASA DELLA RESILIENZA (VANISTENDAEL & LECOMTE, 2000)

Riempendo gli spazi vuoti di questa casa con aspetti della propria esistenza, è possibile individuare le risorse che ci permetteranno di affrontare dei momenti difficili.

Concentrarsi sulle proprie esperienze e sui propri punti di forza aiuta ad individuare le caratteristiche necessarie per costruire la propria capacità di resilienza. Individuando nuove risposte ai seguenti quesiti, è possibile comprendere in che modo affrontare i momenti difficili nel corso della propria vita.

- Quali eventi sono particolarmente stressanti per te?
- In che modo questi eventi ti hanno interessato?
- Pensi che le persone a te vicine possano aiutarti quando ti senti angosciato?
- A chi hai chiesto aiuto per affrontare un'esperienza particolarmente traumatica o stressante?
- Il tuo modo di reagire alle situazioni di stress ti è stato utile per comprendere te stesso e il tipo di legami che instauri con gli altri?
- Ti è stato d'aiuto assistere una persona che ha vissuto la medesima situazione?
- Sei stato capace di superare gli ostacoli? In che modo?
- Che cosa ti ha conferito maggiore speranza per il futuro?

La resilienza è una capacità fondamentale, richiede flessibilità ed equilibrio, caratteristiche fondamentali per affrontare situazioni di stress ed eventi traumatici. A questo scopo, è possibile servirsi di diverse strategie:

- Vivere liberamente le proprie emozioni e trovare il modo di gestirle in determinate situazioni.
- Risolvere i propri problemi ed affrontare la vita quotidiana, essere capaci di fare un passo indietro e ricaricare le proprie energie.

METODOLOGIA

- Trascorrere del tempo con i propri cari per ottenere supporto e incoraggiamento.
- Affidarsi agli altri e contare su sé stessi.

Essere capaci di ricorrere all'aiuto delle persone a noi vicine è fondamentale per costruire la nostra capacità di resilienza. Al di là della propria famiglia, è possibile cercare un aiuto in:

- **Gruppi di supporto e auto-aiuto.** Tali gruppi possono aiutare le persone ad affrontare momenti difficili come la morte di una persona cara. Condividendo le informazioni, idee ed emozioni, i gruppi di partecipanti possono assistersi l'un l'altro e trovare conforto sapendo che non sono soli.
- **Libri e altre pubblicazioni** di persone che hanno superato con successo delle difficoltà, ad esempio sono guarite da un cancro. Queste storie possono motivare i lettori a trovare una via d'uscita.
- **Risorse online.** Sul web è possibile trovare numerose informazioni utili, anche se la qualità può variare.

Per molte persone, servirsi delle proprie risorse o delle strategie di supporto soprammenzionate per rafforzare la propria capacità di resilienza può essere sufficiente. A volte, tuttavia, un individuo può avvertire un senso di paralisi ed è in quel momento che diviene necessario ricorrere a uno specialista.

Tuttavia, al fine di sviluppare una propria strategia di resilienza, è opportuno tenere conto delle seguenti modalità.

Creare dei legami. È importante avere dei buoni rapporti con familiari e amici. Accettare aiuto e sostegno da parte di queste persone pronte ad ascoltare rafforza la propria capacità di resilienza. Alcune persone ritengono che essere dei membri attivi di associazioni, organizzazioni religiose e altri gruppi organizzati riesca a fornire tutto il sostegno sociale di cui si ha bisogno e aiuti a reclamare il diritto alla speranza. Assistere gli altri in un periodo di difficoltà può costituire un vantaggio anche per chi presta aiuto.

Evitare di guardare ai periodi di crisi come problemi insormontabili. È impossibile evitare del tutto delle situazioni di stress, ma possiamo modificare il nostro modo di interpretarle e di reagire. Cercare di guardare al di là del presente e riflettere sulle circostanze future può essere una soluzione. Prendi nota di tutti quei modi che ti permettono di affrontare al meglio situazioni difficili.

Accettare il cambiamento. Talvolta diventa impossibile raggiungere determinati obiettivi. Accettare ciò che non si può cambiare, può aiutare a concentrarsi su ciò che invece si può controllare.

Cercare di raggiungere i propri obiettivi. Stabilire obiettivi realistici, fare qualcosa con regolarità – per quanto sembri un traguardo piccolissimo – permette di raggiungere i propri obiettivi. Invece di concentrarci su ciò che ci appare irraggiungibile, dobbiamo chiederci “Che cosa posso fare oggi per raggiungere il mio obiettivo?”

Intraprendere delle azioni decisive. Tenta di agire contro le difficoltà più che puoi. Agisci con pervicacia anziché allontanarti dai problemi e dallo stress, sperando che spariscano.

Cercare delle occasioni di crescita e scoperta. Molte persone dichiarano che l'esperienza della perdita ha permesso loro di crescere. Chi ha vissuto delle tragedie ritiene di avere delle migliori relazioni, una maggiore forza nonostante l'apparente fragilità, un più forte senso di autostima, una maggiore spiritualità e uno spiccato amore per la vita.

Coltivare un'opinione positiva di sé. Sviluppare un senso di fiducia nelle proprie capacità e fidarsi del proprio istinto aiuta a costruire la propria capacità di resilienza.

METODOLOGIA

Mettere gli eventi nella giusta prospettiva. Anche quando si vivono dei momenti dolorosi, è importante cercare di inserirle in un contesto più ampio e a lungo termine, evitando di ingigantirle.

Mantenere un atteggiamento positivo. Un atteggiamento positivo aiuta ad avere delle aspettative ottimistiche. Cerca di immaginare ciò che desideri, e non preoccuparti delle tue paure.

Prendersi cura di sé. Prestare attenzione ai propri bisogni e ai propri sentimenti. Impegnarsi in attività che amiamo e riteniamo rilassanti. Fare esercizio regolarmente. Prendersi cura di sé aiuta ad avere una mente e un corpo pronti ad affrontare situazioni difficili che richiedono resilienza.

Altri modi per rafforzare la propria capacità di resilienza. Alcune persone scrivono i propri pensieri e i propri sentimenti connessi ad eventi traumatici. La meditazione e le pratiche spirituali aiutano le persone a costruire dei legami e a riguadagnare la speranza. Disegnare, suonare uno strumento musicale o comporre e, in generale, dedicarsi a un'attività creativa può essere terapeutico, dal momento che ci consente di esprimere le nostre emozioni in maniera pura.

Riferimenti bibliografici

American Psychological Association

Lillian Comas-Diaz, PhD, Director, Transcultural Mental Health Institute, Washington, D.C.

Suniya S. Luthar, PhD, Teachers College, Columbia University, New York City, N.Y.

Salvatore R. Maddi, PhD, The Hardiness Institute, Inc., University of California at Irvine, Newport Beach, Calif.

H. Katherine (Kit) O'Neill, PhD, North Dakota State University and Knowlton, O'Neill and Associates, Fargo, N.D.

Karen W. Saakvitne, PhD, Traumatic Stress Institute/Center for Adult & Adolescent Psychotherapy, South Windsor, Conn.

Richard Glenn Tedeschi, PhD, Department of Psychology, University of North Carolina at Charlotte
Skills you need. Riconoscere e gestire le emozioni: <http://www.skillsyouneed.com/ps/managing-emotions.html#ixzz4Wm9MKTyH>

METODOLOGIA

Descrizione del modulo formativo

Durata: 1 ora e 30 minuti – 1 ora e 50 minuti			
Luogo	In classe		
Contenuti	<ol style="list-style-type: none">1. Che cosa provi?2. Il mio percorso di vita3. La casa della resilienza4. Un nuovo inizio5. I consulenti	Durata delle attività	<ol style="list-style-type: none">1.~15 min2.~20 min3.~10 min4.~45 min5.~20 min

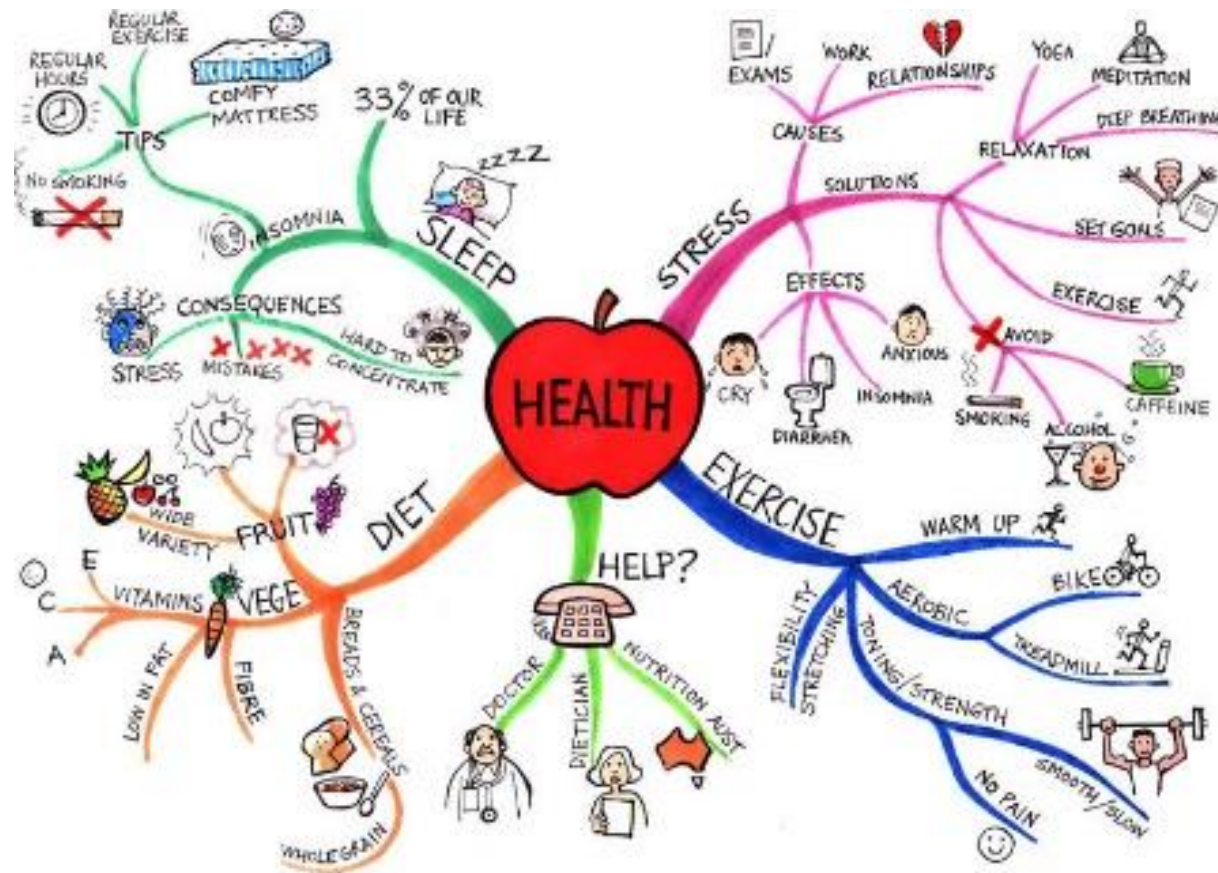
	<p>delle persone che li amano in maniera incondizionata, ciò che dà senso alle loro vite, ciò che sanno fare e quali sono le loro risorse e il loro potenziale. Aiuta i partecipanti a compilare il foglio e parla/rifletti insieme a loro su diversi aspetti da loro affrontati.</p> <p>4. Un nuovo inizio</p> <p>Da' ai partecipanti il contenitore in cui avete raccolto i bigliettini della seconda attività, Il mio percorso di vita. Lascia che scelgano uno qualsiasi dei bigliettini e lo leggano. Di' loro che quella è la risposta alle loro parole gentili.</p> <p>In questo modo potrai concludere la sessione in un'atmosfera di benessere emotivo.</p> <p>Consigli per il formatore: Leggi accuratamente il contenuto dei bigliettini in modo da evitare eventuali commenti negativi.</p> <p>5. I consulenti</p> <p>Si tratta di un esercizio utile ad approfondire il tuo lavoro sulle emozioni, ma è necessario disporre del tempo necessario. Dividi i partecipanti in due gruppi. Uno composto da "insegnanti che dovranno discutere e risolvere un problema" il secondo composto da dei consulenti. I consulenti rimarranno in classe; mentre l'altro gruppo andrà fuori. Per maggiori informazioni consulta la scheda.</p>	<p>Discussione</p> <p>Riflessione (individuale)</p> <p>Lavoro in coppia</p>	
--	---	---	--

METODOLOGIA

Occorrente:	Fogli di carta, lavagna a fogli mobili, pennarelli, matite, etichette di colori differenti, modello per la casa della resilienza.
Consigli per il formatore	Si tratta di un modulo pensato per l'apprendimento esperienziale – è necessario che lo studio della teoria sia promosso attraverso una serie di attività pratiche.
Valutazione:	“3 cose che hai imparato” Chiedi ai partecipanti di elencare tre lezioni apprese grazie alle attività svolte nel corso della sessione.

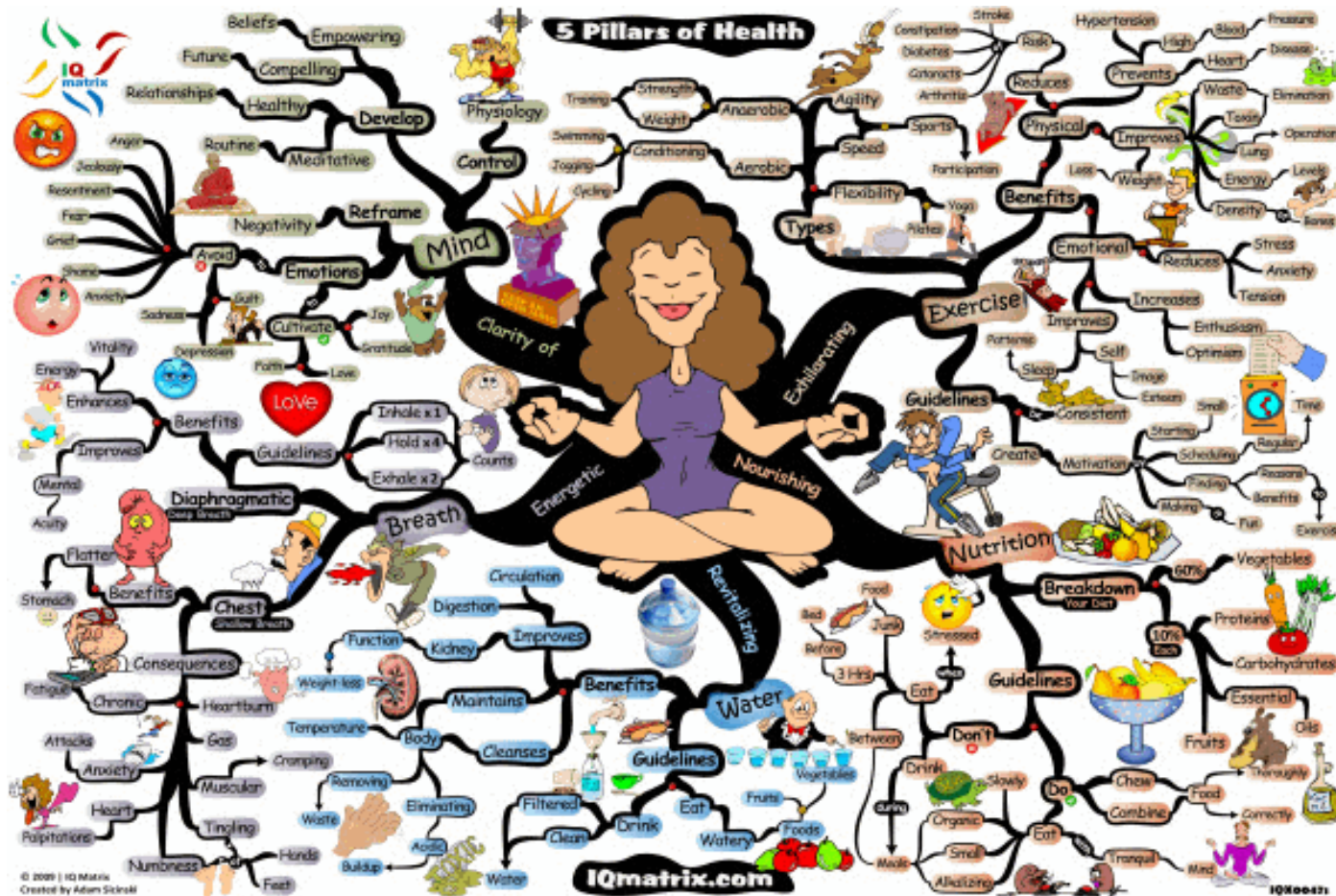
METODOLOGIA

Se decidi di affrontare sia il tema della salute fisica sia quello della salute emotiva, potresti cominciare con una mappa concettuale degli elementi importanti per la salute dei minori. Consigliamo di completare la mappa concettuale insieme ai partecipanti, ma puoi servirti del diagramma per assicurarti che non ti sfugga nulla.



*Mappa concettuale delle artiste Jane Genovese e Sharon Genovese

METODOLOGIA



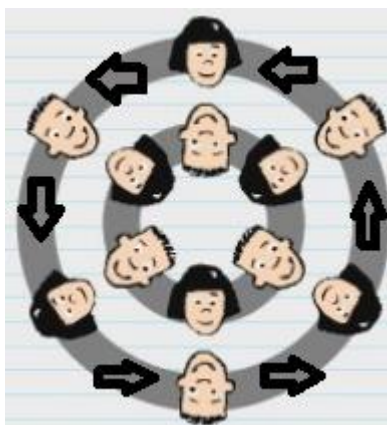
* Mappa concettuale dell'artista – Adam Sicinski

Per maggiori informazioni, basta digitare le parole salute+ mappa concettuale su qualunque motore di ricerca.

Scheda n°4

I Consulenti

Gruppo n°1 – Gli insegnanti dovranno tentare di risolvere il problema di un alunno. Il gruppo dovrà andare fuori e il formatore dirà loro di pensare a un problema reale per il quale vorrebbero chiedere l'aiuto di un consulente. Quando torneranno in classe troveranno dei consulenti pronti ad accoglierli, dovranno sedersi di fronte a loro. Il formatore dirà agli insegnanti di riflettere e preparare un discorso da tenere a cospetto del consulente. Dopo qualche minuto il formatore farà loro un cenno e dovranno cambiare consulente, ripetendo la medesima storia. Questa procedura si ripeterà per tre volte. Per far sì che non vi sia troppa confusione, consigliamo ai partecipanti di muoversi sempre alla propria destra. Come mostrato dalla figura.



Gruppo n°2 – il secondo gruppo rimarrà in classe ed è quello composto dai consulenti. Ciascun consulente dovrà accomodarsi su una sedia e avrà di fronte una sedia vuota. Il formatore dirà ai consulenti che dovranno ricevere tre visite da tre persone diverse che vorranno discutere con loro di un determinato argomento. Il loro compito sarà quello di ricevere tre persone in tre modi differenti. Dovranno ignorare la prima persona che si siederà di fronte a loro. La seconda volta dovranno mostrare di essere degli ascoltatori attenti, ma non potranno parlare o fare delle domande. La terza volta, potranno ascoltare, fare delle domande e dare dei consigli alla persona seduta di fronte a loro.

Per rendere più facile lo svolgimento dell'esercizio, il formatore dovrà disporre le sedie come nell'immagine qui sopra. La cerchia interna sarà quella occupata dai consulenti, dovranno solo sedersi sulle sedie e non dovranno cambiare posto. Mentre la cerchia esterna sarà occupata dagli insegnanti, che dovranno alternarsi. Ciascuna sessione di *counselling* sarà scandita dal formatore che fermerà anche l'attività e darà il via a una sessione di riflessione. Per prima cosa l'insegnante chiederà a ciascun partecipante come si è sentito nel discutere con il primo, il secondo ed il terzo consulente. È importante ricordare a ciascun partecipante di esprimere le proprie emozioni e non dire che cosa è accaduto nel corso dell'attività e dare loro il tempo di riflettere e dare un nome alle proprie sensazioni. Dopo aver individuato le sensazioni, dovranno spiegare per quale ragione si sentono frustrati (in generale, alcuni di loro mostreranno di essere frustrati, altri diranno che avrebbero voluto uccidere il consulente, altri ancora di aver rinunciato, altri di aver adottato delle strategie per essere ascoltati e di aver tentato di corrompere, minacciare il consulente o di farlo concentrare)

Infine il formatore chiederà ai consulenti come si sono sentiti. È importante che siano descritte anche le loro emozioni. Il formatore porrà in evidenza i sentimenti provati nel corso dell'attività e chiederà

METODOLOGIA

ai partecipanti di riflettere sulla sensazione di essere rifiutati, del non sentirsi ascoltati e dell'essere privati di un buon consiglio quando si ha un problema da discutere con un adulto fidato.

Sul tema della salute

Consigliamo di cominciare il modulo a partire dalla mappa concettuale proposta in allegato e di concentrarsi sulla salute emotiva. È possibile, tuttavia, approfondire anche altri temi.

Ad esempio, nel modulo riguardante le competenze informatiche, consigliamo di visitare il seguente sito per analizzare temi connessi all'igiene, alla sicurezza e ad una alimentazione sana:

http://www.sensoryworld.org/kitchen_entry.html

http://www.sensoryworld.org/bathroom_safety.html

Appendice - Giochi psicosociali

Visualizzazione: Immagina di avere una ghianda. Pianta la tua ghianda, da qualche parte nel folto del bosco. Torna in quel luogo dopo un anno. Che cosa è successo alla tua ghianda? Descrivilo. E dopo 10 anni? E dopo 20 anni? E a distanza di 50 anni, nel caso in cui i tuoi figli decidessero di visitare nuovamente quel luogo? Che cosa potrebbe essere successo?

L'attività intende mostrare in che modo è possibile difendersi dalla paura del futuro e comprendere che possiamo lasciare un segno su questa terra. L'attività di riflessione dovrebbe concentrarsi sugli spunti dei partecipanti.

Tecniche di rilassamento: Respira e pensa ai tuoi muscoli. Sono rilassati? Sono tesi? Riesci a rilassare i tuoi muscoli. Provacì. Cerca di distendere i tuoi muscoli nel corso di quest'attività.

Ripeti quest'esercizio quando ti senti arrabbiato. Acquisisci maggiore consapevolezza del tuo corpo e impara a rilassarti. Noti dei cambiamenti nel tuo stato d'animo?

Film brevi ed edificanti

Poster: Invita i partecipanti a creare un poster sull'importanza di uno stile di vita sano.

"La mia routine giornaliera" – Invita i partecipanti a trascrivere e a riflettere sulla loro routine giornaliera: su ciò che fanno normalmente e su come trascorrono il proprio tempo. Il programma dovrebbe descrivere nel dettaglio tutte le varie attività ed il tempo previsto per ciascuna di esse.

Una volta completata quest'attività, presenta al gruppo alcuni elementi fondamentali di uno stile di vita sano: una vita emotiva tranquilla, la tendenza a pensare positivo, una dieta sana con un adeguato apporto di vitamine, proteine, e la giusta quantità di frutta e verdura, un buon equilibrio fra vita professionale e divertimento; tempo dedicato al riposo e allo sport; tecniche di rilassamento e di respirazione per evitare di lasciarsi sopraffare dallo stress.

MODULO 4 – COMUNICARE ATTRAVERSO L'APPROCCIO MAIEUTICO RECIPROCO

La comunicazione è un processo bidirezionale che investe la sfera creativa e la crescita personale. Il concetto di trasmissione del sapere, invece, si basa su una relazione fra mittente e destinatario di un messaggio, all'interno della quale quest'ultimo non ha un ruolo attivo.

È fondamentale nel campo dell'istruzione, specialmente di soggetti con minori opportunità – migliorare la comunicazione reciproca e proporla come metodo per educare sé stessi e gli altri: uno strumento decisionale e di apprezzamento dell'unicità di ciascun soggetto. Seminare domande consente alle risposte di germinare.

Gli insegnanti e i formatori, di solito, tendono a trasmettere dei contenuti, definiti a priori, che gli studenti sono chiamati ad assimilare passivamente. L'educazione è, di conseguenza, ridotta a una fedele riproduzione dei compiti assegnati da insegnanti e docenti.

Esiste una grossa differenza fra insegnare ed educare sebbene spesso i due termini siano utilizzati come sinonimi.

Il presente modulo è costituito da due attività: la prima è un laboratorio maieutico, rivolto a insegnanti ed educatori affinché riflettano sulla differenza fra comunicazione e trasmissione e sperimentino la metodologia ed i suoi principi di base, la seconda è rivolta agli studenti per far comprendere loro gli stessi aspetti attraverso un gioco.

L'approccio maieutico reciproco è una metodologia sviluppata da Danilo Dolci, un attivista, sociologo, educatore popolare e poeta italiano, fondatore del «Centro per lo Sviluppo Creativo». Tale metodologia è utile a scoprire, sperimentare ed analizzare tali differenze.

Risultati di apprendimento

- Migliorare le competenze comunicative.
- Analizzare il significato dei termini *trasmissione* e *comunicazione*, riflettere sulle differenze e sulle potenzialità di tali concetti ai fini del processo di apprendimento.
- Potenziare le competenze trasversali quali:
 - Riflessione
 - Capacità di ascolto
 - Empatia
 - Apertura mentale
 - Rispetto

Attività principali

- Il laboratorio maieutico
- Attività "Non dimenticare di portare..."

METODOLOGIA

Metodi utilizzati

- Attività di gruppo
- Discussione
- Giochi

Breve introduzione ai contenuti del modulo formativo

DANILO DOLCI

Danilo Dolci (Trieste, 28 giugno 1924 – Trappeto, 30 dicembre 1997) è stato un attivista, sociologo, poeta ed educatore popolare italiano. Danilo Dolci si trasferì in Sicilia dal Nord Italia all'inizio degli anni Cinquanta. Fedele al principio gandhiano della non violenza, è considerata una delle figure più importanti del movimento non violento in Italia ed è noto anche con l'epiteto "Il Gandhi della Sicilia"

Nel corso della sua vita, si è preso cura dei poveri e delle comunità sconvolte dalla Mafia al fine di studiarne le condizioni di vita e cercare di aiutare gli abitanti del luogo a trovare dei possibili vettori di cambiamento. Credeva fermamente che le risorse per cambiare la Sicilia – così come altre zone del mondo – risiedessero negli abitanti dell'isola, che avrebbero semplicemente dovuto aprirsi a nuove idee e a dischiudere il proprio potenziale.

Danilo Dolci considerava necessario l'impegno educativo e credeva dello sviluppo naturale della persona umana al fine di formare dei cittadini capaci di creare una società civile migliore e responsabile.

Danilo Dolci ha ricevuto molti premi a livello internazionale per le sue iniziative. Ha scritto oltre 50 libri, alcuni dei quali sono stati tradotti in numerose lingue. È stato insignito del Premio Lenin per la Pace del 1957 e del Premio Gandhi nel 1989; è stato nominato per ben 9 volte per il premio Nobel per la Pace.

L'APPROCCIO MAIEUTICO RECIPROCO

L'approccio maieutico reciproco è un metodo di indagine dialettico e di autoanalisi popolare volto a promuovere la responsabilizzazione degli individui e della comunità. Esso può essere definito come *"un processo di esplorazione collettiva che prende, come punto di partenza, l'esperienza e l'intuizione degli individui (Dolci, 1996)."*

Tale metodologia è stata sviluppata da Danilo Dolci a partire dal concetto socratico di maieutica. La maieutica socratica è unidirezionale, mentre secondo Danilo Dolci il sapere scaturisce dall'esperienza e dalla condivisione.

Come rievoca il nome stesso, l'approccio maieutico reciproco è un processo "reciproco" tra almeno due persone e si sviluppa normalmente all'interno di un gruppo, con una persona che inizialmente pone delle domande e altre che insieme cercano le risposte e rilanciano ulteriori proposte di approfondimento.

METODOLOGIA

È una forma di comunicazione maieutica reciproca che fa emergere il sapere delle persone e in cui tutti i partecipanti sono pronti ad apprendere gli uni dagli altri.

L'approccio maieutico reciproco è, dunque, una strategia comunicativa di gruppo (Habermas, 1986) che consente a tutte le persone coinvolte di condividere le proprie idee e opinioni, contribuire allo sviluppo di un'idea comune finale al fine di mutare la sfera politica, sociale, economica individuale e collettiva (Mangano, 1992). Ha un'ampia applicabilità come approccio educativo e può essere adattato a molti argomenti e situazioni differenti per migliorare l'apprendimento partecipativo in un ambiente non violento, stimolante e cooperativo per i discenti adulti.

Conoscere ed imparare a impiegare l'approccio maieutico reciproco è fondamentale al fine di comunicare con dei *target* particolarmente sensibili.

PRESUPPOSTI DELL'APPROCCIO MAIEUTICO RECIPROCO

- Il dialogo è uno strumento di ricerca reciproca e partecipazione attiva.
- Ciascun individuo ha delle conoscenze interiori derivanti dall'esperienza. La conoscenza è dinamica e in costante evoluzione: dovrebbe, pertanto, essere costruita all'interno di un gruppo. Chi fa parte di un gruppo può essere motore del cambiamento.

CARATTERISTICHE DELL'APPROCCIO

- Enfasi sull'esperienza individuale e di gruppo
- Analisi approfondita e partecipazione di tutti al processo di individuazione delle esigenze e delle responsabilità di tutti.
- Legame con la realtà al fine di individuare dei problemi concreti, sviluppare una maggiore consapevolezza e trovare delle soluzioni positive.
- Costruire immagini complesse della realtà attraverso una pluralità di punti di vista e il contributo di tutti.
- L'orizzontalità del processo: condividere il potere invece di dominare/concentrarlo nelle mani di pochi.
- Partecipazione attiva. Ascolto attivo. Comunicazione. Confronto. Cooperazione. Non violenza. Creatività. Riflessione. Apertura.

IL PROCESSO DI APPRENDIMENTO ATTRAVERSO L'APPROCCIO MAIEUTICO RECIPROCO

Il processo di apprendimento attraverso la maieutica reciproca è un processo lungo di analisi e discussione di temi rilevanti per il gruppo, i partecipanti scavano nelle proprie emozioni, nei punti di vista e nelle esigenze delle persone. In un dialogo continuo che incarna un nuovo modo di educare, viene posta in evidenza la capacità dei singoli partecipanti di scoprire i propri veri interessi ed esprimere liberamente i propri sentimenti sulle scoperte che hanno fatto.

METODOLOGIA

L'analisi delle parole è una delle pratiche utilizzate nella maieutica reciproca per migliorare la capacità delle persone di analizzare la realtà in maniera approfondita e migliorare le capacità di riflessione. L'obiettivo ultimo non è di trovare una definizione univoca, ma di verificare in quale misura i vari significati assumono un senso diverso per persone differenti e ricostruirli attraverso un processo esperienziale caratterizzato dal rispetto e da una curiosità reciproca.

È essenziale integrare teoria e prassi in questo processo, condividere la propria esperienza e le proprie prospettive future. È necessario osservare, vivere, sperimentare insieme in un'atmosfera di mutuo supporto al fine di comprenderci l'un l'altro.

A poco a poco, attraverso il dialogo, emergerà uno spirito di gruppo, i partecipanti impareranno che il gruppo stesso è un organismo in cui ciascuno individuo è apprezzato per le proprie caratteristiche e partecipa alla formazione di una società democratica.

La maieutica reciproca conferisce nuovamente al verbo educare il suo significato originario di *e-ducere*, trarre fuori. L'obiettivo è di scoprire, risolvere, decidere, progettare, pensare, costruire insieme e conoscere sé stessi in maniera profonda valorizzando il contributo di ciascuno.

Il processo educativo diviene bidirezionale: un dialogo reale che può avere dei risultati concreti e consente lo sviluppo delle competenze mediante la discussione e gli incontri di gruppo. Per venire a delle decisioni, imparare a modificare e coordinare le proprie richieste, pianificare, sia a livello individuale che collettivo, sono esperienze necessarie.

La conversazione incoraggia i partecipanti ad esprimersi. La disposizione ad ascoltare consente all'educatore di avvicinarsi al modo di pensare e di vedere dei partecipanti. In questo senso, l'approccio maieutico reciproco promuove lo sviluppo del potenziale di ciascuno, crea e spinge a un confronto essenziale al fine di analizzare, immaginare e sperimentare la capacità di cambiare la realtà ed agire in maniera non violenta.

Descrizione del modulo formativo

Durata: circa 150 minuti

<p>Luogo:</p>	<p><u>Il laboratorio maieutico</u></p> <p><u>IL CONTESTO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Da un minimo di 10 a un massimo di 20 partecipanti. • Un unico facilitatore per ciascun laboratorio maieutico. • La durata minima suggerita è di 3 ore. • È necessario disporre i posti in modo da creare un ambiente democratico e a-gerarchico. • I partecipanti siedono in cerchio (condivisione del potere, uguaglianza), in modo che tutti siano alla stessa distanza e possano guardarsi negli occhi. Lo spazio è la metafora di relazioni, comunicazione, espressione e creatività. • Non c'è alcun <i>leader</i>, capo, cattedra o pulpito. • È utile disporre di una lavagna a fogli mobili o un quaderno per prendere degli appunti e annotare i risultati della sessione. • Un ambiente caldo, luminoso e confortevole. Anche il contatto con la natura può essere d'aiuto. • Se possibile, è bene favorire il coinvolgimento di persone comuni, esperti e professionisti nello stesso gruppo. <p><u>PREPARAZIONE DEL LABORATORIO MAIEUTICO</u></p> <p>Nel caso in cui si fissi un argomento da discutere prima del laboratorio, si consiglia ai partecipanti di prepararsi (leggendo dei documenti, svolgendo delle ricerche, portando degli articoli, testi di canzoni e immagini).</p> <p><u>IL LABORATORIO MAIEUTICO</u></p> <p>Nel corso del primo incontro, è importante che i partecipanti si presentino in una maniera personale o parlino del proprio sogno.</p> <p>Il facilitatore del laboratorio maieutico introduce il tema o pone una domanda interessante. Ad esempio <i>“Secondo voi che cos'è la pace? Che cos'è la guerra?”</i></p> <p>Il laboratorio dà inizio a un processo dialettico facile e basato su una struttura democratica aperta, senza costrizioni, imposizioni, deviazioni mistiche o chiusure dogmatiche.</p> <p>Non è necessario presentare in anticipo le modalità di svolgimento ed i principi del laboratorio maieutico.</p> <p>Il facilitatore del laboratorio maieutico armonizza la discussione di gruppo allo scopo di consentire a ciascun partecipante di avere tempo a sufficienza nel corso di ciascuna sessione, esprimere sé stesso su una questione, in base al suo stile e alla sua personalità.</p>
---------------	---

È importante che venga posta la giusta enfasi sulle reali esigenze, interessi, desideri al fine di comprendere nuove e oscure relazioni ed imparare a tenere conto di altre opzioni.

