

I.C. VIA MAR DEI CARAIBI

CURRICOLO VERTICALE

Star bene... Me lo merito!



Ancora oggi è molto radicata l'idea che a scuola si vada per imparare a leggere, a scrivere e far di conto.

Sopravvive l' egemonia della cultura del sapere su quella del saper essere.

Il curricolo verticale " Star bene... Me lo merito" ha sentito l' esigenza di colmare il vuoto dell' educazione del cuore, di quel saper essere che difficilmente viene preso in considerazione in ambito scolastico.

Un curriculum di educazione affettiva e relazionale. Si può essere infatti analfabeti emotivi!

Lo scopo è stato quello di dare voce all' esigenza di approfondire gli aspetti relazionali che favoriscono il benessere a scuola e che hanno una ricaduta anche sull' apprendimento.

L' intelligenza che governa settori decisivi dell' esistenza umana non è l' intelligenza astratta dei soliti test ma è una complessa miscela in cui giocano un ruolo predominante fattori come l' auto controllo, l' empatia e l' attenzione agli altri.

E' l' intelligenza emotiva: quella particolare forma d' intelligenza che ha consentito ai nostri progenitori di sopravvivere in un ambiente ostile e di elaborare le strategie che sono alla base dell' evoluzione umana e che può aiutare tutti noi ad affrontare un mondo sempre più complesso, violento, difficile da decifrare.

Quello che più conta è riuscire a gestire le emozioni e saperle governare e guidarle nelle direzioni più vantaggiose.

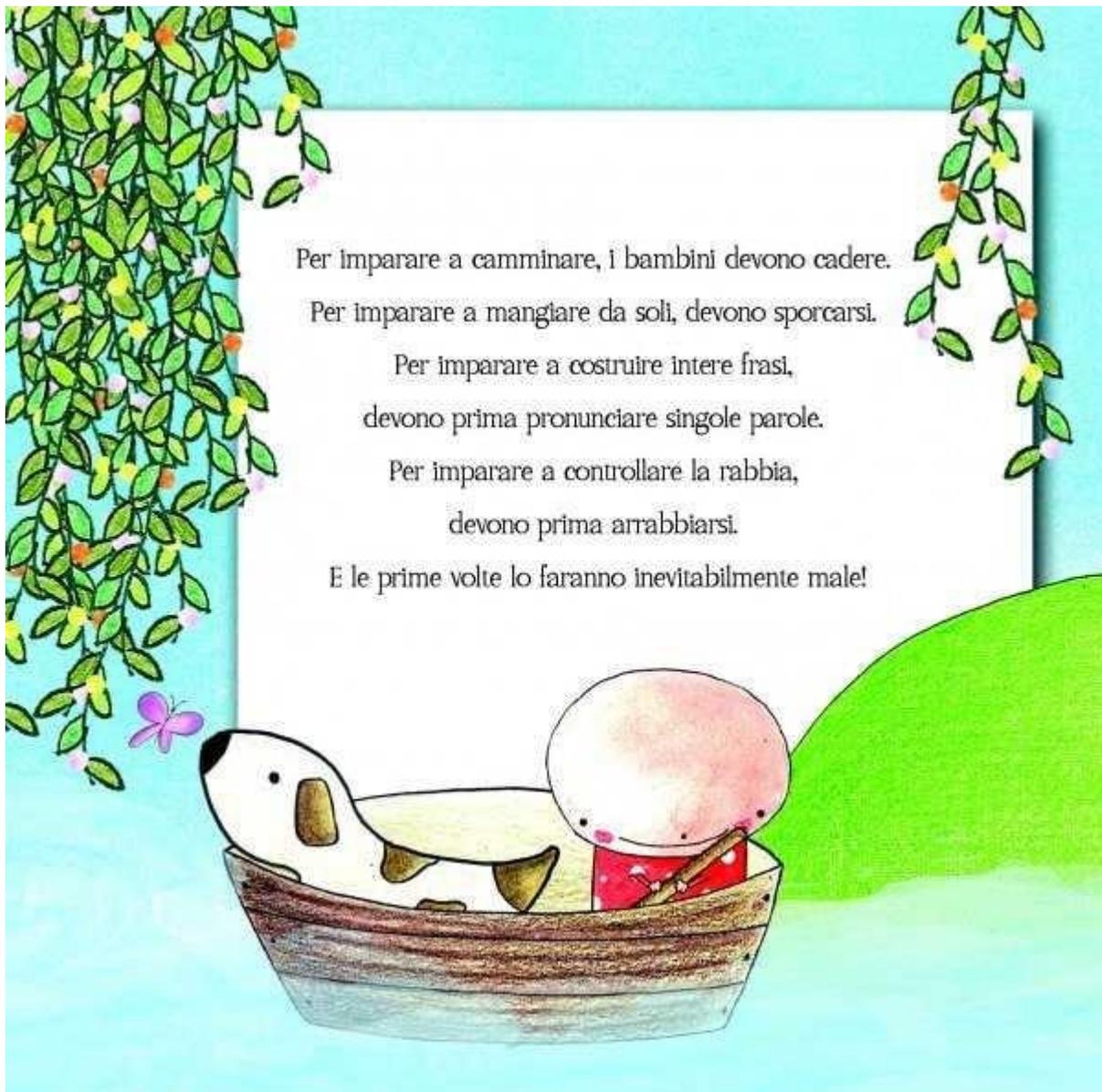
Fondamentale è lo sviluppo della capacità di capire i sentimenti degli altri e di ricercare benefici duraturi piuttosto che il soddisfacimento di appetiti immediati.

L' intelligenza emotiva si può apprendere e perfezionare: imparando a riconoscere le emozioni proprie e quelle degli altri.

I PRINCIPI FONDAMENTALI DELL'EDUCAZIONE EMOTIVA:

- **l'accoglienza: cioè la capacità di sintonizzarsi e immedesimarsi nelle emozioni dei bambini;** (Simon Baron-Cohen, un professore di psicologia dello sviluppo all'Università di Cambridge, ha sviluppato un test per valutare la capacità di inferire le intenzioni e le emozioni dell'altro attraverso lo sguardo. Si tratta del "Reading the mind in the eyes test" (che potrebbe essere tradotto con "leggere le intenzioni nello sguardo").
- **il contenimento:** cioè le regole.
- **evitare di ridicolizzare e minimizzare le emozioni**
- **aumentare la capacità di costruire e mantenere relazioni significative con gli altri.**
- **sviluppare l'autostima.**

- **ricordarsi che le emozioni, anche quelle negative, fanno crescere** (Lawrence J. Cohen: gestire adeguatamente il "sistema di sicurezza" di cui sono dotati, per far crescere la loro soglia di tolleranza delle situazioni che generano incertezza o disagio, ad allentare la tensione e favorire la calma nei momenti difficili..)



IA?

IN FESTA LA

CONSIGLI PER LA PERSONA
NA ARRABBIATA

NO!

NON PUOI...

FATE
GIOCAR
ANCHE ME

... SIMONE
PIANGE



AMAR GLI ANIMALI



DIVERTIRSI

PRATICAR
SPORT



LA RABBIA
SI PUO
SPEGNERE

È UN SENTIMENTO

... male agli



CLASSI PRIME - SECONDE

FINALITA': LE EMOZIONI NON SONO UN COMPORTAMENTO MA UN SISTEMA COMPORTAMENTALE COMPLESSO E DINAMICO, MULTIFATTORIALE E STRETTAMENTE INTERCONNESSO. INOLTARSI NELLA DINAMICA DELLE EMOZIONI (che nascono nel momento in cui si entra in contatto con la realtà e si reagisce) PER POTERLE CONTROLLARE E SUPERARE IN MODO COSTRUTTIVO. IL PROCESSO DI EDUCAZIONE EMOTIVA, INTESO COME STRATEGIA DI PREVENZIONE DEL DISAGIO EMOTIVO, COSTITUISCE UN VERO E PROPRIO LAVORO DI "ALFABETIZZAZIONE EMOZIONALE".

OBIETTIVI:

1. UTILIZZARE LA FIABA COME VEICOLO PER INDIVIDUARE, IN UN VIAGGIO FANTASTICO, SENTIMENTI CHE DANNO DISAGIO, POTERLI COMUNICARE E SUPERARE IN UN ATTEGGIAMENTO VITTORIOSO, OTTENERE COSÌ UNA SITUAZIONE DI BENESSERE IN CLASSE.
2. RICONOSCERE UNO STATO EMOTIVO POSITIVO E UNO STATO EMOTIVO NEGATIVO.
3. FAVORIRE UNA SERENA MATURAZIONE AFFETTIVA.

ATTIVITA'

Ascolto e comprensione di storie finalizzate a "esplorare" le emozioni. Lettura di una fiaba da "Le emozioni di Ciripò" G. Franchini-G. Maiolo

Interazione con i coetanei.

Verbalizzazione delle emozioni e condivisione.

Giochi simbolici

METODI:

UTILIZZO DELLA NARRAZIONE che si avvale il linguaggio della fantasia proprio dell'infanzia.

La narrazione: raccontare favole, storie, così come raccontare se stessi, aiuta a "guardare un po' a distanza" alcune problematiche che ci toccano quotidianamente. Offre la possibilità di "rivedere se stessi", attraverso personaggi e situazioni, che in qualche modo ci raccontano. La narrazione come rielaborazione del disagio.

REALIZZAZIONE DI UN CARTELLONE (disegni con fumetti da assemblare) contenente le fasi nodali del racconto. Lavoro di gruppo.

STRATEGIA CHE RIDIMENSIONI LE EMOZIONI NEGATIVE

IL BAMBINO SI CONFRONTA (DRAMMATIZZAZIONE) con i protagonisti della narrazione e si immedesima al fine di individuare le emozioni che spesso non riesce ad esternare. Nel gioco di ruolo sono proposte situazioni sociali con un fine di formazione e di presa di coscienza dei problemi.

CONTESTUALIZZAZIONE finale che permetta ai bambini di capire cosa si prova e come si possono esprimere gli stati d'animo, per superarli in modo vincente.

COMPETENZE: gli alunni si confrontano con l'esperienza di Ciripò e considerano la possibilità di esprimere e superare le proprie frustrazioni.

VERIFICA: In itinere verranno apportate modifiche necessarie allo svolgimento del progetto secondo le esigenze che si svilupperanno durante il percorso.

CAPACITA' DI ASCOLTO, INTERESSE ALL'ARGOMENTO PROPOSTO, COLLABORAZIONE, DISPONIBILITA' A METTERSI IN GIOCO.

TABELLA ATTIVITA' IN CLASSE	
PERCORSO	OBIETTIVI
PRIMO INCONTRO LETTURA FIABA Ciripò e la gelosia, Individuazione personaggi e attribuzioni	Si provano le emozioni dei protagonisti e si rapportano alla propria esperienza
SECONDO INCONTRO CARTELLONE che esprime le fasi nodali della fiaba perché si comprenda il significato delle varie situazioni (emozioni)	Si identificano le emozioni positive da quelle negative. Il lavoro di gruppo permette attribuzione di compiti e unione degli stessi nel lavoro comune.

<p>TERZO INCONTRO</p> <p>INDICARE EMOZIONI PROCURATE DALLA GELOSIAE LE CONSEGUENZE</p> <p>LE EMOZIONI HANNO TANTE FACCE</p> <p>GIOCO DEL MIMO, INDOVINA IL PENSIERO</p>	<p>Si capisce che la gelosia può far scaturire tante altre emozioni negative.</p> <p>Percezione di più emozioni</p>
<p>QUARTO INCONTRO</p> <p>il disco delle emozioni La paletta delle emozioni</p> <p>STRATEGIA(la mongolfiera...il missile...)</p> <p>CARTELLONE che manifesta i colori delle emozioni negative e la STRATEGIA per eliminarle</p> <p>COSA SI È IMPARATO? Contestualizzazione</p>	<p>Il benessere si ottiene cercando strategie che liberano dalla stretta delle emozioni negative</p>

SUGGERIMENTI PER CONTENUTI, METODOLOGIE E STRATEGIE DALLA SEGUENTE BIBLIOGRAFIA:

Margot Sunderland, *Aiutare i bambini a esprimere emozioni*, Erikson

Mario Polito ,*Comunicazione positiva e apprendimento cooperativo*, Erikson

Daniel Goleman, *Intelligenza emotiva*, Milano, Rizzoli 1997

Mario di Pietro e Monica Dacomo, *Giochi e attività' sulle emozioni*, Erikson

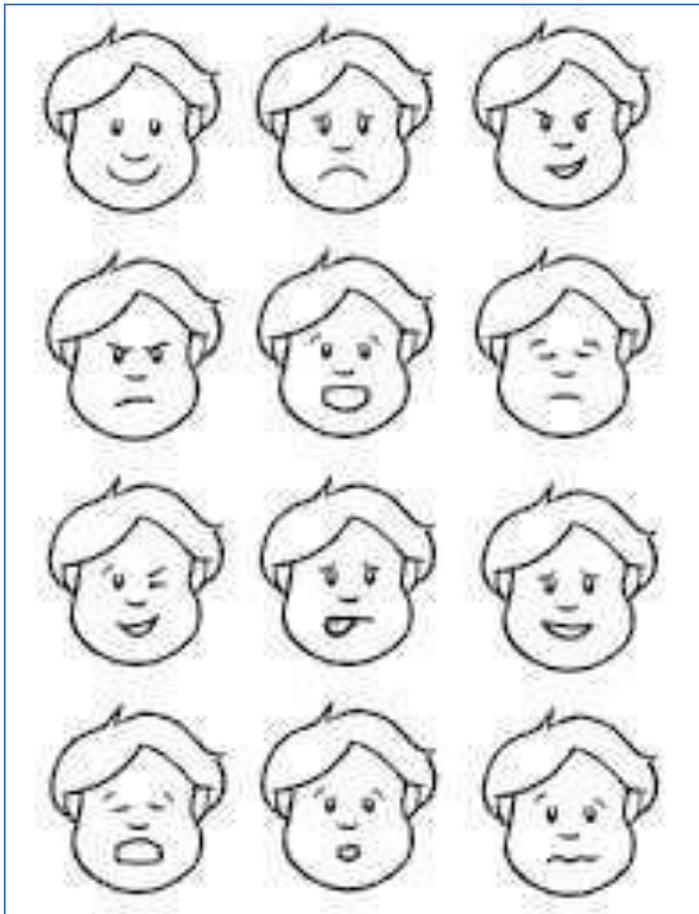
Mario Di Pietro, *L'a b c delle emozioni 8-13 anni*, Erikson



Dalla gelosia scaturiscono....molte altre emozioni...dalle quali abbiamo deciso di liberarci....

CARTELLONE EMOZIONI :

DEFINIZIONE DELLE EMOZIONI CHE SCATURISCONO DALLO STATO D'ANIMO CONSIDERATO (in questo caso gelosia).



SI EVIDENZIANO LE EMOZIONI

COLLEGATE ALLE FACCINE

Es.: Dalla gelosia scaturisce secondo il racconto

LA RABBIA

LA TRISTEZZA

LA PAURA

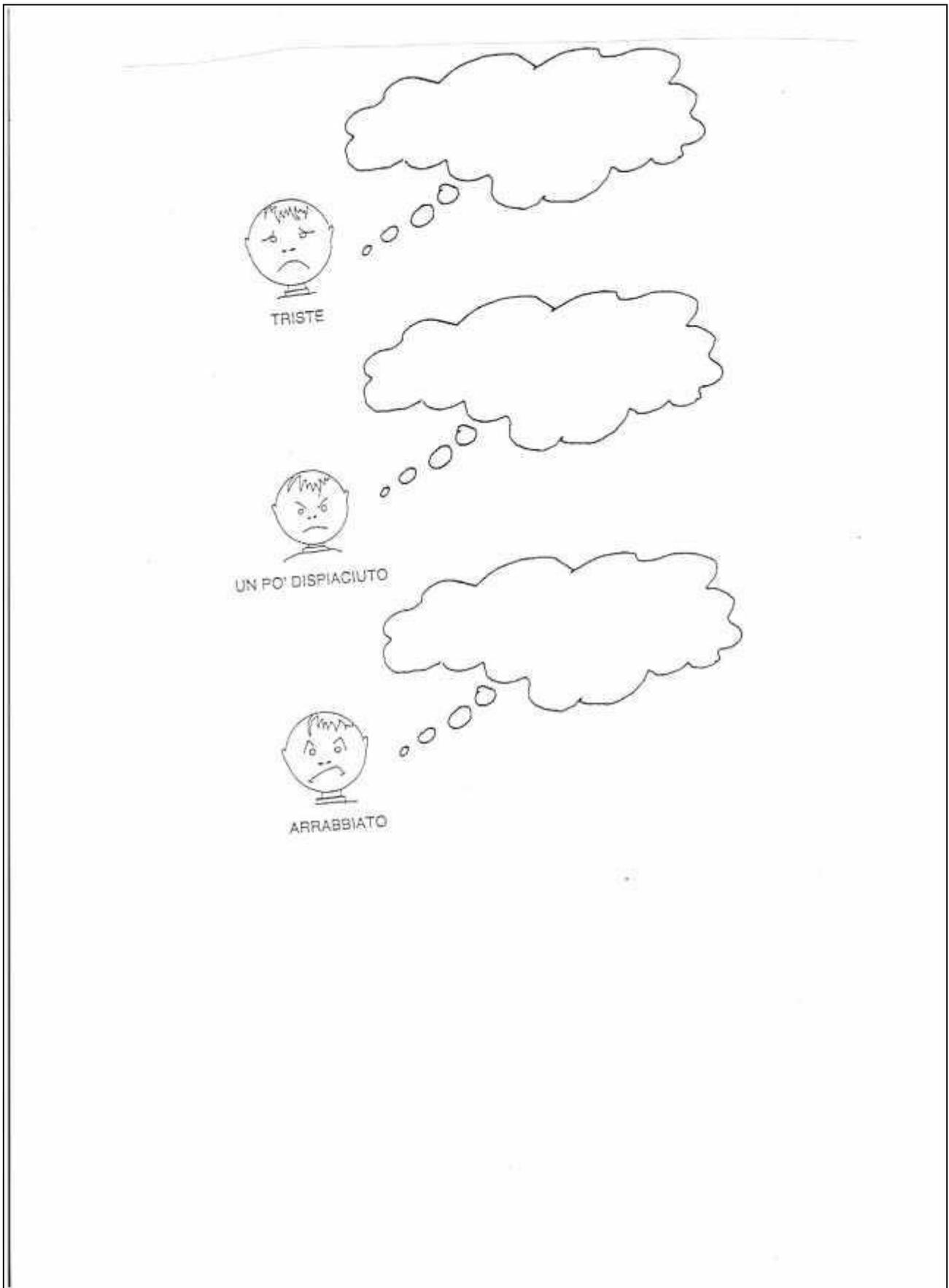
POI ...LA SODDISFAZIONE

LA FELICITA'



ES.: CARTELLONE IB

PROGETTO "STAR BENE...ME LO MERITO!"



