

PROGETTO EDUCATIVO

“S-BOCCIATI”



Tricomi Luisa
Corso di pedagogia sperimentale II
Anno Accademico 2012-2013
Prof. Trincherò Roberto

INDICE

- 1. Generalità**
- 2. Analisi dei bisogni formativi**
- 3. Contesto di applicazione del progetto e azioni di coinvolgimento**
- 4. Obiettivi del progetto**
- 5. Strategie utilizzate e riferimenti teorici**
- 6. Risorse umane e materiali**
- 7. Materiali didattici**
- 8. Fasi e azioni dell'intervento**
- 9. Autoriflessione**
- 10. Piano di valutazione**

Bibliografia

1. GENERALITA'

1.1 DEFINIZIONE DELL'AMBITO FORMATIVO DI APPLICAZIONE DEL PROGETTO

Il progetto "S-bocciati" vede la sua applicazione in un ambito di formazione scolastica extracurricolare, si realizza prevalentemente presso i locali di una scuola media del comune di Rivoli, è gestito dal CISA (Consorzio Intercomunale Socio Assistenziale) in collaborazione con una Cooperativa Sociale impegnata in attività con ragazzi.

La maggior parte dei ragazzi coinvolti frequenta una Scuola Secondaria di I grado della città di Rivoli e una minoranza frequenta il primo anno di alcuni Istituti di Istruzione Superiore. Il gruppo è costituito da 15 maschi e 10 femmine, di età compresa tra gli 11 ai 16 anni.

Il servizio è attivo tre giorni la settimana: il martedì, il mercoledì e il venerdì dalle ore 15.00 alle ore 19.00; non tutti i ragazzi frequentano tutti e tre i giorni, infatti, la loro partecipazione alle attività del progetto avviene compatibilmente con i differenti impegni scolastici pomeridiani e con eventuali attività extrascolastiche (sport, catechismo, etc).

1.2 FINALITA' DEL PROGETTO

Il Progetto intende aiutare i ragazzi, oltre al recupero e potenziamento dell'efficienza scolastica, ad affrontare e risolvere elementi critici del proprio contesto di vita, ponendosi quindi, come un sostegno al lavoro dei docenti e come una mediazione fra docenti, studenti e famiglie, anche in considerazione del fatto che le problematiche che il mondo della scuola si trova ad affrontare al giorno d'oggi sono estremamente complesse e difficili. Si propone quindi un intervento educativo le cui finalità siano quelle di affiancarsi alla scuola nella costruzione e conservazione di un clima di lavoro sostenibile ed educativamente efficace, tramite la gestione delle situazioni complesse riguardanti il rapporto con gli studenti e le loro famiglie. In questa cooperazione, il progetto risulta perciò essere complementare alla scuola e alla famiglia e permette di affrontare diverse tematiche legate a varie problematiche e criticità della vita dei ragazzi, vissute in contesti

quotidiani, attraverso le attività proposte, in cui si evidenziano varie aree di intervento, con le seguenti finalità:

- Condurre all' acquisizione di un metodo di studio sviluppando relazioni tra pari: studiare insieme, facendo esperienze di *cooperative learning*, operare in un contesto collettivo per imparare anche individualmente
- Ridurre la dispersione scolastica, migliorando la motivazione verso la scuola e l'impegno scolastico, valorizzando le capacità individuali e ricercando una contestualizzazione del percorso scolastico in un percorso di vita
- Favorire l'integrazione sociale dei ragazzi stranieri
- Sviluppare e migliorare le relazioni minori- adulti, superando l' idea per cui l'adulto è solo il ruolo-docente, il ruolo-genitore, o peggio il ruolo-adulto, e il minore non viene visto, ascoltato, non viene ritenuto portatore di una cultura, di istanze, desideri e competenze
- Intervenire sui problemi comportamentali, relazionali, cognitivi che portano a difficoltà di apprendimento ma che non possono essere condotti all'handicap certificabile
- Favorire l'acquisizione di capacità di auto controllo per imparare a gestire vari aspetti comportamentali, coinvolgendo emozioni e affettività, saper gestire la timidezza, le paure, ricercare sicurezze anche nel gruppo di pari
- Condurre ad un uso positivo del territorio
- Favorire un adeguato approccio al mondo globale
- Favorire l'apprendimento dell'era digitale e un corretto utilizzo e consumo di internet.