Il facilitatore dovrebbe educare il gruppo ad ascoltare il proprio respiro interiore, come un'ostetrica durante il parto dovrebbe dare il giusto ritmo al gruppo in modo da dare spazio al confronto reciproco e all'elaborazione di nuove idee.

Il respiro e il ritmo devono ispirarsi a processi naturali.

Nel corso della sessione, i partecipanti dichiarano quando intendono intervenire creando un ordine che deve essere rispettato. È buona norma per tutti i partecipanti esprimere le proprie opinioni su vari argomenti per acquisire un senso di responsabilità.

È fondamentale che tutti ascoltino le opinioni degli altri.

Il facilitatore ha anche la facoltà d'invitare ad intervenire i partecipanti che rimangono in silenzio, dando loro la possibilità di rifiutare l'invito.

Tuttavia, è compito del facilitatore consentire o ispirare dei momenti di silenzio nel corso dei quali le persone non siano spinte a dare risposte di nessun tipo, ma a riflettere in silenzio su ciò che hanno appena sentito per poi discuterne.

È importante creare una sorta di mosaico, trovare dei nessi, mettere insieme varie idee procedendo per associazioni ed analogie. I frammenti di conoscenze, esperienze, ipotesi avanzate da ciascuno, si legano piano piano le une alle altre, grazie al contributo di tutti.

Anche il facilitatore del laboratorio maieutico può contribuire alla discussione in modo da favorire un'autentica reciprocità. Tuttavia, non deve in alcun modo influenzare il gruppo esprimendo la propria idea sull'argomento discusso, ma piuttosto, deve favorire la comunicazione reciproca, rilanciare la discussione, fare altre domande e/o degli esempi a partire dall'esperienza personale dei partecipanti, ecc.

È importante che nel corso della discussione, il facilitatore registri quanto viene detto. Una volta innescato il processo di ricerca, il facilitatore del laboratorio maieutico deve tentare di puntare a conferire al gruppo maggiore autonomia e la capacità di autogestirsi.

COME CONCLUDERE UN LABORATORIO MAIEUTICO?

Al termine del laboratorio, il facilitatore chiederà ai partecipanti di valutare la propria esperienza e di individuare ciò che hanno imparato. Questa valutazione finale consentirà ai partecipanti di condividere in maniera reciproca le proprie opinioni.

Il facilitatore, dunque, chiuderà il laboratorio riassumendo ciò che è stato detto nel corso della sessione e traendo delle conclusioni. Inoltre dovrebbe anche parlare dell'incontro successivo proponendo il luogo, l'ora ed il tema

dell'incontro.

È necessario documentare regolarmente i laboratori maieutici, il facilitatore dovrebbe tenere una sorta di diario con la sintesi dei risultati. Dopo un certo numero d'incontri, nel corso dei quali i partecipanti avranno acquisito una profonda conoscenza dell'approccio maieutico reciproco, sarà possibile procedere a un cambio di facilitatore nel corso del laboratorio. A poco a poco, tutti saranno capaci di far partorire idee e riflessioni agli altri.

Nel corso del laboratorio tutti i partecipanti discuteranno dell'andamento del processo di apprendimento e delle scoperte fatte dal gruppo.

IL FACILITATORE DEL LABORATORIO MAIEUTICO

Nel corso del laboratorio, il facilitatore non trasferisce i pensieri da una mente all'altra, ma crea le condizioni affinché ciascun individuo possa imparare ad esprimere sé stesso e ad affrontare un processo di ricerca individuale e collettivo.

È edotto/a nell'arte di porre delle domande. Sa attendere e valorizzare il prodotto della maieutica reciproca con nuove ipotesi, tesi, domande, proposte, ecc.

Sa ascoltare in modo da formulare delle domande mirate e cerca di connettere le varie osservazioni, enfatizzando i punti di convergenza ed aiutando ad interpretare quanto comincia ad emergere.

Non è un capo, ma un'ostetrica, esperto nella teoria e nella pratica del lavoro di gruppo, impegnato nel chiarire l'essenza delle intuizioni e delle esperienze di ciascuno.

CARATTERISTICHE DEL FACILITATORE DEL LABORATORIO MAIEUTICO

- Capacità di coordinare il gruppo e allo stesso tempo mantenersi allo stesso livello dei partecipanti (capacità di condividere il potere), prestare attenzione ai sentimenti, obiettivi e programmi personali e collettivi, capacità di saper gestire il tempo.
- Capacità di porre delle domande e analizzare i problemi anziché imporre delle soluzioni.
- Capacità di "leggere" e comprendere il gruppo, empatia, capacità di valorizzare le esperienze e le opinioni di ciascuno.
- Competenze comunicative: ascolto attivo e capacità di esprimersi e presentare i concetti in maniera chiara, comunicazione interculturale.
- Capacità di sintesi e utilizzo delle parole chiave; capacità di riflettere idee ed intuizioni personali e collettive, di parafrasare, invitare gli altri a parlare e chiarire i vari interventi.

METODOLOGIA

- Capacità di gestire i conflitti all'interno di un gruppo e di trasformarli in maniera positiva.
- Atteggiamento di apertura nei confronti della diversità, capacità di evitare e/o mutare i pregiudizi, dare prova di sensibilità e pazienza.
- Creatività.

METODOLOGIA

Attività	1. Il laboratorio maieutico 2. Attività: "Non dimenticare di portare..."	Durata di ciascun'attività:	1. ~120 min 2. ~30 min
----------	---	--------------------------------	------------------------------

<p>Descrizione sintetica delle attività</p>	<p>1. Il laboratorio maieutico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il facilitatore del laboratorio maieutico si presenta e invita ciascun partecipante a fare lo stesso dichiarando il proprio sogno. • Ciascun partecipante inizia dicendo qualcosa su di sé. In questo modo, tutti possono aprirsi imparando ad esprimersi e ad ascoltare altri punti di vista. • Inizia il processo maieutico. Il facilitatore introduce il tema o pone una domanda del tipo: Che cosa significa per te “trasmissione” in base alla tua esperienza personale? E quindi quale significato daresti alla parola comunicazione in base alla tua esperienza? • Ciascuno può esprimere la propria idea sul tema in base alla propria esperienza, stile e personalità. All’inizio di un laboratorio maieutico è possibile che si tratti solo di una parola o due. Gradualmente queste parole saranno associate ad aggettivi, idee, punti di vista ed è così che prosegue l’attività. Il laboratorio attiva un processo di interscambio e di arricchimento reciproco. Solo nel momento in cui i partecipanti riusciranno a stabilire fra loro un’autentica comunicazione, daranno avvio all’elaborazione di nuove idee. • Il facilitatore, dunque, chiuderà il laboratorio creando un breve riepilogo di ciò che è stato detto nel corso della sessione e traendo delle conclusioni. • Il facilitatore chiuderà la sessione chiedendo ai partecipanti di valutare la sessione. <p>2. Non dimenticare di portare...</p> <p>Dividi i partecipanti in due gruppi. Il primo gruppo rappresenterà la “trasmissione”, il secondo la “comunicazione”.</p> <p>I partecipanti dovranno a loro volta formare delle coppie e decidere chi di loro interpreterà la parte del narratore e chi quella dell’ascoltatore.</p>	<p>Tipo di attività:</p> <p>Attività di gruppo, discussione, gioco</p>	
---	---	--	--

METODOLOGIA

	<p>In entrambi i gruppi, il narratore inizierà a leggere una lista di oggetti utili a una coppia di campeggiatori (cfr. scheda n°1, lista di oggetti) e l'ascoltatore dovrà cercare di ricordare il maggior numero di oggetti possibili. I due gruppi sperimenteranno due diverse strategie comunicative.</p> <p>I narratori del primo gruppo (trasmissione) dovranno limitarsi a leggere la lista ai loro compagni, che non potranno porre loro delle domande. Una volta terminato di leggere la lista di oggetti, il secondo partner dovrà prendere nota di tutte le cose menzionate dal loro partner.</p> <p>Le coppie appartenenti al secondo gruppo (comunicazione), invece, procederanno in maniera diversa, il narratore menzionerà uno per uno gli oggetti della lista e chiederà al proprio partner la sua opinione e per quale ragione pensa siano utili alla coppia di campeggiatori, consentendo di parlare delle proprie idee. Una volta finito l'ascoltatore dovrà scrivere tutti gli oggetti che ricorda.</p> <p>Alla fine si confronteranno le liste create dai due gruppi di partecipanti.</p> <p>Per concludere la sessione, invita i partecipanti a riflettere sui due approcci utilizzati e sui risultati ottenuti.</p>		
--	---	--	--

METODOLOGIA

Occorrente	<p>Per il laboratorio maieutico:</p> <p>È necessario che il facilitatore abbia a propria disposizione una lavagna a fogli mobili o un taccuino su cui annotare i diversi interventi e risultati della sessione maieutica.</p> <p>Per quanto riguarda la seconda attività ricordiamo di stampare la lista di oggetti.</p>
Consigli per il formatore	Cfr. Descrizione del laboratorio maieutico
Attività di valutazione	Consigliamo di svolgere una breve attività di valutazione nel corso della quale si chieda ai partecipanti di riassumere in una sola parola i propri sentimenti e le proprie impressioni.
<p>Osservazioni:</p> <p>L'approccio maieutico reciproco può essere adottato per discutere di un'ampia gamma di temi, pertanto va adattato a obiettivi e gruppi target specifici.</p> <p>Diventa essenziale, dunque, conoscere prima il gruppo, i rapporti che intercorrono fra di essi, le priorità e le esigenze dei partecipanti, che cosa si aspettano e cosa desiderano imparare.</p> <p>Altri temi di cui discutere: Insegnare vs Educare – Pace – e così via.</p>	

Schede

Scheda n°2. Lista di oggetti

La prossima estate Ana e Mark andranno in campeggio. Ecco cosa porteranno con loro:

1. Tenda
2. Sacchi a pelo
3. Materassini
4. Sedie pieghevoli
5. Martello
6. Torce
7. Cappelli
8. Costumi da bagno
9. Giacche e pantaloni impermeabili
10. Carta igienica
11. Pompa per gonfiare i materassini
12. Burrocacao
13. Spray repellente anti-zanzare
14. Gel disinfettante per le mani
15. Telo impermeabile sotto-tenda
16. Alcol e salviette disinfettanti
17. Specchio
18. Kit di Pronto Soccorso
19. Dentifricio
20. Cosmetici
21. Spazzola/peppine
22. Garze
23. Ombretti
24. Tappi per le orecchie
25. Spazzolino
26. Batterie
27. Ombrello
28. Binocoli
29. Mappe
30. Barrette energetiche

Appendice – Giochi psicosociali.

Il postino – acquisizione delle competenze comunicative

I partecipanti siedono sulle loro sedie disposte in cerchio. Uno di loro, il postino, sta in piedi al centro del cerchio e urla “è arrivata la posta”. Gli altri giocatori dovranno rispondere “Per chi?” ed il postino dovrà inventarsi qualcosa “Per tutti quelli che...hanno un fratello/sono stati a Parigi/ portano gli occhiali/ amano giocare a calcio, ecc.” Tutti coloro i quali avranno “ricevuto una lettera” dovranno alzarsi e cambiare posto il più velocemente possibile. Allo stesso tempo il postino dovrà cercare di sedersi al posto degli altri giocatori. Chi rimarrà senza una sedia su cui sedersi, diverrà il nuovo postino.

"Il cieco ed il cane guida" – acquisire maggiore fiducia nel prossimo

Il gioco va svolto in silenzio. I giocatori dovranno scegliere un compagno e formare delle coppie, A e B. L'obiettivo è quello di muoversi con agio e cautela. A chiuderà gli occhi ed interpreterà il ruolo di un cieco, mentre B potrà tenere gli occhi aperti in quanto farà da cane guida. Il compito del cane guida consiste nel trovare il percorso migliore per far muovere il proprio padrone all'interno di uno spazio, senza parlare ed evitando tutte le altre coppie di giocatori/ostacoli. I giocatori dovranno scambiarsi i ruoli. Una volta che i partecipanti avranno imparato a fidarsi gli uni degli altri, potrebbero essere aggiunti degli altri ostacoli, oppure si potrebbe ridurre lo spazio a disposizione, formare nuove coppie, ecc.

MODULO 5 – SENSIBILITÀ CULTURALE

La globalizzazione è un processo in rapida evoluzione ed il mondo sta diventando sempre più piccolo. Per trovare un posticino tutto nostro, in cui vivere in pace, è necessario imparare ad accettare e comprendere l'incredibile diversità della popolazione umana.

Le persone vedono, interpretano e valutano ogni cosa in modo diverso. Ciò che è considerato appropriato in una cultura, non lo è in un'altra. L'ignoranza contribuisce a far sorgere dubbi, perplessità e diffidenza nei confronti dell'altro, a prescindere dal colore, dalla religione, dal genere e da qualunque altro nome decidiamo di dare alla nostra paura dell'altro. Per questa ragione diviene essenziale essere consci delle differenze esistenti fra i vari Paesi, etnie, culture e religioni. In questo modo, possiamo aumentare la nostra consapevolezza nei confronti delle altre comunità e rafforziamo il nostro mutuo senso di fiducia, tolleranza, comprensione ed amicizia.

Fuggire dalle gabbie che abbiamo costruito e conoscere gli altri, accettando similitudini e differenze, ci aiuta a crescere e a migliorare. Conoscere la nostra comunità ci consente di aprire le porte a possibilità illimitate in termini di viaggi, nuove amicizie, opportunità e prospettive nel mondo in cui viviamo.

Risultati di apprendimento

- a. Divenire consci delle differenze e delle similitudini fra le persone di origine diversa.
- b. Migliorare il senso di tolleranza.
- c. Sconfiggere gli stereotipi.
- d. Promuovere un maggiore senso di empatia.
- e. Acquisire competenze necessarie per adattarsi a nuovi contesti culturali.

Risultati attesi

- a. Una maggiore consapevolezza delle differenze e dei punti in comune fra le persone.
- b. Una profonda comprensione dei concetti di pace e tolleranza.
- c. Una minore tendenza a ragionare per stereotipi.
- d. Un maggiore senso di tolleranza, empatia.
- e. Una migliore capacità di adattamento a contesti sociali e culturali differenti.

Attività principali

1. Attività iniziale
2. Attività pratica – Accettare le differenze – “La vita in un mondo perfetto”
3. Discussione sul significato della pace e della tolleranza
4. Esercizio sulle etichette

METODOLOGIA

5. Presentazione di casi studio
6. Accettare le differenze
7. Comprendere le differenze

Metodi utilizzati

- a. Attività individuali
- b. Presentazione; discussione; attività di gruppo
- c. Attività di gruppo/discussione
- d. Presentazione
- e. Discussione; attività di gruppo
- f. Presentazione

Breve introduzione ai contenuti del modulo formativo

La competenza interculturale è la capacità di conoscere ed accettare convinzioni, valori, percezioni, stati d'animo, tradizioni, usi e costumi connesse alle origini, alla religione e all'etnia di ciascuno. È uno degli elementi essenziali per costruire dei buoni rapporti personali e professionali in diversi ambienti. La competenza interculturale e la capacità di accettare le differenze che intercorrono fra le persone porta a rafforzare il senso di mutua fiducia, tolleranza, comprensione e amicizia.

Al fine di sviluppare tali qualità, è necessario porsi i seguenti quesiti:

- Per quale ragione ci comportiamo in questo modo?
- Qual è la nostra visione del mondo?
- Per quale ragione reagiamo in questo modo?
- In che modo ci vedono gli altri?

Vi sono diversi livelli di consapevolezza culturale.

Esiste un solo modo di fare le cose: il mio – alcune persone sono convinte che esista un solo modo per fare le cose, quello al quale sono abituate. Gli individui ignorano le conseguenze delle differenze culturali (campanilismo).

So che esistono altri modi di fare le cose, ma il mio è il migliore – In questa fase, gli individui sono consci del fatto che esistono usi e costumi differenti, ma sono convinti che i loro siano i migliori. Le differenze culturali sono viste come cause di molti problemi e si tende ad ignorarle o minimizzarle (etnocentrismo).

Esistono diversi modi di fare le cose. – In questa fase gli individui sono consci dell'esistenza di modi diversi per approcciarsi alle cose, e scelgono il migliore in base alla situazione. Le persone

METODOLOGIA

comprendono che le differenze culturali possono creare dei problemi e apportare dei benefici e se ne servono consciamente per creare nuove soluzioni e alternative (sinergia).

Il nostro modo di fare le cose – In questa quarta e ultima fase gli individui dal diverso *background* culturale lavorano insieme alla creazione di una cultura condivisa, dialogano costantemente, creano nuovi significati, nuove regole per risolvere una determinata situazione (Creazione partecipata di una terza cultura).

Il contesto europeo

L'accettazione delle differenze e la consapevolezza culturale sono valori essenziali dell'Unione Europea. Per oltre 20 anni il motto dell'Europa è stato "uniti nella diversità". I cittadini europei, infatti, si sono uniti per costruire insieme un futuro di pace e prosperità ed arricchirsi attraverso il contatto con culture, tradizioni e lingue diverse. I principi su cui si fonda l'Unione Europea sono rispetto della diversità culturale e una maggiore consapevolezza.

Il preambolo alla Carta dei Diritti Fondamentali dell'Unione Europea recita così *"L'Unione si fonda sui valori indivisibili e universali di dignità umana, di libertà, di uguaglianza e di solidarietà; l'Unione si basa sui principi di democrazia e dello stato di diritto. Essa pone la persona al centro della sua azione istituendo la cittadinanza dell'Unione [...]. L'Unione contribuisce al mantenimento e allo sviluppo di questi valori comuni, nel rispetto della diversità delle culture e delle tradizioni dei popoli europei, dell'identità nazionale degli Stati membri e dell'ordinamento dei loro pubblici poteri a livello nazionale, regionale e locale"*.

Descrizione del modulo formativo,

Durata: circa 240 minuti	
Luogo	<p>È necessario che la sala formazione sia accogliente per mettere gli studenti a proprio agio.</p> <p>È necessario disporre le sedie in cerchio in modo da suggerire un senso di parità.</p> <p>Il numero di partecipanti può variare da un minimo di 10 a un massimo di 30.</p> <p>Suggeriamo di mettere un sottofondo musicale per creare un'atmosfera amichevole e positiva e far sentire rilassati gli studenti.</p>

METODOLOGIA

Contenuti	<ol style="list-style-type: none">1. Attività iniziale2. Attività pratica – Accettare le differenze – “La vita in un mondo perfetto”3. Discussione sul significato della pace e della tolleranza4. Esercizio sulle etichette5. Presentazione di casi studio6. Accettare le differenze7. Comprendere le differenze	Durata di ciascuna attività:	<ol style="list-style-type: none">1.~20 min2.~60 min3.~30 min4.~30 min5.~30 min6.~10 min7.~30 min8.~60min
-----------	---	------------------------------	--

<p>Descrizione sintetica delle attività</p>	<p>1. Attività iniziale</p> <p>Ciascun partecipante scrive il proprio nome (meglio adottare dei soprannomi o dei diminutivi) e qualcosa che lo contraddistingue (un <i>hobby</i>, una passione, una persona) che inizi con la stessa iniziale del proprio nome per poi presentarsi al resto del gruppo.</p> <p>2. Attività pratica – Accettare le differenze – “La vita in un mondo perfetto”</p> <p>Presenta le istruzioni e le attività del gioco “La vita in un mondo perfetto” – (per le istruzioni dettagliate vedi scheda n° 1).</p> <p>Quest’attività inizia con un quiz su proverbi e citazioni che riflettono diversi aspetti sull’essere in pace e lascia che i partecipanti riflettano su:</p> <ul style="list-style-type: none"> • il significato della pace e dell’accettazione delle differenze; • la pace interiore e l’accettazione delle differenze; • un atteggiamento pacifico e tollerante nei confronti degli altri. <p>Obiettivi specifici:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere il rapporto che intercorre fra i diversi significati di pace. • Discutere dei diversi significati che pace e tolleranza possono assumere e il modo in cui si applicano alla vita quotidiana. • Promuovere rispetto, solidarietà, tolleranza e senso di responsabilità. <p>Istruzioni, consigli, conclusioni e valutazione sono descritti in maniera approfondita nella scheda n°1.</p> <p>3. Discussione sul significato della pace e della tolleranza.</p> <p>Quest’attività si basa su quelle precedenti. L’obiettivo è di incoraggiare i partecipanti a discutere ed esprimere le proprie opinioni sulla pace, la tolleranza e l’importanza</p>	<p>Tipo di attività:</p> <p>Attività di gruppo, discussione</p>	
---	--	---	--

	<p>di accettare gli altri.</p> <p>4. Esercizio sulle etichette</p> <p>Fa' disporre i partecipanti in cerchio e attacca sulla loro fronte un'etichetta adesiva di colori diversi. La proporzione fra i colori deve essere sempre la stessa (ad esempio, un'etichetta di colore rosso, tre blu, tre verdi, quattro arancioni, quattro nere).</p> <p>Istruzioni:</p> <p style="padding-left: 40px;">a. Chiedi ai partecipanti di aprire gli occhi e di raggrupparsi per colori in silenzio.</p> <p>Riflessione: Chiedi a tutti i partecipanti come si sono sentiti (<i>il gruppo più numeroso avrà provato un senso di sicurezza e di piacere/pietà nel rifiutare coloro che avevano un'etichetta di colore diverso, ecc.</i>)</p> <p style="padding-left: 40px;">b. CHIEDI ai partecipanti di raccogliersi in silenzio in gruppi, cercando di avere la maggiore varietà possibile, Invita i partecipanti a dire come si sono sentiti.</p> <p>Chiedi ai partecipanti che cosa ha reso diversa la seconda parte dell'attività. Incoraggia i partecipanti a parlare delle loro emozioni e a non limitarsi a descrivere il gioco. Poni l'accento sull'autenticità. L'obiettivo di questa seconda fase è di passare da un'esclusione sbilanciata a un'inclusione equilibrata. In questo caso, il gruppo che riuscirà ad includere anche il partecipante con l'etichetta rossa, vincerà e avrà il maggior numero di membri, grazie alla capacità di accogliere e valorizzare le differenze invece di rifiutarle.</p> <p>5. Presentazione dei casi studio</p> <p>Dividi i partecipanti in gruppi composti da 5-6 membri ciascuno e da' loro il compito di inventare una storia di intolleranza. Lo scopo è quello di aiutare i partecipanti a riconoscere i diversi aspetti dell'intolleranza e le ragioni che la causano. È importante che riescano a individuare dei modi efficaci per combattere l'intolleranza presentata.</p> <p>Ciascun gruppo potrà presentare la propria storia nel modo che preferisce – gioco di ruolo, simulazione, ecc.</p> <p>6. La storia dei diritti umani</p> <p>Un po' quiz, un po' attività di gruppo, un po' attività</p>	<p>Presentazione</p>	
--	--	----------------------	--

METODOLOGIA

	<p>educativa. La storia dei diritti umani è l'attività ideale con la quale aprire laboratori, corsi di formazione, ecc., presentare il tema ai partecipanti e acquisire familiarità con le più importanti teorie in materia.</p> <p>Obiettivi dell'attività</p> <p>Il principale obiettivo dell'attività è di presentare i temi, la filosofia e le principali tappe della storia dei diritti umani. Cerca di mostrare come in diverse parti del mondo, in diverse religioni e in tempi differenti è possibile ritrovare valori umani essenziali come quello della dignità umana, dell'uguaglianza e dell'altruismo.</p> <p>Descrizione</p> <p>La storia dei diritti umani è un ottimo gioco e attività introduttiva ai diritti umani, poiché ne ripercorre le tappe più significative: dal codice di Hammurabi al protocollo di Kyoto, da Mosè a Maometto, dalla democrazia greca ai diritti dei lavoratori. Quest'attività può essere accompagnata da una presentazione sui diritti umani (approfondimenti e spunti di ricerca), in alternativa si potrebbero invitare i partecipanti a "creare" una statua vivente ispirata a un determinato diritto umano oppure lavorare insieme ad un'interpretazione creativa della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani.</p> <p><i>Nota:</i> l'attività non prevede una soluzione univoca per la creazione della linea del tempo. Alcune carte si riferiscono a periodi di tempo più lunghi, pertanto la loro posizione può essere invertita. Il principale obiettivo non è quello di creare una linea del tempo accurata, ma riflettere sugli eventi che hanno portato a tali sviluppi (certo, è importante che i partecipanti non facciano confusione fra figure storiche come Martin Luther King e Martin Lutero)</p> <p>Istruzioni</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Metti un mazzo di carte al centro (scheda n°5) 2. Presenta al gruppo l'attività: i partecipanti dovranno leggere il contenuto di tutte le carte e cercare di ricreare una storia dei diritti umani (di' loro che hanno a disposizione solo 10 minuti). 3. Una volta terminato, leggi ad alta voce la linea del tempo ricreata dai partecipanti. Se necessario, correggi gli errori, ma ricorda che l'obiettivo non è testare le conoscenze dei partecipanti, ma risvegliare il loro interesse nei confronti del tema dei diritti umani. 	<p>Discussione, attività di gruppo</p>	
--	--	--	--

	<p>4. Riflessione: <i>Come pensi sia andato il gioco? Quale metodo avete adottato per prendere decisioni? Hai imparato nulla di nuovo leggendo le carte? Che cosa ha significato per te quest'attività?</i></p> <p>Suggerimento:</p> <p>Crea delle carte con altri temi, immagini divertenti, ecc. Potresti formare dei piccoli gruppi in modo da far emergere le differenze. È possibile, inoltre, svolgere la medesima attività seguendo altre modalità. Basta dare una carta a ciascun partecipante e dire loro di disporsi secondo un ordine cronologico.</p> <p>7. Accettazione delle differenze</p> <p>BARNGA è facile da utilizzare ed è una gioia per tutti i facilitatori, perché riesce ad essere subito coinvolgente. È importante che sia dedicato abbastanza tempo alla riflessione per far sì che i partecipanti meditino sull'attività.</p> <p>Occorrente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • un mazzo di carte per gruppi composti da 4-6 partecipanti; • carta e penna per ciascun gruppo; • una copia delle regole presentate nella scheda n°6. Vi sono 8 possibili varianti. Prendi quelle che ti servono in base al numero di gruppi che partecipano al gioco. <p>Preparazione.</p> <p>Scarta tutte le carte del mazzo ad eccezione dell'asso e dei numeri 2, 3, 4, 5, 6, 7 di ciascun seme in modo da ottenere dei mazzi di 28 carte.</p> <p>Obiettivo del gioco.</p> <p>Attirare l'attenzione dei partecipanti nei confronti delle differenze culturali, soprattutto quelle dovute alle migrazioni. Ciascun gruppo giocherà allo stesso gioco, ma seguendo delle regole leggermente diverse. Quando un giocatore si sposterà verso un altro gruppo, non potrà comunicare, incontrerà degli ostacoli. Il partecipante che si unisce a un nuovo gruppo "entra" in una nuova casa: dovrà pian piano comprendere ed adattarsi a delle regole simili a quelle seguite in precedenza. Infatti, è necessario aiutare e sostenere chi si unisce a un gruppo, a un'associazione, cerchia di amici, comunità.</p>		
--	---	--	--

	<p>Come si gioca</p> <ul style="list-style-type: none"> • I gruppi composti da 4 o 6 persone sono seduti in cerchio sul pavimento o intorno a un tavolo, disposti a una certa distanza gli uni dagli altri. • Ciascun gruppo avrà il proprio mazzo di carte e un cartoncino con su scritte le regole del gioco. • Ciascun gruppo deve leggere le regole del gioco e fare pratica per qualche turno, fino a quando non avranno fatto pratica. <p>Quando tutti avranno compreso come si gioca, dovrai ritirare i fogli con su scritte le regole del gioco e dire loro che le prossime partite non prevedono che i partecipanti possano parlare o discutere fra loro. I giocatori potranno comunicare a gesti o disegnare, se lo riterranno opportuno.</p> <p>Nel corso di questa fase, i giocatori si muoveranno così di gruppo in gruppo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al termine di una partita, il partecipante col maggior numero di punti, si sposterà verso il tavolo cui è stato attribuito un numero più alto. • Il partecipante col minor numero di punti si sposterà verso il tavolo cui è stato attribuito il numero più basso • Gli altri giocatori rimarranno allo stesso tavolo. • In caso di pareggio, la persona prima in ordine alfabetico sarà ritenuta vincitrice e dovrà spostarsi. <p>8. Comprendere le differenze</p> <p>Che cosa sai dei...</p> <p>Chiedi ai partecipanti di dividersi in gruppi composti da 2-4 persone. Da' a ciascuna squadra un poster e chiedi loro di scrivere ciò che sanno su... Puoi scegliere culture diverse, note o meno note ai partecipanti – ad esempio: cultura tedesca, giapponese, islandese, rumena, spagnola, turca, ecc. oppure potresti scegliere culture diverse che coesistono nello stesso Paese.</p> <p>Al termine dell'attività, dovrai chiedere ai partecipanti di indicare le fonti d'informazione delle quali si sono serviti. Risponderanno di aver ricevuto quelle informazioni dai mass media, dai loro amici, da libri, in generale si tratterà di informazioni di seconda mano. Dovrai sottoli-</p>		
--	---	--	--

	<p>neare il fatto che tutto ciò che sappiamo proviene da fonti indirette e che tutte le persone formano le proprie opinioni senza condurre delle ricerche approfondite.</p> <p>9. La seconda attività riguarda prettamente gli stereotipi.</p> <p>I partecipanti rimarranno nei loro gruppi di lavoro e dovranno raccontare loro la storia della fanciulla innamorata e invitarli a decidere quale dei cinque personaggi ha adottato il comportamento moralmente più giusto. I partecipanti dovranno dare un punteggio da 1 a 5 a ciascun personaggio coinvolto nella storia in base al livello di moralità. Quindi leggerai loro la seconda parte della storia. Nel corso del processo di riflessione concentrati sulla tendenza degli esseri umani a servirsi di stereotipi per analizzare i comportamenti altrui.</p> <p>Occorrente: poster, pennarelli, la storia della fanciulla innamorata (scheda n°2).</p> <p>5. Il modello iceberg della cultura</p> <p>La cultura è spesso paragonata ad un iceberg con una parte visibile (in superficie) ed invisibile (al di sotto della superficie). Gli aspetti culturali che riusciamo ad individuare facilmente, come il cibo o il modo di vestire sono rappresentati dalla parte emersa dell'iceberg. Mentre gli elementi meno ovvi, come la ragione per la quale alcune persone scelgono di mangiare o vestirsi in un certo modo sono rappresentati dalla parte sommersa dell'iceberg.</p> <p>All'origine di ogni malinteso culturale vi è, infatti, l'incapacità di comprendere ed individuare le caratteristiche e le stratificazioni di una cultura.</p> <p>Occorrente: Scheda n°3</p> <p>Sono tre le fasi che dall'etnocentrismo conducono all'etnorelativismo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Negazione 2.Resistenza 		
--	--	--	--

METODOLOGIA

	<p>3.Minimizzazione</p> <p>4.Accettazione</p> <p>5.Adattamento</p> <p>6.Integrazione</p> <p>La tolleranza è solo una fase intermedia fra la minimizzazione e l'accettazione, pertanto l'obiettivo è di integrare qualunque cultura con la quale si entri in contatto.</p> <p>Fonte: https://quizlet.com/8817828/flashcards</p>		
--	---	--	--

METODOLOGIA

Occorrente	Poster, foto, musica, carta colorata, pennarelli e matite, forbici, scotch, computer. L'occorrente per i giochi è riportato nell'allegato. Prepara copie delle attività per ciascun partecipante.
Consigli per il formatore	Cfr. schede.
Attività di valutazione	Il formatore dovrebbe incoraggiare i partecipanti a valutare il modulo in maniera onesta e ad esprimere liberamente la propria opinione. Di seguito riportiamo alcuni quesiti su cui riflettere nel corso dell'attività di valutazione: <i>Che cosa ho provato? Che cosa ho imparato oggi? Che cosa posso fare a casa, a scuola, per strada, con gli amici? Perché accettare gli altri ed essere tolleranti è così importante oggi?</i> Incoraggia i partecipanti a condividere le proprie opinioni, anche negative rispetto alle attività svolte. Chiedi loro di dare dei suggerimenti.
Osservazioni:	È importante utilizzare questo modulo con cautela, tenendo conto delle caratteristiche del gruppo. A volte, argomenti quali la religione o l'orientamento sessuale possono essere molto difficili da trattare. Il formatore deve valutare con cautela i diversi aspetti e rimanere vigile rispetto ai conflitti e ai problemi che possono insorgere fra i partecipanti ed essere pronto a risolverli nel miglior modo possibile. I partecipanti devono sentirsi a proprio agio in modo da poter condividere francamente le loro opinioni.

Schede

Scheda n°1: La vita in un mondo perfetto

Si vis pacem, para pacem (Se vuoi la pace, prepara la pace)

Occorrente:

- Dei fogli di carta grandi (A3) o un foglio per lavagna a fogli mobili
- Pennarelli di colori differenti
- Un foglio di carta bianco e penne
- Copie della scheda n°1 per ciascun gruppo
- Copie delle schede n°2 e 3 per ciascun partecipante.
- Guida al dibattito (scheda n°4) uno per gruppo.

Preparazione: Riporta il cerchio della pace (scheda n°1) su un foglio di carta. Fa in modo che sia più grande possibile.