Abbiamo pensato di mandare la gelosia, la rabbia, la tristezza, la paura ...lontane da noi...vogliamo metterle in un missile? (decide la classe cosa costruire...un missile , una mongolfiera....) e spedirle...nell'universo

CARTELLONE:

COSTRUZIONE DEL MISSILE O DELLA MOGOLFIERA

LE NOSTRE FACCINE SODDISFATTE E FELICI

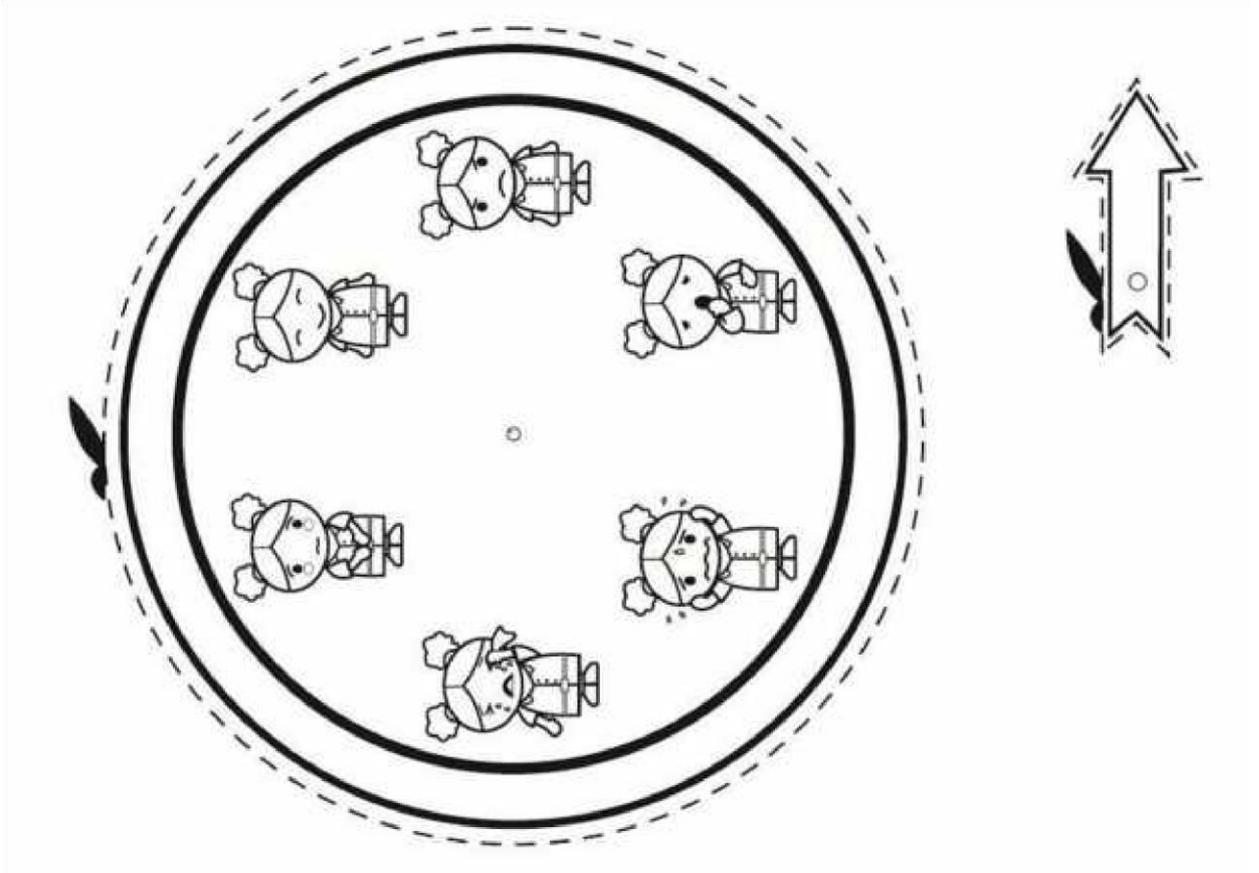


BOLLE SAPÒ



ABBIAMO ANCHE PROVATO A SOFFIARE DENTRO LE...BOLLE DI SAPONE LE NOSTRE PICCOLE PREOCCUPAZIONI CHE SONO VOLATE E POI PUF...SPARITE!

DISCO DELLE EMOZIONI



ANCHE CON LA COSTRUZIONE DELLA
PALETTA DELLE EMOZIONI POSSIAMO
ALLENARCI AD ASSOCIARE GLI STATI
D'ANIMO ALLE ESPRESSIONI

IL DISCO E LE PALETTE DELLE
EMOZIONI sono utili per :

- per aumentare e sviluppare la
consapevolezza emozionale (riconosco
l'emozione che sto provando)
- per accrescere il proprio
vocabolario emotivo (dare un nome
all'emozione che provo)
- per stimolare lo sviluppo
dell'empatia (riconosco l'emozione che
sta provando un'altra persona)



FELICE



TRISTE

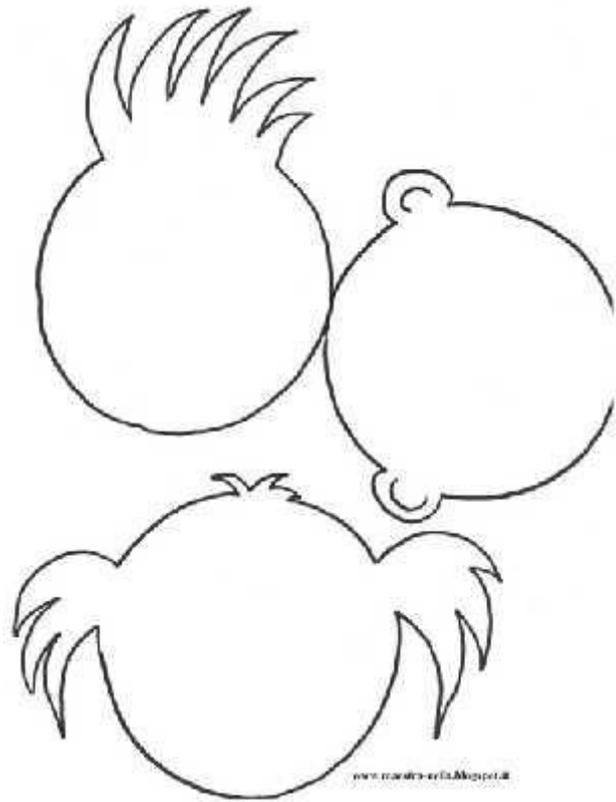


ARRABBIATO



SORPRESO

www.mano-erfa.it/legenda/



www.mano-erfa.it/legenda/

Classi terze

FINALITA': Il modo in cui i bambini parlano a se stessi, interpretando e valutando la realtà circostante è un mezzo efficace per potenziare le loro capacità di affrontare le situazioni problematiche.

OBIETTIVI:

Indirizzare il bambino ad utilizzare in modo costruttivo i suoi pensieri.
Aiutare il bambino ad ascoltare e correggere il proprio dialogo interiore.
Orientare all'individuazione di messaggi positivi.
Favorire l'accettazione di se stessi e degli altri.

ATTIVITA':

1. FARE E RICEVERE COMPLIMENTI
2. COMINCIARE A PIACERSI
3. ACCETTARE SE STESSI

METODI:

NARRAZIONE- Raccontare favole, storie, così come raccontare se stessi, aiuta a "guardare un po' a distanza" alcune problematiche che ci toccano quotidianamente. Offre la possibilità di "rivedere se stessi", attraverso personaggi e situazioni, che in qualche modo ci raccontano. REALIZZAZIONE DI MAPPE CONCETTUALI
ELABORAZIONE DI CARTELLONI ESPLICATIVI
ATTIVITA' LUDICHE
CONTESTUALIZZAZIONE
SOMMINISTRAZIONE DI SCHEDE

COMPETENZE

- Saper esprimere in modo costruttivo i propri stati d'animo, abilitare al dialogo interiore. • Saper individuare le proprie potenzialità
- Favorire l'empatia e i buoni rapporti.
- Rispettare semplici regole di convivenza e di autoregolazione del comportamento.

VALUTAZIONE:

CAPACITA' DI ASCOLTO

INTERESSE ALL'ARGOMENTO PROPOSTO

COLLABORAZIONE

DISPONIBILITA' A METTERSI IN GIOCO

TABELLA ATTIVITA' IN CLASSE	
PERCORSI	OBIETTIVI

<p>PRIMO INCONTRO Definizione di complimento, come si reagisce ai complimenti, gioco dei complimenti a piccoli gruppi. Contestualizzazione: riflessione collettiva. Somministrazione schede</p>	<p>Accettare il complimento come un dono, saperlo utilizzare per potenziare l'autostima, imparare a rivolgere agli altri complimenti sinceri.</p>
<p>SECONDO INCONTRO Ogni alunno scrive qualcosa di bello che può dire su di se stesso. Disegnare qualcosa che piace fare.....qualcosa in cui si riesce meglio. Gioco del piacersi. TERZO INCONTRO Sagome fotocopiate da riempire con complimenti ricevuti e giudizi personali multicolori Ogni alunno dalla sagoma sceglie la caratteristica nella quale si riconosce di più.</p>	<p>Essere amici di se stessi Conoscere le proprie potenzialità e condividerle</p>
<p>TERZO INCONTRO Lettura ultimo capitolo "Effetto Christian" (riassunto allegato) In quale animale ti vorresti trasformare (disegni, testi, cartellone) Contestualizzazione sulle diversità. Gioco delle differenze Cosa posso cambiare di me stesso per migliorare</p>	<p>Sapersi accettare nelle proprie peculiarità. Riconoscere la propria unicità. Comprendere la diversità come fonte di ricchezza. Accettare che sbagliando si impara.</p>
<p>LETTURA CONCLUSIVA CONSIGLIATA DA EFFETTUARSI CON IL GRUPPO CLASSE DA PARTE DELL'INSEGNANTE: Alberto Pellai, <i>Scarpe verdi d'invidia</i>, Erickson</p>	<p>Riflessioni finali</p>

SUGGERIMENTI PER CONTENUTI, METODOLOGIE E STRATEGIE DALLA SEGUENTE BIBLIOGRAFIA:

Margot Sunderland, *Aiutare i bambini a esprimere emozioni*, Erickson

Mario Polito, *Comunicazione positiva e apprendimento cooperativo*, Erickson

Daniel Goleman, *Intelligenza emotiva*, Milano, Rizzoli 1997

Mario di Pietro e Monica Dacomo, *Giochi e attività sulle emozioni*, Erickson

Mario Di Pietro, *L'a b c delle emozioni 8-13 anni*, Erickson



SCHEDA 1

COSA PROVI E COME REAGISCI QUANDO RICEVI UN COMPLIMENTO?

1. SOTTOLINEA LE TUE ABITUALI REAZIONI AI COMPLIMENTI:

- MI SENTO UN PO' SCIOCCO...
- SONO GRATO A CHI MI RIVOLGE IL COMPLIMENTO.
- IL COMPLIMENTO MI METTE A DISAGIO.
- MI SENTO FELICE.
- SENTO DI VALERE PIU' DEGLI ALTRI.
- SECONDO ME NON MERITO IL COMPLIMENTO.
- ALTRO.....
.....

2. COME REAGISCI?

- DIVENTO TUTTO ROSSO.
- FACCIO FINTA DI NIENTE.
- SORRIDO.
- RINGRAZIO.
- FACCIO ANCHE IO UN COMPLIMENTO.
- FACCIO NOTARE AGLI ALTRI IL COMPLIMENTO RICEVUTO.
- ALTRO.....
.....

3. RIFLESSIONE COLLETTIVA:

COMMENTARE INSIEME LE RISPOSTE RIFLETTENDO :

QUALI APPARTENGONO AD UN MODO DI REAGIRE **ASSERTIVO**,

QUALI AD UN MODO **TIMOROSO**, QUALI AD UN MODO **ARROGANTE**?

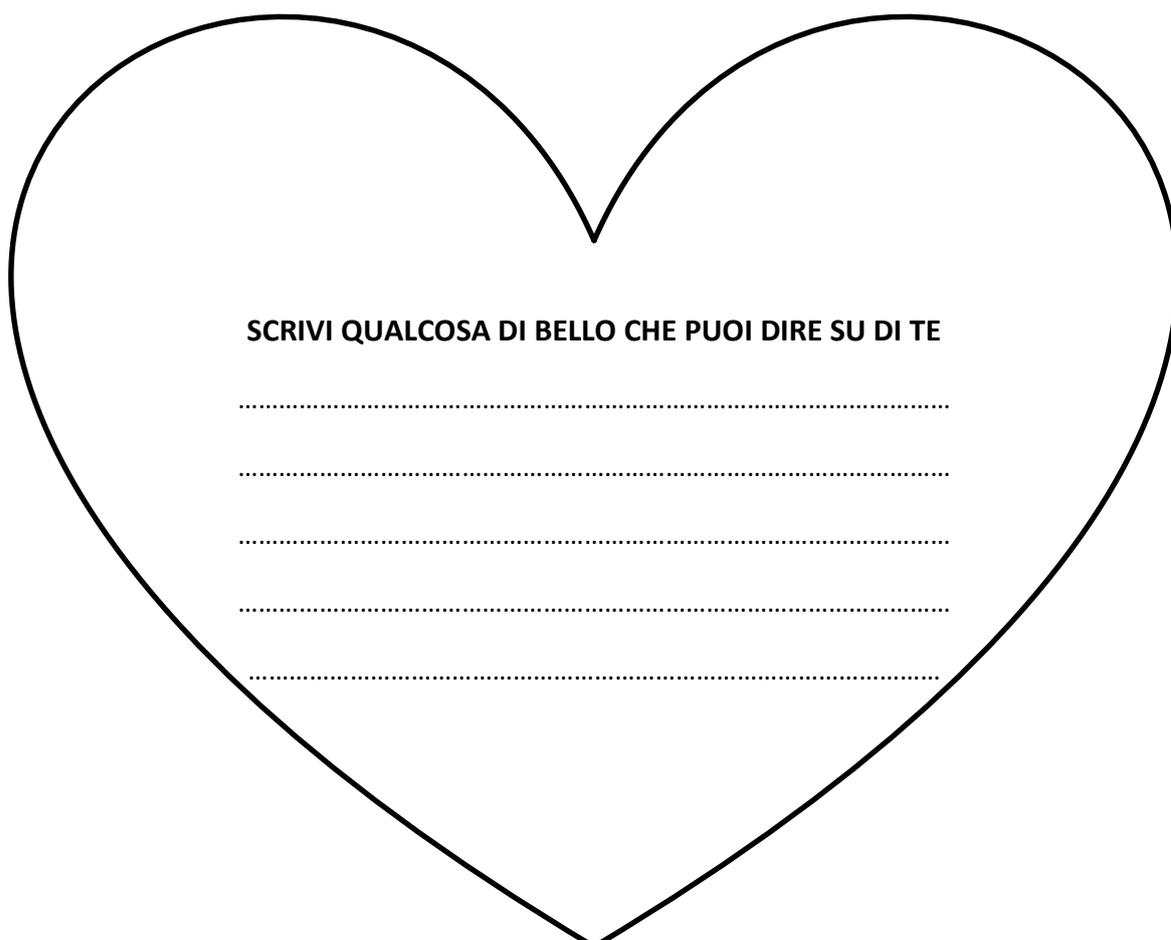
*scrivi alcuni complimenti che potresti rivolgere
ad una persona importante nella tua vita*

.....
.....
.....
.....

.....

GIOCO DEI COMPLIMENTI

- SEDUTI IN CERCHIO CON UN PICCOLO GRUPPO DI COMPAGNI
 - UNO SI METTE AL CENTRO
 - OGNI BAMBINO RIVOLGE UN COMPLIMENTO A CHI E' AL CENTRO
 - LA PERSONA CHE RICEVE IL COMPLIMENTO LO ASCOLTA IN SILENZIO
 - QUANDO TUTTI A TURNO HANNO RIVOLTO UN COMPLIMENTO, CHI ERA AL CENTRO SI UNISCE AL
- A TURNO OGNI BAMBINO SI METTE AL CENTRO



SCRIVI QUALCOSA DI BELLO CHE PUOI DIRE SU DI TE

.....

.....

.....

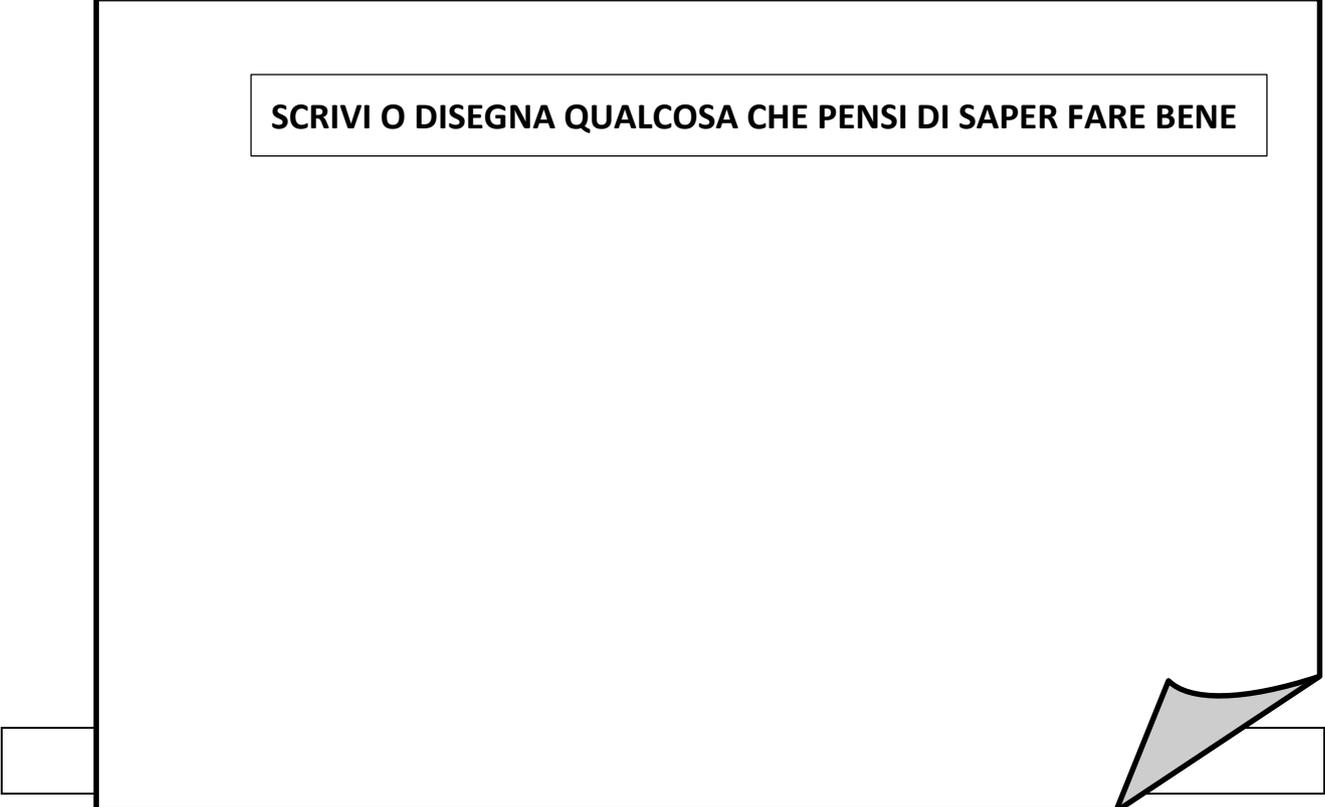
.....

.....