1.3 DESTINATARI

Il Progetto è rivolto a:

- A. *Destinatari diretti*: ragazzi di età compresa tra gli 11 e i 16 anni frequentanti la Scuola Secondaria di I grado "Piero Gobetti" di Rivoli e alcuni istituti di Istruzione Superiore del territorio: "Romero", "Natta", "Salotto e Fiorito".

- B. Destinatari indiretti:** famiglie, insegnanti, sistema di volontariato attivo sul territorio, altre risorse (Cascinotto Miscarlino, Casa delle Famiglie).

Possono essere considerati prerequisiti, la valorizzazione di alcune competenze scolastiche ed extrascolastiche dei ragazzi, come quelle in ambito ludico, sportivo, espressivo.

1.4 AMBITI DISCIPLINARI TOCCATI DAL PROGETTO

La presa in carico dei ragazzi permette di seguire il loro processo di formazione personale e di percorso di studi. È dunque prevista la stesura di un piano individuale di recupero del profitto scolastico, alla quale concorreranno insegnanti, operatori del progetto S-bocciati e, in parte, i genitori.

Come ambiti disciplinari possono essere considerati:

- A.** Attività sul metodo di studio: l'attività quotidiana di sostegno e motivazione allo studio, alla luce dell'empowerment e del cooperative learning, non si risolve in un semplice aiuto puntuale allo svolgimento del "compito del giorno", ma si attua in una programmazione metodologica che presuppone l'osservazione di come il ragazzo apprende, memorizza, esplicita le sue difficoltà ed espone quanto appreso. Quindi, sarà necessaria una riflessione preliminare sul metodo di studio. Tale metodo si dovrà avvalere di dispositivi quali le mappe concettuali e l'apprendimento fra pari.
- B.** Attività di animazione svolte dagli educatori della Cooperativa Sociale e dai volontari: il progetto prevede l'utilizzo di una serie di risorse, sia del territorio che proprie della Cooperativa, per la realizzazione di attività utili alla socializzazione, al benessere psicofisico, alla consapevolezza corporea, all'interiorizzazione di regole e all'acquisizione di abilità cognitive spendibili nel contesto scolastico (capacità di concentrazione, capacità di aggregazione su un compito, orientamento degli obiettivi, etc...).

Le attività di animazione che la Cooperativa propone sono:

ATTIVITA' LUDICA

Attraverso il gioco i ragazzi imparano a conoscere il mondo, a sperimentare il valore delle regole, a stare con gli altri, a gestire le proprie emozioni, a scoprire nuovi percorsi

di autonomia e a sperimentare per tentativi ed errori le convinzioni sulle cose e sugli altri. L'attività ludica è, quindi, più che un semplice divertimento: in realtà, essa è qualcosa in cui la realtà viene manipolata e trasformata, e attraverso tale attività è possibile la scoperta e la conoscenza di se stessi.

Il Progetto propone di usare le competenze dei ragazzi in ambito ludico ed impiegarle per socializzare, apprendere divertendosi, lavorare sugli aspetti corporei, uscendo dalla logica che i giochi sono prodotti da consumare, perché sono in realtà esperienze da vivere, e processi da usare per conoscere e per integrare le esperienze scolastiche ed extrascolastiche.

Sono esempi di attività ludiche proposte i *giochi di conoscenza*, utili a socializzare e a creare nuove relazioni tra i ragazzi che compongono il gruppo, i *giochi di squadra* che hanno lo scopo di favorire le collaborazioni reciproche e il rispetto delle regole, i *giochi da tavola o di società* che possono favorire l'integrazione e l'utilizzo della lingua italiana.

ATTIVITA' TECNOLOGICA

Si prevede un laboratorio che rappresenti un'occasione di riflessione e di utilizzo concreto del computer, sia per il fascino che esso ha sui ragazzi, sia per indirizzare questo loro interesse non solo nella dimensione del consumo "usa e getta", ma nella possibilità di esplorare, costruire conoscenze, imparare ad apprendere.