PRIMA PARTE – COMPLETA IL MANDALA/CERCHIO DELLA PACE (60 minuti)

Istruzioni:

1. Mostra ai partecipanti una copia del cerchio/mandala della pace da compilare (scheda n° 1). Indica le tre sezioni: in pace con sé stessi, in pace con gli altri, in pace con la natura. Di' loro che il cerchio completo rappresenterà il raggiungimento di uno stato di pace assoluta. Per completarlo i partecipanti dovranno trovare ventuno parole che rappresentano delle verità universali. Potranno trovare queste 21 parole in proverbi e citazioni.
2. Di' ai partecipanti di formare tre gruppi differenti e da' loro una penna, una copia del mandala da completare (scheda n° 1, una copia per gruppo) e una copia del quiz (scheda n° 2 – una per partecipante per gruppo). Ricorda ai partecipanti che dovranno trovare le parole mancanti in ciascuna frase, parole chiave corrispondenti ai valori da inserire in ciascuna area del cerchio della pace. Il numero di ciascuna parola mancante nel quiz corrisponde a quello riportato sul cerchio della pace.
3. Una volta terminato, chiama tutti a raccolta. Chiedi ai partecipanti di leggere una alla volta le affermazioni. Verifica che le espressioni siano corrette e chiedi a chi avrà letto l'affermazione di scrivere la parola mancante nello spazio ad essa riservato nel cerchio della pace.
4. Ripeti quest'operazione fino a quando il cerchio non sarà completo.
5. Distribuisci delle copie della scheda n°3 ai partecipanti. È necessario che abbiano una copia del cerchio della pace completo per la prossima attività.

Conclusione e valutazione generale

METODOLOGIA

Inizia parlando della cerchia e dell'universalità dei valori rappresentati. Di seguito troverete alcuni suggerimenti per le domande da discutere in gruppo:

- È stato difficile trovare le parole mancanti? Quante di queste citazioni conoscevate già? Ritenerle che queste parole siano importanti ancora oggi per le nostre vite?
- Le parole nel cerchio più interno rappresentano dei valori universali? Sono importanti in tutte le culture? Quali pensi siano quelli più importanti?
- Vi sono degli altri valori che non sono stati rappresentati?

Consigli per i facilitatori

Ovviamente quest'attività contribuisce a far emergere anche degli altri aspetti. Ciò ti aiuterà a discutere insieme ai partecipanti. Cerca di porre in evidenza i rapporti di interdipendenza fra le tre dimensioni della pace, non aver paura dei conflitti: si tratta di un argomento controverso per natura. Bensì rifletti sulle tesi a favore e contro e ricorda ai partecipanti che non è necessario delineare dei confini netti; non ci sono delle risposte univoche.

Se il gruppo è composto da più di 18 persone, consigliamo di raddoppiare il numero di piccoli gruppi e lavorare con 6, invece che con 3 gruppi. Ricorda di preparare delle copie extra.

Variazioni

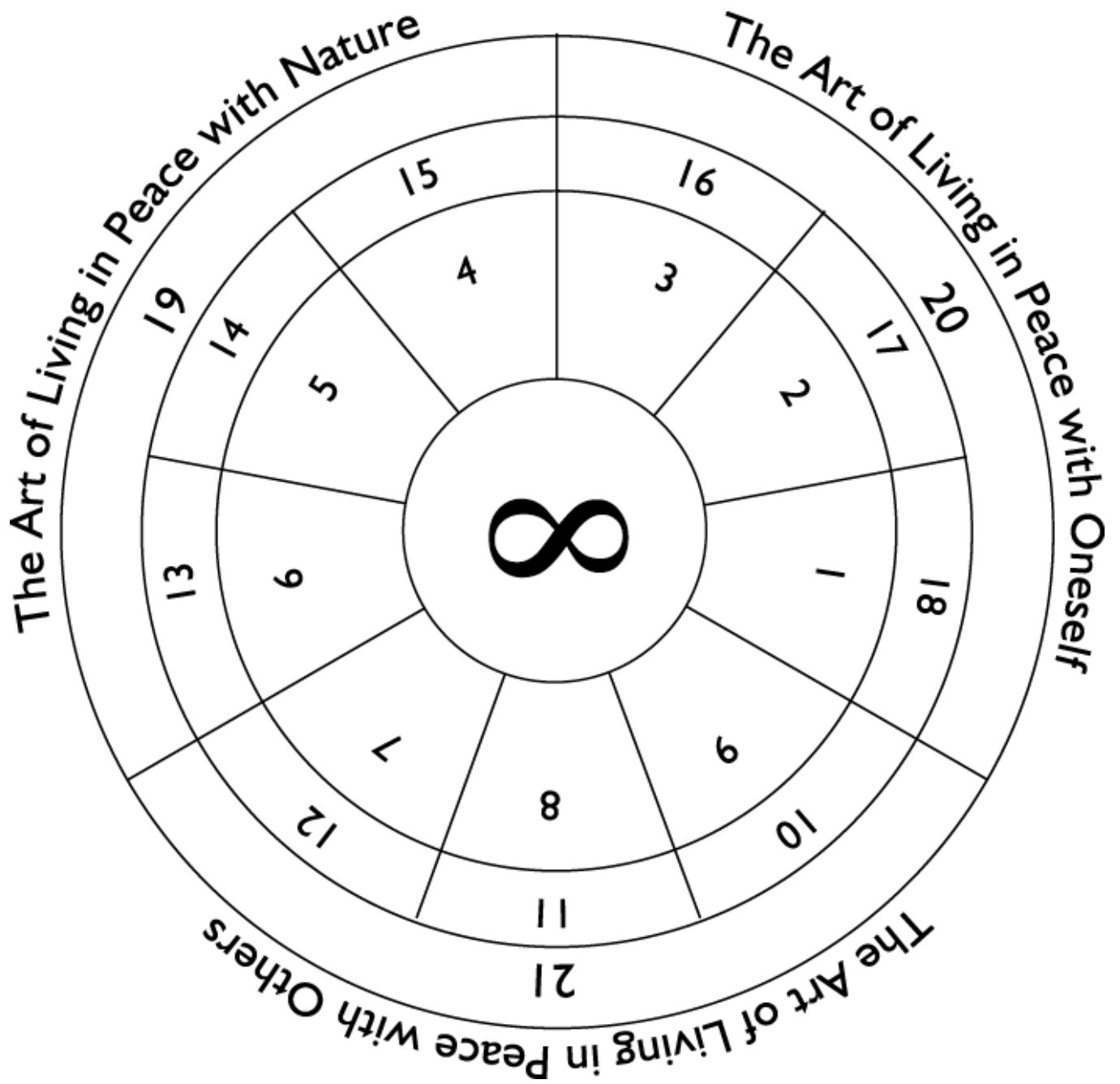
Puoi condurre la prima parte dell'attività insieme a tutti i partecipanti. Leggi una ad una le citazioni e chiedi ai partecipanti di darti dei suggerimenti per completarle. In questo caso, potrai direttamente le parole corrette sul poster e dovrai distribuire delle copie del cerchio della pace ai partecipanti per la seconda parte.

Ulteriori informazioni

Sono molti i modi in cui è possibile interpretare il cerchio della pace. I seguenti spunti potrebbero aiutarti a discutere dei temi:

- Al centro del mandala è riportato un segno di infinito, senza inizio né fine.
- Tutte le parole della cerchia interna rappresentano valori, atteggiamenti e stati d'animo che dovrebbero far parte delle nostre vite. Ad esempio, per quanto concerne la possibilità di essere in pace con gli altri e con la società, è necessario che vi sia pace sia a livello economico, sociale e culturale.
- La mente, il corpo e le emozioni fanno parte del nostro rapporto con noi stessi e con il nostro stato di pace interiore. Per questo, è necessario avere saggezza, amore, pazienza, compassione, gioia e un corpo sano.
- La terza dimensione della pace è quella dell'ambiente, ovvero in un rapporto armonioso con la natura. Pertanto è necessario essere informati, avere rispetto per la vita ed essere in armonia con gli elementi (alberi, fiori, animali, ecc.).

Scheda n°1. Il cerchio della pace



Scheda n°2. IL QUIZ

Pensi di riuscire a trovare tutte le parole mancanti e a completare i proverbi e le citazioni seguenti? Trovate e otterrai le parole chiave da inserire nel cerchio della pace! Infine colloca ciascuna parola in corrispondenza del numero indicato.

Le parole da usare per completare le frasi sono: ambiente, amore, armonia, benessere, bellezza, compassione, conoscenza, cooperazione, corpo, cultura, economia, emozioni, individualità, informazione, gioia, giustizia, mente, pazienza, rispetto, saggezza, salute, solidarietà, società, socievolezza, sostanza, verità e vita.

Area 1. L'esperienza è la madre della _____.

Area 2.

a) Dove c'è _____ non ci sono tenebre. (Proverbo burundese)

b) _____ e la perseveranza possiedono un talismano magico di fronte al quale le difficoltà scompaiono e gli ostacoli svaniscono nel nulla. (John Quincy Adams)

c) L'uomo può cancellare la _____ dal suo cuore, Dio no. (William Cowper)

d) Non promettere nulla quando sei pieno di _____; non rispondere alle lettere quando sei arrabbiato. (Proverbo cinese)

Area 3. Non c'è ricchezza migliore della _____.

Area 4. Il dubbio è la fonte della _____. (Proverbo iraniano)

Area 5. Se vuoi essere rispettato, devi prima imparare a portare _____ a te stesso. (Proverbo spagnolo)

Area 6. Toccare la terra significa essere in _____ con la natura. (Oglala Sioux, nativo americano)

Area 7. Non bisogna rinunciare al proprio _____ per il bene degli altri; la percezione del proprio _____ è un obiettivo personale. (proverbo buddista)

Area 8. Controllo e _____ sono le leggi della vita; anarchia e competizione sono le leggi della morte. (John Ruskin)

Area 9.

a) La _____ senza intelligenza è come un fiore nel fango. (Proverbo rumeno)

b) Prima o poi la _____ viene a galla. (Proverbo olandese)

c) _____ sempre e solo _____. Perché l'unione fa la forza. (Ralph Chaplin)

d) Quando la violenza entra in casa, legge e _____ fuggono dal camino. (Proverbo turco)

Area 10. La _____ della mente deve servire umilmente la cultura del cuore. (Mahatma Gandhi)

Area 11. Eccole sedute lì _____ e Allegria, / Tutte gioiose e spensierate, / Fino a quando, trasformate, diventano / Dissolutezza ed Ebbrezza. (Robert Burns, 1759-1796).

Area 12. Non può esserci _____ se manca l'efficienza. (Beaconsfield)

METODOLOGIA

Area 13. Non lasciarti ingannare dalle apparenze, perché spesso la forma non è uguale alla _____ . (Proverbio inglese)

Area 14. Un momento di pazienza può evitare un disastro, un momento d'impazienza può rovinare una _____ . (Proverbio cinese)

Area 15. Dov'è la saggezza che abbiamo perduto nella sapienza? Dov'è la sapienza che abbiamo perduto nell' _____ ? (T.S. Eliot)

Area 16. È più facile piegare il _____ che la volontà (proverbio cinese).

Area 17. Senza _____ perdiamo il senso dell'umorismo, diventiamo rigidi e conformisti; se le reprimiamo, diveniamo gretti, reazionari e moralisti; se le incoraggiamo, profumano la nostra esistenza; se le scoraggiamo, ci avvelenano. (Joseph Collins)

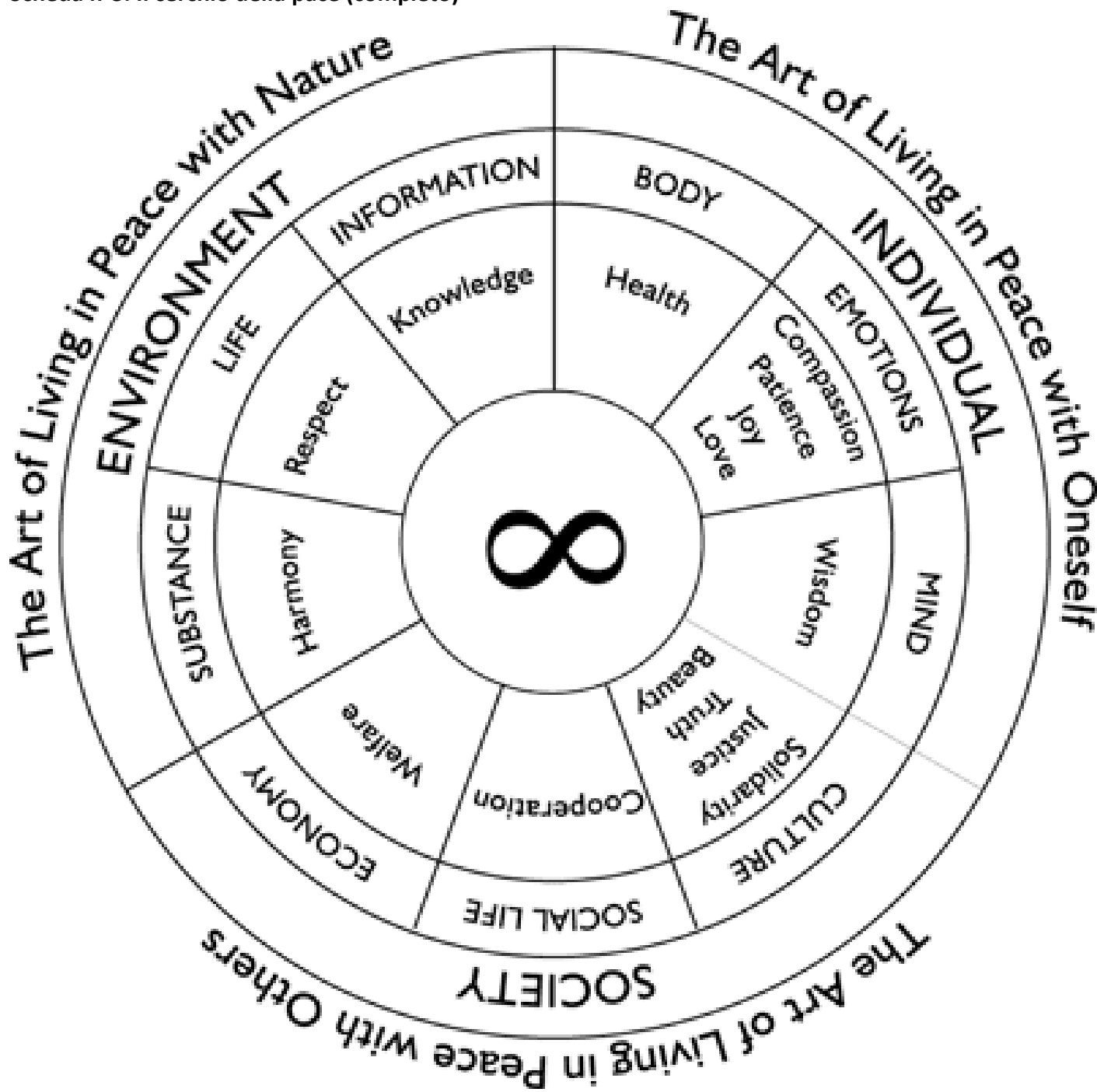
Area 18. Osserva con la _____, ascolta con il cuore. (Proverbio curdo)

Area 19. L'uomo trasforma sé stesso attraverso decisioni che trasformano il suo _____ . (Rene Dubos)

Area 20. Ogni cuore è il cuore di un altro. Ogni anima è l'anima di un altro. Ogni volto è il volto di un altro. L' _____ è un'illusione. (Marguerite Young)

Area 21. È possibile stabilire quanto evoluta sia una _____ dalla quantità di rifiuti che ricicla. (Tahanie)

Scheda n°3. Il cerchio della pace (completo)



Materiale per il formatore

Soluzioni

Area 1. Saggezza

Area 2.

a) Amore,

b) Pazienza,

c) Compassione,

d) Gioia

Area 3. Salute

Area 4. Conoscenza

Area 5. Rispetto

Area 6. Armonia Area 7. Benessere

Area 8. Cooperazione

Area 9.

a) Bellezza,

b) Verità,

c) Solidarietà,

d) Giustizia

Area 10. Cultura

Area 11. Socievolezza

Area 12. Economia Area 13. Sostanza

Area 14. Vita

Area 15. Informazione

Area 16. Corpo

Area 17. Emozioni

Area 18. Mente

Area 19. Ambiente

Area 20. Individualità

Area 21. Società

SECONDA PARTE – DISCUSSIONE – Parlare della pace (30 minuti)

Istruzioni

1. Chiedi ai partecipanti di tornare a lavorare in gruppo. Distribuisci a ciascun gruppo gli spunti per la discussione e di' loro di parlare dell'argomento tenendo conto dei valori riportati sul cerchio della pace. Dovranno pervenire a un accordo riguardo alle domande, e dovranno essere pronti a riferire i principali contenuti della discussione.
2. Al termine della discussione, di' loro di parlare delle principali conclusioni tratte dalla discussione di gruppo.
3. Al fine di garantire uno svolgimento fluido dell'attività è necessario adottare delle regole ben precise. È importante che i partecipanti non vadano fuori tema e che non divaghino. Di' ai partecipanti che è importante che si ascoltino l'un l'altro e che non interrompano i loro compagni. È necessario che esprimano opinioni diverse in maniera attenta e rispettosa. Nessuna offesa o tono di voce inappropriato possono essere tollerati.

Conclusione e valutazione

Chiedi a ciascun membro del gruppo di riassumere gli argomenti dei quali hanno discusso. Quindi poni ai partecipanti le seguenti domande:

- È stato facile raggiungere un accordo sugli argomenti discussi?
- Qual è stata la questione più controversa? Perché?
- Qual è la vostra opinione a riguardo?
- Spesso le persone hanno un'opinione diversa riguardo alla pace. Perché?
- È necessario essere religiosi per avere una propria idea di pace interiore?
- Quale rapporto c'è fra ciò di cui avete discusso e i diritti umani?
- La pace è una preconditione necessaria al rispetto dei diritti umani, oppure è necessario prima rispettare i diritti umani al fine di raggiungere uno stato di pace?

Scheda n° 4. Linee guida per la discussione

Linee guida per la discussione. In pace con se stessi (gruppo 1)

- Che cosa significa essere in pace con sé stessi?
- Quali nostre azioni e parole dimostrano che siamo in guerra con noi stessi e che non siamo capaci di raggiungere uno stato di pace interiore?
- Qual è il rapporto che intercorre fra corpo, mente ed emozioni?
- In che modo possiamo sviluppare quelle qualità che ci aiuterebbero ad essere in pace con noi stessi?
- È possibile instaurare dei rapporti positivi con gli altri, quando non siamo in pace con noi stessi?

Linee guida per la discussione. In pace con gli altri (gruppo 2)

- In qualità di essere umani abbiamo la capacità di essere in pace con gli altri?
- L'assenza di uno stato di guerra è la prova che viviamo in pace con gli altri?
- È possibile imparare a vivere in armonia con gli altri nel corso delle nostre vite? In che modo?
- Quali speranze vi sono per un futuro di pace?
- È possibile guarire dalle cicatrici della guerra per vivere in pace?

Linee guida per la discussione. In pace con la natura (gruppo 3)

- La nostra società rispetta l'ambiente?
- Che cosa significa vivere in armonia con la natura?
- Chi deve prendersi cura dell'ambiente?
- Nel futuro, quante guerre verranno combattute per accaparrarsi delle risorse naturali (acqua), rispetto a quelle combattute sulla base di conflitti etnico religiosi?
- Pensate che l'arte di vivere in armonia con la natura sia fondamentale al fine di raggiungere uno stato di pace?

Scheda n°5.

La storia dei diritti umani



Il famoso re babilonese Hammurabi è stato il primo a creare un **codice di leggi scritte**. Il codice di Hammurabi era riportato su una stele di pietra. Le sue leggi si basavano sul principio “occhio per occhio, dente per dente”. Nel codice compare per la prima volta la cosiddetta presunzione d’innocenza, l’idea di protezione del soggetto più debole e il concetto di **bene comune**.



La Bibbia dice che Mosè portò agli ebrei i Dieci Comandamenti, dettatigli da Dio sul Monte Sinai. I principi di base recitano: non uccidere, non rubare, onora i tuoi familiari e non dire falsa testimonianza. Siddhartha Gautama, fondatore di un’altra grande religione – il buddismo – insegnava ai suoi seguaci a rispettare ogni forma di vita, a non usare violenza e ad adottare uno stile di vita puro.



La carriera politica di Pericle è legata all’età d’oro della democrazia ateniese. Il concetto classico di democrazia prevede che sia il popolo (*demos*) a governare, tutti sono uguali di fronte alla legge, la libertà è uno dei principi fondamentali e le decisioni sono prese dalla maggioranza.

METODOLOGIA



I nobili inglesi e il re ungherese lottarono per i loro diritti quasi nello stesso periodo. I due documenti (*Magna Charta Libertatum*, *Bulla Aurea*) hanno molti punti in comune, come il divieto di incarcerare le persone senza prima essere sottoposte a un processo, o il diritto di resistere nel caso in cui i governanti violino la legge.



La Dichiarazione d'indipendenza Americana e la Dichiarazione dei diritti dell'uomo si basano sulle dottrine dei principali pensatori dell'illuminismo, come John Locke, Thomas Jefferson o Montesquieu. Questi documenti sanciscono i principi di libertà, fratellanza e uguaglianza.



Uno degli effetti dell'industrializzazione è la crescita della classe lavoratrice. Numerosi filosofi hanno affrontato il tema dei diritti e delle condizioni dei lavoratori: anarchici, socialisti cristiani, socialisti. Karl Marx e Johannes contribuirono a far emergere queste idee nel corso della Prima Internazionale.



Il primo passo verso la fine della schiavitù fu il patto siglato da Inghilterra e Francia sull'abolizione della tratta degli schiavi. Negli Stati Uniti il presidente Lincoln liberò gli schiavi nel corso della guerra civile. Alla fine del XIX secolo fu firmato un accordo internazionale contro la schiavitù.



Madre Teresa fondò degli orfanotrofi e delle scuole per i bambini poveri dell'India. Per via del suo impegno a favore dei minori, la missionaria vinse il Nobel per la Pace nel 1979. Dieci anni dopo, l'assemblea delle Nazioni Unite approvò la Convenzione sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza. Questo documento vieta il lavoro minorile, i matrimoni combinati e rende obbligatoria l'istruzione elementare.



Mahatma (Grande Anima) Gandhi è il padre dei movimenti non-violenti. Ha vissuto l'oppressione in India e Sud Africa. Ha educato il popolo alla disobbedienza civile: fra le pratiche da lui inventate ricordiamo il rifiuto di pagare le tasse e boicottare il sistema economico britannico. Gandhi ha a lungo lavorato per il dialogo interreligioso. Non ha mai vinto il Nobel per ragioni politiche.



A causa del progresso tecnologico i conflitti divennero sempre più distruttivi, e ciò portò alla costituzione della Croce Rossa Internazionale. L'organizzazione opera sia in Paesi pacificati che in contesti di guerra, i principi che la ispirano sono l'imparzialità, l'umanità, l'universalità e lo slancio altruistico. La Croce Rossa ha promosso la Convenzione di Ginevra che protegge i diritti dei prigionieri di guerra, dei feriti e dei civili nel corso dei conflitti.



Con il termine *suffragette* s'indicavano le attiviste che si battevano per il diritto di voto alle donne. Il movimento delle suffragette nacque nel Regno Unito, e tale termine aveva, allora, un'accezione dispregiativa. Le attiviste si incatenavano in pubblico, davano fuoco alle cassette della posta, accettavano di essere portate in prigione dove spesso facevano lo sciopero della fame. La Nuova Zelanda fu il primo Paese a concedere il diritto di voto alle donne.



Il profeta Maometto ha dettato le regole di vita dei fedeli musulmani. Il Corano dice che ogni musulmano dovrebbe fare l'elemosina, augurare il bene agli altri e credere che debba sempre essere giudicato il fine, non il risultato di un'azione.



La Seconda Guerra Mondiale sconvolse il mondo, e distrusse gran parte dell'Europa e del Sud Est asiatico. I leader mondiali crearono, allora, le Nazioni Unite ed il Consiglio d'Europa. L'obiettivo di queste due organizzazioni è la risoluzione pacifica dei conflitti, attraverso accordi internazionali. L'Assemblea Generale dell'ONU ha adottato la Dichiarazione Universale dei Diritti dell'Uomo il 10 dicembre 1948. Il Consiglio d'Europa ha adottato la Convenzione Europea dei Diritti Umani il 4 novembre 1950.



La condizione degli afro-americani non si risolse con la fine della schiavitù. In Sud Africa il governo mise a punto il sistema dell'*apartheid*, dividendo la popolazione in quattro gruppi. Nelson Mandela e i suoi sostenitori combatterono per l'uguaglianza per quasi 50 anni. In quegli anni negli Stati Uniti, Martin Luther King lottò in maniera non violenta per i diritti degli afro-americani.



Le idee della responsabilità globale, dell'ambientalismo e dello sviluppo sostenibile hanno ottenuto una maggiore attenzione nel corso degli ultimi decenni. Il protocollo di Kyoto regola le emissioni di gas serra. Fair Trade tenta di promuovere il consumo sostenibile e il commercio equo e solidale. Wangari Maathai ha ricevuto il premio Nobel per la pace per il suo impegno nella lotta alla desertificazione.

METODOLOGIA

La Carta dei Diritti Fondamentali dell'Unione Europea sancisce i diritti politici, economici e sociali dei cittadini europei e dei residenti nello spazio europeo. È stata abbozzata da un'apposita convenzione e solennemente approvata il 7 dicembre del 2000. Tuttavia, il suo status legale era incerto e non è entrata in vigore fino all'approvazione del Trattato di Lisbona.



E poi?

Possibili soluzioni:

1. Hammurabi - XVIII secolo AC
2. Mosè - XIII secolo AC
3. Pericle: V secolo AC
4. Maometto - VII secolo
5. Magna Charta - XIII secolo
6. Dichiarazione d'Indipendenza – 1776; Dichiarazione Universale dei Diritti dell'Uomo - 1789
7. Patto contro la tratta degli schiavi fra Francia e Inghilterra - 1807, Proclama di Emancipazione di Lincoln- 1863
8. Fondazione della Croce Rossa - 1863 (Convenzione di Ginevra 1864, 1906, 1929, 1949)
9. Industrializzazione (il motore a vapore di Watt) - 1765; Seconda Internazionale - 1889

METODOLOGIA

10. Il movimento delle Suffragette nel Regno Unito (inizi XX sec.); La Nuova Zelanda concede il diritto di voto alle donne - 1893
11. La lotta di Gandhi per l'indipendenza dell'India - 1915-47
12. Nascita delle Nazioni Unite – 1945; Nascita del Consiglio d'Europa - 1949
13. Il sistema dell'apartheid in Sud Africa- 1948-1994; La Marcia di Martin Luther King - 1963
14. Premio Nobel per la Pace a Madre Teresa – 1979; Convenzione dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenza - 1989
15. Protocollo di Kyoto - 1997
16. La Carta dei Diritti Fondamentali dell'Unione Europea -1 dicembre 2009.

Scheda n° 6. Accettare le differenze

Regole per il gruppo n°1	
<u>Le carte</u>	Il mazziere è la persona più anziana del gruppo. Distribuisce le carte, una per volta a tutti i giocatori. Alcuni giocatori hanno meno carte degli altri. La persona che tiene i punti siede alla destra del mazziere. Prende nota di ogni punto segnato.
<u>Come si inizia</u>	Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia il gioco con una carta qualunque. Ciascun giocatore gioca, a turno, una carta. Ed è così che si chiude una mano.
<u>La mano</u>	La prima carta giocata nel corso di una mano può essere di qualunque seme. A quel punto però ciascun giocatore dovrà giocare una carta dello stesso seme, qualora la possieda. Qualora non ce l'abbia potrà giocare una carta di seme diverso.
<u>Il Jolly</u>	Il Jolly è la carta con il valore più alto.
<u>La briscola</u>	La briscola è a fiori. Qualora i giocatori non abbiano carte dello stesso seme della prima carta giocata, possono giocare una briscola e vincere la mano. Anche il due di briscola vince contro il sette del seme in gioco. Tuttavia, bisogna fare attenzione perché altri giocatori potrebbero decidere fare lo stesso. In quel caso, vincerà la mano chi avrà giocato la carta col valore più alto.
<u>Carte vincenti</u>	La carta dal valore più alto è quella vincente. Il giocatore, che vince la mano, prende tutte le carte e le tiene di fronte a sé.
<u>La partita</u>	Chi vince la mano ha il diritto di giocare la propria carta del corso della partita successiva. La partita termina quando uno dei giocatori rimane senza carte.
<u>Il gioco</u>	Il mazziere raccoglie tutte le carte, le mescola e dà inizio a una nuova partita. Il gioco termina alla fine di TRE partite. Vince colui che ha conquistato più mani nel corso delle tre partite.

METODOLOGIA

Regole per il gruppo n°2	
<u>Le carte</u>	Il mazziere è la persona più anziana del gruppo. Distribuisce le carte, una per volta a tutti i giocatori. Alcuni giocatori hanno meno carte degli altri. La persona che tiene i punti siede alla destra del mazziere. Prende nota di ogni punto segnato.
<u>Come si inizia</u>	Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia il gioco con una carta qualunque. Ciascun giocatore gioca, a turno, una carta. Ed è così che si chiude una mano.
<u>La mano</u>	La prima carta giocata nel corso di una mano può essere di qualunque seme. A quel punto però ciascun giocatore dovrà giocare una carta dello stesso seme, qualora la possieda. Qualora non ce l'abbia potrà giocare una carta di seme diverso.
<u>Il Jolly</u>	Il Jolly è la carta dal valore più basso.
<u>La briscola</u>	La briscola è a quadri. Qualora i giocatori non abbiano carte dello stesso seme della prima carta giocata, possono giocare una briscola e vincere la mano. Anche il due di briscola vince contro il sette del seme in gioco. Tuttavia, bisogna fare attenzione perché altri giocatori potrebbero decidere fare lo stesso. In quel caso, vincerà la mano chi avrà giocato la carta col valore più alto.
<u>Carte vincenti</u>	La carta dal valore più alto è quella vincente. Il giocatore, che vince la mano, prende tutte le carte e le tiene di fronte a sé.
<u>La partita</u>	Chi vince la mano ha il diritto di giocare la propria carta del corso della partita successiva. La partita termina quando uno dei giocatori rimane senza carte.
<u>Il gioco</u>	Il mazziere raccoglie tutte le carte, le mescola e dà inizio a una nuova partita. Il gioco termina alla fine di TRE partite. Vince colui che ha conquistato più mani nel corso delle tre partite.

METODOLOGIA

Regole per il gruppo n°3	
<u>Le carte</u>	Il mazziere è la persona più anziana del gruppo. Distribuisce le carte, una per volta a tutti i giocatori. Alcuni giocatori hanno meno carte degli altri. La persona che tiene i punti siede alla destra del mazziere. Prende nota di ogni punto messo a segno.
<u>Come si inizia</u>	Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia il gioco con una carta qualunque. Ciascun giocatore gioca, a turno, una carta. Ed è così che si chiude una mano.
<u>La mano</u>	La prima carta giocata nel corso di una mano può essere di qualunque seme. A quel punto però ciascun giocatore dovrà giocare una carta dello stesso seme, qualora la possieda. Qualora non ce l'abbia potrà giocare una carta di seme diverso.
<u>Il Jolly</u>	Il Jolly è la carta con il valore più alto.
<u>La briscola</u>	La briscola è a cuori. Qualora i giocatori non abbiano carte dello stesso seme della prima carta giocata, possono giocare una briscola e vincere la mano. Anche il due di briscola vince contro il sette del seme in gioco. Tuttavia, bisogna fare attenzione perché altri giocatori potrebbero decidere fare lo stesso. In quel caso, vincerà la mano chi avrà giocato la carta col valore più alto.
<u>Carte vincenti</u>	La carta dal valore più alto è quella vincente. Il giocatore, che vince la mano, prende tutte le carte e le tiene di fronte a sé.
<u>La partita</u>	Chi vince la mano ha il diritto di giocare la propria carta del corso della partita successiva. La partita termina quando uno dei giocatori rimane senza carte.
<u>Il gioco</u>	Il mazziere raccoglie tutte le carte, le mescola e dà inizio a una nuova partita. Il gioco termina alla fine di TRE partite. Vince colui che ha conquistato più mani nel corso delle tre partite.

METODOLOGIA

Regole per il gruppo n°4	
<u>Le carte</u>	Il mazziere è la persona più anziana del gruppo. Distribuisce le carte, una per volta a tutti i giocatori. Alcuni giocatori hanno meno carte degli altri. La persona che tiene i punti siede alla destra del mazziere. Prende nota di ogni punto messo a segno
<u>Come si inizia</u>	Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia il gioco con una carta qualunque. Ciascun giocatore gioca, a turno, una carta. Ed è così che si chiude una mano.
<u>La mano</u>	La prima carta giocata nel corso di una mano può essere di qualunque seme. A quel punto però ciascun giocatore dovrà giocare una carta dello stesso seme, qualora la possieda. Qualora non ce l'abbia potrà giocare una carta di seme diverso.
<u>Il Jolly</u>	Il Jolly è la carta dal valore più basso.
<u>La briscola</u>	La briscola è a picche. Qualora i giocatori non abbiano carte dello stesso seme della prima carta giocata, possono giocare una briscola e vincere la mano. Anche il due di briscola vince contro il sette del seme in gioco. Tuttavia, bisogna fare attenzione perché altri giocatori potrebbero decidere fare lo stesso. In quel caso, vincerà la mano chi avrà giocato la carta col valore più alto.
<u>Carte vincenti</u>	La carta dal valore più alto è quella vincente. Il giocatore, che vince la mano, prende tutte le carte e le tiene di fronte a sé.
<u>La partita</u>	Chi vince la mano ha il diritto di giocare la propria carta del corso della partita successiva. La partita termina quando uno dei giocatori rimane senza carte.
<u>Il gioco</u>	Il mazziere raccoglie tutte le carte, le mescola e dà inizio a una nuova partita. Il gioco termina alla fine di TRE partite. Vince colui che ha conquistato più mani nel corso delle tre partite.