CERCHIO E CERCA DI RICORDARE OGNI COMPLIMENTO RICEVUTO



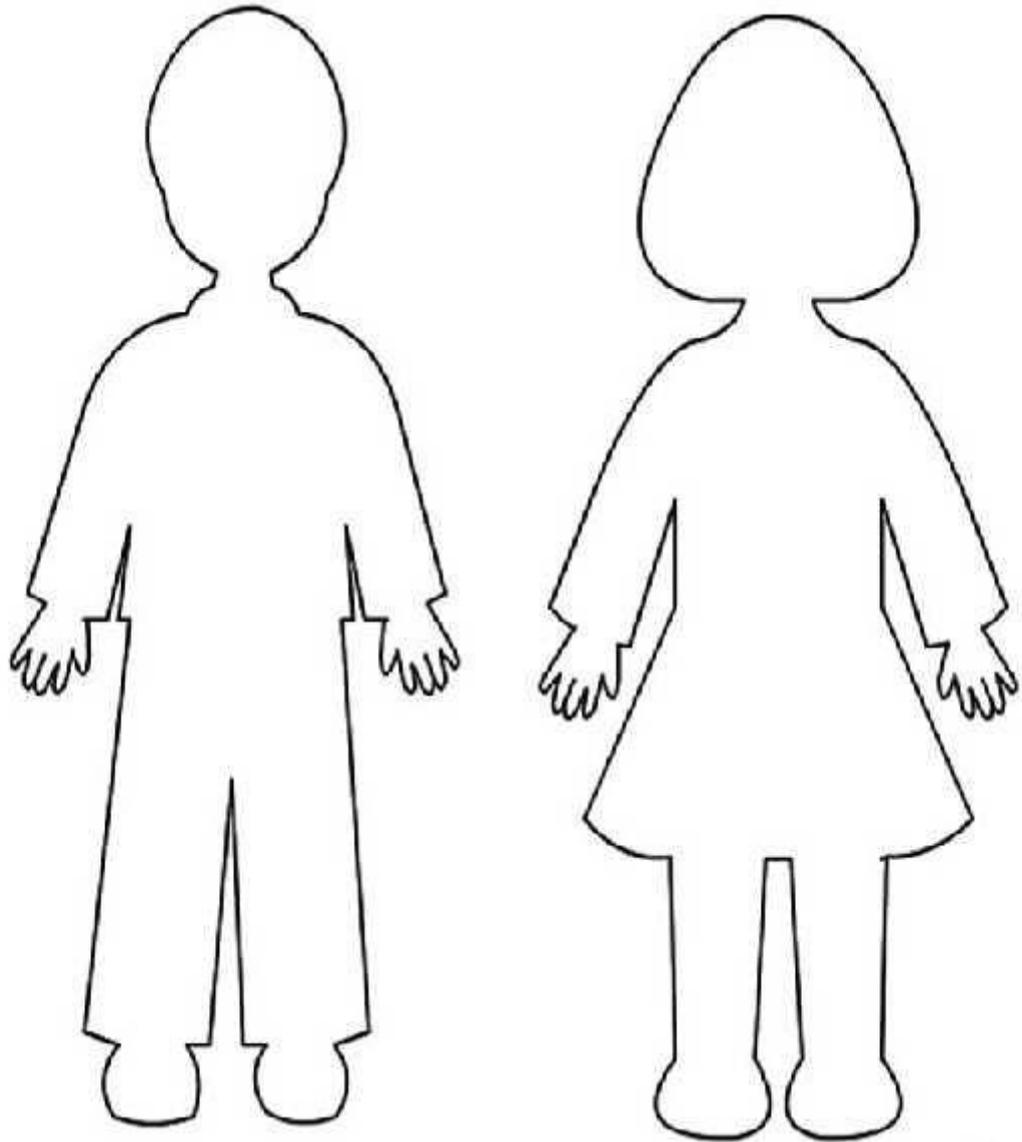
DISEGNA QUALCOSA CHE TI PIACE FARE



SCRIVI O DISEGNA QUALCOSA CHE PENSI DI SAPER FARE BENE

- SI FORMANO DELLE COPPIE DI COMPAGNI, SEDUTI L'UNO DI FRONTE ALL'ALTRO

- A TURNO SI DEVE DIRE QUELLO CHE PIACE DELL'ALTRO
- A TURNO DIRE ANCHE QUELLO CHE PIACE DI SE STESSI
- ASCOLTARE ATTENTAMENTE MENTRE SI PARLA



www.lavoretticreativi.com

Sagome fotocopiate da riempire con complimenti ricevuti e giudizi personali multicolori

Ogni alunno dalla sagoma sceglie la caratteristica nella quale si riconosce di più.

LE MAGIE DELLA MAGA NU

C'era una volta un paese chiamato Auimbauè. Era un posto strano, dove viveva la maga Nu, capace di fare magie incredibili e soprattutto di trasformare a piacimento una persona in un animale, quello che gli garbava. Si trattava della sua specialità.

E le richieste erano spesso bizzarre: chi voleva diventare un airone per volare nel cielo, chi voleva correre veloce come un ghepardo, chi voleva essere forte come un elefante

Lei pronunciava la formula magica e quelli, in una nuvola di fumo, si mutavano nell'animale voluto e cominciavano a gironzolare in paese tutti contenti.

Da quando però la maga Nu stava invecchiando, cominciò a scordare sempre più frequentemente la formula per riportare le persone nelle loro sembianze originali. Se non la pronunciava tutta giusta, non funzionava, e al terzo tentativo fallito chi era diventato animale rimaneva animale e non si contavano più in paese i poverini costretti a vivere come tigri, pappagalli, aquile o lupacchiotti per tutta la vita! Negli ultimi tempi la clientela della maga Nu diminuiva a vista d'occhio.

Proprio in quel periodo capitò un fatto straordinario.

C'era un bambino di otto anni, Samuele detto Sam, con degli splendidi occhi azzurri, che se ne andava a spasso tutti i giorni per le strette vie di Auimbauè, guidando la sua sedia motorizzata con la forza del pensiero: Sam era un bambino che non poteva muovere le gambe, nemmeno le braccia, aveva la SMA. I suoi genitori, che gli volevano un bene dell'anima, gli comprarono una carrozzina elettrica che si poteva guidare semplicemente pensando.

Una volta Sam aveva avuto un incidente con la sua carrozzina, fortunatamente non si era fatto molto male, ma da quel giorno la sua carrozzina diventò semplicemente Crash.

Nonostante la libertà che gli regalava la sua sedia motorizzata, Sam desiderava correre come gli altri bambini, segnare un gol o nuotare nel mare. Ma non poteva.

Un giorno Sam venne a sapere la storia della maga Nu e il posto dove abitava.

Avrebbe voluto chiedere il permesso a mamma e papà, ma non poteva, non ci riusciva. Lui comunicava con gli occhi, dalla bocca non gli uscivano parole comprensibili.

Con la sua sedia motorizzata Crash, Sam arrivò davanti alla casa della maga Nu, entrò attraverso il cancellino aperto e nel giardino vide un bel cane labrador tutto nero e scodinzolante. Il cagnone, che sembrava simpatico, annusò a lungo i piedini di Sam e le ruote di Crash, poi gli domandò: - Ciao, bimbo! Hai bisogno di qualcosa?

Sam rispose con il suo "Eh!" e il cagnone proseguì: - Scommetto che cerchi la maga Nu. Aspettami qui, bimbo!

ALL. III 1

Il cane entrò dentro la casa e dopo pochi minuti comparve davanti a lui, accanto al cagnone nero, una vecchietta con i capelli rosso vivo e un bel viso delicatamente segnato da tante piccole rughe e abbellito da due occhi azzurrissimi.

- Tu sei Sam, vero? – disse lei con voce dolce – sei il bambino che non può muoversi per colpa di quella strana malattia. Ti conosco. Molti mi hanno parlato di te ... Vieni, vieni dentro al fresco.

Con un'occhiata verso terra fece sparire i due gradini che si trasformarono in una salitella facile facile, che Crash superò facilmente.

-“Questa è una maga come si deve” – pensò subito Sam.

- Tu non parli, vero? Bene, non è un problema. Sai dire sì o no, questo può bastare. Sei venuto a chiedermi una magia? Vuoi essere trasformato in un animale....

-Eh!

- Hai sicuramente voglia di muoverti, di fare una bella corsa. Lo capisco.... Vediamo, lasciami indovinare...

Uno scoiattolo! Ti piacerebbe diventare uno scoiattolo? Corre, si arrampica, vola perfino da un ramo all'altro, non ha paura dell'acqua! Ecco, per un bimbo come te andrebbe benissimo.

-Eh!

- I tuoi genitori lo sanno che sei venuto qui?

- Uhm!

- Non hai saputo dirglielo....

-Eh!

- Devi promettermi una cosa... io ti trasformerò in uno scoiattolo, ma tu non ti allontanerai dal mio giardino e ti farai accompagnare sempre da Atticus, questo bel cagnone qui. E inoltre, per non correre rischi inutili, chiuderò a chiave il cancelletto e tu starai in giro per una sola ora. Io nel frattempo ripeterò continuamente la formula, per non scordarla. Quando ritornerai qui, ridiventerai il bambino Sam. Capito? Tutto chiaro?

- Eh!

La maga cominciò a pronunciare delle parole incomprensibili. In quel momento Sam sentì un rumore secco, come quello di una castagna che scoppia nel fuoco, poi vide tanto fumo.... Poi la nebbia si diradò. Sam si guardò le mani. Aveva perso un ditino, ne aveva solo quattro, tutti provvisti di unghiette molto lunghe. Le braccia erano ricoperte di peli color nocciola, così le gambe, mentre sulla pancia la peluria era chiara, quasi bianca. Sam si accorse di appoggiare il sedere su una lunga, morbida coda, striata di nero, che poteva muoversi come pareva a lui.

ALL. III 2

Il cane entrò dentro la casa e dopo pochi minuti comparve davanti a lui, accanto al cagnone nero, una vecchietta con i capelli rosso vivo e un bel viso delicatamente segnato da tante piccole rughe e abbellito da due occhi azzurrissimi.

- Tu sei Sam, vero? – disse lei con voce dolce – sei il bambino che non può muoversi per colpa di quella strana malattia. Ti conosco. Molti mi hanno parlato di te ... Vieni, vieni dentro al fresco.

Con un'occhiata verso terra fece sparire i due gradini che si trasformarono in una salitella facile facile, che Crash superò facilmente.

-“Questa è una maga come si deve” – pensò subito Sam.

- Tu non parli, vero? Bene, non è un problema. Sai dire sì o no, questo può bastare. Sei venuto a chiedermi una magia? Vuoi essere trasformato in un animale....

-Eh!

- Hai sicuramente voglia di muoverti, di fare una bella corsa. Lo capisco.... Vediamo, lasciami indovinare...

Uno scoiattolo! Ti piacerebbe diventare uno scoiattolo? Corre, si arrampica, vola perfino da un ramo all'altro, non ha paura dell'acqua! Ecco, per un bimbo come te andrebbe benissimo.

-Eh!

- I tuoi genitori lo sanno che sei venuto qui?

- Uhm!

- Non hai saputo dirglielo....

-Eh!

- Devi promettermi una cosa... io ti trasformerò in uno scoiattolo, ma tu non ti allontanerai dal mio giardino e ti farai accompagnare sempre da Atticus, questo bel cagnone qui. E inoltre, per non correre rischi inutili, chiuderò a chiave il cancelletto e tu starai in giro per una sola ora. Io nel frattempo ripeterò continuamente la formula, per non scordarla. Quando ritornerai qui, ridiventerai il bambino Sam. Capito? Tutto chiaro?

- Eh!

La maga cominciò a pronunciare delle parole incomprensibili. In quel momento Sam sentì un rumore secco, come quello di una castagna che scoppia nel fuoco, poi vide tanto fumo.... Poi la nebbia si diradò. Sam si guardò le mani. Aveva perso un ditino, ne aveva solo quattro, tutti provvisti di unghiette molto lunghe. Le braccia erano ricoperte di peli color nocciola, così le gambe, mentre sulla pancia la peluria era chiara, quasi bianca. Sam si accorse di appoggiare il sedere su una lunga, morbida coda, striata di nero, che poteva muoversi come pareva a lui.

ALL. III 2

Era diventato scoiattolo! Poteva parlare? Ci provò. Vicino a lui c'era Atticus che sembrava enorme, ora che lui era diventato un piccolo scoiattolo. Non riusciva a vedere la maga Nu, anche se la sentiva ripetere le formule magiche.

- Ehm... mi capisce, signor cane?

- Ah! Non mi chiamare "signor cane". Sono Atticus e basta. Certo che ti capisco. Ora ascoltami bene, non voglio disubbidienze. In giardino potrai correre, saltare, arrampicarti dove vuoi. Ma mai... dico mai dovrai uscire dal giardino della maga Nu. Sono stato chiaro, signorino?

- Sissignore, non uscirò dal giardino.

- Bene! Puoi anche scendere con un bel salto da quella sedia motorizzata, non ti farai male.

Sam si spostò verso l'orlo del sedile e poi, come un tuffatore dal trampolino, atterrò sul pavimento.

Che gioia, che emozione! Poteva muoversi, alzarsi, alzare e abbassare la testa, ruotarla! Poteva parlare, stringere, afferrare, grattare, sferrare pugni. Poteva fare balzi, poteva correre! L'aveva sognato da sempre!

Salti, piroette, capriole!

- Posso salire sull'albero?

- Certo che sì! Sei uno scoiattolo o no?

Salì molto in alto, ad un certo punto gli girò un po' la testa ed ebbe bisogno di assicurazioni.

- Atticus! Ci sei?

- Sì, sono qua, ma a noi cani non piace salire sugli alberi. Stai attento a non scivolare!

Samscoiattolo continuò ad arrampicarsi, poi cominciò a balzare da un ramo all'altro con dei brevissimi voli. Più saltava più acquisiva sicurezza. L'ultimo salto verso terra lo portò in un paesaggio molto diverso dall'erba del giardino della maga Nu. Era atterrato infatti al di là della recinzione, dove i rami e le foglie dell'albero facevano ombra al marciapiedi e alla strada. Anzi era atterrato proprio in mezzo alla strada.

- "Meglio filarsela! Destra o sinistra? Dove sarà il giardino della maga Nu?" pensò spaventato.

Con qualche rapido balzo Samscoiattolo si ritrovò sul ciglio di un fossato, si infilò nell'erba alta, ma non riusciva ad orientarsi in una foresta simile. L'erba era ben più alta di lui.

Provò paura e una gran voglia di far pipì.

ALL. III 3

Voleva la sua mamma, voleva il suo papà. Voleva guidare Crash. Voleva andar via di lì. Quante volte ci accorgiamo della nostra fortuna, solo quando l'abbiamo perduta!

Terrorizzato da quell'ambiente impenetrabile e pauroso, Samscoiattolo vedeva nel cielo corvi gracchianti che svolazzavano e lo fissavano minacciosi, sentiva strani rumori alle sue spalle: strilli, squittii che sembravano avvicinarsi...

Fortunatamente anche il cane Atticus, vedendo i corvi, capì che dall'alto seguivano i movimenti del piccolo Sam e indovinò dove fosse andato a finire. Il grosso labrador valutò l'altezza della palizzata, ma poi vide una radice dell'albero che poteva servirgli da trampolino e con una bella rincorsa e un gran bel balzo... anche lui riuscì ad uscire dal giardino che aveva ancora il cancello chiuso.

Trovò Samscoiattolo, lo afferrò con i denti per la collottola ma senza fargli male e ritornò indietro presso il cancello del giardino della maga Nu.

Nel frattempo erano arrivati lì davanti anche i genitori di Sam, preoccupati perché si era fatto tardo pomeriggio e di solito Sam era tornato a casa da molto tempo a quell'ora. Lo avevano cercato per tutto il paese e poi avevano visto dalla finestra della casa della maga Nu la sua sedia motorizzata, Crash, ma di Sam neppure l'ombra. Atticus cominciò ad abbaiare cercando di attirare la loro attenzione verso il piccolo scoiattolo. Vedendo che l'animaletto aveva gli stessi occhi azzurri di Sam venne loro il dubbio che... quello scoiattolo fosse proprio il loro figlio. Proprio in quel momento si era affacciata anche la maga Nu, sentendo Atticus abbaiare, uscì di casa e aprì il cancello del suo giardino.

- Sam è diventato uno scoiattolo! - spiegò loro la maga Nu. - Ma non rimarrà scoiattolo per tutta la vita. Venite con me dentro casa.

I genitori presero in braccio lo scoiattolo. Quante carezze! Quante grattatine! Che gioia per Sam sentire le mani di mamma e papà e le loro voci!

Lo portarono dentro casa e lo posarono su Crash. Nel frattempo la maga Nu si stava preparando a pronunciare la formula magica. Alla finestra, una fila di occhi seguivano i movimenti della maga: leoni, tori, poiane, gorilla e molti altri animali non perdevano una sola mossa, perché si diceva che quando la maga Nu imboccava la "Formula del Ritorno" poteva succedere che la magia si diffondesse tutt'intorno e molti di loro erano stanchi di quella vita da bestiole.

La prima volta la formula non funzionò!

Nemmeno la seconda volta la formula funzionò...

Fu in quel momento che si sentì bussare alla porta. Atticus l'aprì e si trovò davanti Barbù, il vecchio dottor Bellavite, ormai Gufo Reale da tanti anni.

Il Gufo Barbù con un rapido colpo d'ali si appollaiò sulla poltrona della maga e parlò:

- Maga Nu, Sam, signori tutti, ascoltatemi. Ho meditato a lungo in questi anni e ho capito che, quando la "Formula del Ritorno" non funziona, non è solo a causa della sua scarsa

ALL. III 4

memoria, cara maga, c'è dell'altro. Chi deve tornare umano, per un motivo o per un altro, non accetta nel profondo dell'anima di rientrare in se stesso. Noi uomini non accogliamo mai del tutto quel che siamo.

Vogliamo essere diversi, più belli, più bravi, più ricchi, più intelligenti. Spesso abbiamo tutte queste cose, ma non ce ne rendiamo conto finché non le perdiamo.

Sam, ci ho pensato molto e sono sicuro che la "Formula del Ritorno" funziona solo se nel tuo cuore, nel profondo della tua anima, accetti chi sei, quel che sei, con i pregi e difetti che hai, con la famiglia, la casa, gli amici che riempiono e fanno la tua vita.

Adesso hai solo una possibilità, lo sai: se anche questo tentativo fallirà, rimarrai scoiattolo per tutta la vita. Potrai correre, saltare, arrampicarti... ma non potrai mai più abbracciare la tua mamma, giocare e ridere con il tuo papà.

La mamma e il papà di Sam piangevano, Atticus tratteneva il fiato.

- Quando la maga Nu pronuncerà le parole magiche, Sam, tu devi pensare fortissimo alla tua esistenza, accettarla, volere, volere, volere... Devi voler essere di nuovo Sam, il meraviglioso bambino dagli occhi azzurri.

Questo disse il Gufo Barbù.

Il minuto di silenzio che seguì parve un'ora.

Poi la vecchia maga Nu pronunciò lentamente la "Formula del Ritorno".

Per qualche secondo non successe nulla.

La mamma di Sam fu la prima ad accorgersi che su Crash, la sedia motorizzata, c'era ora il suo bambino con gli occhioni spalancati per la meraviglia.