Le potenzialità del computer, oltre a quelle derivate dai social network, download, chat, ricerca in rete, etc... possono essere di tipo meta-riflessivo: riflettere su se stessi, su come si apprende, usare programmi che permettano di concepire l'apprendimento come la possibilità di trovare in autonomia le informazioni necessarie per poi ricondurle al compito richiesto, in modo da memorizzare e velocizzare i processi di acquisizione di conoscenze e competenze.

ATTIVITA' MUSICALE

L'esperienza sonora è uno dei veicoli primari nella costruzione del mondo intellettuale e affettivo della persona. In modo particolare, oggi, la musica è una componente indispensabile della cultura giovanile, che impegna una parte considerevole e intensa della loro vita; possedere le chiavi di accesso alla produzione e alla fruizione **musicale** è

uno dei bisogni più sentiti dai giovani.

La musica agisce fortemente sulla dimensione affettiva degli adolescenti, e questo permette loro di esplorare la propria emotività.

L'attività collettiva del far musica insieme è una delle esperienze tipiche e significative della disciplina. Le condotte che essa esige sono fondamentali per educare all'interazione e alla socializzazione. Inoltre, la musica è da considerare come un terreno privilegiato per far accedere il giovane all'incontro multi-etnico: la condivisione di musiche di provenienza diversa consente nel tempo di creare adulti capaci di rispetto e di interesse verso le altre culture. Le musiche degli altri popoli ci aiutano a capire le loro culture.

Grazie all'utilizzo di un programma per comporre musica chiamato "*Finale*", è stato possibile creare un'attività in cui i ragazzi si sono sperimentati veri e propri compositori. Con tale programma è infatti possibile scegliere suoni di strumenti diversi, capire le differenze tra i tempi musicali, sperimentare la coordinazione tra più strumenti che utilizzano chiavi di lettura diverse.

ATTIVITA' TEATRALE

Si assiste ad un forte bisogno nei ragazzi di sentirsi protagonisti della propria vita e dei luoghi in cui vivono quotidianamente.

Il teatro ha delle potenzialità educative straordinarie: la possibilità di praticare teatro può portare un grande vantaggio allo sviluppo psico-motorio, linguistico e relazionale dei ragazzi.

Il teatro ha una duplice dimensione: sociale ed estetica.

Possiede una serie d'obiettivi educativi e di finalità culturali, in quanto esperienza stimolante, sociale e socializzante: il teatro è socialità, stare insieme, conoscenza dell'altro e di sé, aiuta l'esercizio del giudizio, del ragionamento, affina lo spirito critico e stimola la sensibilità estetica. Agendo, inoltre, sulle emozioni tocca le corde più profonde della vita affettiva, arricchisce gli strumenti linguistici, concorre alla formazione di una personalità armonica puntando sul divertimento. Attraverso i laboratori teatrali svolti, sorgono situazioni di gioco-lavoro-recitazione in cui l'educatore-conduttore ed i ragazzi conferiscono vita a figure ed oggetti svolgendo

le attività in clima di ampia motivazione, coinvolgimento e cooperazione, solidarietà, gioco, improvvisazione, creatività e tolleranza.

Un esempio di attività molto semplice è quella in cui un "attore" passa un suono o parola o frase ad un altro, che a sua volta dovrà rilanciarlo: lo scopo è quello di imparare a modulare la propria voce, di prestare attenzione affinché le parole pronunciate non vengano "perse". Altri esempi sono la recitazione di brevi scenette create dai ragazzi, in cui è necessario utilizzare la propria voce e la propria postura in modo adeguato.

ATTIVITA' SPORTIVA

L'attività sportiva riveste una notevole influenza nello sviluppo dei ragazzi ed è caratterizzata da forti finalità educative e formative.

Il termine "sport", indica l'azione di viaggiare, di movimento con finalità di divertimento; il fine dell'attività sportiva, dunque, dovrebbe essere quello di giocare e di divertire.

La socializzazione è una delle principali finalità dell'attività sportiva, soprattutto se di squadra. Vivere in gruppo, rispettare le regole del gioco è un'ottima palestra per migliorare il proprio rapporto con gli altri.