METODOLOGIA

Regole per il gruppo n°5	
<u>Le carte</u>	Il mazziere è la persona più anziana del gruppo. Distribuisce le carte, una per volta a tutti i giocatori. Alcuni giocatori hanno meno carte degli altri. La persona che tiene i punti siede alla destra del mazziere. Prende nota di ogni punto messo a segno.
<u>Chi inizia</u>	Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia il gioco con una carta qualunque. Ciascun giocatore gioca, a turno, una carta. Ed è così che si chiude una mano.
<u>La mano</u>	La prima carta giocata nel corso di una mano può essere di qualunque seme. A quel punto però ciascun giocatore dovrà giocare una carta dello stesso seme, qualora la possieda. Qualora non ce l'abbia potrà giocare una carta di seme diverso.
<u>Il Jolly</u>	Il Jolly è la carta dal valore più basso.
<u>La briscola</u>	La briscola è a fiori. Qualora i giocatori non abbiano carte dello stesso seme della prima carta giocata, possono giocare una briscola e vincere la mano. Anche il due di briscola vince contro il sette del seme in gioco. Tuttavia, bisogna fare attenzione perché altri giocatori potrebbero decidere fare lo stesso. In quel caso, vincerà la mano chi avrà giocato la carta col valore più alto.
<u>Carte vincenti</u>	La carta dal valore più alto è quella vincente. Il giocatore, che vince la mano, prende tutte le carte e le tiene di fronte a sé.
<u>La partita</u>	Chi vince la mano ha il diritto di giocare la propria carta del corso della partita successiva. La partita termina quando uno dei giocatori rimane senza carte.
<u>Il gioco</u>	Il mazziere raccoglie tutte le carte, le mescola e dà inizio a una nuova partita. Il gioco termina alla fine di TRE partite. Vince colui che ha conquistato più mani nel corso delle tre partite.

METODOLOGIA

Regole per il gruppo n°6	
<u>Le carte</u>	Il mazziere è la persona più anziana del gruppo. Distribuisce le carte, una per volta a tutti i giocatori. Alcuni giocatori hanno meno carte degli altri. La persona che tiene i punti siede alla destra del mazziere. Prende nota di ogni punto messo a segno.
<u>Chi inizia</u>	Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia il gioco con una carta qualunque. Ciascun giocatore gioca, a turno, una carta. Ed è così che si chiude una mano.
<u>La mano</u>	La prima carta giocata nel corso di una mano può essere di qualunque seme. A quel punto però ciascun giocatore dovrà giocare una carta dello stesso seme, qualora la possieda. Qualora non ce l'abbia potrà giocare una carta di seme diverso.
<u>Il Jolly</u>	Il Jolly è la carta con il valore più alto.
<u>La briscola</u>	La briscola è a quadri. Qualora i giocatori non abbiano carte dello stesso seme della prima carta giocata, possono giocare una briscola e vincere la mano. Anche il due di briscola vince contro il sette del seme in gioco. Tuttavia, bisogna fare attenzione perché altri giocatori potrebbero decidere fare lo stesso. In quel caso, vincerà la mano chi avrà giocato la carta col valore più alto.
<u>Carte vincenti</u>	La carta dal valore più alto è quella vincente. Il giocatore, che vince la mano, prende tutte le carte e le tiene di fronte a sé.
<u>La partita</u>	Chi vince la mano ha il diritto di giocare la propria carta del corso della partita successiva. La partita termina quando uno dei giocatori rimane senza carte.
<u>Il gioco</u>	Il mazziere raccoglie tutte le carte, le mescola e dà inizio a una nuova partita. Il gioco termina alla fine di TRE partite. Vince colui che ha conquistato più mani nel corso delle tre partite.

METODOLOGIA

Regole per il gruppo n°7	
<u>Le carte</u>	Il mazziere è la persona più anziana del gruppo. Distribuisce le carte, una per volta a tutti i giocatori. Alcuni giocatori hanno meno carte degli altri. La persona che tiene i punti siede alla destra del mazziere. Prende nota di ogni punto messo a segno
<u>Chi inizia</u>	Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia il gioco con una carta qualunque. Ciascun giocatore gioca, a turno, una carta. Ed è così che si chiude una mano.
<u>La mano</u>	La prima carta giocata nel corso di una mano può essere di qualunque seme. A quel punto però ciascun giocatore dovrà giocare una carta dello stesso seme, qualora la possieda. Qualora non ce l'abbia potrà giocare una carta di seme diverso.
<u>Il Jolly</u>	Il Jolly è la carta dal valore più basso.
<u>La briscola</u>	La briscola è a cuori. Qualora i giocatori non abbiano carte dello stesso seme della prima carta giocata, possono giocare una briscola e vincere la mano. Anche il due di briscola vince contro il sette del seme in gioco. Tuttavia, bisogna fare attenzione perché altri giocatori potrebbero decidere fare lo stesso. In quel caso, vincerà la mano chi avrà giocato la carta col valore più alto.
<u>Carte vincenti</u>	La carta dal valore più alto è quella vincente. Il giocatore, che vince la mano, prende tutte le carte e le tiene di fronte a sé.
<u>La partita</u>	Chi vince la mano ha il diritto di giocare la propria carta del corso della partita successiva. La partita termina quando uno dei giocatori rimane senza carte.
<u>Il gioco</u>	Il mazziere raccoglie tutte le carte, le mescola e dà inizio a una nuova partita. Il gioco termina alla fine di TRE partite. Vince colui che ha conquistato più mani nel corso delle tre partite.

METODOLOGIA

Regole per il gruppo n°8	
<u>Le carte</u>	Il mazziere è la persona più anziana del gruppo. Distribuisce le carte, una per volta a tutti i giocatori. Alcuni giocatori hanno meno carte degli altri. La persona che tiene i punti siede alla destra del mazziere. Prende nota di ogni punto messo a segno.
<u>Chi inizia</u>	Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia il gioco con una carta qualunque. Ciascun giocatore gioca, a turno, una carta. Ed è così che si chiude una mano.
<u>La mano</u>	La prima carta giocata nel corso di una mano può essere di qualunque seme. A quel punto però ciascun giocatore dovrà giocare una carta dello stesso seme, qualora la possieda. Qualora non ce l'abbia potrà giocare una carta di seme diverso.
<u>Il Jolly</u>	Il Jolly è la carta con il valore più alto.
<u>La briscola</u>	La briscola è a picche. Qualora i giocatori non abbiano carte dello stesso seme della prima carta giocata, possono giocare una briscola e vincere la mano. Anche il due di briscola vince contro il sette del seme in gioco. Tuttavia, bisogna fare attenzione perché altri giocatori potrebbero decidere fare lo stesso. In quel caso, vincerà la mano chi avrà giocato la carta col valore più alto.
<u>Carte vincenti</u>	La carta dal valore più alto è quella vincente. Il giocatore, che vince la mano, prende tutte le carte e le tiene di fronte a sé.
<u>La partita</u>	Chi vince la mano ha il diritto di giocare la propria carta del corso della partita successiva. La partita termina quando uno dei giocatori rimane senza carte.
<u>Il gioco</u>	Il mazziere raccoglie tutte le carte, le mescola e dà inizio a una nuova partita. Il gioco termina alla fine di TRE partite. Vince colui che ha conquistato più mani nel corso delle tre partite.

Scheda n°2

La fanciulla innamorata

Prima parte

C'era una volta, in un antico villaggio situato sulla riva di un fiume, una giovane fanciulla di nome Ondine. Aveva 17 anni ed era innamorata di Ian, un giovane uomo del luogo. Sfortunatamente Ian viveva dall'altra parte del fiume. Il fiume era pieno di coccodrilli e non c'era alcun ponte. Così, Ondine chiese a Roth, il barcaiolo, di aiutarla ad attraversare il fiume per incontrare il suo amato Ian. Roth si rifiutò e disse che non l'avrebbe mai accompagnata. La triste Ondine, allora, poteva fare affidamento solo su un uomo che aveva una piccola barca da pesca, Tarik. Andò verso la sua casa e gli chiese di portarla sull'altra riva. Tarik all'inizio rifiutò, poi le chiese di trascorrere la notte con lui, e solo l'indomani avrebbero attraversato il fiume. E così fecero. Il giorno successivo, Tarik la portò dall'altra parte del fiume. Ondine corse felice fra le braccia del suo amato e gli raccontò quali sacrifici aveva fatto per stare con lui. Ian la ripudiò. Triste, Ondine lo lasciò e si sedette sulla riva del fiume a piangere. Il giovane Ken venne verso di lei e le chiese perché stava piangendo. Ondine gli raccontò tutta la sua storia. Ken montò su tutte le furie e decise di aiutarla. Sfidò Ian e gli diede un pugno in pieno volto.

Consigli per il formatore: dopo aver raccolto e discusso i voti dati dai partecipanti a ciascun personaggio, di' loro di avere delle altre informazioni sui personaggi della storia e di volerle condividere con loro.

Seconda parte

Ondine era una studentessa adolescente, innamorata del suo insegnante di matematica Ian, sposato e padre felice. A lei questo non importava e voleva dichiarargli il suo amore. Roth, il barcaiolo, era anche lui un insegnante della stessa scuola, amico di Ian. Per questo all'inizio si era rifiutato di aiutarla. Tarik era il nonno di Ondine. Non gli aveva detto perché voleva andare sull'altra sponda del fiume, ma si era fatto tardi e non poteva lasciare che si avventurasse sull'altra riva, per questo le aveva chiesto di passare la notte a casa sua e della nonna, promettendole che avrebbero attraversato il fiume il giorno successivo. Ken era un giovane con disturbi psichici che passeggiava sulla riva del fiume. Ian è stato fortunato a cavarsela solamente con un pugno in faccia.

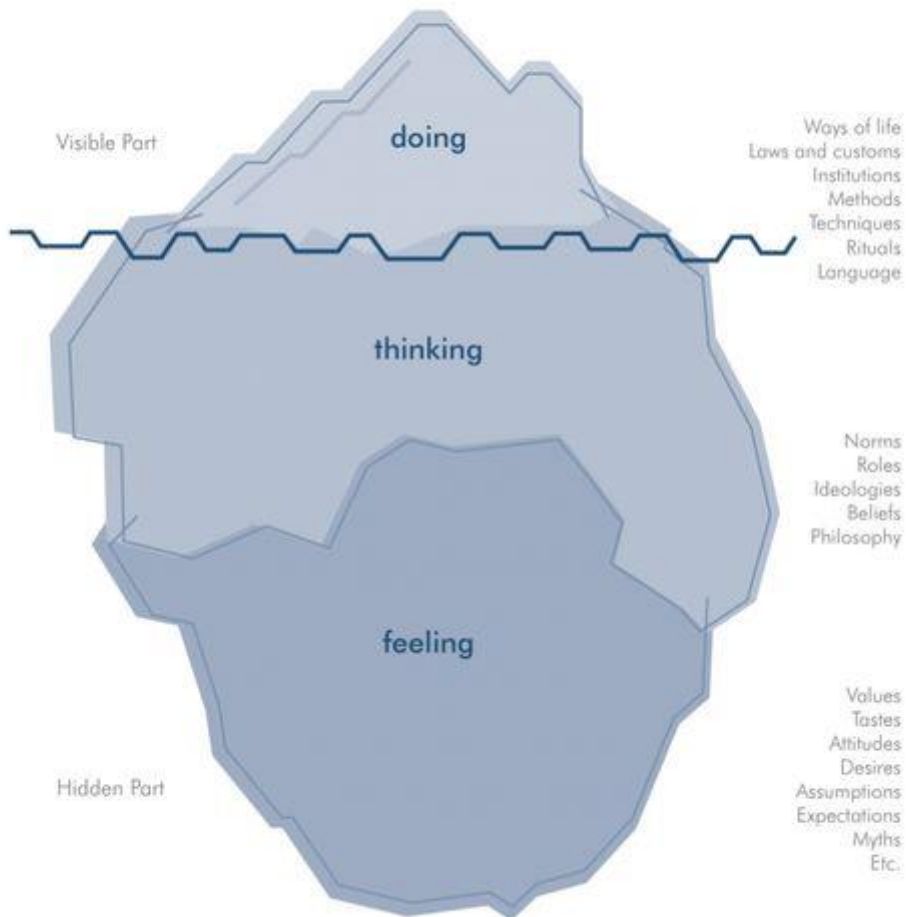
Consigli per il formatore: Adesso chiedi ai gruppi se le nuove informazioni che hanno ricevuto hanno fatto loro cambiare idea sul voto attribuito al comportamento dei personaggi, e avvia una discussione sul perché tendiamo a giudicare le persone pur non sapendo molto di loro e di come approfondire la loro conoscenza ci aiuta a cambiare prospettiva.

Attività n°3

Il modello iceberg della cultura

Iceberg Model of Culture

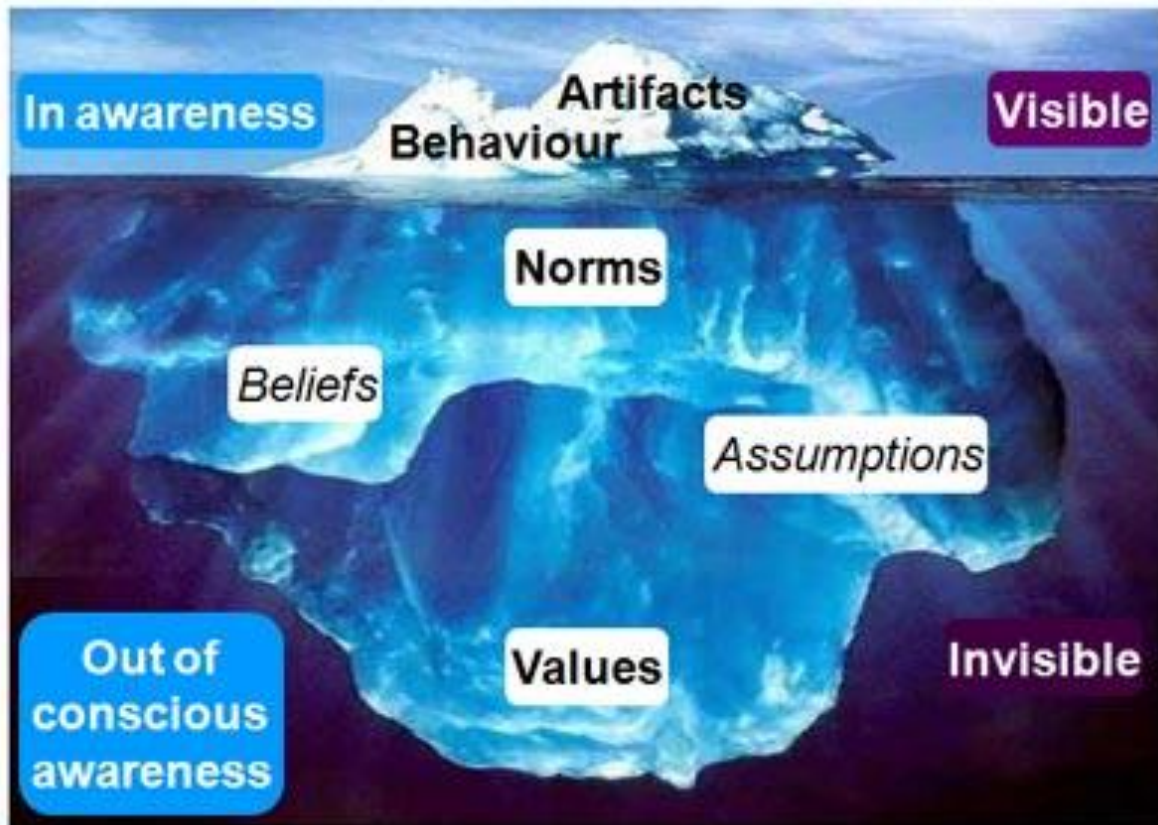
To help you better understand culture and decode certain behaviours, we give you a good Canadian model: the Iceberg. When seen on the water, only approximately 10% of the iceberg can be seen—most of it is below the surface. This model is useful in helping us understand behaviours of members of other cultures. Have a look at the iceberg and its 3 sections.



Adapted from: Guy Rocher, Introduction à la sociologie générale, Tome 1, 1969

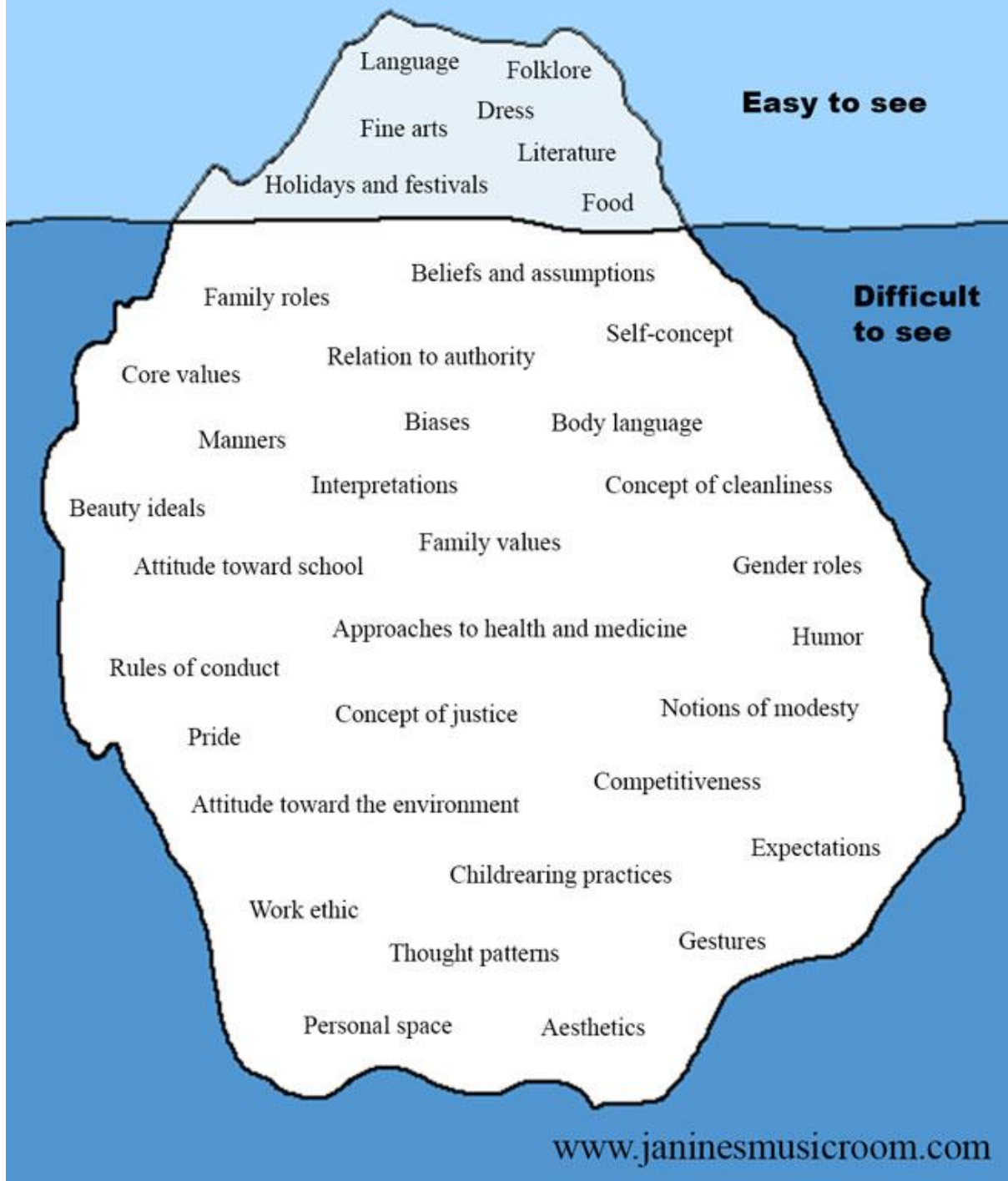


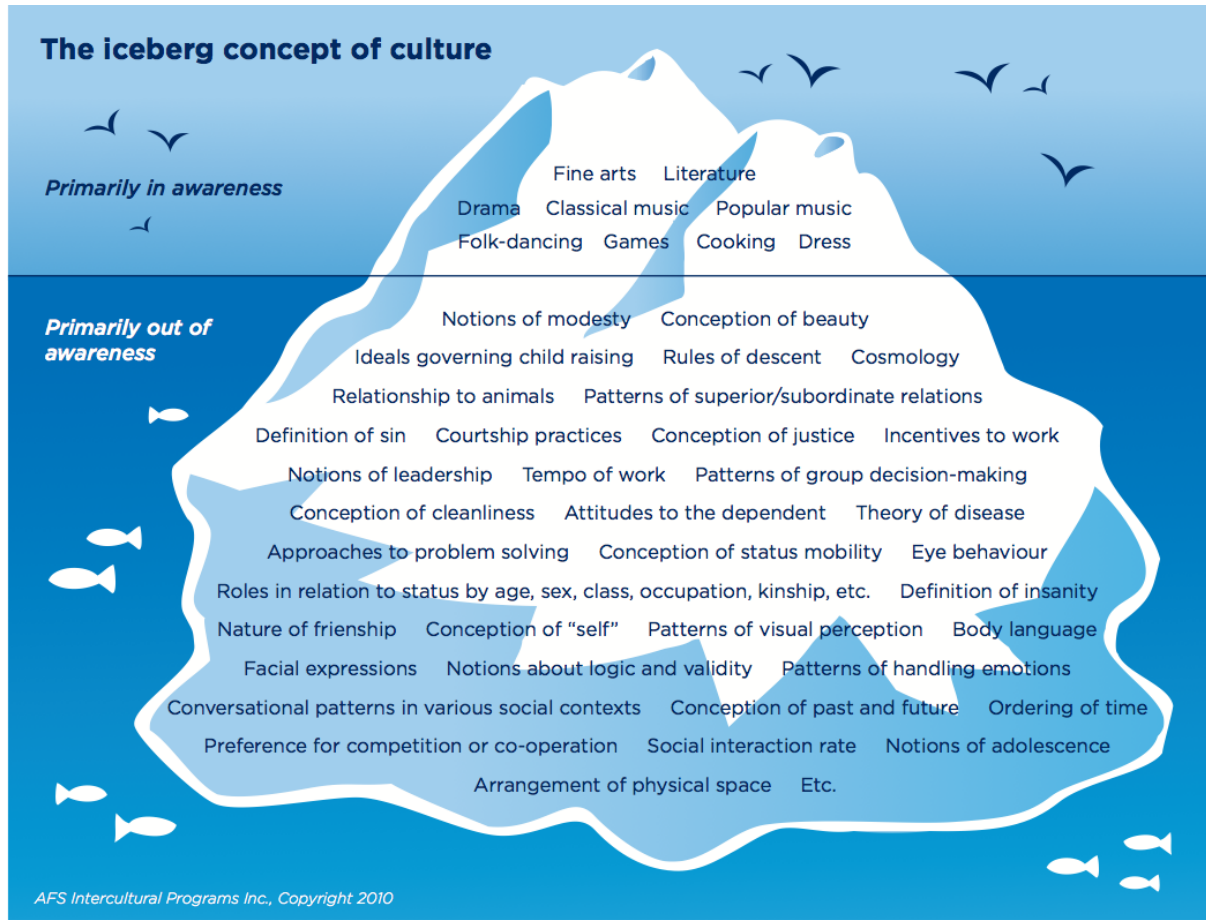
Iceberg Model: Surface and Deep Culture



Hall, E.T. and Mildred Reed Hall. *Understanding Cultural Differences*. Intercultural Press, Yarmouth. 1990

The Cultural Iceberg





Appendice – Giochi psicosociali

I giochi psicosociali sono molto importanti per questo modulo, dal momento che essi contribuiscono a suscitare un senso di appartenenza nei confronti di una comunità e ad acquisire una maggiore consapevolezza dei valori e delle tradizioni di cui siamo portatori. Sono essenziali al fine di sviluppare la propria capacità di resilienza e di sostenere i giovani migranti.

È possibile trovare una serie di giochi psicosociali albanesi, moldavi e rumeni all'indirizzo: [http://childhub.org/sites/default/files/2012_Traditional%20Games_EN.pdf?listlang\[\]=***CURRENT_LANGUAGE***&language=en](http://childhub.org/sites/default/files/2012_Traditional%20Games_EN.pdf?listlang[]=***CURRENT_LANGUAGE***&language=en)

MODULO 6 - CONOSCENZA DELLE TECNOLOGIE INFORMATICHE

Internet e i dispositivi mobili sono ben noti ai giovani. Tuttavia, molti bambini e ragazzi, spesso con minori opportunità, non hanno la fortuna di poter sfruttare le possibilità offerte dalle nuove tecnologie nel campo dell'istruzione e si limitano ad utilizzarle per divertirsi. Il presente modulo intende mostrare agli studenti le potenzialità del mondo digitale nel processo di apprendimento.

Risultati di apprendimento

- Integrare le tecnologie informatiche nel processo di apprendimento.
- Servirsi delle nuove tecnologie per comunicare con un numero crescente di persone.
- Sviluppare la creatività degli studenti attraverso le nuove tecnologie.

Attività principali

- Presentazione dei contenuti del modulo
- Fumetti digitali
- Pagine interattive
- Trovalo!
- Progetto di gruppo - articolo

Metodi utilizzati

- Progetto
- Attività di gruppo
- Forum online
- Apprendimento digitale
- Ricerca
- Gioco
- Indagine sociologica

Breve introduzione ai contenuti del modulo formativo

IL CONTESTO

Le tecnologie informatiche sono divenute onnipresenti in brevissimo tempo. Di conseguenza il loro ruolo nel campo dell'istruzione è sempre più importante, e continuerà ad esserlo per tutto il XXI secolo. L'uso di tali tecnologie non migliorerà solo gli ambienti di apprendimento, ma preparerà le nuove generazioni ad intraprendere future carriere e professioni. Ed è per questa ragione che insegnanti ed educatori devono prepararsi ad adottare alcune di queste componenti ed adattarle al loro metodo di insegnamento. Il processo di formazione degli insegnanti, dunque, dovrebbe comprendere anche le nuove tecnologie ed il loro uso all'interno delle classi. Ma ciò non basta. Dato il ritmo con il quale si evolvono le nuove tecnologie, è necessario che gli insegnanti partecipino a dei continui corsi di aggiornamento per rimanere informati sugli ultimi sviluppi ed applicazioni delle tecnologie nel campo dell'istruzione.

I BENEFICI DELLE TECNOLOGIE INFORMATICHE NEL CAMPO DELL'ISTRUZIONE

Oggi l'approccio adottato nei confronti dell'uso nelle nuove tecnologie nel campo dell'istruzione è estremamente pratico. In alcuni Paesi, le lezioni di informatica possono prevedere attività di alfabetizzazione in questo campo oppure attività di applicazione pratica delle tecnologie digitali in vari contesti. Ogni giorno, sempre più scuole integrano le tecnologie informatiche allo studio delle discipline classiche. Non c'è dubbio che, al fine di sfruttare al massimo le potenzialità delle nuove tecnologie, sia necessario servirsi di dispositivi mobili in classe e non in laboratori separati, in modo tale che l'informatica divenga oggetto di un uso quotidiano.

Oggi le principali teorie nel campo dell'apprendimento guardano all'insegnamento come un processo capace di supportare la costruzione dei saperi, superando il modello tradizionale della trasmissione delle conoscenze. L'uso delle tecnologie informatiche in questo contesto offre numerose possibilità per l'implementazione di questo modello di aperta costruzione delle conoscenze fornendo una vasta gamma di risorse e strumenti per l'apprendimento centrato sullo studente e avvicinandoli allo studio del reale.

L'applicazione delle tecnologie informatiche può aiutare gli insegnanti a stimolare gli studenti a divenire parte attiva nella costruzione dei saperi. Infatti, le tecnologie informatiche, se utilizzate correttamente, possono dischiudere un'ampia gamma di possibilità. Facilitano il processo di ricerca delle informazioni e di verifica della loro attendibilità. Offrono dei sistemi di comunicazione alternativi, mettendo assieme individui ed istituzioni distanti fra loro, rendendo possibile nuovi rapporti di collaborazione a livello globale. Il loro utilizzo favorisce il pensiero critico, migliora la capacità di risoluzione dei problemi e di auto-apprendimento. Inoltre, rende possibile l'apprendimento a distanza, estremamente importante per le persone più disagiate.

Le tecnologie informatiche possono rivelarsi particolarmente utili nel caso in cui vi sia una differenza di rendimento fra gli studenti, poiché danno l'opportunità di adattare il programma e le attività alle esigenze e alle capacità di ciascuno studente, creando un ambiente di apprendimento su misura.

Inoltre, potrebbero divenire molto utili per lavorare con gli studenti più problematici, e fungere da stimolo, ad esempio attraverso la creazione di lezioni multimediali e interattive.

L'IMPORTANZA DELLE TECNOLOGIE INFORMATICHE SUL MERCATO DEL LAVORO

Oggi le tecnologie informatiche sono importanti a prescindere dal settore di competenza.

Si riscontra una crescente domanda sul mercato del lavoro di dipendenti con competenze informatiche, anche nel momento in cui il computer non è uno strumento essenziale. Le tecnologie informatiche hanno avuto un forte impatto su tutti i settori di attività - industria, servizi, persino sull'agricoltura. L'automazione è supportata da numerosi software e implica l'uso di strumenti tecnologici.

Internet è divenuto un canale essenziale per la ricerca di un lavoro e anche per mettersi in contatto con i potenziali dipendenti. Vi sono numerosi siti internet specializzati capaci di trovare offerte di lavoro su misura. Le aziende pubblicano annunci di lavoro sui loro siti ufficiali, altre accettano candidature solo se inviate via internet.

Inoltre, i social media specializzati sono da considerarsi essenziali per una strategia di ricerca di lavoro efficace, dal momento che, grazie ad essi, è più facile costruire una rete di conoscenze ed entrare in contatto con manager e dirigenti o ricevere i consigli da parte delle persone che lavorano nell'azienda alla quale si è interessati.

LE SFIDE DI INTERNET

Non c'è dubbio che le nuove tecnologie apportino molti benefici. Tuttavia, bisogna anche tener conto dei rischi che esse rappresentano per i minori.

Le minacce dell'ambiente digitale sono spesso simili a quelle del mondo reale. La differenza è che potrebbero essere più difficili da individuare per via del carattere intimo dello spazio online. Il controllo dei genitori spesso non basta ad evitare che i minori si caccino in situazioni pericolose. Il miglior modo per aiutare i minori è responsabilizzarli e insegnargli ad evitare o a gestire i rischi di internet. I giovani dovrebbero essere educati all'utilizzo di strumenti informatici che possano garantire la loro sicurezza in ambiente digitale, la tutela dei dati personali, la protezione dei loro dispositivi attraverso software anti-virus, e - infine - difendere la loro salute psichica.

Fra le altre sfide della comunicazione online ricordiamo il codice etico degli utenti. Il fenomeno del bullismo online è piuttosto comune fra gli adolescenti. È bene notare che non si tratta di pericoli esterni, ma di avvenimenti che si verificano nelle nostre comunità scolastiche dei quali alcuni dei nostri allievi sono vittime, altri i perpetratori. Sensibilizzare i giovani e indurli a comportarsi in maniera etica allo scopo di sradicare il bullismo sia online sia offline è compito dei genitori e degli insegnanti.

La pagina web <https://staysafeonline.org> contiene dei materiali ideati per lavorare insieme agli studenti di ogni età sul tema degli strumenti e dei comportamenti online. Offre degli esercizi molto interessanti come situazioni da commentare e cui gli studenti devono trovare una soluzione. Inoltre gli utenti possono confrontarsi con un gruppo di esperti sul sito.

USO DELLE TECNOLOGIE INFORMATICHE E DEI DISPOSITIVI MOBILI IN CLASSE, ALCUNI SUGGERIMENTI

Le applicazioni e i siti web possono facilitare lo studio di numerose discipline. Di seguito presentiamo una selezione di siti web e app che possono essere utilizzate a questo scopo:

1. *Educreations Interactive Whiteboard* è **una lavagna e uno strumento di screencasting** (disponibile gratuitamente per iPad) che permette agli insegnanti di prendere appunti, creare delle animazioni e parlare dei contenuti nel corso della spiegazione. È possibile condividere le lezioni mediante dei link, delle email, dei messaggi, Facebook, Twitter, o caricando i contenuti su un sito web o un blog.

ShowMe ha delle funzioni simili, consente di registrare le spiegazioni e condividerle online.

2. www.epals.com offre a studenti ed insegnanti la possibilità di mettersi in contatto fra loro, condividere esperienze e partecipare a progetti congiunti in diverse discipline. Sono gli insegnanti a gestire i profili degli allievi più piccoli, mentre gli adolescenti possono utilizzare il sito liberamente. È facile cercare i profili più semplici grazie a numerosi filtri (età degli studenti, lingua, interessi).
3. www.physicsgames.net contiene numerosi **giochi** che aiutano ad affinare la capacità di risoluzione dei problemi e di pensiero logico.
4. **Magic pen** (<http://javisgames.com/games/magic-pen/>) è un gioco di fisica. Consiste nel disegnare forme e lanciarle, mettere in moto una palla e farla arrivare fino alla bandierina.
5. <http://www.comicshead.com/comicscreator.php>, <https://www.pixton.com> sono dei siti permettono di creare dei fumetti online. È lo strumento ideale per facilitare l'apprendimento e rendere le classi più divertenti, aiutando gli studenti a sfruttare le loro capacità creative.
6. **My365-photo calendar/diary app** è un'applicazione che può essere utilizzata in molti modi diversi al fine di supportare le attività in classe e gestire il processo di apprendimento:
 - a) L'insegnante può affidare agli studenti un tema diverso attraverso un'immagine legata a una particolare disciplina.
 - b) Gli studenti possono stabilire degli obiettivi di apprendimento e utilizzare le immagini per riflettere e tenere presente i loro obiettivi, oppure quando lavorano su un determinato progetto, possono documentarne le varie fasi di sviluppo.
 - c) Gli studenti possono scattarsi delle foto ogni giorno (o quasi) nel corso dell'anno scolastico e creare un calendario personale per riflettere su come sono cambiati nel corso dell'anno.
 - d) Gli studenti migranti che devono ancora lavorare sulle loro competenze linguistiche possono servirsi dell'applicazione per scattare la foto di una nuova parola ogni giorno e scriverne la definizione.
7. **Professor word** (disponibile su <http://www.professorword.com/>) è un'applicazione sulla quale ricercare la definizione di una parola inglese presente in un testo. Grazie a quest'applicazione, gli studenti di inglese non hanno bisogno di ricorrere a un dizionario per trovare il significato di una parola che non conoscono. Sarà più facile per loro visitare siti web in inglese e, dunque, migliorare le proprie competenze linguistiche e avere accesso a maggiori fonti di informazioni.
8. **Easystereogrambuilder.com** è un sito che aiuta a comprendere i meccanismi di percezione delle immagini, attraverso la creazione di uno stereogramma.
9. www.world-geography-games.com è un sito che aiuta gli insegnanti di geografia a rendere più interattiva la loro disciplina.
10. Aiuta gli studenti a familiarizzare con i temi dell'igiene attraverso delle camere sensoriali: http://www.sensoryworld.org/kitchen_entry.html
11. Dedicato agli insegnanti di fisica, <http://physicsgames.net/> contiene una raccolta di giochi che possono favorire il processo di apprendimento della disciplina.
12. <http://playsciencegames.com> offre una serie di giochi per facilitare lo studio delle materie scientifiche.