Si inginocchiò davanti a lui, sorrise. Tutti sentirono le sue parole: - Sapevo che ci amavi tanto...

GIOCO DELLE DIFFERENZE

- FORMARE COPPIE DI BAMBINI, SEDUTI UNO DI FRONTE ALL'ALTRO
- OGNI BAMBINO RIFERISCE LE COSE CHE LO RENDONO DIVERSO DA CHI GLI STA DI FRONTE
- CHIEDERE AL COMPAGNO DI RIFERIRE COSA GLI PIACE DI CHI GLI STA DI FRONTE E VICEVERSA

INDICA ALCUNE COSE CHE VORRESTI CAMBIARE DI TE STESSO

.....

.....

.....

.....

CLASSI QUARTE - QUINTE

FINALITA': Le emozioni nascoste e autocontenute causano sofferenza e un grande stress...non permettono di godere a pieno del contesto che circonda, le emozioni elaborate danno indicazioni per il sé: sono utili segnali per decidere come agire , quali sono i bisogni e desideri...e realizzarli.

Goleman definisce l'intelligenza emotiva come "la capacità di riconoscere e gestire le emozioni proprie ed altrui e di saperle indirizzare nella direzione più favorevole e vantaggiosa". Essa è considerata come una meta-capacità ovvero una capacità che ci permette di usarne altre più complesse. Un buon sviluppo della nostra intelligenza emotiva ci permette di adattarci meglio all'ambiente e di conseguenza di migliorare il nostro benessere

OBIETTIVI:

- Espandere il vocabolario emotivo del bambino.
- Sapere che ognuno di noi ha emozioni che determinano sofferenza.
- Comprendere che condividere le emozioni, anche dolorose, represses può aiutare a guardarle in faccia per affrontarle con successo.
- Essere consapevoli che si può reagire .
- Comprendere che reprimere anche le emozioni buone e affettuose è uno spreco.

ATTIVITA':

- Interazione con i coetanei.
- Verbalizzazione delle emozioni e condivisione.
- Giochi simbolici.
- Compilazione schede .
- Ascolto e comprensione di storie finalizzate a "esplorare" le emozioni:
ESEMPIO: favola dello scricciolo Nonimporta da "Aiutare i bambini...a esprimere emozioni" di M.Sunderland .
Mito di Pandora
- Strategia del dialogo interiore.

METODI:

NARRAZIONE- La narrazione: raccontare favole, storie, così come raccontare se stessi, aiuta a "guardare un po' a distanza" alcune problematiche che ci toccano quotidianamente. Offre la possibilità di "rivedere se stessi", attraverso personaggi e situazioni, che in qualche modo ci raccontano.) Attraverso la lettura di una favola, portare i bambini alla consapevolezza delle emozioni.

REALIZZAZIONE DI MAPPE CONCETTUALI

ELABORAZIONE DI CARTELLONI ESPLICATIVI

GIOCHI VARI

COSTRUZIONE :VALIGIA DELLE EMOZIONI-MASCHERE EMOZIONI

COMPETENZE:

- Comprendere che vi sono diritti comuni da far valere.
- Saper individuare e parlare con chi ci può aiutare .

- Riconoscere uno stato emotivo positivo e uno stato emotivo negativo, tentare di trasformare i pensieri spiacevoli in pensieri costruttivi.
- Saper esprimere in modo costruttivo i propri stati d'animo, abilitare al dialogo interiore.
- Favorire l'empatia e i buoni rapporti.
- Rispettare semplici regole di convivenza e di autoregolazione del comportamento.

VALUTAZIONE:

CAPACITA' DI ASCOLTO

INTERESSE ALL'ARGOMENTO PROPOSTO

COLLABORAZIONE

DISPONIBILITA' A METTERSI IN GIOCO

TABELLA RIASSUNTIVA ATTIVITA' IN CLASSE	
PERCORSO	OBIETTIVI
PRIMO INCONTRO NARRAZIONE: ES.LETTURA FAVOLA NONIMPORTA ELABORAZIONE DI UN CARTELLONE ESPLICATIVO	PRIMA DEFINIZIONE DI EMOZIONE .
SECONDO INCONTRO LE EMOZIONI SCHEDA A LE NOSTRE EMOZIONI ,termometro emozioni COME SENTIAMO LE EMOZIONI NEL NOSTRO CORPO, A PESCA DI EMOZIONI: CARTE DELLE EMOZIONI	SAPERE CHE OGNUNO DI NOI HA EMOZIONI CHE DETERMINANO SOFFERENZA. PERCEZIONE DELLE EMOZIONI
TERZO INCONTRO COSA PROVOCA L'EMOZIONE LE MIE EMOZIONI: LA VALIGIA DELLE EMOZIONI COSTRUZIONE VALIGIA DELLE EMOZIONI (POSITIVE- NEGATIVE)	IMPARARE A RICONOSCERE LE EMOZIONI. COMPNDERE CHE CONDIVIDERE LE EMOZIONI, ANCHE DOLOROSE, REPRESSE PUÒ AIUTARE A GUARDARLE IN FACCIA PER AFFRONTARLE CON SUCCESSO.
QUARTO INCONTRO NARRAZIONE IL MITO DI PANDORA LA SPERANZA STRATEGIA DEL DIALOGO INTERIORE SCHEDA A B C COSTRUIAMO INSIEME LE ETICHETTE	FAVORIRE L'ACCETTAZIONE DI SE STESSI E DEGLI ALTRI LA SPERANZA : SIGNIFICATO E IMPORTANZA RETE DI SOLIDARIETÀ VALORIZZARE LE "DIVERSITÀ " METTERCI IL CUORE, RIFORMULARSI
QUINTO INCONTRO LE MASCHERE LE MASCHERE DELLE EMOZIONI COSTRUZIONE MASCHERE (DAS)	CONOSCERE I VARI UTILIZZI DELLE MASCHERE COMPNDERE IL SIGNIFICATO DI MASCHERA- PERSONA NON NASCONDERSI DIETRO AD UNA MASCHERA: ESSERE SE STESSI

SUGGERIMENTI PER CONTENUTI, METODOLOGIE E STRATEGIE DALLA SEGUENTE BIBLIOGRAFIA

Margot Sunderland, *Aiutare i bambini a esprimere emozioni*, Erickson

Mario Polito ,*Comunicazione positiva e apprendimento cooperativo*, Erickson

Daniel Goleman, *Intelligenza emotiva*, Milano, Rizzoli 1997

Mario di Pietro e Monica Dacomo, *Giochi e attivita' sulle emozioni*, Erickson

Mario Di Pietro, *L'a b c delle emozioni 8-13 anni*, Erickson

L.Cohen, *Le paure segrete dei bambini*, Feltrinelli



Esempio : cartellone finale " Non importa" Progetto "star bene...me lo merito!"

LE EMOZIONI SCHEDA A

PENSA 3 PAROLE CHE HANNO UN SIGNIFICATO SIMILE AD EMOZIONE E SCRIVILE

1.
2.
3.

PROVA A SCRIVERE DELLE FRASI CHE DICONO TUTTI PER MANIFESTARE LE PROPRIE EMOZIONI

es.: il mio umore è ottimo

1.
2.
3.

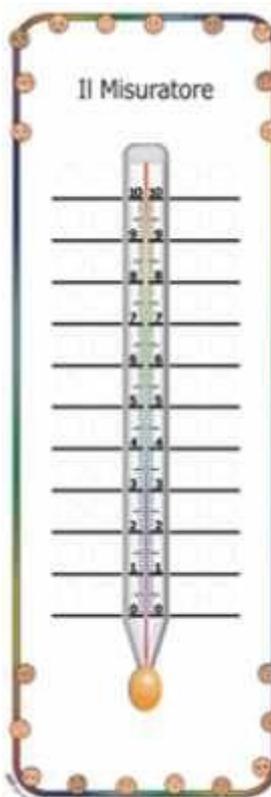
ORA PROVA AD ESPRIMERE LE TUE EMOZIONI, QUALI PAROLE O FRASI USI DI SOLITO?

1.
2.
3.

LE NOSTRE EMOZIONI

NELLA SERIE DI EMOZIONI ELENCAE SOTTOLINEA IN VIOLA LE NEGATIVE E IN ARANCIONE LE POSITIVE (QUELLE NON CHIARE SI CERCANO SUL VOCABOLARIO)...VEDRAI CHE MOLTE SONO SIMILI...O HANNO GRADI DI INTENSITA' DIVERSA PER LO STESSO STATO D'ANIMO.....O POSSONO A VOLTE LEGARSI SIA A MOMENTI POSITIVI CHE NEGATIVI....

INTERESSANTE DETERMINATO ALLEGRO ARROGANTE IRREQUIETO
SODDISFATTO CORAGGIOSO VENDICATIVO STANCHISSIMO SFINITO
FIERO ESPLOSIVO ANSIOSO INNAMORATO FURIOSO DELUSO
RILASSATO SECCATO APATICO CURIOSO A PEZZI PREMUROSO
STUFO TRISTE COLPEVOLE INFELICE DIVERTENTE ESCLUSO
DEPRESSO CONFUSO ISOLATO INQUIETO AFFASCINANTE
DISPIACIUTO AFFASCINATO PERFIDO FRUSTRATO INFASTIDITO
CAPACE PREOCCUPATO SPAVENTATO AGITATO SCIOCCO FELICE
ECCITATO ABILE SICURO NERVOSO OSTILE ESAUSTO IMBARAZZATO
TESO APPASSIONATO CARICO CATTIVO TIMIDO COMPETENTE
TRANQUILLO ARRABBIATO FIDUCIOSO PARTE DI QUALCOSA
AL SETTIMO CIELO GIU' DI CORDA



10 SENSAZIONE PIU' FORTE

5 SENSAZIONE MEDIA

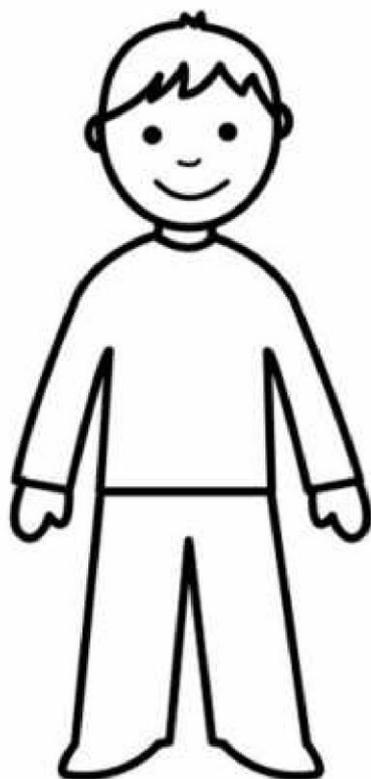
1 SENSAZIONE MENO
INTENSA

SPIEGARE CHE IL TERMOMETRO SERVE A MISURARE LA
TEMPERATURA...IN QUESTO CASO SERVE A MISURARE L'EMOZIONE
PROVATA

PER LA STESSA EMOZIONE I BAMBINI POSSONO PROVARE INTENSITA'
DIVERSE... IN QUESTO MODO SI PUO' RAGIONARE SUL FATTO CHE LE
EMOZIONI NON SI SENTONO PER TUTTI ALLO STESSO MODO.

DOVE SENTIAMO LE EMOZIONI NEL NOSTRO CORPO?

DOPO AVER ASSEGNATO UN COLORE AD OGNI EMOZIONE, INDICA DOVE LA PERCEPISCI NEL TUO CORPO....



Quell'emozione si percepisce es.
nelle gambe (voglia di scappare , di
correre, di saltare o gambe
tremolanti...)

COSTRUZIONE CARTE DELLE EMOZIONI:

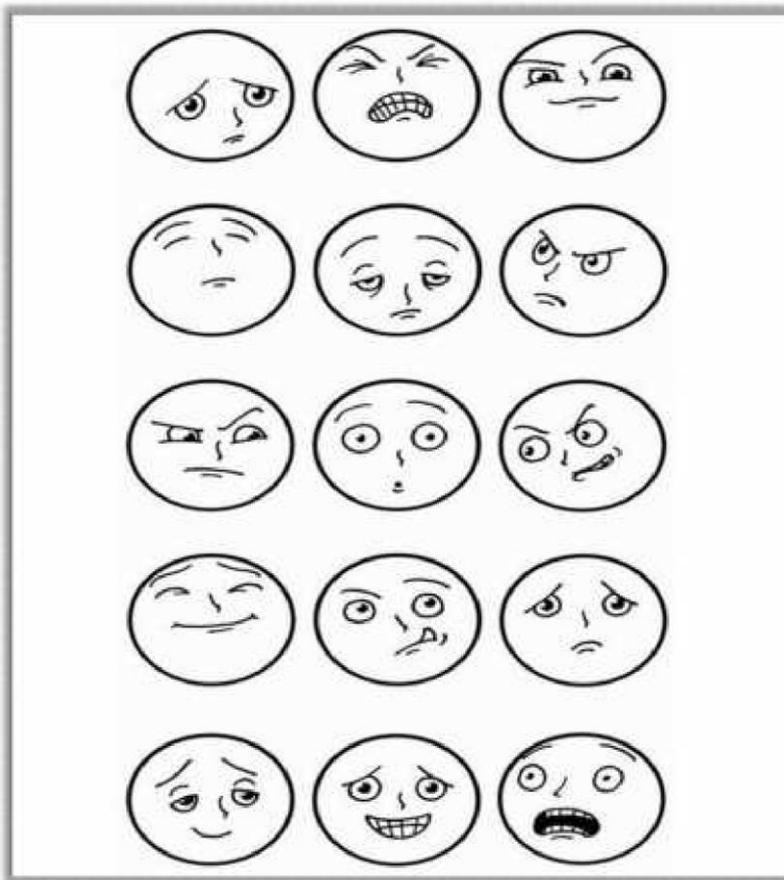
PREPARARE, RITAGLIANDO LE SU UN CARTONCINO, UN MAZZO DI 16 CARTE.

SU CIASCUNA SCRIVERE UNO DEI SEGUENTI STATI D'ANIMO:

INFATIDITO IRRITATO ARRABBIATO FURIOSO SCONTENTO DISPIACIUTO TRISTE DEPRESSO
ALLEGRO ANSIOSO SPAVENTATO EUFORICO TERRORIZZATO CONTENTO SODDISFATTO
PREOCCUPATO

DISEGNARE, COLORARE ED INCOLLARE LA FACCINA ADEGUATA AD OGNI STATO D'ANIMO SUL
CARTONCINO....MISCHIARE LE CARTE, A TURNO SI PESCA UNA CARTA E SI DESCRIVE L'EPISODIO IN CUI SI
E' PROVATA QUELL'EMOZIONE.....*SI TRATTAVA DI EMOZIONE SGRADIVOLE O GRADIVOLE? IN QUALE ALTRA
OCCASIONE TI SEI SENTITO ALLO STESSO MODO?*

MAN MANO CHE SI ESTRAGGONO LE CARTE SI FA NOTARE LA SOMIGLIANZA TRA ALCUNE EMOZIONI E LA
DIVERSA INTENSITA' CON CUI SI MANIFESTANO.¹



ESEMPIO DI FACCINE

EMOZIONI IN VALIGIA

INDIVIDUA LE EMOZIONI CHE VIVI PIU' SPESSO:

¹ Questa modalità di utilizzo carte si può trovare in "Giochi e attività sulle emozioni" M.Di Pietro e M. Dacomo pag.21.

3 NEGATIVE...3 POSITIVE

EMOZIONI NEGATIVE	EMOZIONI POSITIVE
1	1
2	2
3	3

OGNI EMOZIONE TI FA SENTIRE

ORA DISEGNA UNA VALIGIA E METTI DENTRO LE TUE
EMOZIONI...IDENTIFICANDOLE CON UN INDUMENTO O ALTRO...E COLORA
...POI SPIEGA PERCHE' HAI SCELTO QUELL'OGGETTO E COLORE ...



L'INSEGNANTE FARA' UNA STATISTICA DELLE
EMOZIONI NEGATIVE- POSITIVE CON MAGGIOR PUNTEGGIO PER
PARLARNE CON GLI ALUNNI



NEL MITO DI PANDORA EMERGONO I MALI CHE DETERMINANO LE SOFFERENZE NELL'UOMO.

ALLA FINE C'E' LA SPERANZA... SEMPRE

L' importante è seminare poesia di Ottaviano Menato

Lettura analisi della poesia
evidenziando gli stati d'animo positivi
che descrive

Semina, semina: l' importante è seminare

Un poco molto tutto

Il grano della speranza.

Semina il tuo sorriso,

... perché tutto splenda intorno a te.

Semina la tua energia, la tua speranza, per

combattere e vincere la battaglia quando

sembra perduta. Semina il tuo coraggio,

per risollevere quello degli altri. Semina il

tuo entusiasmo, per infiammare quello del

tuo prossimo. Semina i tuoi slanci generosi,

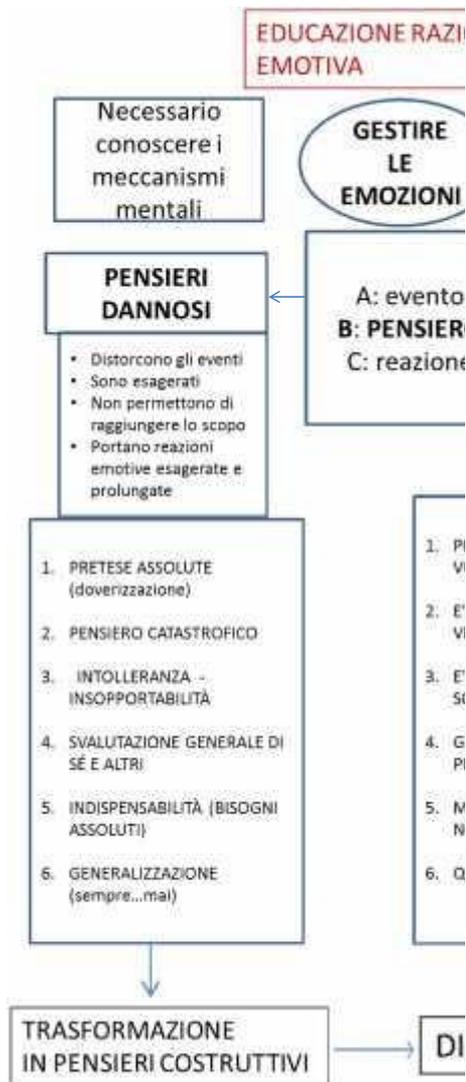
i tuoi desideri, la tua fiducia, la tua vita.

Semina tutto quello che c'è di bello in te,

le più piccole cose, i nonnulla. Semina,

semina e abbi fiducia: ogni granellino

arricchirà un piccolo angolo della terra.