Inoltre, fare sport aumenta l'autonomia personale e la capacità di gestione del proprio tempo; il misurarsi quotidianamente con i propri limiti è molto importante per la formazione di una sana autoconsapevolezza di sé e di una buona autostima. Nell'ambito del progetto, vengono proposte attività quali pallavolo, basket, pattinaggio a rotelle, piccoli tornei di calcetto.

ATTIVITA' DI EDUCAZIONE AMBIENTALE E CULTURALE

Le gite sul territorio rappresentano sempre un momento in cui si associa il divertimento all'arricchimento culturale e sono il momento in cui è possibile instaurare un rapporto corretto con l'ambiente, acquisire maggiori conoscenze sul patrimonio naturale e storico e comprendere meglio una parte del nostro passato. Si ha la possibilità di instaurare col territorio un rapporto affettivo, di far scaturire la consapevolezza che gli elementi naturali e i monumenti sono beni da rispettare e da tutelare.

Il progetto propone alcune iniziative non solo per far conoscere ai ragazzi gli aspetti naturalistici e storici del territorio, ma anche per far comprendere l'importanza delle regole di convivenza civile, per instaurare un clima sereno e collaborativo promuovendo autonomia e senso di responsabilità, favorendo la partecipazione alla vita di gruppo.

Un esempio di uscita proposta è quella al Castello di Rivoli e al parco adiacente, con attività guidate e gestite dal Dipartimento di Educazione del Castello stesso: i ragazzi vengono coinvolti nella preparazione di una mostra d'arte basata sull'esposizione di fotografie scattate nel centro storico di Rivoli e nel parco del Castello; in tal modo viene effettuato un percorso di osservazione degli aspetti storici, artistici e naturalistici della città. Un altro esempio di uscita proposta è la passeggiata nei sentieri della collina morenica, sia in direzione di Rosta con visita e osservazione dello stagno Pessina, sia in direzione di Villarbasse per osservare i massi erratici.

La cooperativa sociale che opera con il CISA gestisce, in tutti i comuni del territorio della Collina Morenica (quindi anche Rosta e Villarbasse), vari progetti di educazione ambientale e ha in appalto la gestione del Cascinotto Miscarlino (Rivoli, Viale Ravensburg), Centro di Esperienze Ambientali, spazio attrezzato che può costituire una risorsa importante per la gestione di attività strutturate quali uscite didattiche a tema ambientale e non, per la realizzazione di alcune attività previste nel progetto, per esempio giochi di squadra, svolti in occasione di feste.

2. ANALISI DEI BISOGNI FORMATIVI

2.1 PROBLEMI DA CUI E' SCATURITA L'ESIGENZA FORMATIVA

Attraverso le segnalazioni giunte al CISA da parte degli insegnanti della Scuola Secondaria statale "Gobetti" e di alcuni Istituti di istruzione superiore, emergono, già da diversi anni, delle problematiche riguardanti i ragazzi: difficoltà di apprendimento e situazioni di svantaggio socio-culturale che si sono manifestate in fenomeni di isolamento, senso di inadeguatezza, disorientamento di fronte agli obiettivi scolastici e conseguente dispersione.

Si assiste, inoltre, ad una crescente richiesta alla scuola, da parte della società, di gestire gli aspetti sempre più complessi della relazione educativa e della formazione della persona. La scuola esercita un ruolo delicato nei confronti dei singoli studenti in specifiche fasi della loro costruzione di un progetto di vita e le relazioni tra scuola e territorio e fra scuola e famiglie non sono sempre facili. Gli insegnanti, come accade negli ultimi anni in molte scuole italiane, devono rapportarsi con culture e situazioni totalmente nuove, e a volte completamente diverse rispetto alle loro esperienze precedenti.

Come è già stato detto, il Progetto intende affiancarsi alla scuola e agli insegnanti per la realizzazione di un ambiente in cui i ragazzi possano migliorare il loro percorso formativo e possano superare le difficoltà e gli svantaggi.