METODOLOGIA

- 13. Getkahoot.com** è una piattaforma che sostiene l'apprendimento e la valutazione in classe degli studenti che si servono dei propri dispositivi digitali. Gli insegnanti hanno la possibilità di creare dei giochi educativi in pochi minuti (detti 'kahoots'), con una serie di quesiti a risposta multipla. Possono aggiungere video, immagini e diagrammi alle domande per renderle più accattivanti. Gli studenti rispondono e gli insegnanti possono controllare le risposte, creare delle classifiche e condividerle sui social media.
- 14.** Il sito <https://www.canva.com/> aiuta a redigere dei documenti. <https://about.canva.com/education/> aiuta a renderli più accattivanti. Gli studenti possono creare dei modelli da condividere in classe, oppure lavorare insieme sullo stesso documento (anche con <https://kahoot.com/>).
- 15.** www.quizlet.com aiuta gli insegnanti e gli studenti a creare degli strumenti educativi (flash card, giochi, ecc). Inoltre il sito presenta un database di quiz e studi che aiutano gli studenti a memorizzare meglio le informazioni.

Descrizione del modulo formativo

Durata: ~2 ore e 40 min			
Luogo	In classe e all'aperto		
Contenuti	Introduzione ai contenuti del modulo 1. Fumetti digitali 2. Pagine interattive 3. Trovalo... 4. Giornalismo comunitario	Durata di ciascuna attività	Int.10 min 1.~60 min 2.~50 min 3.~30 min 4.~10 min

<p>Descrizione sintetica delle attività</p>	<p>1.Fumetti digitali</p> <p>Dividi i partecipanti in gruppi composti da 2-4 persone. Di' agli studenti che dovranno creare un fumetto servendosi dei seguenti siti: http://www.comicshead.com/comicscreator.php, https://www.pixton.com (I siti sono gratuiti, ma richiedono una registrazione da effettuare in pochi minuti).</p> <p>Il tema proposto è: "Parla di un avvenimento avvenuto nel corso dell'ultimo anno che ha avuto risonanza a livello nazionale e mondiale e che abbia avuto delle importanti ricadute su di te". Da' ai partecipanti 10 minuti per discutere e decidere il tema del fumetto. Chiedi a ciascuna squadra di parlare del loro tema (puoi discuterne in privato con ciascun gruppo, in modo che gli altri non sentano). Nel caso in cui i gruppi trovino difficile trovare un tema, potresti dare loro qualche suggerimento e lasciarli liberi di scegliere.</p> <p>Nel caso in cui l'insegnante pensi che gli studenti possano avere delle difficoltà a trovare un argomento su cui basare la loro storia, allora suggeriamo di preparare una lista di temi e lasciare agli studenti la possibilità di scegliere. In alternativa l'insegnante potrebbe dare agli studenti qualche minuto per svolgere una piccola ricerca su Internet.</p> <p>Una volta che tutti i gruppi avranno selezionato il tema, chiedi agli studenti di cominciare a lavorare al fumetto, composto da 6 vignette. Quando saranno pronti, chiedi agli studenti di scaricare i loro fumetti e di narrare le loro storie una per una. Nel corso della presentazione, ricordati di porre loro le seguenti domande: Per quale ragione avete scelto questo tema? Perché pensate sia importante? Infine di' ai partecipanti di eleggere il fumetto migliore.</p> <p>Occorrente: un computer per gruppo, connessione a internet, carta e penna.</p> <p>Consigli per gli insegnanti: la durata di quest'attività</p>	<p>Tipo di attività:</p> <p>Attività di gruppo</p>	
---	--	--	--

	<p>varia in base al livello di alfabetizzazione informatica, alla creatività e alla capacità degli studenti di lavorare in gruppo.</p> <p>2. Pagine interattive</p> <p>Quest'attività permette di utilizzare i social media, come Facebook, a scopi didattici. Può essere utile ad insegnanti ed educatori per lavorare su temi di ogni tipo, dalle discipline tradizionali come matematica o storia ad argomenti come l'attualità, la cucina, il cinema, lo sport e la nutrizione.</p> <p>Di' ai partecipanti che il loro compito è di creare una pagina interattiva da utilizzare con un gruppo di studenti nel corso di qualche settimana. La pagina sarà uno spazio per discutere dell'argomento, assegnare dei compiti agli studenti da svolgere con l'aiuto di strumenti digitali o da consegnare online.</p> <p>Chiedi ai partecipanti di creare gruppi composti da 2-3 persone. Di' ai partecipanti di accedere a Facebook (con il loro account personale oppure con un profilo creato a posta per l'attività) chiedi loro di scegliere un tema e creare una pagina di profilo.</p> <p>Una volta creata la pagina, invita i partecipanti a svolgere le seguenti attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> - creare un'attività che gli studenti dovrebbero svolgere per iscritto su https://padlet.com - scegliere un articolo legato al tema da condividere su Facebook e chiedere agli studenti di leggerlo. Creare una serie di domande sulla base dei temi prescelti su cui gli studenti dovrebbero rispondere. <p>Una volta caricati i contenuti sulla pagina, chiedi a uno dei gruppi di presentare il lavoro svolto.</p> <p>Qualora l'insegnante decida di implementare l'attività insieme agli studenti, ha due possibilità: creare una pagina prima della lezione, oppure coinvolgere gli studenti in quest'attività in modo che sentano di avere un ruolo importante. Consigliamo di discutere la scelta del tema insieme agli studenti in modo che siano più inclini a svolgere i compiti che gli vengono</p>		
--	---	--	--

	<p>ve domande. Invita i partecipanti a leggere il testo e le domande. Di' loro di servirsi di internet per trovare le immagini e rispondere ai quesiti. Infine controlla le risposte dei partecipanti.</p> <p>Consigli per gli insegnanti: Sarebbe interessante se gli studenti potessero fare delle foto a loro volta, dopo aver ricercato le immagini su internet. Per questa ragione, invitiamo gli insegnanti a personalizzare l'attività, selezionare diversi monumenti nella città in cui si svolgono le lezioni e scrivere un testo per aiutare gli studenti ad individuarlo. Cfr. la scheda Trovalo.</p> <p>4. Giornalismo comunitario</p> <p>Quest'attività serve per far conoscere agli studenti il giornalismo locale ed aiutarli a svolgere a un progetto in materia autonoma. È un'attività che introdurrà agli studenti il mondo della stampa e stimolerà il loro interesse nei confronti della comunità locale.</p> <p>Il progetto consiste nello scrivere – in piccoli gruppi – un articolo di giornale riguardo a un tema legato alla loro città/quartiere/comunità scolastica da pubblicare online. L'articolo può affrontare degli argomenti legati al mondo della cultura, dello sport, della politica, del lavoro, dell'istruzione, dell'arte, della religione, delle tradizioni, della salute o dell'impegno sociale. Potresti scegliere di lasciare liberi gli studenti o di selezionarne solo uno.</p> <p>Innanzitutto, è necessario dividere la classe in piccoli gruppi composti da 2-4 studenti per svolgere le attività. Spiega agli studenti cosa dovranno fare: a) scegliere una notizia/storia sulla quale vogliono lavorare; b) fare una ricerca sull'argomento (rispondere alle domande che cosa? Chi? Quando? Come? Perché?); c) intervistare persone coinvolte; d) fare una foto da allegare all'articolo; e) scrivere un articolo servendosi delle informazioni raccolte; f) redigere l'articolo; g) presentare i risultati del progetto in classe; h) pubblicare un articolo sui <i>social network</i> o su piattaforme dedicate.</p> <p>Quest'attività potrebbe richiedere 2-3 settimane.</p> <p>Occorrente: un computer per gruppo su cui scrivere</p>	<p>Giornalismo comunitario</p> <p>Attività di gruppo</p>	
--	--	--	--

METODOLOGIA

	<p>l'articolo, una macchina fotografica e un registratore (smartphone).</p>		
--	---	--	--

METODOLOGIA

Occorrente	Computer, fogli e penne. Scheda n°1: Trovalo!
------------	--

Schede

Scheda n° 1

A Palermo c'è una chiesa in cui si trova una rappresentazione dell'incoronazione di uno dei Re di Sicilia. Gli antenati del re provenivano da una regione europea che adesso fa parte della Francia.

A circa 100 metri di distanza dalla chiesa, si trova una piazza che nel XVIII e nel XIX secolo era considerata il simbolo della corruzione di Palermo. Il palazzo prende il nome dal bassorilievo di un'aquila sulla facciata del palazzo. Al centro della piazza si trova una fontana del XVI secolo, che ha un nome particolare.

Domande:

1. Qual è il nome del Re cui si riferisce il testo?
2. In quale chiesa si trova il mosaico? Cos'ha di speciale questa chiesa?
3. Cerca l'immagine dell'incoronazione. Che cosa rappresenta la scena?
4. A quale piazza si riferisce il testo?
5. A quale edificio allude il testo? Trova un'immagine dell'aquila. Qual è oggi la funzione dell'edificio?
6. Qual è il nome della fontana? Perché si chiama così? Trova una foto della fontana.

Risposte:

1. Ruggero II.
2. Santa Maria dell'Amiraglio. È una chiesa cattolica di rito greco, in cui le funzioni si tengono in greco antico.
3. È un mosaico che rappresenta l'incoronazione di Re Ruggero da parte di Gesù Cristo.

METODOLOGIA

4. Piazza Pretoria o Piazza della Vergogna.
5. Palazzo Pretorio o Palazzo delle Aquile oggi ospita gli uffici del sindaco e del comune di Palermo.
6. Gli abitanti la chiamano Piazza della Vergogna per via delle statue della Fontana, che raffigurano delle persone nude.

MODULO 7 – TEAM BUILDING

Vince Lombardi, il leggendario allenatore di football, ha definito lo spirito di squadra come “l’impegno dei singoli a favore di un progetto di gruppo - è questo che fa funzionare un gruppo, un’azienda, una società, una civiltà”.

Lo spirito di squadra migliora l’efficienza del gruppo e aiuta a far diminuire la pressione sui singoli, permettendo di ottenere dei risultati migliori. Ciascun membro della squadra offre una prospettiva e una serie di competenze uniche, che lo rendono indispensabile.

La chiave di un gruppo coeso è la comunicazione. Quando più persone lavorano su un compito specifico, è necessario che questi comunichino bene per garantire che tutto vada nel verso giusto. Possiamo ritrovare lo spirito di squadra in molti aspetti della società. Le famiglie, ad esempio, si servono della capacità di lavorare insieme ogni giorno, gli studenti lo fanno quando lavorano a progetti insieme ai loro compagni, le aziende si servono del lavoro di squadra per molte ragioni.

Uno degli aspetti più importanti è la tolleranza e l’intesa fra i membri del gruppo.

Nel seguente modulo presenteremo due attività di *team building*, efficaci ed utilizzate da esperti del settore.

Risultati di apprendimento

- Imparare a familiarizzare con il concetto di *team building*.
- Imparare a riconoscere e a valorizzare le competenze di ciascuno.
- Imparare ad apprezzare le differenze.
- Essere consci di far parte di un gruppo in cui tutti possono esprimere liberamente la propria opinione.
- Migliorare le proprie competenze interpersonali.
- Imparare a pervenire a una soluzione adatta a tutti i membri di un gruppo.

Risultati attesi

Al termine del modulo, i partecipanti saranno capaci di:

1. definire il concetto di *team building*;
2. elencare le competenze pratiche connesse al processo di *team building*;
3. riconoscere e apprezzare le competenze di ciascuno;
4. valorizzare le differenze
5. comprendere che far parte di un gruppo significa dare a tutti la possibilità di esprimere la propria opinione;
6. migliorare le proprie competenze interpersonali;
7. pervenire a una soluzione adatta a tutti i membri di un gruppo.

METODOLOGIA

Attività principali

- Attività iniziale
- Introduzione: “La vita in un mondo perfetto”
- Attività di *team building* “Alla deriva”
- Feedback.

Metodi utilizzati

- Presentazione
- Attività di gruppo
- Discussioni e dibattiti.

Breve introduzione ai contenuti del modulo formativo

Che cos'è una squadra?

Il dizionario enciclopedico dà la seguente definizione “una squadra è un gruppo di persone con una vasta gamma di competenze complementari necessarie per portare a termine un compito, un lavoro, un progetto. I membri della squadra lavorano in maniera interdipendente, condividono potere e responsabilità, sono responsabili del rendimento dell'intero gruppo e lavorano insieme per raggiungere un obiettivo comune e condividere i successi. Una squadra diviene più di un semplice gruppo di persone, nel momento in cui un forte senso d'impegno crea una sinergia, capace di garantire *performance* migliori della somma dei rendimenti dei singoli”.

La squadra è una comunità dinamica di individui con competenze complementari, legati da un obiettivo comune. Condividono compiti, approcci e responsabilità. In ogni squadra di successo i membri dipendono gli uni dagli altri e combinano competenze e conoscenze per raggiungere insieme gli obiettivi, anche se non si trovano nel medesimo luogo.

Caratteristiche di una squadra o di un gruppo di lavoro di successo:

- Buone competenze sociali e comunicative: chi lavora all'interno di un gruppo deve avere ottime competenze comunicative.
- Interdipendenza positiva (noi non io): sebbene composta da individui differenti con ruoli diversi, la squadra è una ed indivisibile.
- Responsabilità personale: i membri di un gruppo devono assumersi la responsabilità dei risultati delle loro azioni o delle loro omissioni, pur continuando ad agire come un unico gruppo.
- Obiettivi condivisi: ciascun membro della squadra si impegna al raggiungimento di un obiettivo comune.

METODOLOGIA

- Risoluzione dei conflitti: è un procedimento che viene affrontato apertamente ed è una condizione fondamentale per il processo decisionale e lo sviluppo personale.
- Obiettivo: i membri condividono gli scopi per i quali è stato creato il gruppo.
- Priorità: i membri conoscono quali compiti devono essere portati a termine, da chi e quali sono i risultati attesi.
- Ruoli: i membri conoscono i compiti di ciascuno e riconoscono quando è il momento di delegare.
- Decisioni: è necessario che il processo decisionale sia chiaro.

Azioni centrali nel *team building*:

- Stabilire degli obiettivi e mantenere degli standard.
- Coinvolgere i membri del gruppo al fine di raggiungere gli obiettivi stabiliti.
- Mantenere l'unità della squadra.
- Comunicare in maniera efficace.
- Conoscere e trovarsi a proprio agio con i membri del gruppo.
- Stabilire delle norme e delle regole.
- Comunicare e lavorare in collaborazione.
- Facilitare la condivisione delle informazioni e delle aspettative fra i membri del gruppo.
- Cominciare a fidarsi gli uni degli altri.

Fasi del processo di *team building*

Fase I: Formazione - Dare indicazioni chiare per stabilire obiettivi e fini comuni.

Fase II: Conflitto – Trovare dei leader capaci di favorire il dialogo e aiutare i membri a stare concentrati.

Fase III: Normalizzazione – I codici di comportamento acquisiscono stabilità. I membri del gruppo imparano ad apprezzarsi l'un l'altro.

Fase IV: Rendimento – I gruppi di lavoro raggiungono gli obiettivi con facilità. Le persone lavorano bene insieme, migliorano il sistema, risolvono problemi ed ottengono risultati eccellenti.

Fase V: Celebrazione – I membri del gruppo apprezzano i risultati del loro lavoro.

Fattori chiave per il rendimento di un gruppo di lavoro – S.C.O.R.E

- Strategia
- Obiettivi condivisi
- Valori e regole chiare
- Conoscenza dei fattori di rischio e delle opportunità del gruppo di lavoro.
- Chiarezza dei ruoli e delle responsabilità.
- Responsabilità condivise da tutti i membri del gruppo di lavoro.
- Obiettivi specifici per misurare il rendimento individuale.
- Comunicazione aperta
- Rispetto per le differenze individuali
- Clima di apertura fra i membri del gruppo di lavoro
- Risposte rapide
- Risposte rapide ai problemi del gruppo.
- Gestione efficace per mutare i contesti interni ed esterni.
- Efficacia della leadership
 - I leader del gruppo del lavoro sono persone che aiutano i loro compagni a raggiungere i loro obiettivi e a costruire lo spirito di squadra.
 - I leader del gruppo possono aiutare i membri del gruppo ad esprimere al meglio le proprie capacità e farli crescere.

Comportamenti che favoriscono lo spirito di squadra

Vi sono numerosi comportamenti e qualità fondamentali che i membri del gruppo devono sviluppare:

- Mantenere un clima di pace
- Essere amichevoli

METODOLOGIA

- Essere entusiasti
- Saper esprimere le proprie opinioni
- Elaborare nuove idee
- Prendere l'iniziativa
- Risolvere i problemi in maniera logica
- Allentare la tensione facendo delle battute
- Andare alla ricerca di approvazione
- Incoraggiare gli altri

Descrizione del modulo formativo

Durata: ~180minuti	
Luogo	<p>È necessario che la sala formazione sia accogliente per mettere gli studenti a proprio agio.</p> <p>È necessario disporre le sedie in cerchio in modo da suggerire un senso di parità.</p> <p>Consigliamo di adottare la medesima disposizione anche per il gioco Alla deriva che prevede una suddivisione dei partecipanti in gruppi composti da sei persone.</p> <p>Il numero di partecipanti può variare da un minimo di 10 a un massimo di 30.</p>

METODOLOGIA

Contenuti	<ol style="list-style-type: none">1. Attività iniziale2. Risvegliare le energie del gruppo3. Introduzione – che cos'è una squadra?4. Attività pratica di team building: Alla deriva5. Tutte le strade di cui abbiamo bisogno6. Il ponte sul grande fiume7. Discussione e feedback	Durata di ciascuna attività:	<ol style="list-style-type: none">1. ~15 min.2. ~15 min.3. ~60 min.4. ~45 min.5. ~60 min.6. ~45 min.7. ~20min.
-----------	---	------------------------------	--

<p>Descrizione sintetica delle attività</p>	<p>1. Attività iniziale</p> <p>Apri la sessione presentandoti e dando qualche informazione su di te, gli studi che hai fatto e per quale regione sei stato scelto/a per tenere il corso e che cosa potrai dare ai partecipanti in termini di competenze e conoscenze.</p> <p>Invita i partecipanti a presentarsi e a condividere delle informazioni su di loro, senza sentirsi in imbarazzo.</p> <p>Nel caso in cui tu e i partecipanti vi conosciate già, opta per due attività energizzanti.</p> <p>Di seguito presentiamo una di queste attività, utili ad allenare le capacità di concentrazione dei membri del gruppo: “Segui le istruzioni”. Il gioco è divertente e facile da utilizzare. Da’ ai partecipanti un foglio di carta bianco, una penna/matita e leggi accuratamente le istruzioni contenute nella scheda n° 1. Lo scopo del gioco è migliorare la capacità di concentrazione dei partecipanti. Infatti, solo se essi presteranno attenzione, saranno capaci di ricreare il disegno. Al termine del gioco tutti dovranno mostrare ciò che hanno fatto ed individuare le principali differenze.</p> <p>2. Risvegliare le energie del gruppo</p> <p>Prima dell'inizio della sessione, appendi tre poster alle pareti con su scritto: lo posso/ lo posso contribuire a/ Mi piacerebbe imparare a. Dovrai quindi chiedere ai partecipanti di completare queste frasi, scrivendo i loro pensieri sul poster.</p> <p>Su un'altra parete appendi due poster con su scritto: Noi possiamo/noi sappiamo. Al termine della sessione, i gruppi di partecipanti dovranno completare le frasi.</p> <p>3. Introduzione – Che cos'è una squadra?</p> <p>Serviti della presentazione in allegato per introdurre i principi base del lavoro di gruppo.</p> <p>L'obiettivo dell'attività è di mostrare ai partecipanti l'importanza e l'essenza del lavoro di gruppo.</p> <p>La presentazione è adatta a tutti, le informazioni sono chiare ed evidenziate in maniera interessante.</p> <p>4. Attività pratica di <i>team building</i> – “Alla deriva”</p>	<p>Tipo di attività:</p> <p>Presentazione</p> <p>Attività di gruppo</p>	
---	--	---	--

	<p>“Alla deriva” è un'attività divertente di <i>team building</i> che serve a incoraggiare l'interazione e lo spirito di squadra. La possibilità di sopravvivere dipende dalla capacità di mettere in ordine di importanza gli oggetti a disposizione. L'aspetto più importante del gioco è dover prendere delle decisioni unanimesi in tempi brevi.</p> <p>Presenta il gioco in maniera dettagliata servendoti delle istruzioni riportate nella scheda n°3.</p> <p>Al termine del gioco, discuti insieme ai partecipanti dei risultati ottenuti. Il principale argomento di discussione dovrebbe essere il lavoro di squadra – <i>è stato difficile prendere delle decisioni unanimesi? Quali sono le caratteristiche delle squadre di successo?</i></p> <p>5. Tutte le strade di cui abbiamo bisogno</p> <p>L'obiettivo del gioco è di mostrare in che modo la dimensione interculturale sia legata alla capacità di gestire una situazione e delle emozioni complesse. Sviluppare la capacità decisionale, di negoziazione, di lavorare in gruppo, divenire consci delle percezioni personali/culturali della realtà.</p> <p>Gruppo: 15-35 partecipanti</p> <p>Occorrente: carta, fotocopiatrice.</p> <p>Durata: 1.5 - 2 ore</p> <p>Dividi i partecipanti in 4 piccoli gruppi e distribuisce loro una carta con su scritte le caratteristiche della loro comunità (scheda n°4).</p> <p>REGOLE: L'obiettivo del gioco è costruire delle strade. È possibile costruire delle strade nel territorio delle altre comunità, solo dopo averne ottenuto il permesso. Per questa ragione, ciascun gruppo dovrà eleggere un costruttore e un rappresentante. Il costruttore è l'unico a poter sconfinare nel territorio dell'altro gruppo, e il rappresentante è l'unico a poter condurre delle tratta-</p>		
--	--	--	--

	<p>tive. Nessuno dei due può far nulla senza il consenso della popolazione. È possibile sostituire rappresentanti e costruttori ogni 10 minuti.</p> <p>Le strade devono essere conformi ai seguenti requisiti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Devono attraversare la periferia. • Non possono incrociare altre strade. • Devono essere costruite entro i termini previsti (30 minuti). <p>Al termine del gioco, poni ai partecipanti le seguenti domande:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Come vi siete sentiti? 2. Che cosa avete provato nello svolgere un determinato ruolo? 3. Siete soddisfatti dei risultati dell'esercizio? 4. Come descrivereste il risultato? 5. Come descrivereste il processo nel quale erano coinvolti i rappresentanti? 6. Le vostre opinioni riguardo alla costruzione delle squadre sono rimaste tali, al ritorno del rappresentante da un incontro con gli altri? 7. In che modo avete scelto il rappresentante? 8. Sapreste riconoscere dei legami fra il gioco e la vita reale? 9. Quali sono stati i vantaggi e gli svantaggi di quest'attività? 10. Se aveste potuto sostituirvi al formatore, che cosa avreste cambiato? <p>6. Il ponte sul grande fiume</p> <p>L'attività prevede il coinvolgimento di due gruppi composti da 6 persone ciascuno. Spiega che ciascun villaggio dovrà costruire</p>		
--	--	--	--

METODOLOGIA

	<p>metà di un ponte su un grande fiume che separa due comunità in 20 minuti. Gli abitanti dei due villaggi troveranno le istruzioni nelle due aule (cfr. Scheda n°5).</p> <p>Occorrente</p> <ul style="list-style-type: none">• Materiale di recupero• Carta• Cartoncino• Colla• Forbici• Righello <p>• 2 stanze separate in cui i gruppi dovranno lavorare/due punti diversi della stanza in cui discutere.</p> <p>Numero di partecipanti: 10-20 persone</p> <p>Durata: 2-3 ore</p> <p>Descrizione dell'attività</p> <p>L'attività prevede il coinvolgimento di due gruppi composti da 6 persone ciascuno. Spiega che ciascun villaggio dovrà costruire in 20 minuti metà di un ponte su un grande fiume che separa due comunità. Gli abitanti dei due villaggi troveranno le istruzioni nelle due aule.</p> <p>A questo gruppo i due gruppi saranno portati nello spazio in cui dovranno lavorare e vedranno i materiali a loro disposizione e un documento che spiega quali regole dovranno seguire.</p> <p>Ogni cinque minuti e per tre volte, i facilitatori chiederanno ai partecipanti migranti di spostarsi da un gruppo all'altro. Questi ultimi dovranno seguire delle regole speciali per simulare le loro difficoltà linguistiche.</p> <p>L'attività si conclude con un test tecnico del ponte. Dovrà essere abbastanza grande da coprire l'ampiezza del letto del fiume e abbastanza solido da sostenere il peso di un</p>		
--	--	--	--

	<p>bicchiere colmo d'acqua.</p> <p>Regole per i migranti:</p> <p>Una volta giunto nel nuovo villaggio – sarai incapace di comprendere la lingua degli abitanti e non potrai né parlare né rispondere alle persone che ti si rivolgono.</p> <p>Come tutti, però, potrai esprimerti a gesti e/o rispondere a chi si serve del linguaggio non verbale (ma ricorda: non potrai mai rispondere a chi ti si rivolge utilizzando il linguaggio verbale).</p> <p>Il tuo isolamento linguistico finirà quando riceverai un cenno da parte del facilitatore. A quel punto dovrai immaginare di aver appreso la lingua del villaggio che ti ospita e potrai servirti del linguaggio verbale.</p> <p>7. Discussione e feedback</p>		
--	---	--	--

METODOLOGIA

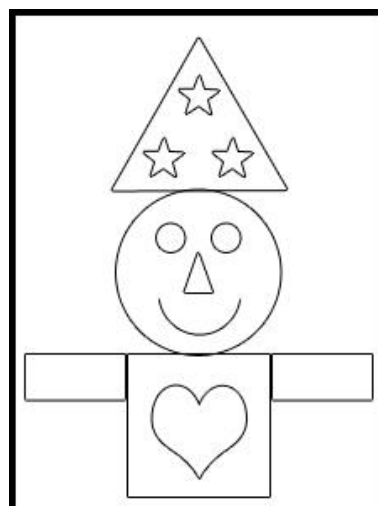
Occorrente:	Poster, colori, carta, penne, matite, scotch, materiale di recupero, computer, post-it colorati, lavagna a fogli mobili
Valutazione	Incoraggia i partecipanti a valutare il modulo in maniera onesta e ad esprimere le loro opinioni. Ecco, alcuni quesiti che possono essere utili a questo scopo: <i>Come vi siete sentiti? Che cosa avete imparato? Che cosa potrete portare con voi e utilizzare a casa, a scuola, per strada, con gli amici? Per quale ragione lo spirito di squadra è così importante?</i>

Schede

Scheda n°1

Prendete un foglio di carta e disponetelo sul banco, facendo in modo che il lato corto del foglio sia di fronte a voi.

1. Disegnate un cerchio di dimensioni medie al centro del foglio.
2. Disegnate un quadrato di dimensioni medie sotto il cerchio, in modo che uno dei lati del quadrato tocchi il bordo del cerchio.
3. Disegnate un cuore dentro il quadrato.
4. Disegnate due piccoli rettangoli con i lati corti attaccati ed allineati ai lati del quadrato.
5. Disegnate un triangolo di medie dimensioni sul cerchio, in modo che il alto del triangolo tocchi la circonferenza del cerchio.
6. Disegnate delle piccole stelle dentro il triangolo.
7. Disegnate un piccolo triangolo al centro del cerchio.
8. Disegnate un arco sotto al piccolo triangolo.
9. Disegnate due piccoli cerchi sopra il piccolo triangolo, uno leggermente a destra e uno leggermente a sinistra.
10. Al termine dell'attività, i partecipanti dovrebbero ottenere un'immagine simile a questa.



Scheda n°2: Alla deriva

Istruzioni per il formatore

1. Da' ai partecipanti la tabella "Alla deriva" con gli oggetti elencati.
2. Chiedi a ciascun partecipante che avrà a disposizione 15 minuti per elaborare la propria classifica e trascriverla nella prima colonna.
3. Invita i partecipanti a formare dei gruppi composti da massimo 6 persone. Incoraggia i partecipanti a discutere delle loro scelte e a concordare una lista collaborativa. Concedi ai partecipanti 30 minuti per portare a termine quest'attività. Spiega che avranno a disposizione un tempo limitato per prendere delle decisioni unanimi.
4. Le risposte corrette sono state fornite dalla guardia costiera statunitense. Mostra ai partecipanti la lista attraverso una presentazione PowerPoint, sulla lavagna o distribuisci delle fotocopie. Chiedi ai partecipanti di confrontare il loro punteggio individuale e di gruppo e di trascrivere il totale.
5. I partecipanti dovranno appuntare i loro punteggi, confrontandoli con quelli dati dalla Guardia Costiera statunitense. Il punteggio più basso sarà anche quello migliore.
6. Dal momento che i gruppi hanno lavorato insieme, condividendo pensieri e idee, dovrebbero presentare un punteggio migliore di quello di quello individuale. Discuti insieme ai partecipanti del perché hanno ottenuto dei punteggi differenti; per quale ragione hanno cambiato idea e chiedi che cosa li ha convinti a cambiare idea.

Schede

Alla deriva

Insieme ad altri due tuoi amici hai deciso di affittare uno yacht per compiere il viaggio di una vita: una traversata dell'Oceano Atlantico. Dal momento che nessuno di voi ha mai avuto esperienze di navigazione, avete deciso di assoldare uno skipper esperto e due membri dell'equipaggio.

Sfortunatamente, proprio mentre vi trovate nel bel mezzo dell'oceano Atlantico, scoppia un incendio sottocoperta e lo skipper e i due membri dell'equipaggio perdono la vita mentre cercano di combattere contro le fiamme. Gran parte dello yacht è andato distrutto e sta affondando.

La vostra posizione è incerta, perché la strumentazione di bordo è stata gravemente danneggiata dall'incendio. Secondo le vostre stime vi trovate a centinaia di miglia di distanza dalla costa.

In compenso tu e i tuoi amici siete riusciti a salvare 15 oggetti dalle fiamme. Inoltre avete recuperato un gommone e una scatola di fiammiferi.

Il vostro compito è quello di classificare 15 oggetti in base all'importanza che ricoprono per voi, mentre attendete di essere salvati. Mettete al primo posto l'oggetto che per voi è più importante, al secondo posto quello che ritenete un po' meno importante e così via.

METODOLOGIA

Alla deriva

METODOLOGIA

Oggetti	Fase 1	Fase 2	Fase 3	Fase 4	Fase 5
	Classifica Individuale	Classifica di squadra	Classifica della Guardia Costiera	Differenze Fra Fase 1 & 3	Differenze Fra fase 2 & 3
Un sestante					
Uno specchio					
Zanzariere					
Un bidone d'acqua di 25 litri					
Una cassa di razioni militari					
Mappa dell'Oceano Atlantico					
Un cuscino gonfiabile					
Una tanica da 10 litri contenente una miscela di nafta e benzina					
Una piccola radio a transistor					
Un telo di plastica opaca di 6 metri quadri					
Una lattina di repellente anti-squalo					
Una bottiglia di rum con l'80% di gradazione alcolica					
4,5 m di lenza di nylon					
2 scatole di barrette di cioccolato					
Un kit per la pesca oceanica con palo telescopico					
			Totale	Il tuo Punteggio	Punteggio squadra

Materiali per il formatore

Analisi dell'esperto della guardia costiera

Secondo gli esperti, in questo caso la Guardia Costiera statunitense, gli oggetti necessari quando ci si trova alla deriva nel bel mezzo dell'oceano sono degli strumenti che permettono di attrarre l'attenzione e sopravvivere fino all'arrivo dei soccorsi. Un viaggio attraverso l'Atlantico richiede all'incirca una ventina giorni; molti di meno se si ha il vento a favore, molti di più nel caso contrario.

Gli strumenti per la navigazione sono poco importanti, perché anche se è possibile che un piccolo gommone raggiunga la costa, sarebbe pressoché impossibile conservare le provviste necessarie per un viaggio tanto lungo. Dunque, senza strumenti per la segnalazione a bordo, le possibilità di essere individuati e messi in salvo si restringono. Di sotto, troverete la classifica degli oggetti in base alla loro importanza ai fini della vostra sopravvivenza:

Oggetti	Classifica della Guardia Costiera	Motivazioni della Guardia Costiera
Un sestante	15	Inutile senza tavole numeriche e cronometro.
Uno specchio	1	L'oggetto più importante di tutti. È uno strumento potentissimo per comunicare la vostra presenza in mare. Se esposto al sole, uno specchio ha la stessa intensità luminosa di cinque-sette milioni di candele. I raggi del sole possono essere riflessi oltre l'orizzonte.
Zanzariere	14	Non ci sono zanzare nel bel mezzo dell'oceano, e una zanzariera non può essere utilizzata per altri scopi
Un bidone d'acqua da 25 litri	3	Fondamentale per recuperare i liquidi persi a causa della sudorazione. 25 litri basteranno al tuo gruppo per un paio di giorni.
Una cassa di razioni militari	4	La vostra razione di cibo quotidiana
Mappa dell'Oceano Atlantico	13	Inutile senza equipaggiamento per la navigazione.
Un cuscino gonfiabile	9	Utile se qualcuno dovesse finire in mare.