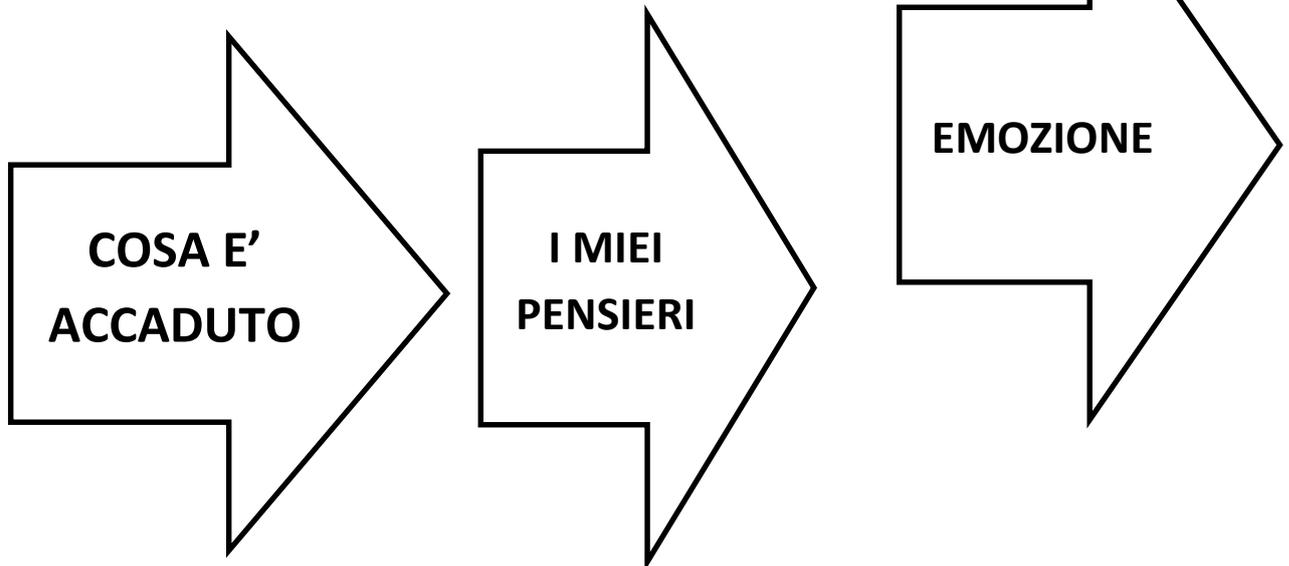


Modello A B C delle emozioni

Meccanismo che sta alla base delle reazioni emotive (Terapia razionale Emotiva Comportamentale di Albert Ellis)

M. Di Pietro, *L'abc delle emozioni 8-13 Erickson*

SCHEDA A B C



FORSE ESAGERO.....

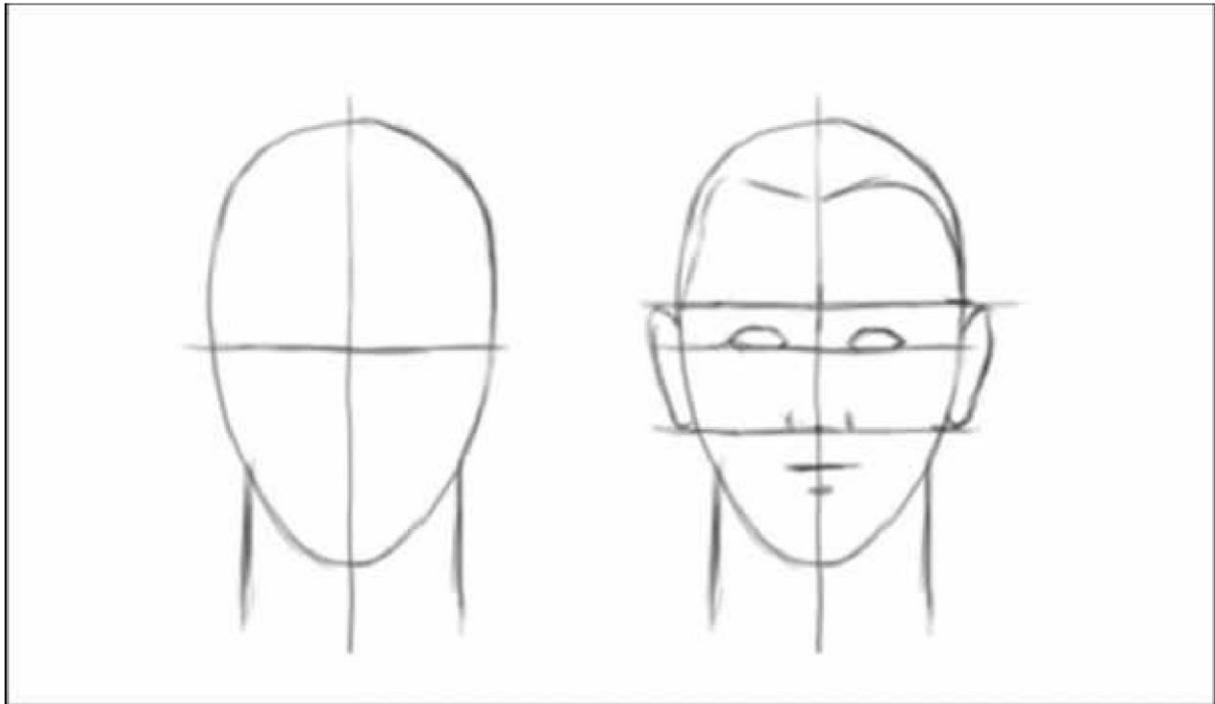
MA LE COSE STANNO COSI'?.....

COSA POTREBBE ACCADERE DI SPIACEVOLE?....

E INVECE...POTREBBE ACCADERE QUALCHE COSA
DI MEGLIO.....

PROBABILMENTE ACCADRA'....

COSA POSSO FARE PER AFFRONTARE LA
SITUAZIONE NEL MODO MIGLIORE?.....



Da maschera a persona

Togliamo la maschera



LA SEZIONE CONTINUA IL LAVORO SVOLTO IN PRECEDENZA OPPURE PUO' ESSERE SVOLTA

SE SI EVIDENZIANO LE EMOZIONI CONSIDERATE.

FINALITA':

Le emozioni nascoste e autocontenute causano sofferenza e un grande stress...non permettono di godere a pieno del contesto che circonda, le emozioni elaborate danno indicazioni per il sé: sono utili segnali per decidere come agire, quali sono i bisogni e desideri...e realizzarli.

OBIETTIVI:

Sapere che ognuno di noi ha emozioni che determinano sofferenza.

Comprendere che condividere le emozioni, anche dolorose, represses può aiutare a guardarle in faccia per affrontarle con successo. Essere consapevoli che si può reagire

CONTENUTI:

LE EMOZIONI DANNOSE: la rabbia, l' ansia, la tristezza.

METODI:

Somministrazione di schede e questionari esplicativi

Contestualizzazione dei contenuti

Utilizzo di semplici strategie

COMPETENZE:

- Comprendere che vi sono diritti comuni da far valere.
- Saper individuare e parlare con chi ci può aiutare.
- Riconoscere uno stato emotivo positivo e uno stato emotivo negativo, tentare di trasformare i pensieri spiacevoli in pensieri costruttivi.
- Saper esprimere in modo costruttivo i propri stati d'animo, abilitare al dialogo interiore.
- Favorire l'empatia e i buoni rapporti.
- Rispettare semplici regole di convivenza e di autoregolazione del comportamento.

VALUTAZIONE:

CAPACITA' DI ASCOLTO

INTERESSE ALL'ARGOMENTO PROPOSTO

COLLABORAZIONE

DISPONIBILITA' A METTERSI IN GIOCO

TABELLA RIASSUNTIVA ATTIVITA' IN CLASSE

PERCORSO	OBIETTIVI
<p>PRIMO INCONTRO: Descrizione di un avvenimento che ha determinato una delle emozioni considerate (rabbia, ansia, tristezza) oppure lettura della poesia per introdurre l'argomento.</p> <p>Mi arrabbio quando Mi arrabbio così</p>	<p>Prendere coscienza delle situazioni che provocano l'emozione Leggere interpretare i bisogni dell'altro</p>
<p>SECONDO INCONTRO: Trovare pensieri utili alternativi e confrontarli con quelli negativi strategie contro le emozioni dannose pensieri esagerati</p>	<p>Comprendere che le emozioni dannose possono essere affrontate Esprimere le proprie emozioni</p>
<p>TERZO INCONTRO: Guida al salvagente emotivo LA CONSAPEVOLEZZA: mettere attenzione a quello che facciamo Consapevoli del comportamento Delle emozioni Dei pensieri Pratica della meditazione</p>	<p>Comprendere che si è consapevoli di comportamenti, pensieri, emozioni dannosi è più facile non ripeterli Strategie per essere positivi</p>

SUGGERIMENTI PER CONTENUTI, METODOLOGIE E STRATEGIE DALLA SEGUENTE BIBLIOGRAFIA

Mario Polito ,*Comunicazione positiva e apprendimento cooperativo*, Erickson

Daniel Goleman, *Intelligenza emotiva*, Milano, Rizzoli 1997

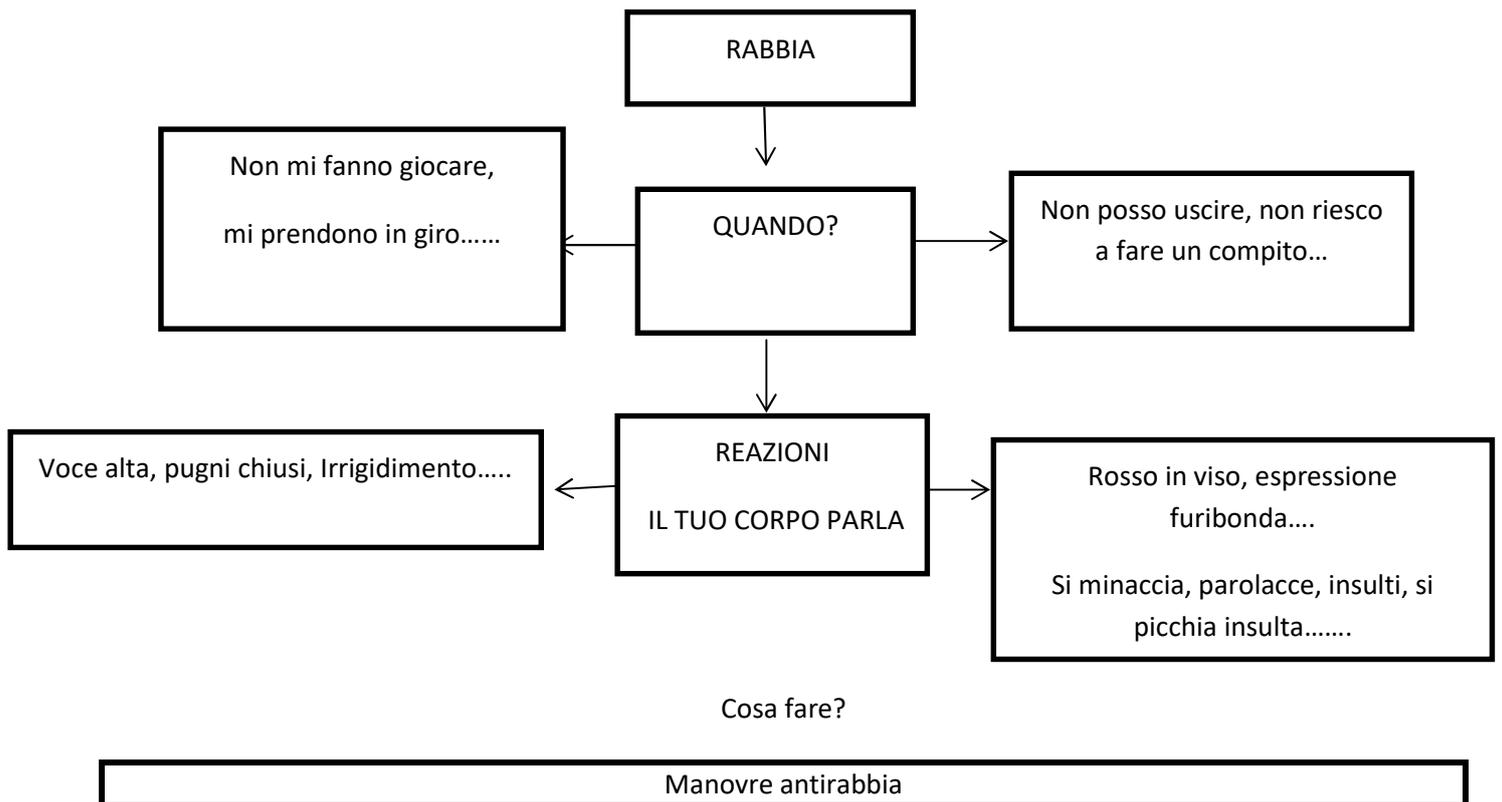
Mario di Pietro e Monica Dacomo, *Giochi e attivita' sulle emozioni*, Erickson

Mario Di Pietro, *L'a b c delle emozioni 8-13 anni*, Erickson

L.Cohen, *Le paure segrete dei bambini*, Feltrinelli

RABBIA

M. Di Pietro ,*l'a b c delle mie emozioni 8-13*,Erikson



POESIA

La mia rabbia è una tempesta:

pioggia e vento nella testa .

E' valanga la mia rabbia :

pietre, sassi fango e sabbia. La

mia rabbia è un terremoto :

scuote tutto pieno e vuoto.

E' vulcano la mia rabbia : fuoco

e magma non si ingabbia.

E' come un' onda : porta in

alto e poi sprofonda.

La mia rabbia fa paura:

come selva e buia e scura.

RAPPRESENTA LE PAROLE SOTTOLINEATE

MI ARRABBO QUANDO....
TRACCIA UNA LINEA PER UNIRE LE SITUAZIONI IN CUI PROVI RABBIA CON
LA FIGURA DELLA FACCIA...PUOI AGGIUNGERE ALTRE SITUAZIONI NEGLI
SPAZI VUOTI.

NON MI FANNO GIOCARE	LA MIA SQUADRA PERDE
NON POSSO USCIRE CON I MIEI AMICI	MI OFFENDONO
MI PRENDONO IN GIRO	PRENDO UN BRUTTO VOTO
PERDO IN UN GIOCO	VENGO ACCUSATO INGIUSTAMENTE
I MIEI GENITORI NON MI COMPRANO QUALCOSA CHE VOGLIO	
NON POSSO GIOCARE CON I VIDEOGIOCHI	



MI ARRABBO COSI'

M. Di Pietro ,/a b c delle mie emozioni 8-13,Erickson

I cambiamenti che avvengono in me:

Nel mio viso (*divento rosso....*)

.....
.....

Nel mio corpo(*stringo i pugni....*)

.....
.....

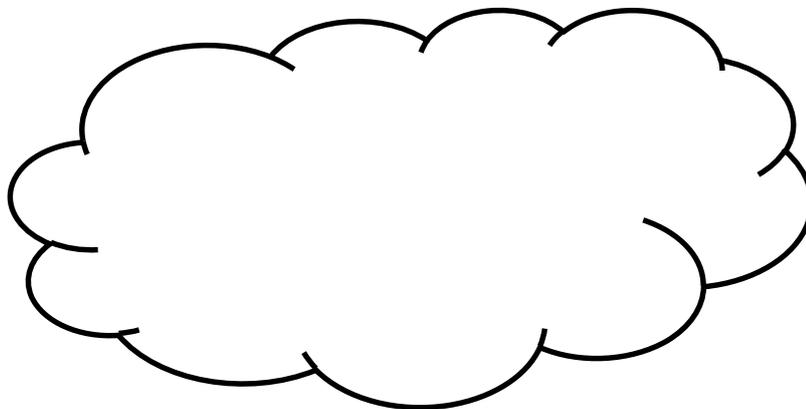
Nel comportamento (*cosa faccio...*)

.....
.....

PER OGNI PENSIERO NEGATIVO TROVA IL PENSIERO UTILE ALTERNATIVO...UNISCI I PENSIERI

PENSIERI NEGATIVI	PENSIERI UTILI
Lo ha fatto apposta, gliela devo far pagare	Bisogna provare a fare....magari riesco e mi piace
Non mi doveva parlare così	Non ho vinto...ma mi sono divertito lo stesso
Non voglio farlo...non mi piace...non riesco	Forse non lo ha fatto apposta...
Non sopporto perdere	La maestra quando ho bisogno mi aiuta
La maestra mi ha rimproverato	Quello che mi ha detto non mi piace .. ma è la sua opinione...

ORA PROVA A RICORDARE UN PENSIERO CHE TI HA FATTO SENTIRE **ARRABBIATO** E SCRIVILO NELLA NUVOLETTA...



TROVA ORA UN PENSIERO ALTERNATIVO...CHE MAGARI TI FACCI SENTIRE SOLO UN PO' DI FASTIDIO....

CHIEDITI :

SE FORSE NON STAI ESAGERANDO....

SE QUELLO CHE PENSI SIA PROPRIO VERO.....

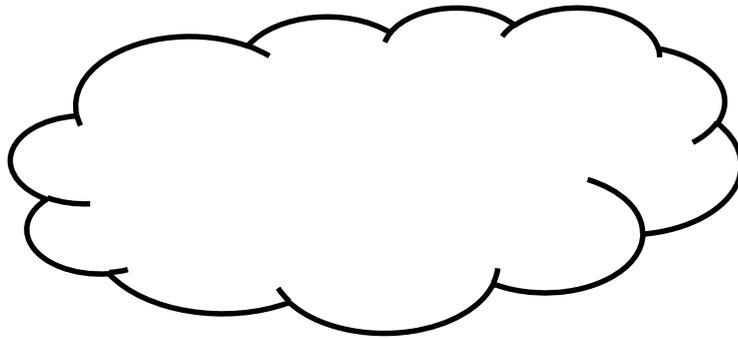
TRA UNA SETTIMANA...UN MESE....QUESTA COSA MI FARA' ARRABBIARE ANCORA....

COSA DIRESTI AL TUO MIGLIO AMICO SE AVESSE LO STESSO PENSIERO....

COSA ACCADREBBE SE COMINCIASSI A NON PENSARE A QUANTO ACCADUTO....

IO NON SONO LA MIA RABBIA.....

QUANDO HAI TROVATO IL PENSIERO UTILE ALTERNATIVO SCRIVILO NELLA NUVOLETTA....



□

SCHEDA A B C PAG.12

□

STRATEGIE

Rapida manovra antirabbia (M. Di Pietro ,*l'a b c delle mie emozioni* 8-13,Erickson)

Fare un respiro profondo attraverso il naso inviando il respiro verso la pancia.

Trattenere il respiro...irrigidire braccia e gambe come fossero legno.

Espirare contando fino a 5 e mentre l'aria esce dalla bocca immagina esca anche la tua rabbia.

Ripeti il pensiero utile...diminuisce l'importanza di quanto è accaduto

Valuta quanto sei arrabbiato.....se non noti differenza... ripeti... vedrai che pian piano funzionerà.

..._....._...

ricerche e dagli studi di Margot Sunderland e di Rosemarie Portman

(Portman R (1997), *Anche i cattivi giocano. Giochi per gestire l'aggressività*, La Meridiana, Molfetta)

Biglietti antirabbia

Dopo uno scatto di rabbia è difficile scusarsi e tornare a giocare insieme.

Può essere utile creare dei biglietti antirabbia con dei messaggi di pace. I biglietti stanno sempre in un angolo dell'aula, in attesa di essere utilizzati. Ciascun bambino in caso di necessità può farne uso per inviare un messaggio di pace ad un altro bambino

Quando sono arrabbiato...