METODOLOGIA

Una tanica da 10 litri contenente una miscela di nafta e benzina	2	Il secondo strumento utile per segnalare la vostra presenza. Il liquido galleggia ed è infiammabile, pertanto potreste incendiarlo usando dei fiammiferi.
Una piccola radio a transistor	12	Non è possibile per voi captare e inviare segnali radio.
Un telo di plastica opaca di 6 metri quadri	5	Può essere utilizzato per raccogliere l'acqua piovana e proteggersi da onde e vento.
Una lattina di repellente anti-squalo	10	Tiene lontani gli squali, come no!
Una bottiglia di rum con l'80% di gradazione alcolica	13	Contiene l'80% di alcol, ciò significa che può essere utilizzato come antisettico in caso di emergenza, altrimenti serve a poco. Molto pericoloso se ingerito, perché disidraterebbe ulteriormente il vostro fisico, già debilitato.
4,5m di lenza in nylon	8	Può essere utilizzato per legare insieme persone o oggetti ed evitare che finiscano in mare. La lenza può essere utilizzata anche ad altri scopi, ma nessuno di questi vi potrebbe salvare la vita.
2 scatole di barrette di cioccolato	6	La vostra riserva di cibo
Un kit per la pesca oceanica con palo telescopico	7	Meno importante delle barrette di cioccolato, perché non è detto che riusciate a pescare qualcosa. Il palo potrebbe essere utilizzato per costruire un riparo.

Punteggi

00 - 25	Eccellente	Avete dimostrato di conoscere molte tecniche di sopravvivenza. Siete salvi!
26 - 32	Buono	Risultato al di sopra della media. Buone capacità di sopravvivenza. Siete salvi!
33 - 45	Medio	Mal di mare, fame e stanchezza. Siete salvi!
46 - 55	Discreto	Disidratati e un po' ammaccati. È stato difficile, ma ce l'avete fatta!
56 - 70	Scarso	In salvo, per un pelo!
71 +	Molto scarso	Amici, il vostro gommone è stato ritrovato su una spiaggia, alcune settimane dopo la sospensione delle ricerche.

Copyright

Insight di Grahame Knox su licenza *Creative Commons Attribution-Non-Commercial-No Derivative Works 3.0 Unported License*.

[Attribution-NonCommercial-NoDerivs 3.0 Unported \(CC BY-NC-ND 3.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/)

Scheda n°4. Tutte le strade di cui abbiamo bisogno

DESCRIZIONE DELLE COMUNITÀ

Siamo una popolazione di contadini ed è sull'agricoltura che si fonda la nostra economia. Abbiamo bisogno di terre per produrre e di strade per raggiungere i nostri campi ed esportare i nostri prodotti.

Siamo una popolazione di commercianti. La nostra economia dipende dall'importazione e dall'esportazione di merci. Abbiamo bisogno delle terre per le nostre fabbriche e per coltivare i nostri prodotti. Abbiamo bisogno di strade per poter raggiungere fornitori e consumatori.

Siamo una popolazione di petrolieri. La nostra economia si basa sull'estrazione del petrolio. Abbiamo bisogno di terra per scavare i nostri pozzi e di strade per raggiungerle ed esportare il petrolio.

Siamo una popolazione di pescatori. La nostra economia si basa sull'esportazione di pesce. Abbiamo bisogno di terra per le nostre case e per costruire le navi. Abbiamo bisogno di strade per trasportare pesce.

Scheda n° 5. Il ponte sul grande fiume



modello

Il ponte sul grande fiume

Gruppo 'A'

Vi trovate in un villaggio di 6 abitanti su una delle rive del grande fiume (largo 50 cm).

I membri della società in cui vivete basano le proprie decisioni sulla capacità di giudizio personale. Tutte le decisioni prese devono essere vagliate dalla ragione.

Insieme agli abitanti del villaggio situato sulla riva opposta del fiume avete concordato la costruzione del ponte. Ciascun villaggio è incaricato di costruire metà della struttura (capace dunque di coprire metà della larghezza del letto del fiume: 25 cm!).

La comunicazione fra i due villaggi è estremamente difficile, ma sperate di poter approfittare dei contatti con gli abitanti dell'altro villaggio.

Per il momento non potete fare altro che cominciare a costruire la vostra metà del ponte...

La vostra metà del ponte dovrà essere pronta in 20 minuti, ed essere saldata con quella dell'altro villaggio. Una volta che il ponte sarà completato, una commissione d'ingegneri collauderà la struttura: il ponte dovrà essere abbastanza stabile da sostenere il peso di un bicchiere pieno d'acqua posto al centro della struttura.

Il ponte sul fiume

Gruppo 'B'

Vi trovate in un villaggio di 6 abitanti su una delle rive del grande fiume (largo 50 cm).

La vostra società si basa sulla concordia fra i suoi membri. Tutte le vostre decisioni si basano sull'accordo unanime tra gli abitanti del villaggio.

Insieme agli abitanti del villaggio, situato sulla riva opposta del fiume, avete concordato la costruzione del ponte. Ciascun villaggio è incaricato di costruire metà della struttura (capace dunque di coprire metà della larghezza del letto del fiume: 25 cm!).

La comunicazione fra i due villaggi è estremamente difficile, ma sperate di poter approfittare dei contatti con gli abitanti dell'altro villaggio.

Per il momento non potete fare altro che cominciare a costruire la vostra metà del ponte...

La vostra metà del ponte dovrà essere pronta in 20 minuti, ed essere saldata con quella dell'altro villaggio. Una volta che il ponte sarà completato, una commissione d'ingegneri collauderà la struttura: il ponte dovrà essere abbastanza stabile da sostenere il peso di un bicchiere pieno d'acqua posto al centro della struttura.

Il ponte sul grande fiume

Regole per i migranti

Adesso sei un migrante. Ti sei trasferito nel villaggio sulla parte opposta del fiume. Il nuovo villaggio è divenuto la tua nuova comunità, ma niente è semplice a questo mondo...

Una volta giunto nel nuovo villaggio – sarai incapace di comprendere la lingua degli abitanti e non potrai né parlare né rispondere alle persone che ti si rivolgono.

Come tutti, però, potrai esprimerti a gesti e/o rispondere a chi si serve del linguaggio non verbale (ma ricorda: non potrai mai rispondere a chi ti si rivolge utilizzando il linguaggio verbale).

Il tuo isolamento linguistico finirà quando riceverai un cenno da parte del facilitatore. A quel punto dovrai immaginare di aver appreso la lingua del villaggio che ti ospita e potrai servirti del linguaggio verbale.

Il ponte sul grande fiume

Domande per la valutazione dell'attività

Domanda n°1

Pensi di esserti comportato in base al tuo background personale?

Perché?

È difficile liberarsi della propria “cultura personale”?

Domanda n°2

In che modo hai reagito quando hai incontrato i primi migranti?

Perché?

Pensi che ci fossero delle alternative?

Qual è l'opzione migliore secondo te?

Domanda n°3

La situazione che hai vissuto nel corso dell'attività ti ha ricordato una situazione che hai realmente vissuto?

Domanda n°4

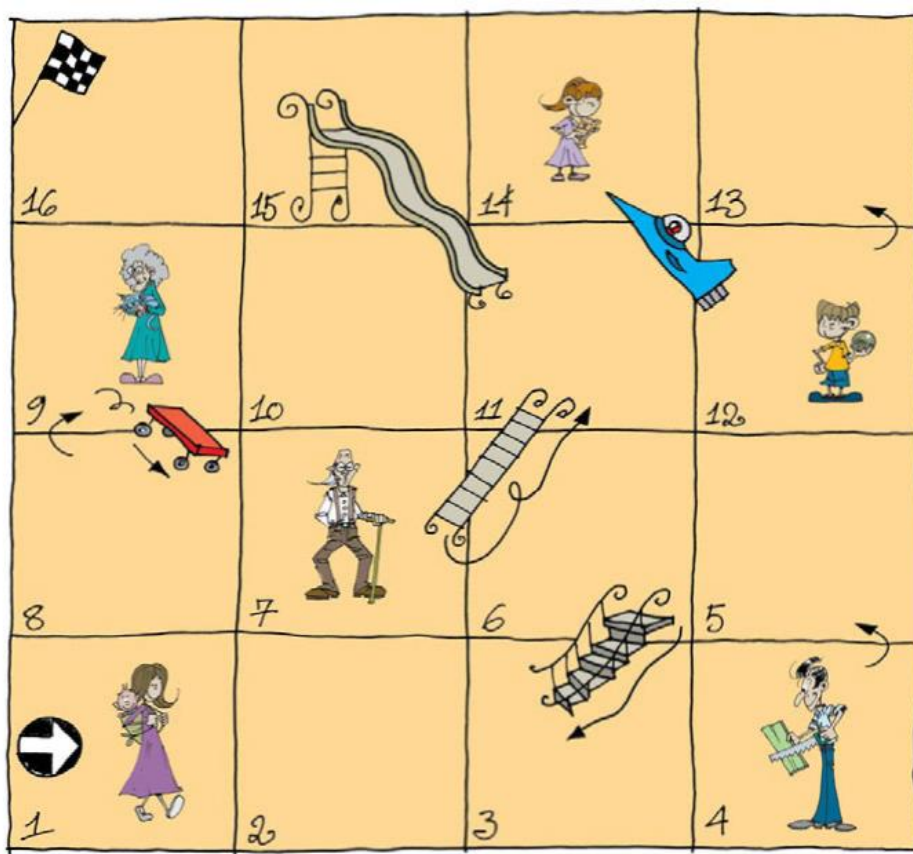
Pensi sia possibile prepararsi (o preparare i giovani con i quali lavori) ad entrare in contatto con persone provenienti da altri Paesi?

Appendice - Giochi psicosociali

Cinque passaggi

“Cinque passaggi” è un gioco psicosociale che ha l’obiettivo di sviluppare delle strategie di cooperazione, rispetto e fiducia negli altri. In questo gioco è importante non essere egoisti e avere cura degli altri. I partecipanti sono suddivisi in squadre composte da cinque membri che si scontrano gli uni contro gli altri. Devono passarsi la palla a vicenda, senza escludere nessuno. Il gioco è ottimo per sviluppare la capacità di risoluzione dei problemi.

“Condividi i tuoi ricordi”



Quest’illustrazione è un esempio del noto gioco da tavolo, *Snakes and ladders* da adattare in base alle tue esigenze. Puoi scegliere di aggiungere più ragazzi e ragazze, madri e padri, nonne e nonni, oppure delle altre idee, possibilità di muoversi più velocemente o tornare indietro, saltare un turno, ecc. Se hai molto tempo a disposizione per quest’attività, ti suggeriamo di dare la possibilità a ciascun gruppo di creare la propria tabella servendosi di una tecnica a loro scelta (collage, disegno, pittura) e di un cartoncino. Si tratta di un’eccellente attività creativa capace di rafforzare la coesione del gruppo prima di cominciare a condividere i propri ricordi.

In base alle esigenze da te individuate, ti consigliamo di coinvolgere anche i genitori dei ragazzi. Il gioco è rivolto a quattro gruppi composti da quattro persone, e occorrono un dado e 15 carte tematiche:

- a. **lieto evento** (condividi un tuo ricordo)
- b. **una situazione buffa** (condividi un tuo ricordo);
- c. **valori o insegnamenti** (di' cosa hai imparato).

I partecipanti dovranno lanciare il dado e muovere la loro pedina. Quando la pedina finirà su un personaggio bisognerà mimare l'azione (andare in alto, in basso, oppure star fermi) e rimuovere la carta dal mazzo. I partecipanti dovranno raccontare le proprie storie in 3 minuti. Il gioco continua fino a quando tutti i partecipanti non avranno raccontato una storia per ciascun personaggio presente sul tabellone. Il gioco ha una durata variabile fra i 30-40 minuti.

N.B: è possibile cambiare il tema, in modo da far coincidere l'obiettivo e il tipo di gruppo coinvolto, aggiungendo, ad esempio, degli eventi tristi o difficili, la storia del nome del personaggio, ecc.

Dal manuale di Terre des homes *Working with Children and their Environment – Manual of psycho-social Skills*

MODULO 8 - GIOCHI PSICOSOCIALI: *MUOVITI, SORRIDI, GIOCA!*

Un ringraziamento a *Reinventing teaching*, basato sulla metodologia **MGS (MOVEMENT, GAMES AND SPORT)**.

I giochi psicosociali e le attività creative costituiscono un valore aggiunto nel processo di apprendimento, poiché lo rendono accattivante e più interessante per gli allievi. Nel presente modulo, presenteremo una serie di giochi pronti per essere inseriti nei programmi scolastici.

Risultati di apprendimento

- Comprendere le caratteristiche dei giochi psicosociali sulla base delle caratteristiche sviluppate.
- Imparare in che modo servirsi dei giochi psicosociali e stabilire degli obiettivi psicosociali.
- Imparare a conoscere nuove attività pratiche da implementare, nonché dei nuovi metodi di insegnamento.
- Familiarizzare con nuove attività creative che consentano agli studenti di crescere e apprendere.

Attività principali

- Le caratteristiche e i principi dei giochi psicosociali.
- Pianificare una sessione di giochi psicosociali.
- L'approccio pedagogico basato sull'esperienza di apprendimento.
- Creatività e attività rivolte ai giovani.

Metodi utilizzati

- Giochi
- Attività di gruppo
- Discussioni
- Storytelling
- Attività creative

Breve introduzione ai contenuti del modulo formativo

«Su prati infiniti, giocano i bambini.» Tagore

Che cosa s'intende per gioco psicosociale?

Un gioco è un'attività ludica caratterizzata da quattro elementi essenziali: **regole, ruoli, struttura e obiettivo.**

Psicosociale è un aggettivo che sta ad indicare il legame delle persone con il mondo esterno, e si riferisce al loro rapporto di benessere con l'ambiente.

I giochi divengono psicosociali nel momento in cui essi facilitano l'acquisizione di determinati comportamenti (mentali, emotivi, sociali e fisici), basati sulla cooperazione e l'inclusione.

Per questa ragione, essi devono avere degli obiettivi misurabili che possano essere espressi in termini di comportamenti/atteggiamenti che possono essere osservati a livello individuale e di gruppo.

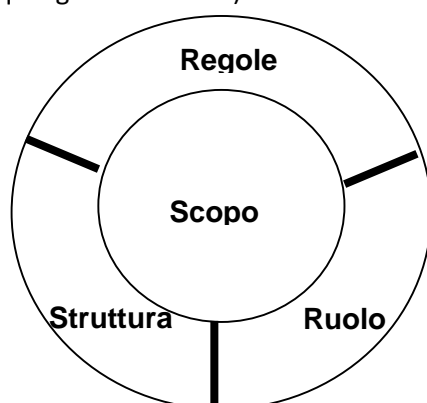
Questi giochi si basano su una metodologia non formale, *Movement, Games and Sport (MGS)*, sviluppata a partire dal 2005 da *Terre des hommes Foundation*.

I giochi psicosociali educativi, volti a presentare in maniera "facile" conoscenze e informazioni, aiutano i bambini a non sentirsi sopraffatti dai dati, stanchi o stressati dalle prove di verifica. Consentono loro di rimanere concentrati, curiosi e desiderosi di scoprire e vivere nuove esperienze durante le ore che trascorrono a scuola. Infine, rendono più accessibile il processo di apprendimento. Servirsi di tutti e cinque i sensi/stili di apprendimento è fondamentale.

Definizione e spiegazione del concetto

I giochi sono caratterizzati da quattro elementi essenziali: **regole, ruoli, struttura e scopo.** I giochi possono cambiare e variare molto, modificando questi elementi e divenendo più difficili, creativi, individuali e cooperativi.

È estremamente importante comprendere la differenza fra lo scopo del gioco e dell'attività (ciò che il giovane dovrebbe ottenere) e l'obiettivo (ciò che l'insegnante vorrebbe trasmettere ai ragazzi che stanno svolgendo quel gioco o attività).



Abilità e comportamenti sviluppati nel corso del gioco

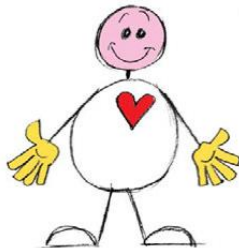
Giochi, sport, attività creative aiutano a sviluppare capacità sia mentali, sia fisiche, sia psicosociali. L'obiettivo è di modificare l'atteggiamento e i comportamenti per raggiungere obiettivi a lungo termine, come una maggiore fiducia, autostima, un senso di sicurezza e coesione. Per preparare una sessione di attività psicosociali, bisogna prima scegliere la competenza che si intende far sviluppare ai bambini ed associarla a una seconda capacità (fisica o mentale). È necessario concentrarsi su queste abilità nel corso della sessione e nella fase di valutazione. Vi saranno altre capacità coinvolte, seppur indirettamente. È opportuno ricordare le tre categorie, in modo da osservare e porre in evidenza l'una o l'altra in base alle esigenze del gruppo.

Ricorda: Le 3H (sviluppate mediante la metodologia MGS)

Head = capacità mentali

Heart = capacità psicosociali

Hands = capacità fisiche



IO FACCIO

Capacità fisiche

1. **Coordinazione, agilità:** avere una buona coordinazione dei movimenti, da soli o in gruppo, ecc.
2. **Velocità:** muoversi e correre velocemente, ecc.
3. **Forza:** muoversi e portare dei pesi, ecc.
4. **Resistenza:** sostenere degli sforzi prolungati per un breve/lungo periodo di tempo, ecc.
5. **Elasticità:** avere un corpo flessibile, ecc.
6. **Reattività:** rispondere in maniera immediata agli stimoli, ecc.
7. **Ritmo:** tenere il tempo, ecc.
8. **Equilibrio:** mantenere una posizione stabile, ecc.
9. **Precisione:** compiere dei gesti precisi, sviluppare le capacità fino-motorie
10. **Consapevolezza del proprio corpo:** conoscere il proprio corpo, le sue possibilità e i punti deboli, conoscere come rilassare/tendere i muscoli a seconda delle necessità.

IO PENSO

Capacità mentali

1. **Consapevolezza di sé:** conoscere sé stessi, gusti, valori, punti di forza, risorse, ecc.
2. **Concentrazione, osservazione:** prestare attenzione, osservare ciò che succede intorno a noi, ecc.
3. **Apprendimento, memoria:** acquisire nuove conoscenze, comprendere le istruzioni, mettere in pratica quanto appreso, ecc.
4. **Capacità di analisi:** ragionare, mettere in questione concetti, pensare prima di agire, trovare delle strategie e delle soluzioni, ecc.
5. **Pensiero creativo, immaginazione:** avere inventiva, avere buone idee, immaginare mondi fantastici, ecc.
6. **Rilassamento, lasciarsi andare:** non essere stressati, rilassare corpo e mente, ecc.

IL MIO RAPPORTO CON ME STESSO/A E GLI ALTRI

Capacità psicosociali

1. **Adattamento/flessibilità:** essere ricettivi, mostrarsi curiosi, non rimanere ossessionati da un'idea, adattarsi al nuovo.
2. **Espressione delle proprie emozioni:** gestire rabbia e tristezza nel momento in cui ci si trova di fronte a situazioni difficili, essere dei "bravi perdenti", esprimere i propri sentimenti, ecc.
3. **Responsabilità:** essere disciplinati, impegnarsi, essere credibili e autonomi, ecc.
4. **Fiducia:** osare collaborare con gli altri, contare su di loro, ecc.
5. **Rispetto:** difendere la propria sicurezza e il proprio benessere fisico e psicologico e quello degli altri; non essere violenti nelle parole e negli atti.
6. **Correttezza:** rispettare le regole, non imbrogliare, essere onesti, ecc.
7. **Comunicazione:** proporre dei commenti costruttivi, essere onesti.

Principi delle attività psicosociali

Un piano ben congegnato aumenta la qualità delle attività svolte con i bambini con un conseguente miglioramento del processo di apprendimento, delle capacità psicosociali e del benessere dei minori.

Ciascuna sessione di attività andrebbe suddivisa in tre parti:

1. Un'attività di "riscaldamento" o un'introduzione con un rito di benvenuto, la condivisione degli obiettivi, un piccolo gioco o attività per introdurre il tema.
2. La parte centrale della sessione, con esercizi, giochi e attività creative che portino all'apprendimento o alla riflessione personale.
3. Al termine di giochi o attività sportive, si svolgono degli esercizi di defaticamento, di respirazione, oppure una sessione di feedback. Al termine delle attività creative, invece è importante condividere e commentare il lavoro dei partecipanti.

È importante mantenere una certa intensità nel corso della sessione, si comincia lentamente, si continua a lavorare sempre più alacremente, per poi tornare nuovamente a uno stato di calma, ponendo in evidenza nessi logici e/o temi in comune fra le tre parti della sessione. L'autovalutazione e le opinioni dei partecipanti possono servire ad adattare alcuni esercizi.

Il piano della sessione non è altro che una scaletta contenente gli elementi essenziali, gli obiettivi, le attività che porteranno i bambini a raggiungere tali obiettivi, il materiale necessario e la durata di ciascun esercizio. Si consiglia di condurre una valutazione al termine della sessione, al fine di poter incorporare alcuni spunti nella sessione successiva.

La preparazione è estremamente importante per garantire la qualità del lavoro svolto con i bambini. Avere un piano consente di tracciare le attività, non dimenticare nessun passaggio e divenire capaci di correggere e di migliorare dei passaggi nel caso in cui si debba implementare la medesima sessione con un altro gruppo.

Un piano scritto serve anche a trasmettere le informazioni ad altri educatori e assicurare che i bambini seguano il medesimo percorso. Ovviamente il piano può essere modificato nel corso della sessione. La capacità dell'educatore di adattare, cambiare e modificare in base a quanto osservato, è importante tanto quanto quella di pianificare e prevedere. Infatti, gli educatori devono essere capaci sia di perseguire gli obiettivi stabiliti, sia di adattarsi alle esigenze del momento sulla base delle esperienze del gruppo. Saper improvvisare è molto utile nel caso in cui vi siano delle condizioni meteoro-

logiche avverse o manchino delle attrezzature, oppure vi siano meno/più partecipanti del previsto. L'esperienza degli insegnanti garantisce la qualità delle attività.

Consigli

Non bisogna sottostimare la capacità di pianificare una o più sessioni, ma è importante anche prestare attenzione a ciò che accade in modo da adattarsi alle circostanze, senza però cercare l'approvazione di tutti i partecipanti. La qualità del tempo trascorso con loro dipende anche dal rispetto delle tre fasi.

Il piano della sessione

- Data e durata.
- Numero ed età degli allievi.
- Tema della sessione.
- Occorrente.
- Competenze (da sviluppare nel corso della sessione - individuate due, includendone almeno uno della prima categoria).
- Competenze psicosociali: fiducia/responsabilità/espressione delle emozioni/flessibilità/capacità di gestione dei problemi e dei conflitti/correttezza/cooperazione/comunicazione/empatia).
- Capacità mentali (osservazione/concentrazione/capacità di analisi/pensiero creativo, immaginazione/apprendimento, memoria/rilassamento/consapevolezza di sé).
- Capacità fisiche: (velocità/forza/resistenza/flessibilità/coordina-zione/agilità/reattività/ritmo/equilibrio/precisione/consapevolezza del proprio corpo).



ACTIVITIES (exercises, games, sports, creativity)		ORGANIZATION (equipment, set-up)
WARM-UP (welcome, objectives, short games, exercises)		
MAIN PART (activities, games)		
COOL-DOWN (stretching, relaxation, feedback)		
Feedback from the children	Self-assessment by the animator and improvements to be made	

Sono sei i principi metodologici da seguire quando si elabora una sessione che prevede attività fisiche, di gioco o creative:

1. Cerca di individuare delle attività che abbiano come obiettivo lo sviluppo di almeno due delle tre dimensioni (mentale, psicosociale e fisico).
2. Serviti delle tre fasi dell'apprendimento: gioca, rifletti e valuta adottando l'approccio emotivo e cognitivo, e gioca di nuovo.
3. Prepara dei giochi basati sulla cooperazione e l'integrazione piuttosto che sulla competizione e l'esclusione.
4. Tenta di incoraggiare una certa progressione nel corso della sessione, dal più facile al più difficile.
5. Incoraggia la partecipazione costante ed attiva dei bambini ai giochi e alla fase di riflessione.
6. Introduci varietà e fantasia nei giochi e presenta le attività in maniera immaginativa.

Aspetti di cui tenere conto quando si organizza una sessione di giochi psicosociali:

L'età dei giovani partecipanti. Le attività devono tener conto dell'età dei partecipanti ed essere adatte al loro livello di sviluppo cognitivo.

Conoscere il **numero di partecipanti** è importante al fine di organizzare al meglio le attività. Per consentire sia a giovani sia ad adulti di applicare le loro conoscenze, è consigliabile lavorare con 12-18 partecipanti.

La durata della sessione – è importante pianificare le attività in modo da avere tutto il tempo necessario per raggiungere i propri obiettivi. Valutare in maniera corretta la durata di ciascuna attività offre la possibilità di controllarle, evitandone di pianificarne troppe.

Gli obiettivi fissati devono essere in linea con le capacità dei partecipanti; né troppo facili, né troppo difficili in modo da alimentare la loro motivazione. Gli obiettivi riflettono ciò che i partecipanti hanno appreso al termine della sessione. Descrivono alcuni obiettivi osservabili e misurabili, ovvero che possono essere esaminati al termine della sessione. Gli obiettivi sono concreti e descrivono qualcosa che può essere osservato e raggiunto entro i tempi previsti.

Ad esempio, i giovani sono capaci di presentarsi nel corso delle attività, o ascoltarsi a vicenda, ecc.

Le attività – è importante ricordare che prima di scegliere delle attività bisogna stabilire degli obiettivi. Devono essere progressive in termini di difficoltà, o dovrebbero consentire ai partecipanti di essere attivi, cooperare, essere creativi, esprimere loro stessi e apprendere allo stesso tempo. Usa diversi metodi e strumenti al fine di variare le attività (in piccoli/grandi gruppi, attività individuali).

I materiali – Variano in base alle attività pianificate. La pianificazione contribuisce a garantire la presenza di tutto l'occorrente necessario. È importante avere tutto il materiale necessario a disposizione prima di svolgere l'attività.

Valutazione, è importante raccogliere le opinioni dei partecipanti al termine della sessione. È importante distinguere fra autovalutazione del formatore/insegnante legata alla propria attività e alla valutazione dei partecipanti legata alla loro esperienza.

Gestire una sessione significa programmarla, svolgerla e valutarla (un passaggio estremamente importante). Vi sono alcune modalità di valutazione della qualità delle attività: autovalutazione, commenti dei partecipanti e dei colleghi che hanno assistito alla sessione.

Possibili domande per l'autovalutazione - Ho svolto tutte le attività che ho pianificato? Se no, perché? Ho rispettato i tempi e la durata delle attività? Se no, perché? Ho preparato tutto l'occorrente necessario e l'ho messo a disposizione dei partecipanti? Era abbastanza? Se no, cos'altro avrei potuto fare? Quali cambiamenti ho apportato? Come li ho gestiti? Ho raggiunto gli obiettivi che avevo stabilito? Se no, perché? I partecipanti hanno apprezzato l'esperienza di apprendimento? Se no, perché? Hanno imparato qualcosa di nuovo? Se no, perché? Dovrei procedere in un'altra maniera in futuro? Se sì, come?

La creatività

Le attività creative e il gioco sono le lingue più accessibili per consentire ai giovani di liberare le loro emozioni e tensioni, e mettere il corpo in movimento.

C'è una differenza fra attività artistiche e attività creative. Le attività artistiche si concentrano su una performance o su un raggiungimento del risultato.

Le attività creative si concentrano sul processo creativo, sul divertimento e sull'espressione di sé. Al fine di consentire i bambini di aprirsi nel corso delle attività creative, è necessario garantire un'atmosfera accogliente. Non bisogna esprimere giudizi su una creazione, né positivi né negativi.

La creatività collettiva promuove l'instaurarsi di rapporti, consente l'esplorazione delle competenze psicosociali come la risolutezza, il rispetto, la capacità di negoziazione, di ascoltare e lasciarsi andare.

Principi per promuovere le attività creative con obiettivi psicosociali

Apprezzare l'esperienza

- Sii gentile, non avere aspettative, divertiti.
- Lasciati andare, non giudicare il tuo lavoro e nemmeno paragonarlo a quello degli altri.
- Abbandona la contrapposizione "carino", "brutto" e adotta il motto "questo è quello che ho saputo fare oggi".

Gestire la libertà

- Da' delle indicazioni minime, regole e istruzioni per consentire ai partecipanti di sentirsi più liberi e fiduciosi nell'atto della creazione (*avete tra 20 e 30 minuti per disegnare un autoritratto, illustrare la vostra più grande paura, i vostri momenti più felici o sogni. Potrete utilizzare queste riviste per tagliare, strappare, incollare e colorare con pastelli a olio, o qualunque altro tipo di materiale*)
- Non cercare di indirizzare il processo creativo, lascia i partecipanti liberi di creare, ma stagli vicino nel caso in cui abbiano bisogno di aiuto.
- Da' sempre dei limiti di tempo ben precisi per consentire ai partecipanti di compiere delle scelte (materiale, ecc.).

Sii rispettoso e non giudicare

- Osserva il risultato in maniera neutrale, ricorda che i giudizi di natura estetica sono soggettivi, dunque poco utili.
- Offri un contesto sicuro che consenta alle persone di sentirsi rispettate ed esprimersi.

- Astieniti dal commentare, anche nel momento in cui qualcuno tenta di strapparti un consenso (Be', che cosa ne pensi, che cosa ti piace, che cosa ha ispirato il tuo disegno? Come ti senti quando lo guardi? C'è qualcosa che ti disturba?)
- Non interferire direttamente con il processo creativo degli allievi, ma mostragli dei modelli (se necessario, serviti di materiali diversi), in modo da non minare la fiducia in loro stessi e nelle loro risorse.
- Non fare commenti, né positivi né negativi, sul lavoro svolto e a poco a poco incoraggia le persone ad evitare di fare dei paragoni o commenti sul lavoro degli altri (*hey, è così carino; perché hai utilizzato così tanto nero, è triste*).
- Incoraggia e scaccia ogni paura o blocco.

Poni domande che richiedano una risposta aperta

- Evita domande curiose del tipo (*che cosa ci hai messo?*) o commenti fuori luogo (*mi ricordo anch'io di quanto fossi spaventato*).
- Da' la precedenza a domande aperte, rispettose che invitino le persone ad esprimersi (*che emozioni di trasmettono questi colori? Qual è l'elemento più importante per te, dove vorresti andare se potessi trasformarti in un essere piccolissimo? Come ti sei sentito creando questo disegno, il tempo trascorrevva lento o veloce? Che cosa vorresti fare, adesso?*).
- Poni delle domande basandoti solo su ciò che vedi (*Che cos'è quella forma lì all'angolo? Piuttosto che, è un uccellino quello là, vero?*).

Dare e ricevere feedback

- Parla della differenza fra condivisione e feedback. Il momento di condivisione consiste in una discussione, mentre attraverso il feedback si acquisisce una meta prospettiva e si riflette sul processo, non sul risultato finale.
- Il momento di condivisione è parte integrante delle attività, ma non sempre è necessario. In questi frangenti i partecipanti hanno la possibilità di parlare del loro lavoro o di raccontare come sono riusciti ad ottenere quel risultato. Per gli adulti, i genitori, ad esempio, è un'ottima opportunità per condividere esperienze e scoperte di prima mano e porre delle domande. Di solito il facilitatore non pone domande e si passa il tempo ad osservare il frutto del lavoro dei partecipanti. Nel caso in cui il tempo a disposizione sia limitato, è possibile ridurre la durata dell'attività di condivisione invitando i partecipanti ad individuare due aspetti che ritengono importanti.
- Il feedback è il momento nel corso del quale i partecipanti parlano dell'attività che hanno appena svolto. Il facilitatore può porre una serie di domande e aiutare i partecipanti a prendere delle decisioni sul futuro della loro esperienza, dal momento che il loro stato emotivo potrebbe rendere più difficile la loro scelta.

Strategie di successo

- Il mio obiettivo è che i miei allievi si divertano, ma voglio anche che sviluppino altre competenze.
- Propongo ai miei allievi delle strategie creative che sono connesse ai miei obiettivi.
- Tento di porre l'accento sull'esperienza della creazione, non sul risultato finale.
- Tento di creare un ambiente sicuro, caratterizzato da un clima di rispetto e fiducia fra gli allievi, in cui si sentano liberi di creare ed esprimersi.
- Incoraggio gli allievi a non esprimere la loro opinione sul lavoro svolto da altri, ma a valutare solo il proprio.
- Mi servo di diverse tecniche e materiali in base all'età degli allievi (argilla, stoffa, pittura, strumenti musicali, ecc.)



- Una volta terminate le loro creazioni, chiedo agli allievi se hanno qualcosa da dire. Se non vogliono partecipare, rispetto la loro scelta.