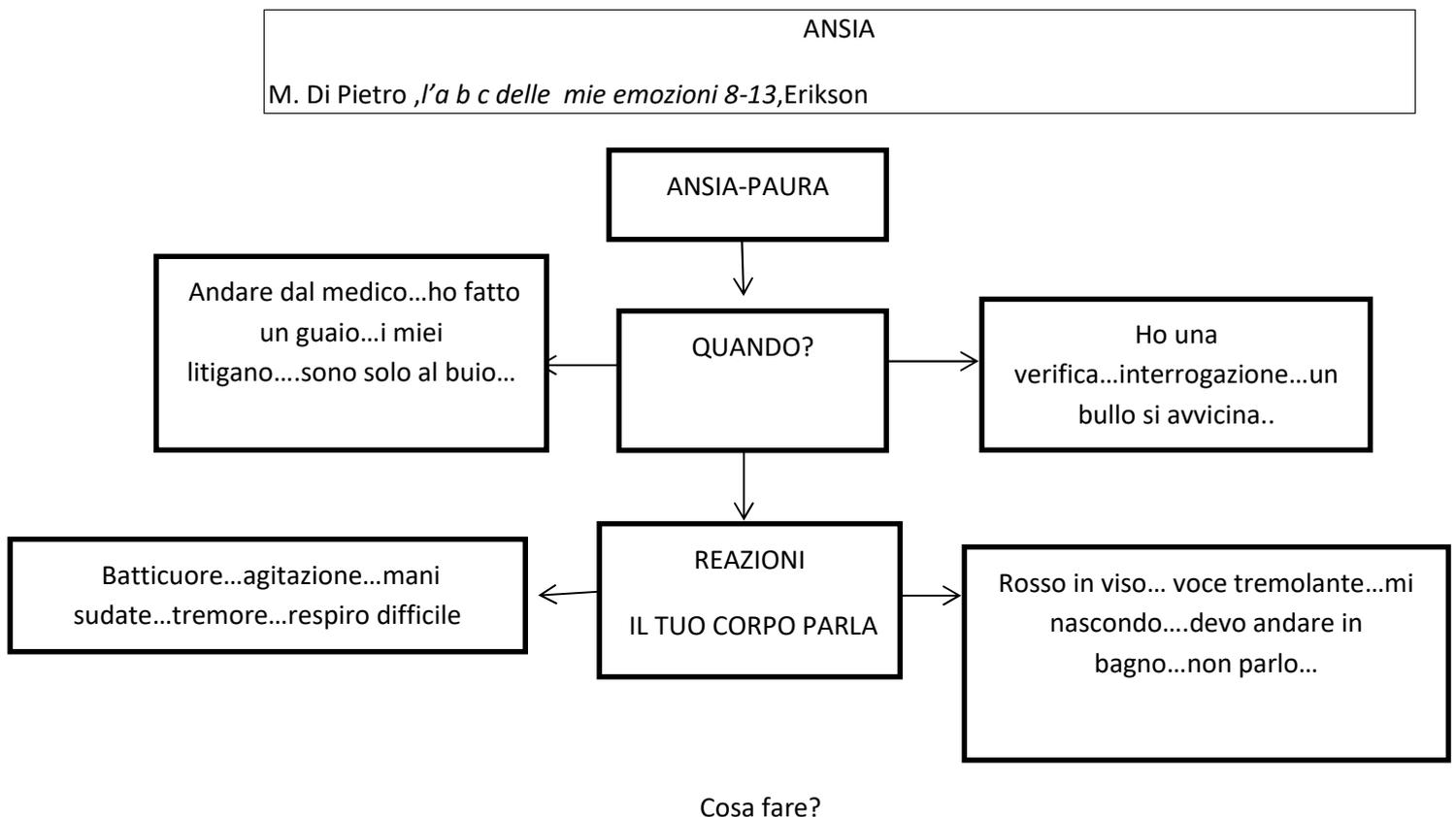
I bambini disegnano ciò che fanno per sbarazzarsi dalla propria rabbia. I disegni vengono confrontati e discussi in gruppo al fine di trasmettere la conoscenza di ciò che può essere fatto per gestire la rabbia.

Sono arrabbiato come una bestia!

Ai bambini viene chiesto di immaginare di essere un animale. Inizialmente l'animale è pacifico e non ha intenzioni cattive, successivamente incontra un altro animale con il quale tempo fa ha avuto uno scontro e con il quale è ancora molto arrabbiato. Ai bambini viene chiesto di scrivere o disegnare la propria continuazione della storia.

Scoppiare di rabbia

I bambini ricevono un palloncino e lo gonfiano. Poi ciascuno immagina una situazione che potrebbe portarlo a scoppiare di rabbia e lo disegna su un foglio. I bambini cercano a turno di scoprire cosa provoca la rabbia di un altro bambino a sua scelta. Chi indovina deve far scoppiare il palloncino del compagno.



POESIA

GIROTONDO DELLA PAURA

PAURA GIGANTESA,

PAURA APPICCICOSA,

PAURA ASSILLANTE

PIU' DI UNA MOSCA NOIOSA.

PAURE CHE HAI DENTRO,

PAURE CHE HAI FUORI,

PAURE CHE TI VENGO NO COME I RAFFREDDORI

CE L'HANNO PROPRIO TUTTI

NON E' ESCLUSO NESSUNO

UN PO' DI TREMARELLA

SE LA PORTA DIETRO OGNUNO.

CE L'HANNO I CALCIATORI,

BAGNINI ED AVVOCATI

CE L'HANNO I GENITORI,

BAMBINI E FIDANZATI.

ALLORA COME FARE

COME SI FA A SCACCIARE? LA

CHIUDI DENTRO UN SACCO E

POI LA BUTTI A MARE?

NON ESISTE UNA RICETTA

E NEPPURE UNA MAGIA

UN POCO DI PAURA TI TIENE COMPAGNIA.

FILASTROCCA DELL'ANSIA (nota "malattia" della classe)...

IN QUESTA CLASSE UN VIRUS E' ARRIVATO...

E' L'ANSIA DI CUI VI HO PARLATO
ANSIA , ANSIA
MI FAI VENIRE IL MAL DI PANSIA...(licenza poetica..)
E' UN VERO E PROPRIO TERRORE
CHE FA' SEMPRE MALE AL CUORE,
TOGLIE IL RESPIRO,CHIUDE IL CERVELLO
E NON SEI PIU' BELLO!
IO SCAPPO A PIU' NON POSSO, MENTRE
L'ANSIA MI SALTA SEMPRE ADDOSSO
COME UN TERRIBILE MARE MOSSO!
MI ACCHIAPPA E MI STRAPAZZA...
MAMMA CHE PAURA!
E' COME VAGARE IN UNA NOTTE OSCURA.
L'ANSIA ARRIVA PRESTO
E TI BUTTA NEL CESTO.
LA MEDICINA SAI QUAL E'?
PARLANE CON ME!

MI AGITO QUANDO....

TRACCIA UNA LINEA PER UNIRE LE SITUAZIONI IN CUI PROVI ANSIA CON LA FIGURA DELLA FACCIA...PUOI AGGIUNGERE ALTRE SITUAZIONI NEGLI SPAZI VUOTI.

HO UNA VERIFICA

H O UNA GARA

DEVO PARLARE CON UNA PERSONA
CHE NON CONOSCO

DEVO ANDARE
AD UNA GITA

SONO SOLO AL BUIO

SONO INTERROGATO

MI SI AVVICINA UN
BULLO

SONO VICINO AD UN GROSSO CANE

I MIEI GENITORI LITIGANO

IN CAMERA C'E' UN ...RAGNO



MI AGITO COSI'

M. Di Pietro, *l'abc delle mie emozioni* 8-13, Erikson

I cambiamenti che avvengono in me:

Nel mio viso (è caldo....)

.....
.....

Nel mio corpo(mani sudate....)

.....
.....

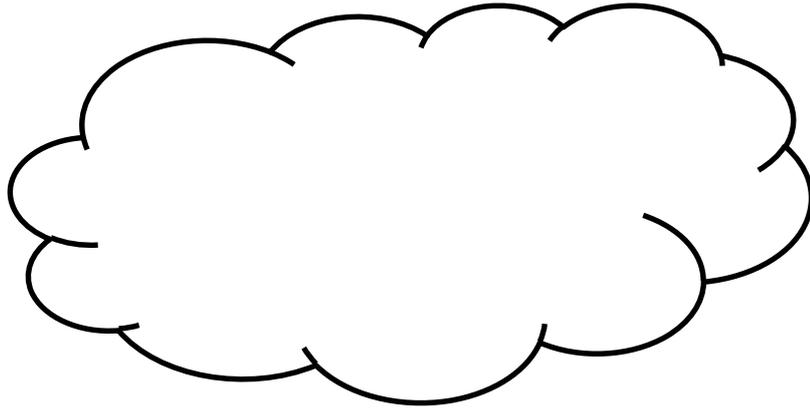
Nel comportamento (cosa faccio...)

.....
.....

PER OGNI PENSIERO NEGATIVO TROVA IL PENSIERO UTILE ALTERNATIVO...UNISCI I PENSIERI

PENSIERI NEGATIVI	PENSIERI UTILI
Se sbaglio...tutti ridono	Posso provare....facendo del mio meglio potrei riuscire
Se mi scoprono...sarò punito	Mi piacerebbe fare bella figura...ma non sempre è possibile
Non ci riuscirò mai...	Se ridono di me...cercherò di non pensarci
Sto facendo una brutta figura	Bisogna affrontare la situazione anche se vengo scoperto
Mi sto comportando come uno sciocco	Possono pensare quello che vogliono di me

ORA PROVA A RICORDARE UN PENSIERO CHE TI HA FATTO VENIRE L'ANSIA E SCRIVILO NELLA NUVOLETTA...



TROVA ORA UN PENSIERO ALTERNATIVO...CHE MAGARI TI FACCIA SENTIRE SOLO UN PO' DI FASTIDIO....

CHIEDITI :

SE FORSE NON STAI ESAGERANDO....

SE QUELLO CHE PENSI SIA PROPRIO VERO.....

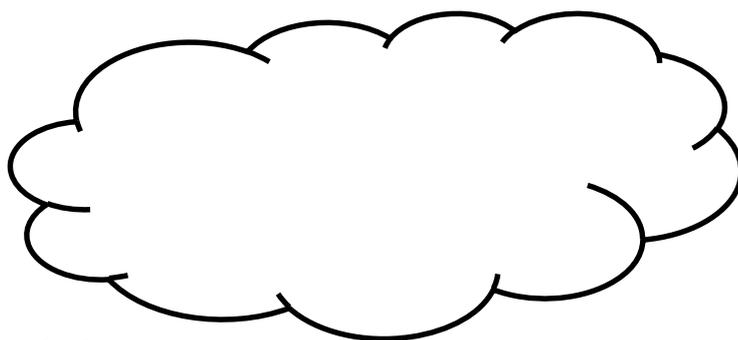
TRA UNA SETTIMANA...UN MESE....QUESTA COSA MI FARA' ARRABBIARE ANCORA....

COSA DIRESTI AL TUO MIGLIO AMICO SE AVESSE LO STESSO PENSIERO....

COSA ACCADREBBE SE COMINCIASSI A NON PENSARE A QUANTO ACCADUTO....

IO NON SONO LA MIA RABBIA.....

QUANDO HAI TROVATO IL PENSIERO UTILE ALTERNATIVO SCRIVILO NELLA NUVOLETTA....



SCHEDA A B C PAG.12

STRATEGIE

•**Respirazione con la pancia** (M. Di Pietro ,*l'a b c delle mie emozioni 8-13*,Erickson):

Quando si è agitati il respiro è di solito corto e veloce. Fai un respiro profondo inviando l'aria verso la pancia conta fino a 4...si gonfia...come un palloncino. lascia uscire l'aria dal naso contando fino a 6 facendo sgonfiare la pancia. Continua a respirare così per 3 minuti osservando mentalmente la pancia che si gonfia e si sgonfia...prova a mettere una scatola sopra la pancia...la vedrai salire e scendere...

Il luogo sicuro

Pensa ad un luogo dove ti senti al sicuro, calmo e tranquillo, può essere reale o immaginario... immagina bene i dettagli, i colori, gli odori, i rumori.. anche persone ed animali. Prova a disegnarlo con tutti i dettagli. Puoi utilizzare l'immagine mentale del tuo luogo sicuro alla fine della respirazione con la pancia, cerca di sentire le sensazioni piacevoli che ti dà.

Tecnica anti-paura

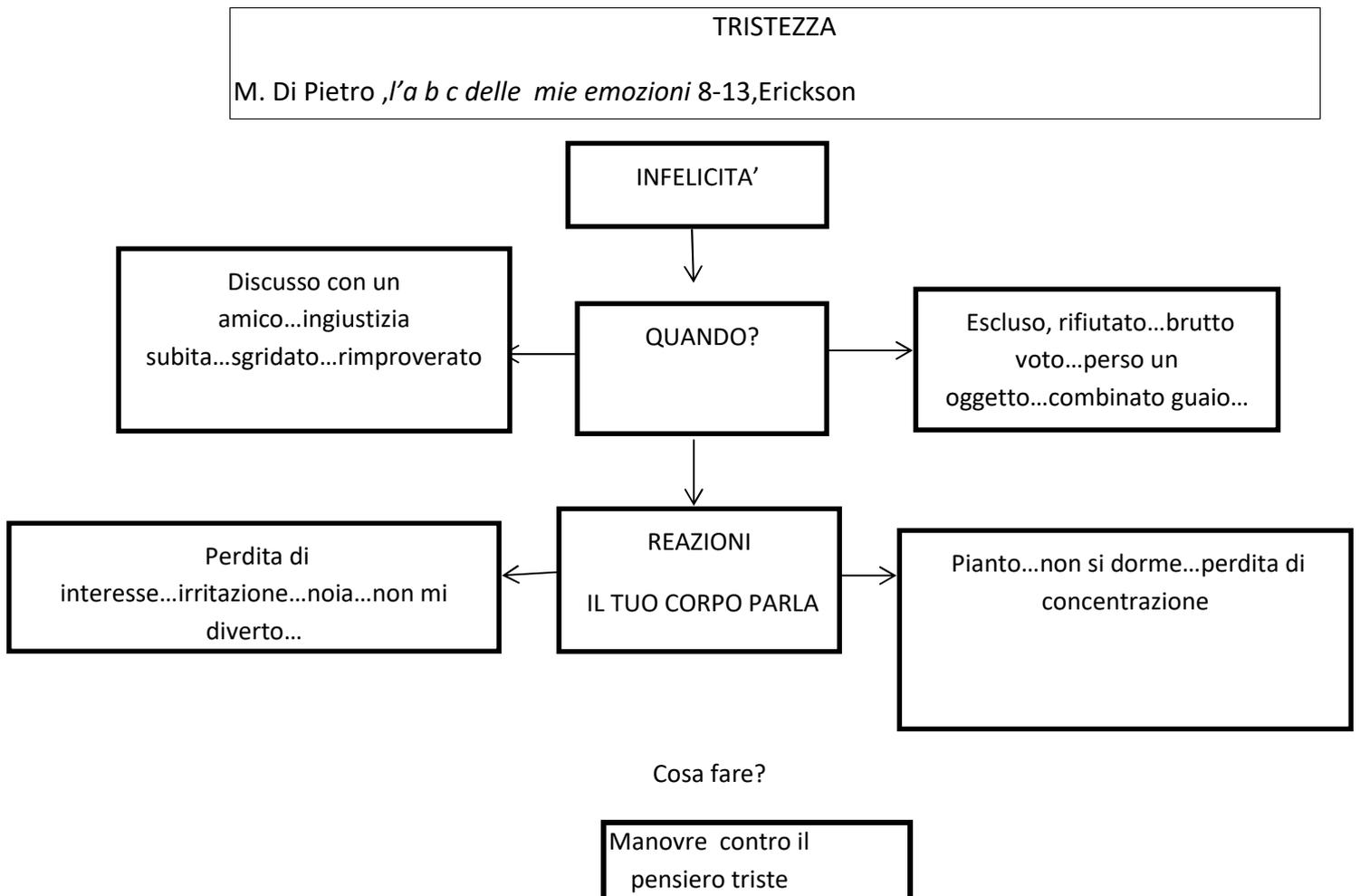
Appena ti senti agitato respira con la pancia.

Trova un pensiero che ti aiuti, parla a te stesso come se parlassi ad un amico.

Immagina il tuo luogo sicuro.

Gettare acqua sulle fiamme

Cohen (L.Cohen, *Le paure segrete dei bambini*, Feltrinelli) suggerisce di ricorrere alla metafora della "fiamma delle emozioni", spiegando che ogni emozione (la fiamma) inizia con una scintilla, che può essere un pensiero o un evento. "La metafora della fiamma è perfetta soprattutto per i bambini ansiosi, che spesso trattano i loro sentimenti come se fossero troppo scottanti da gestire. Ma per fortuna, possono imparare a gettare acqua sulle fiamme". L'acqua è qualsiasi cosa in grado di raffreddare l'emozione: contare fino a dieci, respirare profondamente, pensare a qualcosa di diverso, saltare o disegnare.



MI SENTO INFELICE

TRACCIA UNA LINEA PER UNIRE LE SITUAZIONI IN CUI SEI INFELICE CON LA FIGURA DELLA FACCIA...PUOI AGGIUNGERE ALTRE SITUAZIONI NEGLI SPAZI VUOTI.

SONO ESCLUSO

HO PRESO UN BRUTTO VOTO

SONO STATO RIMPROVERATO

SONO DERISO

HO COMBINATO UN
GUAIO

HO PERSO UNA COSA A CUI
TENEVO MOLTO

SONO VITTIMA DI
INGIUSTIZIA

HO DISCUSO COL MIO MIGLIOR
AMICO

I MIEI GENITORI LITIGANO

HO PERSO UNA GARA

SONO PUNITO



SONO TRISTE COSI'

M. Di Pietro ,/a b c delle mie emozioni 8-13,Erickson

I cambiamenti che avvengono in me:

Nel mio viso (pianto....)

.....
.....

Nel mio corpo(stanco....)

.....
.....

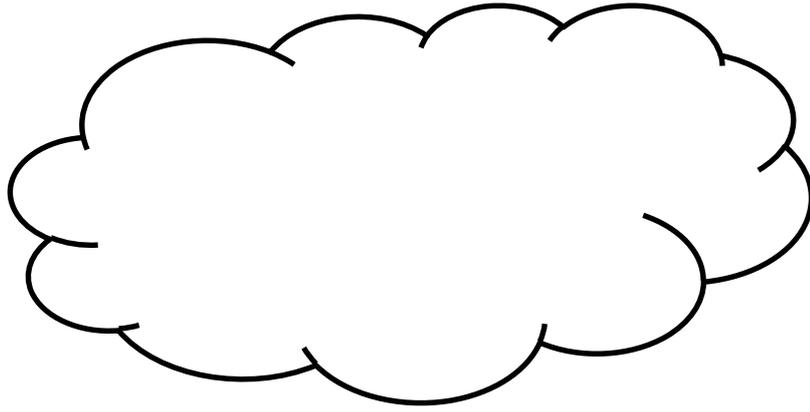
Nel comportamento (cosa faccio...)

.....
.....