Descrizione del modulo formativo

Durata	1 ora 45 min		
Luogo:			
Contenuti	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Dov'eri?</i> 2. <i>I Paesi</i> 3. Discussione di gruppo sulle caratteristiche e sugli elementi tradizionali dei giochi, sui principi MGS e su come si prepara una sessione, attività creative con obiettivi psicosociali. 4. Attività di gruppo: modifica un'attività conosciuta (un gioco tradizionale dei Paesi partner al fine di includere un approccio psicosociale). 	Durata di cias-cun'attività	<ol style="list-style-type: none"> 1. ~45 min 2. ~45 min 3. ~40 min

<p>Descrizione sintetica delle attività</p>	<p>1. “Dov’eri?”</p> <p>Un’attività utile per cominciare a lavorare su qualsiasi tema, nonché per discutere di emozioni o esperienze sensoriali. Si tratta di un gioco tradizionale moldavo, molto dinamico, che può essere utilizzato per insegnare discipline come la storia, le lingue straniere o il teatro.</p> <ul style="list-style-type: none"> • È un’attività molto utile a livello cognitivo, in quanto gli allievi possono sviluppare le loro capacità di osservazione, di pensiero creativo e l’immaginazione. • È un’attività molto utile a livello emotivo, in quanto gli allievi possono divenire più sicuri di loro stessi, cercando di imitare i gesti. Allo stesso tempo, potranno anche sviluppare le loro capacità decisionali, di negoziazione, di cooperazione attraverso la scelta del personaggio da imitare e la cooperazione con altri. • È un’attività molto utile a livello fisico in quanto gli allievi avranno la possibilità di migliorare la loro reattività, velocità e uso del linguaggio del corpo. <p>Occorrente: corde o materiali affini che consentano di delimitare una zona centrale, conetti o pietre per delimitare il confine esterno dell’area di gioco.</p> <p>Organizzazione</p> <p>Nel corso della fase iniziale, i partecipanti lavoreranno in coppie e si scambieranno i ruoli mimando diversi oggetti e simboli.</p> <p>Quindi l’intero gruppo dovrà dividersi in 2 squadre composte tra 6 e 10 giocatori, che dovranno occupare una delle due aree di gioco, separate dal cerchio di centro-campo.</p> <p>Le due squadre dovranno radunarsi al limite della propria metà campo e decidere cosa mimare. Le squadre dovranno mimare ed indovinare a turno. Nel momento in cui la squadra indovina, l’altra dovrà correre e rifugiarsi nella zona neutra in fondo al campo prima che i membri della squadra opposta li acchiappino.</p> <p>I giocatori acchiappati diventano membri della squadra</p>	<p>Tipo di attività:</p>	
---	---	--------------------------	--

	<p>opposta. Il gioco continua fino a quando i partecipanti lo desiderano.</p> <p>Regole:</p> <p>Ciascuna squadra dovrà disporsi lungo la linea di centrocampo per mimare.</p> <p>La squadra che ha il compito di indovinare non potrà oltrepassare la linea di centrocampo prima di pervenire alla risposta esatta.</p> <p>I giocatori che vengono acchiappati prima di oltrepassare la linea di fondocampo diventano membri della squadra opposta.</p> <p>I giocatori dovrebbero essere incoraggiati a lavorare insieme per sviluppare la loro capacità di cooperazione, sicurezza di sé e fiducia.</p> <p>Consiglio</p> <p>È importante ricordare ai partecipanti di rispettare le misure di sicurezza e gli avversarsi soprattutto nella fase della corsa. L'insegnante/educatore deve garantire che il ruolo di leader venga assunto da più partecipanti e che i gruppi comunichino fra loro.</p> <p>L'area di gioco dovrebbe essere adattata in base alle capacità fisiche degli allievi. L'insegnante/educatore può lasciare, all'inizio, che i partecipanti mimino uno per volta, ma successivamente, è necessario incoraggiare gli allievi a lavorare insieme per sviluppare la loro capacità di cooperazione, la fiducia in loro stessi e negli altri. Ricordiamo che è possibile affrontare dei temi specifici nel corso del gioco (l'ambiente, la storia, un evento specifico) per far sì che il gruppo rimanga concentrato e raggiunga l'obiettivo prescelto. Al termine del gioco, il gruppo potrebbe creare una breve scenetta.</p> <p>Nel corso della fase di rilassamento, i partecipanti dovranno sedersi in cerchio e rilassarsi nel corso di un pranzo immaginario con una pizza, ossia un massaggio offerto dai compagni di squadra. All'attività seguirà un momento di riflessione.</p>		
--	--	--	--

	<p>Al fine di sviluppare in maniera creativa lo spirito di squadra, i partecipanti dovranno creare un dipinto collettivo mettendo assieme le loro firme/oppure un luogo dove gli piacerebbe essere, legato al loro rapporto di amicizia.</p> <p>Riflessione</p> <ul style="list-style-type: none"> • Come vi siete sentiti nel corso di quest'attività? È stato facile, difficile, divertente...? Vi siete sentiti a vostro agio/a disagio? Perché? • Che ne pensate degli argomenti prescelti? È stato difficile o facile trovare delle idee? • C'era un leader nel vostro gruppo o tutti avete contribuito con le vostre idee? • Come valutate il livello di partecipazione nel vostro gruppo? • Come vi siete sentiti quando siete stati costretti a cambiare squadra? Sapreste spiegare quella sensazione? • Pensate possano essere introdotte delle variazioni nel corso del gioco? • Avete imparato qualcosa di nuovo? Cosa? • Riuscireste a trovare un legame fra l'attività che avete svolto e la vostra vita quotidiana? <p>Il tema dell'immedesimazione è centrale. La discussione dovrà ruotare attorno a comportamenti che possono essere imitati o dovrebbero essere evitati. Quando è bene imitare qualcuno, e quando non lo è?</p> <p>2. "I Paesi" un gioco tradizionale rumeno</p> <p>Questo gioco è molto interessante e completo, poiché tratta dei temi quali i Paesi e le loro diverse caratteristiche, l'interculturalità ed i concetti di non discriminazione ed integrazione, collaborazione associati alla corsa e ai lanci. Il gioco può essere adottato per lo studio</p>		
--	---	--	--

	<p>dell'educazione civica, della geografia, della storia, delle lingue straniere e così via.</p> <p>È possibile trattare il concetto di Paese in relazione al tema della tutela dei minori.</p> <ul style="list-style-type: none"> • È un'attività molto utile a livello cognitivo poiché il gioco sviluppa la capacità di concentrazione, strategia e osservazione. • È un'attività molto utile a livello emotivo, poiché il gioco permette agli allievi di sviluppare la capacità di cooperazione, comunicazione e rispetto per gli altri. • È un'attività molto utile a livello fisico, in quanto consente di lavorare sulla velocità, reattività, coordinazione degli allievi. <p>Occorrente: una palla; un cerchio per ciascun bambino (in alternativa è possibile utilizzare del gesso, delle corde o dello scotch di carta).</p> <p>Organizzazione:</p> <p>Consigliamo di svolgere questo gioco all'aperto. Un'ampia area rappresenta il mondo, composto da Paesi rappresentati da diversi cerchi al suo interno (disegnati con il gesso, oppure delimitati dagli hula hoop, uno per partecipante). Il numero di giocatori può variare, ma è necessario che ve ne siano almeno dieci. All'inizio del gioco, i partecipanti occuperanno il centro del loro cerchio e diranno il nome del Paese prescelto. Lo scopo del gioco sarà di scoprire vari Paesi del mondo, costruendo delle alleanze.</p> <p>Il gioco comincia nel momento in cui l'insegnante lancia in alto la palla, urlando il nome di uno dei Paesi. Il rappresentante di quel Paese dovrà correre per afferrare la palla e andare verso il cerchio centrale, per poi urlare stop. Anche i rappresentanti degli altri Paesi dovranno correre più lontano possibile e fermarsi allo stop. Chi ha la palla, dovrà guardarsi intorno e dire il nome del Paese con il quale intende allearsi e lanciare la palla verso il suo rappresentante.</p>		
--	--	--	--

	<p>Da questo momento in avanti i due Paesi formeranno un'alleanza e si comporteranno come un unico Paese (occuperanno il medesimo cerchio, correranno mano nella mano, ecc.). Quindi tutti ritornano al loro posto, i rappresentanti del nuovo Paese dovranno individuare delle caratteristiche comuni e scegliere che nome dare alla loro alleanza.</p> <p>Il gioco continuerà con un nuovo lancio da parte dei rappresentanti dei nuovi Paesi, e finirà nel momento in cui sarà costituita un'unica federazione di Paesi!</p> <p>È possibile legare a questo gioco un'attività creativa, i partecipanti potrebbero creare una mappa collettiva – un collage che metta assieme diversi continenti, in cui inserire colori e confini. In alternativa si potrebbe creare un puzzle.</p> <p>È possibile, inoltre, aggiungere un'attività di scoperta di sé dando come tema “il Paese dei miei sogni”/“il Paese da cui provengo” nel caso dei minori migranti. È possibile svolgere quest'attività nel corso di una lezione di disegno, di geografia o di educazione emotiva.</p> <p>Riflessione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Come vi siete sentiti nel corso di quest'attività? È stato facile, difficile, divertente...? Vi siete sentiti a vostro agio/a disagio? Perché? • Com'è stato scegliere un Paese e le sue caratteristiche? • Come vi siete sentiti nel momento in cui avete dovuto creare un'alleanza e rinunciare al nome del vostro Paese per trovarne uno nuovo? Avete individuato un leader nel vostro gruppo o tutti avete contribuito con le vostre idee? • Le regole sono riuscite a semplificare il gioco, o è successo il contrario? Perché? • Pensate possano essere introdotte delle variazioni nel corso del gioco? • Avete imparato qualcosa di nuovo? Cosa? • Riuscireste a trovare un legame fra l'attività che 		
--	---	--	--

	<p style="text-align: center;">avete svolto e la vostra vita quotidiana?</p> <p>Al centro del gioco vi sono i concetti di casa e di identità. Ciò consente ai partecipanti di indagare i concetti di nazionalità, immigrazione e identità culturale. Il gioco potrebbe facilitare il processo di scoperta di altre culture e di creazione di nuovi legami con persone di etnia differente per i minori migranti.</p> <p>È possibile trovare altri esempi di giochi tradizionali, con elementi psicosociali, all'indirizzo: http://childhub.org/sites/default/files/2012 Traditional %20Games EN.pdf?listlang[]=***CURRENT LANGUAGE**&language=en</p> <p>3. Discussione di gruppo e introduzione teorica dei temi trattati.</p> <p>Invita i partecipanti a discutere dei concetti introdotti e spiega loro la metodologia del dettaglio.</p> <p>4. Attività di gruppo. Modificare un'attività conosciuta</p> <p>Al fine di mettere in pratica quanto appreso, di' ai partecipanti di formare dei gruppi e chiedi loro di trasformare un gioco tradizionale, aggiungendo degli elementi psicosociali e tenendo conto delle caratteristiche, degli obiettivi di apprendimento (3H).</p>		
--	---	--	--

Occorrente:	Gesso, cerchi, palle, corde, scarpe, materiale di cancelleria e di recupero.
Consigli per il formatore	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Usa la tua creatività e le tue conoscenze per modificare giochi ed attività creative che conosci, cambiando alcune caratteristiche. Così facendo, potrai fornire una nuova esperienza di apprendimento ai partecipanti e raggiungere gli obiettivi stabiliti. ➤ Rispetta i principi dell'apprendimento esperienziale – prima la pratica, poi la teoria. ➤ Ricorda che le dimostrazioni sono molto importanti!
Attività di valutazione	Chiedi ai partecipanti di condividere le loro opinioni al termine del gioco.

Al seguente indirizzo potrai trovare una serie di giochi psicosociali per lavorare su competenze comunicative e sociali, sulla capacità di cooperazione, sulla fiducia, sulla sicurezza di sé, su uno stile di vita salutare e sull'orientamento professionale.

http://assets.sportanddev.org/downloads/1_laugh_run_and_move_to_develop_together_games_with_a_psychosocial_aim.pdf

Scheda: Tutelare la sicurezza dei minori nel corso delle attività

Prima dell'inizio delle attività:

L'insegnante deve:

- verificare che il luogo in cui si svolgono le attività rispetti i criteri di sicurezza e che siano state prese le dovute misure per ridurre ogni rischio;
- assicurarsi che si possa garantire una giusta supervisione – ovvero che siano presenti almeno due insegnanti (in modo tale che, nel caso in cui si verifichi un incidente, uno possa gestire l'emergenza, mentre l'altro si occupa del resto della classe);
- assicurarsi di avere a disposizione un kit di pronto soccorso;
- assicurarsi che vi sia un'auto da utilizzare in caso di emergenza;
- mettersi in contatto con genitori/tutori per ottenere tutte le informazioni necessarie per garantire la sicurezza ed il benessere degli allievi (ad esempio, nel caso in cui alcuni allievi abbiano bisogno di farmaci specifici).

Nel corso del giorno

L'insegnante deve:

- negoziare/ricordare ai ragazzi le regole del gioco e dare loro delle indicazioni specifiche sulla sicurezza necessarie nel corso della giornata (ad esempio, nel caso in cui di vada fuori);
- assicurarsi di fornire l'indirizzo ed il numero di telefono del campo base, nel caso in cui si vada fuori, in modo che possano contattare i responsabili se si smarriscono;
- ricordarsi di creare un registro – nel caso in cui alcuni allievi siano assenti, chiedere ai loro compagni se hanno notizie di loro;
- ricordarsi di dare indicazioni precise sull'abbigliamento da indossare nel corso delle attività all'aperto – alcuni giovani possono riscaldarsi molto, quando giocano al sole;
- è possibile discutere di molti temi nel corso delle attività o nella fase di riflessione al termine del gioco, oppure durante le pause. Fra queste potrebbero esserci delle informazioni pratiche per aiutare i giovani ad avere maggiore cura di loro stessi (salute, igiene e nutrizione).

Ricorda:

- Non è necessario (o possibile) dare sempre una risposta esatta! Concentrati, piuttosto, sul discutere con i ragazzi. Chiedi loro che cosa ne pensano. Tuttavia, è utile dare anche dei messaggi chiari quando si presenta l'occasione – ad esempio, i giovani hanno diritto di dire di no ed essere tutelati.
- Le affermazioni di bambini e ragazzi possono spesso rivelare dei particolari sulle loro vite e sui rischi ai quali potrebbero essere esposti.
- Verifica che non vi siano dei segnali di allarme che indicano che qualcosa non va. Presta particolare attenzione agli allievi eccessivamente aggressivi, passivi, o che hanno degli atteggiamenti sessualizzati. Presta attenzione ad eventuali segni di violenza, come lividi o ferite.
- Si definisce "appropriata" una maniera di toccare che evita accuratamente le parti intime, ossia quelle coperte dalle mutandine/costume da bagno e che non mette a disagio. Una maniera inappropriata di toccare il corpo di un'altra persona di solito provoca dei sentimenti di infelicità e disagio nella persona che "subisce" quel tocco, cui viene intimato di mantenere il segreto. Tutti hanno dei segreti, ma questi non devono essere fonte di disagio e infelicità. Segretezza non è sinonimo di privacy.



- I bambini imparano osservando ed esplorando il mondo, assicurati che possano portare e servirsi di ciò che hanno appreso nel corso della loro vita quotidiana e non solo a scuola.

Al termine dell'attività

L'insegnante deve:

- denunciare eventuali problemi al supervisore per evitare di mettere a rischio i minori;
- cercare ulteriori occasioni di formazione su temi poco noti o sui quali non ci si sente sicuri, o riguardo a situazioni che non ci si sente capaci di gestire;
- riflettere insieme ai colleghi/supervisore riguardo alle attività svolte nel corso del giorno, specie se si hanno dei motivi di preoccupazione o si ha bisogno di aiuto.



MODULO 9 – SUPPORTO FRA PARI PER GLI EDUCATORI

Risultati di apprendimento

Al termine del modulo i partecipanti:

- avranno un quadro chiaro dell'impatto del supporto fra pari sulla qualità dell'attività didattica nell'ambito del progetto *ROBIN*;
- saranno capaci di riconoscere le esigenze e le principali opzioni a disposizione per il supporto fra pari;
- saranno capaci di servirsi di una vasta gamma di meccanismi di supporto.

Attività principali

- Teoria del supporto fra pari
- L'importanza dell'autoriflessione e dello scambio fra professionisti nell'ambito di *ROBIN*
- I benefici e gli ostacoli del supporto fra pari
- Gli ostacoli alla partecipazione ad attività di supporto fra pari (di natura economica, comportamentale, istituzionale)
- Implicazioni politiche
- Tecniche e approcci alle attività di supporto fra pari.

Metodi utilizzati

- Attività di gruppo
- Discussioni

Breve introduzione ai contenuti del modulo formativo

I benefici del supporto fra pari nelle scuole della seconda opportunità

Di seguito presentiamo brevemente in cosa consiste il supporto fra pari:

- **Che cosa s'intende per supporto fra pari?**
Il supporto fra pari consiste nella capacità di riflettere e valutare e di chiedere un'opinione sul proprio lavoro ad altri insegnanti ed educatori. In questo caso, il feedback non è solo uno strumento, ma anche un elemento decisivo di un rapporto di fiducia. Tale feedback, infatti, deve basarsi su osservazioni concrete del rendimento di educatori ed insegnanti, capaci di rivelare eventuali elementi problematici, comprendere meglio la realtà ed il contesto in cui ci si trova ad operare e fornire dei suggerimenti costruttivi. Ciò aiuta a chiarire e a incoraggiare un cambio di prospettiva e a dare un nuovo impulso alla propria azione.
- **A chi si rivolge il supporto fra pari?**
Come dice l'espressione stessa, tali processi coinvolgono persone che si trovano sullo stesso piano e che condividono le medesime caratteristiche. Nel nostro caso ci concentreremo, soprattutto, su educatori ed insegnanti che lavorano nelle scuole della seconda opportunità insieme a minori con un *background* migratorio, colleghi e partner che incontrano ogni giorno. In generale, è possibile affermare che le attività di supporto fra pari preparano il terreno per lo sviluppo dell'istituzione, dell'istruzione e delle politiche di sostegno.

- **Quali aspetti professionali possono essere trattati?**
Tale processo può investire numerosi aspetti dell'attività professionale degli insegnanti che lavorano con giovani migranti all'interno delle scuole della seconda opportunità: il metodo di insegnamento, il ruolo dell'educatore (essere empatici – stabilire dei confini emotivi, redigere programmi adeguati, approfondire determinati temi legati ai fenomeni migratori e alla cultura degli allievi, organizzazione e gestione).
- **Qual è la funzione del supporto fra pari?**
Il supporto fra pari ha varie funzioni: è uno strumento di apprendimento (a livello individuale e istituzionale); serve a individuare problemi e a ridurre lo stress emotivo.
- **In che modo è possibile procedere con le attività di supporto fra pari?**
È possibile coinvolgere in queste attività qualunque dipartimento delle scuole della seconda opportunità, a livello individuale/fra colleghi/ a livello istituzionale/all'interno di una rete più ampia (locale, regionale, nazionale, internazionale). Le attività di supporto fra pari dovrebbero essere caratterizzate da un dialogo che faciliti l'apprendimento (degli insegnanti). Al fine di ottenere il massimo da tali attività, è estremamente importante che tutte le persone coinvolte condividano l'obiettivo prescelto (trovare una spiegazione a un problema, condividere perplessità per migliorare i corsi di formazione, crescere professionalmente), la forma (procedure, ruoli), le tecniche e gli strumenti applicati.

Descrizione del modulo formativo

Durata: 160 min			
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • Sensibilizzare rispetto ai benefici del supporto fra pari di <i>ROBIN</i> • Acquisire familiarità con tecniche e approcci efficaci per condurre le attività di supporto fra pari. 		
Luogo	In classe		
Contenuti della sessione	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il contesto – un numero crescente di allievi migranti all'interno delle scuole della seconda opportunità. 2. I benefici del supporto fra pari all'interno delle scuole della seconda opportunità. 3. Tecniche e approcci alle attività di supporto fra pari. 	Durata di ciascuna attività	<ol style="list-style-type: none"> 1. 20min 2. 20min 3. 120min

Descrizione sintetica delle attività		Tipo di attività:	
	<p>1. Breve presentazione ed attività di ricerca:</p> <p>Breve presentazione sui cambiamenti avvenuti all'interno delle scuole della seconda opportunità con l'ingresso di minori dal <i>background</i> migratorio.</p> <p>Attività:</p> <p>Fa' una ricerca e registra i cambiamenti avvenuti nel tuo Paese (prepara una tabella, che abbia i seguenti descrittori)</p> <p>(riporta in una tabella il tasso di dispersione scolastica, la percentuale di migranti fra coloro che scelgono di abbandonare la scuola, la partecipazione alle attività promosse dalle scuole della seconda opportunità)</p> <p>Rifletti sull'impatto che hanno avuto tali cambiamenti sui professionisti che lavorano nelle scuole della seconda opportunità.</p> <p>2. Attività di gruppo, aspetti positivi e negativi del supporto fra pari:</p> <p>Una breve presentazione del supporto fra pari: il processo di valutazione e riflessione ed il modo in cui può essere organizzato livello individuale/fra colleghi/ a livello dell'organizzazione/all'interno di una rete più ampia (locale, regionale, nazionale, internazionale)</p> <p>Attività di gruppo</p> <p>Elencare aspetti positivi e negativi e possibili ostacoli allo svolgimento delle attività di gruppo.</p> <p>Presentazione e discussione dei risultati</p> <p>(Il supporto fra pari può essere una garanzia di qualità – offrire dei corsi di qualità è uno degli obiettivi degli insegnanti, insieme alla riduzione delle disuguaglianze, la promozione dello scambio culturale, la motivazione e la capacità di dare nuovi stimoli).</p> <p>3. Attività di gruppo sulle tecniche di supporto fra pari (60 minuti+intro)</p> <p>Prepara le schede con la descrizione delle tecniche.</p> <p>Presenta e discuti i risultati insieme a tutti i partecipanti.</p> <p>Presenta Childhub – cfr. scheda (30 min).</p>	<p>Attività di gruppo</p> <p>Attività di gruppo</p>	

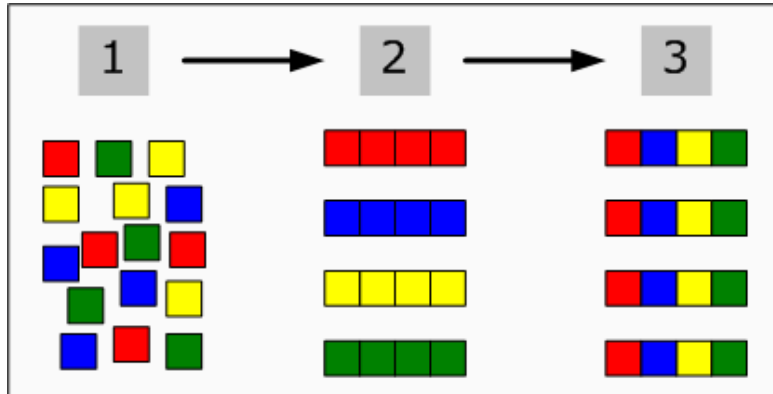


Occorrente:	Schede, lavagna a fogli mobili, computer.		

Schede

Tecniche e approcci alle attività di supporto fra pari

Attività di gruppo: "Il puzzle collettivo"



Fase 1: attività individuale (5 minuti)

Leggi la descrizione della tecnica di supporto fra pari che ti è stata data. Prendi nota dei tuoi pensieri e dei tuoi quesiti.

Fase 2: gruppi tematici (15 minuti)

Insieme al resto del gruppo discuti della tecnica di supporto fra pari.

Parla delle implicazioni della tecnica per la tua attività professionale. Hai già fatto uso di questa tecnica? Come potrebbe essere messa in pratica?

Prendi appunti.

Fase 3: gruppo di esperti (30 minuti)




Incontra il gruppo di esperti e scambia con loro le informazioni raccolte nel corso della discussione all'interno dei gruppi, sia in merito alla tecnica sia alle sue implicazioni pratiche.

Delineate uno scenario comune per un sistema di supporto fra pari efficace all'interno dell'istituzione per la quale lavori. Prepara uno schema su un foglio di lavagna a fogli mobili. Eleggi un rappresentante per il tuo gruppo che presenti i risultati al resto dei partecipanti (tempo per la presentazione: 5 minuti).

Attività di networking su Childhub

Il Child Protection Hub (www.childhub.org) è stato creato da un gruppo di esperti ed organizzazioni provenienti da 10 diversi Paesi dell'Europa sud-orientale. L'obiettivo di questo ambizioso progetto era di fornire ai professionisti che si occupano di tutela dei minori degli strumenti per lavorare e creare uno spazio di apprendimento permanente e di dialogo per costituire una forte comunità regionale.

Grazie a Child Protection Hub è possibile:

-  **STUDIARE E IMPARARE:** il sito contiene risorse per l'apprendimento rapido, fra cui *podcast*, *video*, *webinar* e materiali per lo studio autonomo.
-  **CONDIVIDERE E METTERSI IN CONTATTO CON ALTRI:** gli utenti possono ottenere il massimo dalla loro iscrizione al sito mettendosi in contatto con i colleghi e discutere con loro.
-  **SAPERNE DI PIÙ:** attraverso il sito è possibile ricercare opportunità lavorative, porre delle domande sui partner e alle persone che gestiscono il sito.

Educatori e insegnanti partecipano a dei gruppi di discussione su Childhub per condividere idee e strategie su argomenti specifici legati alle scuole della seconda opportunità. Tali discussioni sono un ottimo strumento per il supporto fra pari.

La piattaforma di Childhub offre ai professionisti la possibilità di caricare/accedere a materiali e altre risorse riguardanti l'accesso all'istruzione degli studenti migranti.

I professionisti sono invitati a registrarsi su Childhub, basta:

- Visitare il sito www.childhub.org
- Cliccare sul pulsante *registrati* in alto.
- È possibile registrarsi al sito attraverso il proprio indirizzo email, oppure accedendo con il proprio account Facebook, LinkedIn o Google. Nel caso in cui si scelga di utilizzare il proprio indirizzo email, sarà necessaria anche una password.
- Al termine della registrazione, sarà inviata una mail di conferma.

Per accedere alle discussioni gruppo basta accedere ed andare su Connect & Exchange > Forum > LEARNING/TEACHING METHODOLOGIES RE. WORKING WITH CHILDREN ON THE MOVE> Trova il tuo gruppo: <https://childhub.org/en/child-protection-discussion-forum>

Elenco delle tecniche di supporto fra pari

1. Analizza la qualità della tua attività didattica

Tipo di attività e soggetti coinvolti: autoriflessione, attività individuale.

Scopo: Questo metodo è particolarmente indicato per dedicarsi a un'attività di riflessione sistematica sul proprio stile di insegnamento, da affrontare al termine di ciascuna lezione in modo tale che i risultati ottenuti possano servire per la preparazione di quella successiva.

Durata: 15 minuti al termine di ogni lezione.

Descrizione dell'attività: Leggi velocemente le domande e rispondi. Se è la prima volta che svolgi un'attività del genere, scegli quelle che ti sembrano più importanti (5-7) e serviti delle risposte per la sessione successiva.

Al termine di ciascuna lezione prenditi del tempo. Leggi le domande e prendi nota delle tue impressioni. Hai notato qualcosa? Che cosa vorresti fosse diverso nel corso della prossima lezione? Quali aspetti vorresti approfondire?

Fonte: cfr. Helmke, Andreas (2012): *Unterrichtsqualität und Lehrerprofessionalität. Diagnose, Evaluation und Verbesserung des Unterrichts*. Seelze-Velber, Klett / Kallmeyer

Materiale: Domande per verificare la qualità della propria attività didattica

- In che modo sono riuscito/a ad agevolare il processo di apprendimento?
- Sono riuscito/a tenere vivo l'interesse nei confronti dell'argomento?
- Sono riuscito/a ad aiutare gli allievi a comprendere i problemi e le questioni centrali?
- I problemi e i quesiti presentati avevano dei collegamenti logici?
- Sono riuscito/a presentare la lezione in un modo da consentire ai partecipanti di comprendere il tema centrale?
- Quante domande ho posto?
- Che tipo di domande ho posto?
- Quante domande hanno posto gli allievi?
- Che tipo di domande hanno posto gli allievi?
- Le domande sono riuscite ad innescare una discussione?
- Ho prestato ascolto agli allievi?
- Le regole negoziate sono state rispettate?
- Ho risposto agli spunti dei partecipanti?
- Ho interpretato il loro contributo o ripetuto meccanicamente quanto affermato?
- Mi sono servito/a di stereotipi?
- Sono riuscito/a ad incoraggiare l'interazione fra gli allievi?
- Sono riuscito/a dare abbastanza spazio agli allievi? In quale misura?
- Vi sono stati degli allievi che hanno dato un maggiore contributo?
- Come giudico la partecipazione delle ragazze rispetto a quella dei ragazzi?
- Mi sono concentrato/a su alcuni allievi?
- In che modo li ho aiutati?
- Come valuto il risultato del lavoro degli allievi?
- In che modo sono stati registrati i risultati?



- Nel caso in cui si siano verificati dei conflitti:
 - Qual è stata la causa del conflitto?
 - Che cosa è successo in seguito?
 - In che modo è stato gestito il conflitto?

2. Il nostro contesto educativo – individuare eventuali problemi all’interno degli istituti scolastici

Tipo di attività e soggetti coinvolti: riflessione di gruppo cui partecipano gli educatori ed i dirigenti scolastici, tutte le persone coinvolte nella comunità scolastica.

Scopo: Quest’attività consiste nel riflettere sulla qualità dell’offerta formativa, ed in particolare sulle attività promosse dalle scuole della seconda opportunità. Per questa ragione, è necessario riflettere sul punto di vista di tutti i soggetti coinvolti. È bene utilizzare i colori in modo tale da visualizzare rapidamente i diversi punti di vista. È l’attività ideale per individuare rapidamente i punti critici.

Durata: almeno una volta all’anno, 30 min – mezza giornata

Descrizione dell’attività: Stampa in formato A2 ed appendi la tabella sul contesto educativo. È possibile servirsi dei parametri riportati nel modello, oppure chiedere ai partecipanti di prepararne di propri. Chiedi ai partecipanti di segnare il rendimento dell’istituzione rispetto ai parametri individuati in precedenza. Una volta terminato, individua gli ambiti nei quali vi sono dei margini di miglioramento (in rosso e in giallo), quindi discutete sulle misure da apportare a breve e a lungo termine. I risultati potrebbero costituire la base delle prossime strategie.

Al fine di elaborare delle strategie alternative, i partecipanti dovrebbero anche discutere di come fra diventare “verdi” le aree rosse (in piccoli gruppi o insieme a tutti i partecipanti).

Infine, i partecipanti dovrebbero dare i loro suggerimenti ed idee.

Fonte: cfr.: Monira Kerler, “Q:LAB”

Occorrente: La tabella sul contesto educativo stampata in formato A2:

	Margini di miglioramento	Bisogna rivalutare le modalità attuali	OK	Non so
Condividiamo il medesimo ideale di scuole della seconda opportunità.				<input type="checkbox"/>
Oltre alle competenze sociali, è importante concentrarsi su aspetti quali la professionalità, la promozione dell’integrazione e della capacità di partecipare attivamente alle attività.				<input type="checkbox"/>

La nostra offerta formativa tiene conto sia delle esigenze del mercato del lavoro attuale.				<input type="checkbox"/>
Le attrezzature a nostra disposizione sono all'avanguardia.				<input type="checkbox"/>
Gli studenti sono coinvolti nel processo di creazione dei programmi scolastici.				<input type="checkbox"/>
Agli insegnanti viene offerta l'opportunità di frequentare i corsi di formazione e aggiornamento professionale				<input type="checkbox"/>
Le competenze interculturali stanno diventando sempre più importanti ed abbiamo messo a punto una strategia in questo senso.				<input type="checkbox"/>
I rapporti fra i nostri educatori e gli psicologi/operatori sono molto buoni ed efficaci.				<input type="checkbox"/>

3. Quesiti per riflettere sul sistema d'istruzione – Metodi di riflessione per l'assicurazione della qualità.

Tipo di attività e soggetti coinvolti: riflessione di gruppo e attività individuali.

Scopo: Riflettere sul proprio metodo di insegnamento e sui processi di apprendimento serve al fine di raccogliere dati ed informazioni che possono permetterci di migliorare. La domanda è “Che tipo di riflessione ci aiutano ad ottimizzare il processo di apprendimento?” Per rispondere a questa domanda, è prima necessario individuare il metodo di riflessione più adeguato. Essa infatti costituisce uno strumento che ci consente di indagare e studiare le strategie più adeguate in maniera sistematica.

Durata: 20 min o più.

Descrizione dell'attività: Serviti della tabella qui proposta. Leggi le diverse sezioni con le descrizioni degli strumenti per la riflessione e delle strategie educative (colonne n°1-2). Rifletti e discuti se la situazione attuale è in linea con la descrizione contenuta nella colonna n°3. Se così è, consulta la colonna 4, mentre nella colonna 5 troverai una serie di metodi volti a migliorare la qualità dell'ambito preso in esame.

Rifletti e discuti dei metodi più adeguati da utilizzare in base al contesto.

Fonte: cfr. Monira Kerler e AA.VV. (2014): *Praxishandbuch “QualiTools – methoden zur Qualitätssicherung im Training von Gruppen”*, p. 93.

Occorrente: Tabella “Metodi per riflettere sul sistema d'istruzione”

Strumento per l'assicurazione della qualità	Quesito "Gli insegnanti/educatori...?"	Status quo (Esempio)	Obiettivo: riflessioni sul sistema d'istruzione	Metodi
Supervisione e consulenza	... cercano di servirsi si servizi di consulenza e ricorrono a dei supervisori?	Partecipano, di tanto in tanto, a corsi di formazione professionale	<p>Gli educatori e gli insegnanti sono coinvolti nel processo di analisi e riflessione sul proprio metodo di insegnamento.</p> <p>Le scuole collaborano fra di loro e con gli esperti del mercato del lavoro.</p> <p>Gli educatori e gli insegnanti raccolgono, valutano, discutono e si scambiano buone pratiche.</p>	Cercano di servirsi di servizi di consulenza e ricorrono a dei supervisori
Scambio di esperienze fra colleghi	... condividono le proprie esperienze?	Non discutono dei problemi professionali con i loro colleghi.	Gli insegnanti hanno creato un sistema di apprendimento fra pari e formazione professionale.	Consulenze di gruppo, tavole rotonde, discussioni, contatti, osservazioni fra pari, <i>mailing list</i> .