PER OGNI PENSIERO NEGATIVO TROVA IL PENSIERO UTILE ALTERNATIVO....UNISCI I PENSIERI

PENSIERI NEGATIVI	PENSIERI UTILI
Che noia... non succede mai niente	I miei genitori con mia sorella sono solo più pazienti
E' sempre colpa mia...	A scuola riesco a fare alcune cose
I miei genitori vogliono bene solo a mia sorella	A qualcuno sono simpatico
A scuola non sono bravo come gli altri	Posso trovare qualche cosa di interessante da fare
Non me ne va dritta una...	Forse un problema alla volta riesco a risolverlo
Non riesco mai a risolvere i miei problemi	Qualche volta le cose vanno bene anche per me
Non piaccio a nessuno	Non tutti se la prendono con me

ORA PROVA A RICORDARE UN PENSIERO CHE TI HA FATTO SENTIRE TRISTE E SCRIVILO NELLA NUVOLETTA...



TROVA ORA UN PENSIERO ALTERNATIVO...CHE MAGARI TI FACCIA SENTIRE SOLO UN PO' DI FASTIDIO....

CHIEDITI :

SE FORSE NON STAI ESAGERANDO....

SE QUELLO CHE PENSI SIA PROPRIO VERO.....

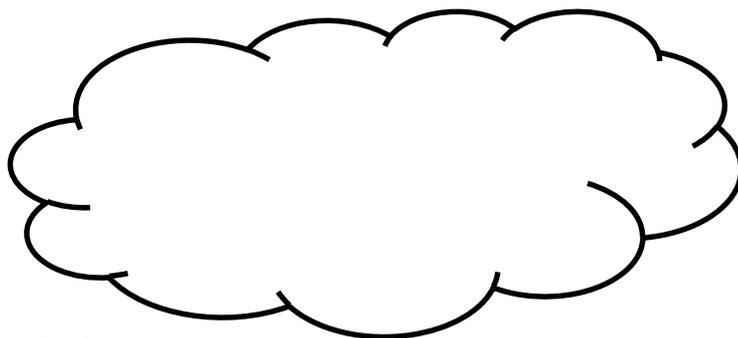
TRA UNA SETTIMANA...UN MESE....QUESTA COSA MI FARA' ARRABBIARE ANCORA....

COSA DIRESTI AL TUO MIGLIO AMICO SE AVESSSE LO STESSO PENSIERO....

COSA ACCADREBBE SE COMINCIASSI A NON PENSARE A QUANTO ACCADUTO....

IO NON SONO LA MIA RABBIA.....

QUANDO HAI TROVATO IL PENSIERO UTILE ALTERNATIVO SCRIVILO NELLA NUVOLETTA....



SCHEDA A B C PAG.12

RUBRICA VALUTATIVA AREA SOCIO AFFETTIVA: DESCRIZIONE DEI LIVELLI

DIMENSIONI/ CRITERI	Livello: raggiunto 9/10	Livello: <i>parzialmente</i> raggiunto 6/7	Livello: non raggiunto 4/5
CONTROLLO EMOTIVO			
1. Accettare critiche	<ul style="list-style-type: none"> ↓ Sa fare/accettare osservazioni critiche da parte dei compagni. ↓ Accetta osservazioni critiche da parte degli adulti della scuola. 	<ul style="list-style-type: none"> ↓ <i>Talvolta</i> sa fare/accettare osservazioni critiche da parte dei compagni. ↓ <i>Talvolta</i> accetta osservazioni critiche da parte degli adulti della scuola. 	<ul style="list-style-type: none"> ↓ <i>Raramente</i> sa fare/ accettare osservazioni critiche da parte dei compagni. ↓ <i>Raramente</i> accetta osservazioni critiche da parte degli adulti della scuola.
2. Riconoscere emozioni .	<ul style="list-style-type: none"> ↓ Parla spontaneamente di sé e del proprio vissuto ↓ Esprime emozioni e sentimenti del proprio vissuto 	<ul style="list-style-type: none"> ↓ Parla di sé e del proprio vissuto se incoraggiato dall'insegnante . ↓ Esprime sentimenti ed emozioni del proprio vissuto sotto la guida dell'insegnante 	<ul style="list-style-type: none"> ↓ <i>Raramente</i> parla di sé e del proprio vissuto anche se sollecitato ↓ Esprime sentimenti ed emozioni del proprio vissuto saltuariamente solo se guidato dall'insegnante
SOCIALIZZAZIONE			
1. Rispettare gli altri.	<ul style="list-style-type: none"> ↓ Instaura rapporti positivi con i compagni nei diversi momenti di lavoro e liberi ↓ Rispetta i tempi degli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> ↓ <i>Talvolta instaura rapporti positivi con</i> i compagni nei diversi momenti di lavoro e liberi. ↓ Su sollecitazione rispetta i tempi degli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> ↓ <i>Raramente instaura rapporti positivi con</i> i compagni nei diversi momenti di lavoro e liberi. ↓ <i>Raramente</i> rispetta i tempi degli altri anche se viene richiamato dall'insegnante.
2. Prestare aiuto.	<ul style="list-style-type: none"> ↓ È disponibile ad aiutare un 	<ul style="list-style-type: none"> ↓ <i>Talvolta</i> è disponibile ad 	

3. Collaborare.	<p>compagno ad aggiornare un lavoro dopo un'assenza.</p> <p>↓ Modifica il proprio comportamento per consentire ad un compagno di partecipare ad un'attività.</p> <p>↓ Apporta spontaneamente il proprio contributo nelle situazioni di gruppo.</p>	<p><i>aiutare un compagno ad aggiornare un lavoro dopo un'assenza.</i></p> <p>↓ <i>Talvolta</i> modifica il proprio comportamento per consentire ad un compagno di partecipare ad un'attività.</p> <p>↓ Apporta il proprio contributo nelle situazioni di gruppo ma talvolta deve essere sollecitato.</p>	<p>↓ È disponibile ad <i>aiutare un compagno ad aggiornare un lavoro dopo un'assenza solo</i> se gli viene chiesto dall'insegnante.</p> <p>↓ Modifica il proprio comportamento per consentire ad un compagno di partecipare ad un'attività <i>solo</i> se gli viene richiesto dall'insegnante.</p> <p>↓ Contribuisce poco efficacemente nelle situazioni di gruppo (passività, disturbo,...)</p>
<p>PARTECIPAZIONE</p> <p>1. Ascoltare.</p> <p>2. Intervenire</p>	<p>↓ <i>Ascolta compagni ed insegnanti durante una conversazione</i></p> <p>↓ Rispetta il proprio turno di intervento in una conversazione.</p> <p>↓ Interviene in modo pertinente.</p>	<p>↓ <i>Non sempre ascolta compagni e insegnanti durante una conversazione.</i></p> <p>↓ In una conversazione rispetta il proprio turno se invitato dall'insegnante.</p> <p>↓ <i>Talvolta</i> interviene in modo pertinente</p>	<p>↓ <i>Raramente ascolta compagni e insegnanti durante una conversazione.</i></p> <p>↓ <i>-Non rispetta il proprio turno in una conversazione.</i></p> <p>↓ Non sempre interviene in modo pertinente.</p>

3. Valutare le proprie competenze.	<ul style="list-style-type: none"> ↓ Si mostra capace di valutare le proprie capacità ↓ Valuta adeguatamente la propria preparazione in relazione alle attività proposte. 	<ul style="list-style-type: none"> ↓ Talvolta sa valutare le proprie capacità. ↓ Talvolta sa valutare la propria preparazione in relazione alle attività proposte. 	<ul style="list-style-type: none"> ↓ Riesce a valutare le proprie capacità solo se aiutato dall'insegnante. ↓ Riesce a valutare la propria preparazione in relazione alle attività proposte solo se aiutato dall'insegnante.
------------------------------------	---	--	--

Scuola Secondaria di I grado

Proposte operative per applicare in classe un apprendimento collaborativo, sviluppando e sollecitando la partecipazione di tutti gli studenti.

Introduzione

Il curricolo verticale organizza e descrive l'intero percorso formativo che uno studente compie dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di 1°. In esso si fondono e si intrecciano i processi cognitivi e quelli relazionali.

Gli itinerari dell'istruzione, che sono finalizzati all'alfabetizzazione (linguistico-espressivoartistica, geostorico-culturale, matematico-scientifico-tecnologica), sono inscindibilmente fusi con quelli della relazione, della comunicazione sociale e dei vissuti valoriali che si generano, anche nella vita della scuola. La continuità nasce dall'esigenza primaria di garantire il diritto dell'alunno ad un percorso formativo organico e completo che promuova uno sviluppo articolato e multidimensionale del soggetto che, pur nei cambiamenti evolutivi e nelle diverse istituzioni scolastiche, costruisca la sua identità.

Alcuni suggerimenti su come poter avviare un itinerario programmatico trasversale che includa le diverse discipline:

FLIPPED LEARNING: una forma di apprendimento che ribalta il sistema di apprendimento tradizionale (la lezione è preparata e tenuta dai ragazzi) al fine di rendere il tempo scuola più produttivo, vivendolo e non subendolo.

TUTORING: far spiegare in classe, ad uno o più compagni, un argomento che si ritiene di aver capito bene.

INTELLIGENZE MULTIPLE: somministrare il Test, comunicare i risultati al fine di rendere consapevoli gli studenti che ciascuno di noi ha un'area in cui riesce meglio, interessi specifici, peculiarità innate ed aree di miglioramento.

FAR ORGANIZZARE loro una visita oppure un'uscita didattica rendendoli protagonisti (preparare il materiale, slides e permettere loro di fare da guida ad una mostra oppure in una visita di un sito archeologico, come fa il FAI).

CLASSI APERTE: stabilire degli incontri con altre classi e dei momenti di condivisione anche con la primaria.

1. *Regole per star bene insieme*:*

Dividersi i compiti	Per essere più produttivi
---------------------	---------------------------

Disponibilità verso i compagni e verso chi è in difficoltà	Per valorizzare tutte le potenzialità
Ascoltiamoci	Per rispetto
Motiviamo le opinioni nostre e altrui	Affinché tutti siano partecipi del nostro ragionamento.
Sincerità	Abituiamoci ad esprimere liberamente ogni perplessità
Tenere in ordine e avere cura del materiale e dell'ambiente.	Per apprendere da subito un metodo organizzativo
.....	
.....	

**abilità sociali da compilare insieme agli alunni*

2. *Definire sanzioni riparatorie:* -Lettera di scuse formali;
 - Compagno come tutor;
 - Stabilire in autonomia una sanzione...
 Esclusivamente per avviare un processo di autovalutazione e monitoraggio, finalizzato ad uno sviluppo e ad una crescita sana e consapevole (se si sbaglia si "paga").

3. *Assegnare dei ruoli all'interno della classe:*
 - il mediatore/facilitatore: cosa funziona, fa notare i miglioramenti;
 - il critico: cosa non va o potrebbe essere migliorato;
 - fonico: controlla i toni di voce affinché il clima di lavoro sia sereno..

4. *Proporre la diversità come risorsa:* Test delle intelligenze multiple di Gardner (ciascuno ha un canale preferenziale: musicale, matematico, linguistico, visivo, uditivo, cinestetico...).

5. *Modello indicativo di lezione cooperativa che favorisce la partecipazione:*
 - 15'= Spiegazione
 - 20'= Rielaborazione in coppia
 - 25'= A turno alcune coppie espongono ed esemplificano la lezione appena appresa o, se è il caso, si fa chiarezza.

Gli alunni potranno essere motivati a realizzare essi stessi:

 - ✓ un'unità didattica
 - ✓ testi in coppia
 - ✓ studiare un testo (rielaborarne i contenuti, distinguendo tra informazioni primarie e secondarie)
 - ✓ prendere appunti in coppia suddividendosi i ruoli (uno porrà l'attenzione alle parole chiave, l'altro agli esempi infine si farà un confronto che risulterà utile in termini di collaborazione e per l' accuratezza del lavoro.)

6. *Attività didattiche quotidiane:*
 - *Autocorrezione* o meglio correzione dei compiti collaborativa/cooperativa;
 - *Discussione cooperativa* (la Disputatio conduce ad un pensiero complesso conosciuto fin dall' antichità come *pensiero dialettico*)

Trattandosi del primo ciclo d'istruzione, sicuramente è una strategia didattica difficile da realizzare, tuttavia è bene iniziare affidando dei ruoli e osservando regole ferree di partecipazione per instaurare da subito un clima di rispetto reciproco.

- *Classi aperte*: gli studenti avranno, da un lato, l'opportunità di conoscere le altre classi e gli altri docenti e recuperare le lacune maturate durante il primo periodo, dall'altro, avranno l'occasione di mettersi in gioco in attività di potenziamento e laboratorio in contesti umani e didattici differenti.

- *Far fare compiti di realtà*:

Progettazione di un percorso di visita culturale (Arte, Tecnologia, Geografia)

Il docente propone il compito supportando il lavoro con spiegazioni, chiarimenti e materiali	<i>Città di Ferrara</i>
Lo studente, utilizzando i documenti e i libri studia i percorsi.	Organizzazione del lavoro
1 Localizza la zona e descrivine le caratteristiche.	Progettazione
2 Individua i luoghi di interesse notevole che intendi includere nella visita.	
3 Stabilisci la sequenza della visita, decidendo da dove partire.	
4 Evidenzia sulla mappa le vie da percorrere con un colore.	
5 Nel punto corrispondente della mappa allega l'immagine del monumento da visitare.	
6 Scrivi a parole tue una breve scheda riassuntiva.	

Scrivere un email ai compagni di un altro paese europeo: (Inglese, Spagnolo, Francese)

1 Individuare i destinatari dell'email	Compagni di un medesimo ordine di scuola
2 Identificare un progetto da proporre	Scambio culturale, creare un evento in parallelo all'interno delle scuole, avviare nella scuola e proporre attività di volontariato.....
3 Presentare la classe e l'istituto	
4 dettagli tecnici per aderire e per avviare lo scambio.	

Organizzare un laboratorio di scienze: Micro mondo dell'acqua, del bosco....(Scienze)

Capire come funziona uno stereoscopio

- Imparare come eseguire semplici analisi chimico fisiche delle acque
- Conoscere i principali animali presenti attorno ai laghi
- Conoscere e classificare gli invertebrati di uno stagno
- Utilizzare adeguatamente i principali strumenti lessicali e concettuali specifici relativi alle attività svolte
- Stimolare la manualità

Realizzare un orto didattico (Scienze)

E' necessario un piccolo spazio anche ricavato artificialmente, per poter seguire il ciclo naturale di vita di una pianta

Estrazione del DNA (Scienze)

Compiere il processo di estrazione del DNA da tessuti vegetali, con pratiche semplici e materiali di uso quotidiano.

Organizzare un evento sportivo, musicale o artistico (Ed. Motoria, Arte ed Ed. Musicale):

Predisporre e curare le fasi del torneo di pallavolo, gara di corsa, concerto, mostra.

Stabilire e cadenzare la sequenza precisa dell'evento

Preparare tabelle con i nomi dei partecipanti, i loro turni, una scaletta con i loro interventi. Nel caso di una mostra d'arte: preparare dei pannelli con relative didascalie.

Non dimenticare di inviare gli inviti per il Dirigente e tutti i Docenti all'evento

Assicurarsi che, all'interno delle classi coinvolte, tutti abbiano un ruolo

Preparare una lezione da tenere in un'altra classe (Italiano, Storia)

Il docente propone il compito supportando il lavoro con spiegazioni, chiarimenti e materiali	Città di Ferrara
Lo studente, utilizzando i documenti e i libri studia come organizzare il suo lavoro.	Organizzazione del lavoro
1 Chi é, quando è vissuto e dove.	Progettazione
2 Il contesto storico-sociale	
3 La sua importanza	
4 Le opere , i temi e i suoi valori.	
5 Crea un documento in Power Point	
6 Scegli delle belle immagini che lo documentino	

Attività di cineforum**Filmografia*:**

Jimmy Grimble

Les Choristes

Basta guardare il cielo

Inside out

Oliver Twist

Troy

Inkheart - La leggenda di cuore d'inchiostro

Non uno di meno

Il cacciatore di Aquiloni

Storia di Iqbal

Io non ho paura

La ricerca della felicità

L'attimo fuggente

Il bambino con il Pigiama a righe.

Schindler List

La vita è bella

L'amico ritrovato

Appendice

Strumenti di lavoro: Questionario Intelligenze Multiple

LEGENDA: 1) **Ve** = VERBALE; 2) **Vs** = VISUO-SPAZIALE; 3) **L** = LOGICA; 4) **M** = MUSICALE; 5) **C** = CINESTETICA; 6) **N** = NATURALISTICA; 7) **E** = ETICA; 8) **Ie** = INTERPERSONALE; 9) **Ia** = INTRAPERSONALE

Il questionario è basato sull'autopercezione di abilità, sentimenti, atteggiamenti utili a ricostruire il profilo cognitivo personale.

- | | | | |
|--|-----------|--|-----------|
| 1) Tendo a classificare le cose in gruppi | N | 46) Mi piace chattare | Ie |
| 2) Mi interesso di ciò che succede nella società | E | 47) Mi appassiono alle cose che faccio | Ia |
| 3) So lavorare la creta o altri materiali | Vs | 48) Pratico sport | C |
| 4) Sono abile nei lavori manuali | C | 49) Mi Interesso di religione | E |
| 5) Sono solito raffigurarmi le cose sotto forma di schemi | L | 50) So fare lavori artistici | Vs |
| 6) Tengo le cose in ordine | L | 51) Sono capace di muovermi a ritmo | M |
| 7) Sono capace di lavorare insieme ai compagni | Ie | 52) Racconto barzellette | Ve |
| 8) Vedo le cose considerando il contesto a cui appartengono | E | 53) Non perdo la calma e riesco a ragionare | L |
| 9) Mi piace imparare nuove lingue | Ve | 54) Gioco a scacchi o a dama | Vs |
| 10) Mi piace avere ragione | Ia | 55) Mi piace far parte di una squadra | Ie |
| 11) Ascolto i suoni della natura | M | 56) So disegnare mappe | Vs |
| 12) Amo andare in giro | C | 57) Faccio escursioni e vado in campeggio | N |
| 13) Sono solito inventare parole prive di senso | Ve | 58) So suonare uno strumento | M |
| 14) Seguo le istruzioni | L | 59) So usare la lingua dei segni | C |
| 15) Proteggo la natura | N | 60) Penso alle conseguenze di ciò che faccio | E |
| 16) Mi piace decorare una stanza | Vs | 61) Ordino le cose secondo un criterio | L |
| 17) Ascolto la radio | Ve | 62) Mi piace studiare per conto mio | Ia |
| 18) Rifletto prima di agire | Ia | 63) Condivido con gli altri ciò che so | E |
| 19) Tengo un diario | Ve | 64) Uso spesso l'immaginazione | Vs |
| 20) Invento rime | M | 65) Conosco gli animali | N |
| 21) Amo guardare una recita | Vs | 66) Ascolto ogni genere di musica | M |
| 22) Quando posso faccio cose in giardino | N | 67) So usare arnesi o attrezzi | C |
| 23) Sono abile nel risolvere problemi di matematica | L | 68) Faccio parte di un'associazione | Ie |
| 24) Parlo spesso con me stesso | Ia | 69) Mi interesso dei problemi del mondo | E |
| 25) Canticchio spesso fra me e me | M | 70) So organizzare una squadra | Ie |
| 26) Parlo molto al telefono | Ie | 71) So parlare davanti agli altri | Ve |
| 27) Agisco alla luce del sole | E | 72) Tamburello spesso il ritmo con le mani | M |
| 28) Faccio moto | C | 73) So perché devo fare una certa cosa | Ia |
| 29) Visito parchi | N | 74) So risolvere cruciverba | L |
| 30) So darmi forza quando serve | Ia | 75) Mi piace costruire qualcosa | C |
| 31) Sono in grado di ricordare poesie o parole delle canzoni | M | 76) Sono un collezionista | N |
| 32) Ricorro di solito a grafici e diagrammi | Vs | 77) Sono solito prendere appunti | Ve |
| 33) Penso sempre molto prima di prendere una decisione | L | 78) So ordinare le cose nella mia testa | Vs |

- | | | | |
|--|-----------|--|-----------|
| 34) Partecipo alle discussioni su argomenti che mi interessano | Ve | 79) Mi interrogo sulle finalit  del mio studio | E |
| 35) Vado d'accordo con gli altri | le | 80) So farmi trattare in modo giusto | la |
| 36) So leggere diagrammi e tabelle | N | 81) Vado allo zoo | N |
| 37) Mi piace fare i lavori di casa | C | 82) Organizzo sempre quello che devo fare | L |
| 38) So riconoscere le mie emozioni | la | 83) Riconosco sempre un errore | E |
| 39) Mi piace la compagnia | le | 84) Mi piace ascoltare una storia | M |
| 40) Riesco a risolvere indovinelli | L | 85) Leggo molti libri | Ve |
| 41) Mi piace guardare video su Youtube | Vs | 86) So come ci si comporta in pubblico | le |
| 42) Scrivo lettere | Ve | 87) Mi piace stare all'aria aperta | N |
| 43) Cerco di far capire ai compagni l'importanza dello studio | E | 88) So mimare | C |
| 44) Mi piace avere un rumore di sottofondo mentre studio | M | 89) Utilizzo i social network | le |
| 45) So quello che riesco a fare e quello che non riesco a fare | la | 90) Mi piace viaggiare in auto | C |

Griglia di rilevazione dei punteggi

Intelligenza verbale Ve	Intelligenza visuo-spaziale Vs	Intelligenza logico-matematica L	Intelligenza musicale M	Intelligenza corporeo-cinestetica C	Intelligenza naturalistica N	Intelligenza etica E	Intelligenza interpersonale le	Intelligenza intrapersonale la
9	3	5	11	4	1	2	7	10
13	16	6	20	12	15	8	26	18
17	21	14	25	28	22	27	35	24
19	32	23	31	37	29	43	39	30
34	41	33	44	48	36	49	46	38
42	50	40	51	59	57	60	55	45
52	54	53	58	67	65	63	68	47
71	56	61	66	75	76	69	70	62
77	64	74	72	88	81	79	86	73
85	78	82	84	90	87	83	89	80
/10	/10	/10	/10	/10	/10	/10	/10	/10

Grafico delle intelligenze

COLORARE UNA CASELLA PER OGNI PUNTO RIPORTATO NELLE VARIE INTELLIGENZE

LE INTELLIGENZE MULTIPLE PRESE IN ESAME²

² Le definizioni sono estrapolate dai testi *Cambiare idee. L'arte e la scienza della persuasione* e *Cinque chiavi per il futuro*, di H. Gardner

L'intelligenza linguistica – Implica la facilità nell'uso del linguaggio scritto e parlato e include la capacità di

INTELLIGENZA VERBALE										
INTELLIGENZA VISUO-SPAZIALE										
INTELLIGENZA LOGICO-MATEMATICA										
INTELLIGENZA MUSICALE										
INTELLIGENZA CORPOREO-CINESTETICA										
INTELLIGENZA NATURALISTICA										
INTELLIGENZA ETICA										
INTELLIGENZA INTERPERSONALE										
INTELLIGENZA INTRAPERSONALE										

imparare facilmente le lingue straniere, la buona capacità di scrittura, la capacità di esprimere idee complesse. Per quanto concerne l'ambito della professione e degli affari ha due figure fondamentali di riferimento: l'**abile conversatore**, capace di carpire informazioni discutendo con gli altri, e l'**abile oratore**, che ha la capacità di convincere gli altri a intraprendere una determinata azione attraverso l'uso di racconti, discorsi ed esortazioni.

L'intelligenza logico-matematica – E' complementare a quella linguistica ed è fondamentale sotto il profilo professionale perché consente di stabilire la natura di un accadimento o che cosa potrebbe accadere sullo sfondo di ipotesi diverse. È la dote principale del buon pianificatore, del *problem solver*, dello stratega.

L'intelligenza musicale – E' la facoltà di percepire e produrre della musica ed è analoga, per molti versi, all'intelligenza linguistica. Tra le sue caratteristiche vi sono: l'orecchio per la melodia e l'armonia, la sensibilità al ritmo, la capacità di riconoscere le variazioni di timbro e di tonalità e, in senso più generale, la capacità di assimilare la struttura delle opere musicali. Benjamin Zander sostiene che la motivazione e la gestione di un'azienda si basano sugli stessi principi che vengono richiamati nel dirigere un'orchestra sinfonica. Dovremmo quindi accordare l'orecchio per cogliere l'intrinseca musicalità di un'efficiente pianificazione, organizzazione, comunicazione aziendale.

L'intelligenza spaziale – E' la capacità di crearsi nella mente rappresentazioni o immagini spaziali e di agire variamente su di esse. È tipica del pilota di aerei, dello scienziato, del marinaio ma anche dello scacchista, dello scultore, del pittore. Possiamo rintracciare principi di organizzazione spaziale in alcuni aspetti della progettazione o della pianificazione aziendale. Mentre infatti alcuni pianificatori pensano in termini logicoanalitici o in forme musicali, la maggioranza cercherà di esprimere (e cioè di rappresentare a se stessi e/o agli altri) il contenuto delle proprie rappresentazioni mentali in forme spaziali concrete.

L'intelligenza corporeo-cinestetica – E' analoga per certi versi all'intelligenza spaziale, ovvero la capacità di risolvere problemi o creare prodotti usando il proprio corpo, per intero o in alcune sue parti come la bocca o la mano. Tra i manager e i venditori ci sono moltissime persone che un tempo si erano distinte come atleti. Le grandi aziende si paragonano a squadre sportive, concettualizzando i rapporti al proprio interno e nei confronti della concorrenza in termini mutuati dagli sport di squadra. Le rappresentazioni mentali che chiamiamo abilità sono associate all'intelligenza corporeo –cinestetica perché comportano inevitabilmente l'uso del corpo, anche se la funzione del corpo nel padroneggiare un movimento di danza è più evidente che, per esempio, la funzione del corpo nel parlare, nello scrivere o nel risolvere equazioni. Studi in varie discipline documentano in quale misura un alto grado di professionalità comporti l'acquisizione di sempre maggiori abilità nell'uso e nell'integrazione delle informazioni. Tali abilità sono facilmente osservabili quando contengono (come nel caso degli atleti o degli artisti) una componente fisica concreta; ma molto spesso vengono interiorizzate e diventano qualità intrinseche della persona. Quindi, mentre un musicista alle prime armi è in grado di imparare un brano solo suonandolo su uno strumento, il musicista esperto può fare grandi

progressi anche solo leggendo uno spartito o suonandolo nella sua mente. Con il tempo l'intelligenza corporeo-cinestetica si dirada.

L'intelligenza naturalistica – Implica la capacità di compiere distinzioni rilevanti all'interno del mondo naturale, di distinguere una pianta da un'altra, un animale dall'altro, i diversi tipi di nuvole, le formazioni rocciose ecc. La società dei consumi si basa in larga misura sull'intelligenza naturalistica. La capacità di distinguere una felpa o una scarpa da ginnastica da un'altra, di riconoscere la differenza fra vari tipi di auto, aerei, biciclette ecc. deriva da un'abilità nel riconoscere i modelli che in epoche precedenti veniva usata per distinguere tra vari tipi di lucertole, cespugli o rocce. Questa constatazione vale per tutte le intelligenze umane: ciascuna intelligenza si è evoluta nel corso di lunghi periodi per permettere agli individui di sopravvivere e riprodursi in determinate nicchie ecologiche. Una certa intelligenza può benissimo restare repressa se nell'ambiente dell'epoca le opportunità di esercitarla sono scarse ma poi successivamente viene recuperata qualora se ne avverta l'utilità.

L'intelligenza interpersonale – Nella vita lavorativa si è costretti quasi sempre a relazionarsi con gli altri è chi è in grado di riconoscere effettivamente le persone gode di un vantaggio eccezionale. Quando si lavora nel marketing, nelle vendite o nelle pubbliche relazioni la capacità di conoscere gli altri diventa una risorsa fondamentale (vedi intelligenza emotiva di Goleman). Tra gli aspetti dell'intelligenza interpersonale distinguiamo la capacità di conoscere il carattere e la personalità, di anticipare le reazioni degli altri, di guidare o di seguire con efficacia, di compiere mediazioni.

L'intelligenza intrapersonale – E' complementare alla conoscenza degli altri: arriviamo a conoscere noi stessi servendoci delle stesse distinzioni con cui giungiamo a conoscere gli altri: analogamente le distinzioni compiute nel corso della riflessione su noi stessi ci aiutano a penetrare nella psiche altrui. Il nucleo dell'intelligenza intrapersonale è però la capacità di riconoscere i propri sentimenti, bisogni, ansie e abilità. Tutti i giorni siamo posti di fronte a scelte su dove vivere, quale tipo di lavoro cercare, cosa fare quando ci si sente insoddisfatti ecc. Chi sa con chiarezza quali sono i suoi bisogni e i suoi punti di forza è molto avvantaggiato rispetto a chi ha un'erronea o limitata conoscenza di se stesso.

L'intelligenza etica – Colui che ne è portatore riflette sulle caratteristiche essenziali del ruolo che ricopre nell'ambito lavorativo e all'interno della comunità di appartenenza e agisce coerentemente con l'idea che se n'è formata. Si sforza di diventare un buon lavoratore e un buon cittadino, conosce i valori fondamentali di una professione e cerca di preservarli e di trasmetterli, anche in circostanze di rapido e imprevisto cambiamento. Assume ruoli di fiducia, si accolla le sue responsabilità ed è disposto a dire la sua opinione anche se esiste il rischio di pagare di persona.

QUESTIONARIO INTELLIGENZE MULTIPLE

1) Tendo a classificare le cose in gruppi		46) Mi piace chattare	
2) Mi interessa di ciò che succede nella società		47) Mi appassiono alle cose che faccio	
3) So lavorare la creta o altri materiali		48) Pratico sport	
4) Sono abile nei lavori manuali		49) Mi Interessa di religione	
5) Sono solito raffigurarmi le cose sotto forma di schemi		50) So fare lavori artistici	
6) Tengo le cose in ordine		51) Sono capace di muovermi a ritmo	
7) Sono capace di lavorare insieme ai compagni		52) Racconto barzellette	
8) Vedo le cose considerando il contesto a cui appartengono		53) Non perdo la calma e riesco a ragionare	
9) Mi piace imparare nuove lingue		54) Gioco a scacchi o a dama	
10) Mi piace avere ragione		55) Mi piace far parte di una squadra	

11) Ascolto i suoni della natura	56) So disegnare mappe
12) Amo andare in giro	57) Faccio escursioni e vado in campeggio
13) Sono solito inventare parole prive di senso	58) So suonare uno strumento
14) Seguo le istruzioni	59) So usare la lingua dei segni
15) Proteggo la natura	60) Penso alle conseguenze di ciò che faccio
16) Mi piace decorare una stanza	61) Ordino le cose secondo un criterio
17) Ascolto la radio	62) Mi piace studiare per conto mio
18) Rifletto prima di agire	63) Condivido con gli altri ciò che so
19) Tengo un diario	64) Uso spesso l'immaginazione
20) Invento rime	65) Conosco gli animali
21) Amo guardare una recita	66) Ascolto ogni genere di musica
22) Quando posso faccio cose in giardino	67) So usare arnesi o attrezzi
23) Sono abile nel risolvere problemi di matematica	68) Faccio parte di un'associazione
24) Parlo spesso con me stesso	69) Mi interesso dei problemi del mondo
25) Canticchio spesso fra me e me	70) So organizzare una squadra
26) Parlo molto al telefono	71) So parlare davanti agli altri
27) Agisco alla luce del sole	72) Tamburello spesso il ritmo con le mani
28) Faccio moto	73) So perché devo fare una certa cosa
29) Visito parchi	74) So risolvere cruciverba
30) So darmi forza quando serve	75) Mi piace costruire qualcosa
31) Sono in grado di ricordare poesie o parole delle canzoni	76) Sono un collezionista
32) Ricorro di solito a grafici e diagrammi	77) Sono solito prendere appunti
33) Penso sempre molto prima di prendere una decisione	78) So ordinare le cose nella mia testa
34) Partecipo alle discussioni su argomenti che mi interessano	79) Mi interrogo sulle finalità del mio studio
35) Vado d'accordo con gli altri	80) So farmi trattare in modo giusto
36) So leggere diagrammi e tabelle	81) Vado allo zoo
37) Mi piace fare i lavori di casa	82) Organizzo sempre quello che devo fare
38) So riconoscere le mie emozioni	83) Riconosco sempre un errore
39) Mi piace la compagnia	84) Mi piace ascoltare una storia
40) Riesco a risolvere indovinelli	85) Leggo molti libri
41) Mi piace guardare video su Youtube	86) So come ci si comporta in pubblico
42) Scrivo lettere	87) Mi piace stare all'aria aperta
43) Cerco di far capire ai compagni l'importanza dello studio	88) So mimare
44) Mi piace avere un rumore di sottofondo mentre studio	89) Utilizzo i social network
45) So quello che riesco a fare e quello che non riesco a fare	90) Mi piace viaggiare in auto

SCHEDA DI SELF-MONITORING SUI COMPORAMENTI SOCIALI

Di seguito, ti vengono presentate diverse situazioni in cui ti potresti (o ti sei già trovato) trovare in classe. Rispondi attentamente e in modo onesto, non ti preoccupare, le tue risposte saranno segrete e non ci sarà alcuna valutazione (voto).

Data

Quando un compagno mi insulta io

.....
.....
.....

Quando mi prendono in giro io (scegli la risposta che ritieni più giusta o che adopereresti). Fai una crocetta sul numero corrispondente alla risposta scelta.

- 1) Mi arrabbio e gli rispondo con parolacce e insulti.
- 2) Picchio chi mi sta vicino 3) Piango e vado via
- 4) Lo dico all'insegnante
- 5) Aspetto l'occasione per vendicarmi 6) Altro comportamento

.....
.....
.....

Quando un compagno mi ruba la penna o la merenda io

.....
.....
.....

Quando un compagno non mi fa parlare (scegli la risposta che ritieni più giusta o che adopereresti). Fai una crocetta sul numero corrispondente alla risposta scelta.

- 1) Sto zitto
- 2) Resto dispiaciuto e piango
- 3) Mi arrabbio e appena posso mi vendico
- 4) Lo riferisco subito all'insegnante
- 5) Altro comportamento

.....
.....
.....

Quando un compagno non mi fa giocare (scegli la risposta che ritieni più giusta o che adopereresti).

Fai una crocetta sul numero corrispondente alla risposta scelta.

- 1) Lo lascio perdere e vado via
- 2) Lo aggredisco
- 3) Lo prendo in giro e lo insulto
- 4) Lo riferisco all'insegnante
- 5) Vado via e sto male
- 6) Altro comportamento

.....
.....
.....

Un compagno mi chiede in prestito il mio compasso, io gli rispondo :

- 1) No! Te lo dovevi portare!
- 2) Tieni, ma solo per questa volta!
- 3) Va bene te lo presto (però mi dispisce)
- 4) Certo, tieni! (e provo piacere)
- 5) Altro comportamento

.....
.....
.....

Il professore mi mette un brutto voto io

.....
.....
.....

La professoressa mi ha punito perché disturbavo la lezione di storia, ma non ero stato io e penso

.....
.....
.....

A volte rimango solo mentre tutti giocano penso

.....
.....
.....

SCHEDA INDIVIDUALE DI SELF MONITORING N° 2

COMPORAMENTI SOCIALI

Cosa è successo	Cosa ho pensato	Cosa ho provato (Tristezza- rabbiavergogna- gioiaecc.)	Comportamento ...e poi che ho fatto

Ho detto a un compagno di alzarsi perché il posto era mio			
Ho prestato il mio gioco e non me l'ha più restituito			
Martina ha insistito ma io le ho detto di no			
Non mi hanno chiamato per l'incontro di calcio			
Marco mi ha detto che non avrei dovuto negargli la play station			
Maria si è lamentata di me con Antonio			
Mi hanno preso in giro per l'intera giornata			
Antonio ha detto a Pamela quello che pensavo di lei			

La sera della festa di Luca nessuno mi ha rivolto la parola			
---	--	--	--

PER INIZIARE...

La scuola deve aiutare l'alunno ad imparare a leggere positivamente (scoprendone cause, significati, ragioni e senso) gli accadimenti della vita, grazie a competenze di discernimento critico e di contestualizzazione, per l'avvio di un processo di resilienza spesso necessario e senza il quale non è possibile pretendere una felicità almeno sostenibile, cioè realisticamente attuabile nel tempo della propria vita.

In altre parole una scuola attenta alla specificità e alla diversità di ogni suo alunno e che voglia concorrere all'avvio della sua realizzazione di sé con modalità educative secondo principi di personalizzazione della proposta educativa-conoscitiva, deve impostare la propria pedagogia, didattica e offerta formativa secondo la logica della risposta ai bisogni educativi speciali per tutti, indipendentemente dal fatto che tali bisogni siano o no diagnosticati da specialisti a causa di patologie o condizioni socioculturali sfavorevoli.

Questo è rispettare i tempi e i modi di evoluzione della persona-alunno reale a cui non si chiede di clonarsi o omologarsi ad uno stereotipo. Tre condizioni sono fondamentali.

- 1) La presenza di adulti significativi, "alfabetizzati" emotivamente, che sappiano alfabetizzare gli alunni a riconoscere, comprendere e vivere le proprie emozioni.
- 2) Educare alla speranza, giustificata dalla bellezza del cambiamento e dalla ricchezza della diversità e non mortificata dalla noia della ripetitività e dalla pretesa di acquisizioni mnemoniche e conformiste rispetto al pensiero del docente e al contenuto del libro che non concorrono certo alla cultura dell'alunno.
- 3) Corretto "attaccamento" sperimentato dall'alunno nella sua prima infanzia, indispensabile per avere fiducia in sé stessi e negli altri. L'equilibrato mix di questi tre fattori consente di raggiungere giuste competenze sociali e affettive, senza le quali è difficile essere felici.

Non si insegna a essere felici, si può imparare a riconoscere la felicità: così è possibile entrare meglio in relazione con chi ci circonda. La scuola dovrebbe favorire questa consapevolezza emozionale che ci consente di sapere cosa stiamo provando in quel momento, quali emozioni ci entusiasmano o rattristano. Questo processo di autoconsapevolezza permette di spaziare su orizzonti più ampi, di acquisire una mentalità più flessibile, di uscire da labirinti che limitano le nostre possibilità espressive. Individuare rabbia, gioia, allegria ci aiuta a stare meglio, a elaborare con più facilità le soluzioni utili a uscire dai problemi, a cercare pensieri creativi che restituiscono senso ai nostri progetti, ma anche a quel che stiamo facendo.

In questo senso la scuola prepara alla felicità!