<p>Convalida dei risultati di apprendimento e autovalutazione</p>	<p>... certificano i risultati di apprendimento?</p> <p>... riflettono sull'istruzione?</p> <p>... si servono degli strumenti per la certificazione delle competenze e l'autovalutazione.</p>	<p>Non per tutte le unità di apprendimento.</p> <p>Molti dei dati raccolti non sono utili ai fini della valutazione.</p>	<p>Gli educatori/gli insegnanti sono interessati alle conoscenze, alle competenze e alle attitudini degli studenti e ne valutano i progressi.</p> <p>Tutte le unità di apprendimento prevedono l'utilizzo di strumenti per la convalida dei risultati di apprendimento e di autovalutazione, con indicazioni sui margini di miglioramento. Le misure di ottimizzazione vengono valutate con regolarità.</p>	<p>Gli insegnanti e gli educatori convalidano i risultati di apprendimento a livello individuale. Tale valutazione mira a individuare i progressi dei singoli e del gruppo e può essere affrontato seguendo diverse modalità, inclusa l'autovalutazione.</p> <p>Gli studenti sono informati riguardo al processo e alle regole della valutazione.</p> <p>Autovalutazione degli insegnanti/educatori.</p> <p>Autovalutazione dei dirigenti.</p>
---	---	--	---	--

<p>Feed-back degli studenti, colleghi, dirigenti, imprese.</p>	<p>... cercano di ricevere feedback da parte di differenti soggetti interessati?</p> <p>...si servono di tecniche specifiche?</p> <p>...sono valutati dai loro allievi.</p>	<p>Il feedback non è una pratica comune</p>	<p>Gli studenti danno il proprio feedback agli insegnanti.</p> <p>Gli insegnanti e gli educatori hanno sviluppato un proprio sistema di valutazione.</p>	<p>Esame dei concetti esistenti, scelta di un sistema di adattamento e ottimizzazione appropriato.</p> <p><u>Aspetti da valutare:</u></p> <p>Soddisfazione degli studenti rispetto all'offerta formative.</p> <p>Soddisfazione degli insegnanti e degli educatori rispetto alle condizioni di lavoro e al contesto.</p> <p><u>Sistemi di valutazione:</u></p> <p>Feedback personale (non anonimo)</p> <p>Discussione aperta (fra studenti e dirigenti scolastici, ovvero fra rappresentanti di classe o discussioni aperte su internet)</p>
<p>Valutazione esterna</p>	<p>Gli educatori e gli insegnanti sono interessati a prendere parte alle attività di valutazione esterna?</p>	<p>Non sono interessati.</p>	<p>Insegnanti/educatori prendono parte a valutazioni esterne al fine di ottenere informazioni complete riguardo al processo di apprendimento.</p>	<p>Supporto all'istituzione attraverso le valutazioni esterne (consapevolezza rispetto alle esigenze della dirigenza/del personale).</p> <p>Partecipazione a valutazioni esterne.</p>

4. Quesiti per riflettere sul ruolo degli insegnanti e degli educatori

Tipo di attività e soggetti coinvolti: riflessione di gruppo o individuale.

Scopo: Si pensa che l'immagine di sé ed i comportamenti degli insegnanti influenzino la qualità dell'apprendimento e della formazione in maniera decisiva. Pertanto, lo sviluppo dell'immagine di sé è un aspetto importante per i meccanismi di controllo della qualità. La domanda alla quale si cerca di rispondere è la seguente "Che tipo di immagine promuove l'offerta formativa attraverso il ruolo dell'insegnante?"

Durata: 20 minuti o più

Descrizione dell'attività: Serviti della tabella qui proposta. Leggi le diverse sezioni con le descrizioni degli strumenti per la riflessione e le strategie educative (colonne n°1-2). Rifletti e discuti se la situazione attuale è in linea con la descrizione della colonna n°3. Se è così, consulta la descrizione dell'obiettivo finale nella colonna 4, mentre nella colonna 5 troverai una serie di metodi utili a migliorare la qualità dell'ambito preso in esame.

Rifletti e discuti dei metodi più adeguati da utilizzare in base al contesto.

Fonte: cfr. Monira Kerler et al (2014): *Praxishandbuch "QualiTools – methoden zur Qualitätssicherung im Training von Gruppen"*, p. 95.

Materiale: Quesiti per riflettere sul ruolo degli educatori.

Strumento per l'assicurazione della qualità	Quesito "Gli insegnanti/educatori...?"	Status quo (Esempio)	Obiettivo: riflessioni sul sistema d'istruzione	Metodi
Approccio olistico e interdisciplinare	... valutano il processo educativo come un'importante tappa della crescita degli studenti?	L'uso di materiali troppo specialistici spinge a concentrarsi sulla disciplina, anziché sulla crescita degli studenti.	Gli insegnanti e gli educatori non sono semplicemente degli esperti nel loro campo, ma si servono di strumenti educativi interdisciplinari.	<p>Il progetto educativo (legame con la pratica).</p> <p>Scelta di un programma pertinente con esempi tratti dalla vita reale.</p> <p>Rendere chiari i collegamenti con altre discipline, argomenti, settori.</p> <p>Coordinare il percorso di crescita con l'aiuto di diversi professionisti (educatori/insegnanti/consulenti/psicologi) e futuri datori di lavoro.</p>

<p>Didattica basata sulle competenze</p>	<p>Pongono l'acquisizione di competenze da parte degli studenti al centro del loro lavoro?</p>	<p>Di solito sono i contenuti a farla da padrone.</p>	<p>Gli insegnanti e gli educatori sono consci del proprio compito educativo e instaurano con gli studenti una relazione basata sulla fiducia, il rispetto, la tolleranza e altri valori della società democratica.</p> <p>Al centro degli sforzi educativi vi è l'apprendimento esperienziale.</p> <p>Gli studenti si assumono la responsabilità del proprio processo di apprendimento.</p> <p>Educatori e insegnanti sono consci dell'importanza di garantire la qualità del processo di apprendimento.</p>	<p>Acquisire familiarità con la condizione degli studenti ed il loro <i>background</i> culturale. Valutare i problemi sociali e personali degli studenti.</p> <p>Predisporre un programma con dei metodi didattici vicini alla vita di ogni giorno, alle caratteristiche e alle esigenze degli studenti.</p> <p>Implementare dei metodi che promuovano l'autonomia nei processi di apprendimento.</p> <p>Essere trasparenti nella formulazione degli obiettivi di apprendimento in modo tale che gli studenti possano collegarli facilmente alla disciplina, ecc.</p>
--	--	---	--	---

<p>Metodo didattico</p>	<p>Conoscono diversi metodi didattici da implementare?</p>	<p>Gli insegnanti non sfruttano a pieno tutti i metodi didattici a loro disposizione.</p> <p>Gli insegnanti si servono, per lo più, di temi non centrati sugli studenti.</p>	<p>Gli insegnanti e gli educatori sanno adoperare diversi metodi di insegnamento per facilitare il processo di apprendimento degli studenti, in base alle loro diverse caratteristiche e agli obiettivi di apprendimento.</p>	<p>Individuazione dei metodi didattici e degli approcci più all'avanguardia.</p> <p>Utilizzo di più metodi didattici in relazione alle caratteristiche degli studenti.</p>
-------------------------	--	--	---	--



<p>Riflessione su diversi livelli di rendimento degli studenti</p>	<p>Tengono conto e sostengono gli studenti con diversi livelli di apprendimento?</p>	<p>Il sostegno a studenti con un diverso tipo di rendimento renderebbe arduo il compito degli insegnanti, che pertanto, evitano di prestarvi attenzione.</p>	<p>Gli studenti che hanno un rendimento di diverso tipo sono sostenuti in modo tale da consentire loro di raggiungere gli obiettivi di apprendimento.</p>	<p>Si attuano delle strategie differenziate per adeguarle agli studenti (diversi ambienti di apprendimento/lavoro individuale/apprendimento cooperative, ecc.)</p> <p>Trasformazione della didattica incentrata sulle esigenze degli studenti.</p>
--	--	--	---	--

5. Consultazioni collegiali

Tipo di attività e soggetti coinvolti: feedback e riflessione fra insegnanti ed educatori

Scopo: le consultazioni collegiali sono un'occasione per riflettere su problemi che si incontrano quotidianamente a lavoro al fine di sviluppare soluzioni condivise.

Nel corso di incontri regolari, il gruppo riflette e tutti sono invitati ad esprimere la propria opinione. In questo modo, i colleghi possono ottenere il massimo dalla loro esperienza e dall'attività creativa degli altri. Si formulano dei suggerimenti seguendo un iter ben preciso.

Durata: 60 - 90 min

Descrizione dell'attività: Tale attività può essere svolta seguendo diverse modalità. Di seguito ne descriveremo due. Entrambe le versioni hanno in comune un'attenzione per la struttura, a scansione temporale, il ruolo del moderatore. La procedura è sempre la stessa e la consultazione è legata a un esempio concreto, in base al quale colui/colei che riporta il caso riceve i suggerimenti e i consigli degli altri membri del gruppo, che può scegliere di accogliere o rigettare. I partecipanti si siedono formando un semicerchio intorno alla persona che presenta il caso, mentre il moderatore occupa la posizione opposta.

Prima versione: Il gruppo Balint

Il gruppo Balint di basa sull'idea freudiana della libera associazione di idee ed è adatto a gruppi composti da 5-10 persone.

1. La persona che presenta il caso descrive le sue preoccupazioni. Tutti i colleghi stanno ad ascoltarla.
2. I colleghi hanno del tempo a disposizione per porre delle domande ed avere dei chiarimenti.
3. La persona che presenta il caso rimane in silenzio, mentre gli altri fanno delle associazioni di idee: immagini, ipotesi, idee concrete o senza senso.
4. Il moderatore riassume le associazioni di idee e fornisce delle interpretazioni.
5. La persona che presenta il caso esprime la propria opinione sulle associazioni di idee.
6. I colleghi formulano delle spiegazioni e delle ipotesi sul caso.
7. I colleghi danno delle possibili soluzioni al problema descritto.
8. Riflessione finale della persona che presenta il caso.



Seconda versione: la stella della condivisione dei punti di vista

Questa versione è adatta a gruppi composti da 8-20 partecipanti. La procedura è simile a quella adottata per i gruppi di Balint, ma prevede un procedimento più ordinato per consentire ai colleghi di esprimere la propria opinione. Ogni persona può porre solo una domanda/intervento/commento per volta. Non sono consentite domande aggiuntive. È possibile anche cedere il proprio turno. Se necessario, è possibile aggiungere un nuovo giro di interventi.

Fonte: cfr. Berardi, Nando (2002): Supervision – Grundlagen, Techniken, Perspektiven. München, C. H. Beck; Rabenstein, Reinhold / Reichel, René, Thanhoffer, Michael (2001): Das Methoden-Set. 5 B-cher f-r Referenten und Seminarleiterinnen. 4. Reflektieren. M-nster, Ökotopia

6. Osservazione delle lezioni

Tipo di attività e soggetti coinvolti: feedback e riflessione fra insegnanti ed educatori.

Scopo: L'autovalutazione attraverso l'osservazione dei propri colleghi è uno strumento essenziale per imparare ad acquisire il giusto distacco critico rispetto al proprio metodo didattico. Spesso alcuni comportamenti automatici possono essere individuati unicamente con l'aiuto di soggetti esterni.

Durata: durata della lezione e qualche minuto da dedicare alla sessione di riflessione.

Descrizione dell'attività: Tale attività prevede che si osservino i colleghi nel corso di una loro lezione. Tale osservazione è preceduta da una lunga preparazione, atta a definire gli obiettivi e gli aspetti da analizzare (ad esempio: il contributo degli allievi, la gestione dei conflitti, l'implementazione di misure didattiche partecipative) e registrare su un modulo.

Al termine dell'osservazione si terrà un incontro e una valutazione sulla base degli aspetti osservati.

Si consiglia di predisporre un modello adatto agli scopi dell'attività di osservazione, con criteri ed indicatori chiari.

Fonte: cfr. Schiersmann et al (2008): Qualität und Professionalität in der Bildungs- und Berufsberatung. Bielefeld, Bertelsmann Verlag; Kempfert, Guy / Rolff, Hans-G-nter (2000): Pädagogische Qualitätsentwicklung. Ein Arbeitsbuch f-r Schule und Unterricht. Weinheim und Basel, Beltz

Esempi:

Osservazione basata sulla capacità di gestire le domande degli studenti.

Insegnante:	Disciplina:	Data dell'osservazione:	
Criteri	Breve descrizione	Frequenza	
Nessuna reazione			
Linguaggio non verbale			
Reazione positiva			
Reazione negativa			
Risposte che hanno stimolato una discussione fra l'insegnante e gli studenti.			
Risposte che hanno stimolato una discussione fra gli studenti			
Risposte ripetute			

7. Discussione basata sul portfolio delle proprie qualità e competenze professionali

Tipo di attività e soggetti coinvolti: feedback e riflessione fra insegnanti ed educatori

Scopo:

Si tratta di un'attività ideata per analizzare il proprio portfolio, i propri standard professionali e la propria crescita.

Tale approccio è stato ideato dalla *Swiss Professional Association for Supervision, Coaching and Organizational Consulting* i membri che si occupano di sistemi di garanzia della qualità. Si tratta di una discussione che coinvolge almeno altri due colleghi riguardo al portfolio e gli standard etici di un professionista. Si tratta di uno strumento a bassa soglia basato su strutture esistenti.

Durata: 1 ora e trenta minuti

Descrizione dell'attività: La discussione si concentra sul rendimento e sulla qualità del lavoro. Nel corso di una discussione fra due colleghi vengono valutate le competenze e la deontologia professionale del candidato oggetto della valutazione. Di seguito presentiamo gli aspetti del portfolio da prendere in esame:

- Stile di insegnamento → Qual è l'atteggiamento del soggetto nei confronti della sua professione d'insegnante? Qual è l'approccio alla base delle sue attività didattiche?
- Procedure di negoziazione → Quali sono gli obiettivi concordati e come si perviene a tale accordo?
- Valutazione e opinione degli allievi → rispetto al loro livello di soddisfazione, traguardi, efficacia dell'azione didattica, ecc.
- Riflessione sulla propria attività didattica → regolare ricorso ad attività quali la condivisione di dubbi e perplessità sul proprio operato, la supervisione, ecc.?
- Aggiornamento professionale → partecipazione regolare a corsi di formazione e di aggiornamento?

Il portfolio delle competenze professionali contiene una serie di documenti e, se necessario, ulteriori elementi legati all'attività didattica, articoli su riviste specializzate, partecipazione ad associazioni, ecc.

Al termine dell'attività, si compila un document riassuntivo contenente l'esito della valutazione.

Fonte: cfr. *Reglement zur Qualitätssicherung und Qualitätsentwicklung bei BeraterInnen BSO*. (www.bso.ch); Österreichischer Verband f-r Supervision und Coaching OEVC; SFV Schweizerischer Feldenkrais Verband.

Possibili quesiti da utilizzare nel corso della discussione

Domande sulle competenze professionali:

- In cosa sei specializzato/a?
- Quali sono i tuoi interessi?
- Cos'è che non suscita il tuo interesse?



- Qual è il tuo obiettivo professionale?

Domande sull'aggiornamento professionale:

- Attuali esigenze?
- In che cosa vorresti specializzarti? Quali risorse hai a disposizione?
- Hai delle opportunità di aggiornamento professionale?
- Nel caso in cui partecipi a corsi di aggiornamento:
 - Perché hai scelto di seguire questo corso di aggiornamento?
 - Ritieni importante ciò che hai imparato?
 - Vi sono delle domande/esigenze alle quali non hai trovato risposta?
 - In che modo riesci ad integrare delle occasioni di apprendimento nel corso della tua vita quotidiana?
 - Pensi che consiglieresti questo corso? A chi?
 - Quali cambiamenti vorresti che fossero apportati?
 - Pensi che seguirai degli altri corsi di aggiornamento?

Domande sull'etica professionale:

- Vi sono delle situazioni del corso delle quali hai pensato di aver raggiunto il limite?
- Come le hai gestite?
- Riesci a distaccarti dai tuoi problemi lavorativi?
- Nel caso tu non ci riesca, sai di poter ricorrere a dei professionisti che possono aiutarti (supervisori, gruppi di sostegno fra pari)?

Domande metodologiche

- Quali metodi didattici utilizzi di solito?
- Di che tipo di approccio ti servi?
- Quali domande hai in mente?
- Quali vie percorri per porti domande metodologiche?
- A quali risorse/reti fai ricorso?

Proposta per un modello da utilizzare nel corso dell'analisi del proprio percorso professionale:

DISCUSSIONE	
Luogo e data	
Nome	
Nome collega I	
Nome collega II	

Portfolιο professionale

Elementi del portfolιο: stile di insegnamento, procedure di negoziazione, valutazione e feedback, riflessione individuale, aggiornamento professionale.

Stile di insegnamento: Uno o più concetti teorici (capaci di riassumere il proprio metodo di insegnamento) da presentare servendosi di spiegazioni o interventi pratici che consentano di comprendere meglio l'atteggiamento dell'insegnante

Procedure di negoziazione: il modo in cui l'insegnante stabilisce degli obiettivi o perviene a degli accordi seguendo determinati schemi e, in particolare, un chiarimento rispetto alle linee guida che informano tali processi.

Valutazione & Feedback: I processi di insegnamento valutati in relazione al livello di soddisfazione, all'efficacia, alla sostenibilità, discussi con i dirigenti scolastici.

Riflessione individuale:

Metodi utilizzati per riflettere sul proprio stile di insegnamento (osservazione, supervisione).



Crescita e aggiornamento professionale:

Documenti che attestano la partecipazione a corsi di aggiornamento professionale (corsi, seminari, incontri, ecc.).



8. Feedback a 360°

Tipo di attività e soggetti coinvolti: Riflessione e condivisione di punti di vista da parte di diversi educatori.

Scopo: Tale strumento serve a mettere a confronto i punti di vista e le opinioni di un gruppo di educatori, studenti e dirigenti con quelle di un insegnante, al fine di far emergere similitudini e differenze.

Durata: -

Descrizione dell'attività: È possibile svolgere quest'attività individualmente. È necessario definire l'oggetto dell'analisi e creare un modello da compilare (come quello presentato qui sotto). Chiedi ad almeno tre colleghi di analizzare il tuo rendimento sulla base dei medesimi criteri e confronta i risultati.

È necessario chiedere ai soggetti coinvolti nell'attività di motivare le loro scelte e dare dei suggerimenti.

Fonte: cfr. SEALLL – *Self-evaluation in adult lifelong learning*, www.sealll.eu

Modello per l'attività Feedback a 360°:

Seleziona 3 qualità ben sviluppate e 3 che, secondo te, dovrebbero essere migliorare. Trascrivi il numero nella colonna corrispondente.		
Da sviluppare	Le mie qualità di insegnante/educatore	Ben sviluppate
	1. So instaurare dei buoni rapporti con gli allievi/partecipanti/studenti.	
	2. Sono capace di motivare gli allievi/partecipanti/studenti: comunicando informazioni importanti e alimentando il loro entusiasmo.	
	3. Sono una persona curiosa e per questo sono un modello per i miei allievi.	
	4. Sono un insegnante esperto e so dare prova delle mie capacità.	
	5. Ascolto i miei allievi e sono sensibile alle loro esigenze.	
	6. Osservo il comportamento dei miei allievi/partecipanti/studenti nel corso delle sessioni e degli incontri individuali.	
	7. Valuto il comportamento e la personalità dei miei allievi/partecipanti/studenti senza pregiudizi.	
	8. So dare loro una valutazione appropriata.	
	9. Comunico in maniera chiara e concisa (spiego sempre i concetti ed evito di ignorarli).	
	10. Seguo i miei allievi/partecipanti/studenti, ma non mi lascio coinvolgere troppo dalle loro vicende personali.	
	11. Considero molto importante il mio ruolo di insegnante/educatore, ed è per questo che svolgo delle funzioni di cura.	
	12. Sono una persona metodica.	

	13. So riflettere sul mio metodo e sui suoi presupposti teorici.	
	14. So gestire le diversità: genere, età, <i>background</i> , ecc.	
	15. Valuto il mio lavoro in maniera critica.	

C. Strumenti per il corso di formazione

Occorrente

- Schede delle attività da svolgere
- Materiale di cancelleria: lavagna a fogli mobili, pennarelli, penne, fogli.
- Attrezzatura: un computer ogni 3-4 partecipanti, connessione a internet, proiettore

Elenco:

- Registro delle presenze
- Programma del corso di formazione
- *Brochure*/ schede pratiche
- Carta e lavagna a fogli mobili
- Schede di valutazione (questionari, ecc).
- Palle
- Cerchi
- Sciarpe
- Corde
- Pennelli
- Pennarelli
- Colla/scotch di carta
- Cartoncino colorato
- Colori a tempera
- Plastica
- Post-it
- Gesso
- Palloncino
- Fotocamera
- Computer portatile

Consigli per il formatore

Strategie utili ai formatori

- Prepara il luogo in cui si svolgerà il corso di formazione e assicurati di avere a tua disposizione tutto l'occorrente necessario.
- Prepara una sorta di cerimonia di apertura, come ben sai "chi ben comincia è a metà dell'opera".
- Sii presente.
- Crea un clima di fiducia e condivisione.
- Cerca di stimolare delle reazioni nel gruppo.
- Accetta i punti di vista dei partecipanti.
- Apprezza le loro attuali capacità.
- Mostra di aver fiducia nelle loro capacità e lascia che prendano l'iniziativa.
- Incoraggia tutti a partecipare.
- Fornisci esempi pratici.
- Sii semplice e conciso/a.
- Fa' dei collegamenti fra i vari argomenti trattati.
- Chiedi loro di mettere in pratica quanto appreso.
- Assicurati di avere un giusto ritmo e apporta eventuali modifiche.
- Da' loro l'opportunità di prendere appunti.

Ricorda **sempre i principi dell'educazione degli adulti**: stimola la partecipazione attiva dei partecipanti, essi sono dotati delle competenze, delle risorse e delle esperienze necessarie. È importante mettere assieme le loro conoscenze con nuovi contenuti, in modo che possano comprendere in che modo applicarli nel corso della loro vita quotidiana.

Da "Manual of Psychosocial Skills and Competences: Children and their environment" – Tdh

ROBIN- Reinforcing cOmpetences to Build Inclusion through a New learning methodology

Programma del corso di formazione

[data, mese, anno]

[città, Paese]

Sede: _____

Ora	Attività	Responsabile
08.30	Registrazione dei partecipanti	
9.00-10.00	<p>Presentazione della metodologia e del corso di formazione.</p> <p>Attività iniziale per permettere ai partecipanti di conoscersi.</p> <p>Aspettative e paure dei partecipanti.</p> <p>Concordare le idee.</p> <p><i>Conosciamoci meglio</i></p> <p><i>Stabiliamo insieme le regole che scandiranno i nostri due giorni insieme</i></p>	
10.00	<p>Modulo 1 - Leadership e motivazione</p> <p>Obiettivi, nozioni ed attività pratiche</p>	
12.20	<p>Modulo 2 – Imparare a imparare</p> <p>Obiettivi, nozioni ed attività pratiche</p>	

13.00	Pausa pranzo	
14.00	Modulo 2 – Imparare a imparare (II parte) Obiettivi, nozioni ed attività pratiche	
15.40	Modulo 3 – Salute fisica ed emotiva Obiettivi, nozioni ed attività pratiche	
18.00	Attività di rilassamento Valutazione delle attività giornaliere (a voce. Come vi sentite? Che cosa avete imparato?)	
SECONDO GIORNO		
09.00	Attività iniziale <i>Riconnettiamoci agli altri</i> <i>Riepilogo della giornata precedente (serviti dei post-it e chiedi ai partecipanti di appuntare 3 insegnamenti tratti dalle attività svolte il giorno precedente)</i>	
09.30	Modulo 4 - Comunicare attraverso l'approccio maieutico reciproco Obiettivi, nozioni ed attività pratiche	
11.50	Modulo 5 - Sensibilità culturale Obiettivi, nozioni ed attività pratiche	

13.00	Pausa pranzo	
14.00	Modulo 5 - Sensibilità culturale (II) Obiettivi, nozioni ed attività pratiche	
15.10	Modulo 6 - Conoscenza delle tecnologie informatiche Obiettivi, nozioni ed attività pratiche	
17.30	Attività di rilassamento Valutazione delle attività giornaliere (a voce. Come vi sentite? Che cosa avete imparato?)	
TERZO GIORNO		
09.00	Attività iniziale <i>Riconnettiamoci agli altri</i> <i>Riepilogo della giornata precedente (serviti dei post-it e chiedi ai partecipanti di appuntare 3 insegnamenti tratti dalle attività svolte il giorno precedente)</i>	
09.30	Modulo 7 - Team building Obiettivi, nozioni ed attività pratiche	
11.50	Modulo 8 - Giochi psicosociali Obiettivi, nozioni ed attività pratiche	

13.00	Pausa pranzo	
14.00	Modulo 8 - Giochi psicosociali (II) Obiettivi, nozioni ed attività pratiche	
15.10	Modulo 9 - Supporto fra pari Obiettivi, nozioni ed attività pratiche	
17.30	Valutazione delle attività giornaliere (discussione - Come vi sentite? Che cosa avete imparato?) Valutazione del corso di formazione Celebrare i risultati raggiunti (organizzare delle attività per la consegna degli attestati di partecipazione, un gioco in cui vengono esaltate le qualità dei partecipanti, saluti finali e un rinfresco, ecc.)	

**Nel programma non sono state inserite pause caffè, tuttavia lasciamo ai formatori la facoltà di concedere una pausa ai partecipanti quando necessario.*

Grant Agreement number:
2015-1-RO01-KA204-015001

Valutazione del corso di formazione

Ciascun formatore dovrà compilare un questionario al termine di ogni sessione. Questo strumento consentirà al formatore di riflettere sulla giornata ed apportare le necessarie modifiche in futuro. Al termine del corso di formazione i partecipanti dovranno compilare un questionario al fine di valutare la qualità del corso e indicare il loro livello di soddisfazione.

Strumenti per le attività di *follow-up*

Follow-up – supporto individuale

Nome e cognome:

Data:

Numero ed età dei partecipanti (lezione):

Attività svolte

Obiettivi psicosociali:

Attività iniziale:

Corpo della sessione

Attività di rilassamento:

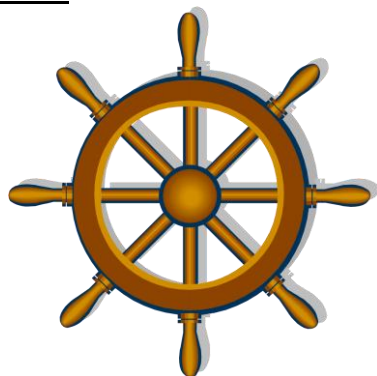
Aspetti positivi:

-
-

Aspetti da migliorare:

-
-

Il timone del coach

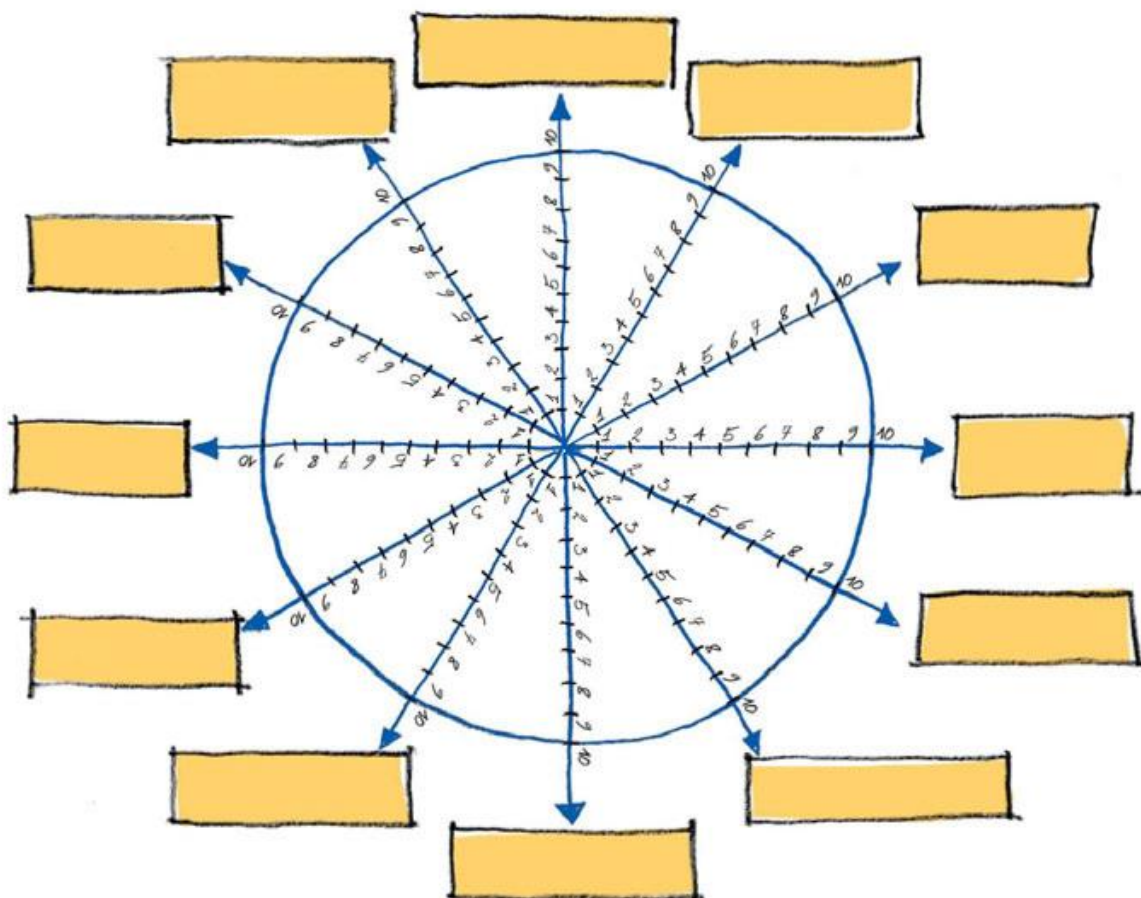


- LEADERSHIP
- ORGANIZZAZIONE & PIANIFICAZIONE

- PARTICIPAZIONE
- OBIETTIVI E PROGRESSI
- LE TRE FASI DELL'APPRENDIMENTO
- COOPERAZIONE
- VARIETÀ
- COMUNICAZIONE E RELAZIONE CON I GIOVANI

La ruota della valutazione

La ruota della valutazione è uno strumento veloce e facile da compilare. Serve a farsi un'idea del livello di soddisfazione dei partecipanti al corso. Bisogna solo che sbarrino con una crocetta il voto corrispondente, quindi si crea una ragnatela che colleghi tutti i voti dati dai partecipanti. Può essere svolta anche in forma anonima. Bisogna rispondere alla domanda "Quale voto daresti ai moduli del corso di formazione su una scala da 1 a 10".



D. BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA

MODULO 1

- ✓ Dr. Moses Satralkar, *Child Leadership (A Review Article)*, <http://www.itari.in/categories/childleadership/Article-ChildLeaders.pdf>
- ✓ Shelby K. Barthold, *The emergence of leadership in children: the role of play, athletics, and school*, Claremont Colleges Scholarship @ Claremont, http://scholarship.claremont.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1886&context=cmc_theses
- ✓ <http://feliciteca.com/liderazgo-juvenil-como-impulsarlo/>
- ✓ <https://apli.info/2007/09/12/tecnicas-de-motivacion/>
- ✓ Jesús Alonso Tapia, *Motivar en la adolescencia: teoría, evaluación e intervención*, Facultad de Psicología Instituto de Ciencias de la Educación, UNIVERSIDAD AUTONOMA DE MADRID, 1992
- ✓ Lidia Perea Santiago, *La Motivación Escolar*, PublicacionesDidacticas.com, Nº 50 Septiembre 2014

MODULO 2

Per quanto concerne il testo introduttivo:

- ✓ SALTO-YOUTH - Youthpass Unfolded - Practical tips and hands-on methods for making the most of the Youthpass process (<https://www.salto-youth.net/rc/inclusion/inclusionpublications/inclusionforall/youthpassunfolded/>)
- ✓ Learning to Learn: What is it and can it be measured? - European Commission - Joint Research Centre - Institute for the Protection and Security of the Citizen - Centre for Research on Lifelong Learning (CRELL) – 2008
- ✓ Recommendation of the European Parliament and of the Council of 18 December 2006 on key competences for lifelong learning, disponibile all'indirizzo <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=celex%3A32006H0962>

Per quanto concerne la mappa concettuale: <http://www.tonybuzan.com/about/mind-mapping/>

- ✓ Per l'attività "ORIGAMI": EDDILI - To EDUcate is to make possible the DIScovery of LiFe – RECIPROCAL MAIEUTIC APPROACH in adult education - a cura di Amico Dolci e Fausto Amico - Lifelong Learning Programme - Sub-Programme Grundtvig. disponibile all'indirizzo <https://danilodolci.org/media/English.pdf>
- ✓ Per l'attività "Il mio stile di apprendimento": "I CANS – Integrated Curriculum for Achieving Necessary Skills" - <http://www.literacynet.org/icans/chapter03/myway.html>

MODULO 4

- ✓ *EDDILI - To Educate is to make possible the Discovery of Life - RECIPROCAL MAIEUTIC APPROACH in adult education* - a cura di Amico Dolci and Fausto Amico - Lifelong Learning Programme - Sub-Programme Grundtvig, disponibile all'indirizzo <https://danilodolci.org/media/English.pdf>

MODULO 5

- ✓ *El Arte de Vivir en Paz, Hacia una nueva conciencia de Paz*, Errepar, Argentina, 1995
- ✓ *A manual on human rights education for young people* – prodotto nell'ambito the Human Rights Education Youth Programme, Directorate of Youth and Sport of the Council of Europe
- ✓ The Charter of Fundamental Rights of the European Union.

MODULO 6

- ✓ <http://unesco.mil-for-teachers.unaoc.org/>
- ✓ Cynthia Luna Scott. *The futures of learning 3: What kind of pedagogies for the 21st century?* UNESCO Education Research and Foresight, Paris. [ERF Working Papers Series, No. 15].
- ✓ Syed Noor-Ul-Amin. *An Effective use of ICT for Education and Learning by Drawing on Worldwide Knowledge, Research, and Experience: ICT as a Change Agent for Education.* (disponibile all'indirizzo <http://www.nyu.edu/classes/keefer/waoe/amins.pdf>)
- ✓ <http://digitaltoolsforteachers.blogspot.com.es/>

MODULO 7

- ✓ www.insight.typepad.co.uk - *A manual on human rights education for young people* – prodotto nell'ambito the Human Rights Education Youth Programme, Directorate of Youth and Sport of the Council of Europe.

MODULO 8

- ✓ *"A practical handbook to organizing summer camps for children"*, Terre des homes, Albania, 2012
- ✓ *"Traditional games for Child protection"*
[http://childhub.org/sites/default/files/2012_Traditional%20Games_EN.pdf?listlang\[\]=***CURRENT_LANGUAGE***&language=en](http://childhub.org/sites/default/files/2012_Traditional%20Games_EN.pdf?listlang[]=***CURRENT_LANGUAGE***&language=en)