2.2 ANALISI PRELIMINARI PREVISTE PER DEFINIRE I BISOGNI DEI DESTINATARI

Ogni studente ha bisogni differenti, che soddisferà in momenti diversi a seconda delle fasi di crescita e di sviluppo della personalità. E' necessario, quindi, costruire interventi personalizzati per ciascun soggetto, che conducano a recuperare le carenze, a superare le difficoltà, valorizzando gli aspetti positivi.

Per giungere a conoscenza delle esigenze dei ragazzi, sono stati effettuati dei colloqui con alcuni insegnanti delle varie scuole del territorio.

2.3 TECNICHE E STRUMENTI DI ANALISI

Come in precedenza accennato, i principali strumenti di analisi adottati sono i colloqui con gli insegnanti interessati al progetto.

I punti di discussione affrontati durante questi colloqui sono stati diversi:

- Quanti ragazzi potrebbero essere coinvolti nel progetto?
- Ci sono allievi, ed eventualmente quanti, che presentano comportamenti riconducibili a disturbi specifici di apprendimento (DSA)?
- Da quale ambiente familiare e sociale provengono?
- Quali sono le maggiori difficoltà dal punto di vista scolastico?
- Quali sono le problematiche riguardanti l'inserimento nella classe di appartenenza?
- Quali sono i comportamenti osservati nell'ambito scolastico?

Al momento del colloquio, gli educatori danno agli insegnanti dei moduli da consegnare alle famiglie, le quali, se interessate al progetto, riconsegnano alla scuola i moduli compilati; queste famiglie verranno in seguito contattate dagli educatori del CISA.

Ipotesi: è possibile conseguire un livello scolastico adeguato, migliorando le relazioni con i coetanei, con gli adulti di riferimento e aumentando la stima di se stessi.

FATTORI	INDICATORI
Migliorare il rendimento scolastico (fattore indipendente)	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di attenzione • Capacità di ascolto • Metodo di studio • Impegno costante
Relazionarsi con il gruppo dei pari (fattore dipendente)	<ul style="list-style-type: none"> • Stringere amicizie • Avere fiducia negli altri • Rispettare i compagni • Comportarsi attivamente durante le attività • Mostrarsi collaborativi
Relazionarsi con gli adulti (genitori, insegnanti...) (fattore dipendente)	<ul style="list-style-type: none"> • Non avere timore • Affrontare con serenità un dialogo • Rispetto verso gli interlocutori
Crescita personale (fattore dipendente)	<ul style="list-style-type: none"> • Fiducia in se stessi • Gestire gli stati d'animo • Rispettare i compiti assegnati • Assumere le proprie responsabilità

3. CONTESTO DI APPLICAZIONE DEL PROGETTO E AZIONI DI COINVOLGIMENTO

3.1 ENTE/ISTITUZIONE IN CUI TALE PROBLEMA SI E' ORIGINATO E IN CUI IL PROGETTO DOVRA' ESSERE APPLICATO

Il Progetto trova applicazione all'interno della Scuola Secondaria statale di I grado "Piero Gobetti", sita in via Gatti 18, nella città di Rivoli e si realizza in seguito a segnalazione di allievi problematici pervenuta ai servizi sociali.

3.2 TERRITORIO E SERVIZI TERRITORIALI COINVOLTI

I locali della scuola messi a disposizione per il progetto "S-bocciati" sono alcune aule, in cui svolgere la maggior parte delle attività, le palestre, per le attività motorie e ricreative e il teatro per le attività espressive.

Vengono utilizzate anche strutture esterne quali il Cascinotto Miscarlino, un'accogliente struttura sita su una collinetta, immersa nel verde, circondata da un ampio prato e un boschetto, la Casa delle Famiglie ubicata nella vecchia anagrafe del comune di Rivoli e il Castello di Rivoli con il Dipartimento di Educazione.

3.3 SOGGETTI COINVOLTI E RISPETTIVI RUOLI

I soggetti coinvolti dal progetto sono i ragazzi, gli insegnanti, gli educatori, i volontari e i genitori.

- I **ragazzi** sono i destinatari principali del progetto; come esposto precedentemente, la maggior parte dei ragazzi coinvolti frequenta la scuola secondaria di I grado e una minoranza frequenta il primo anno di Istituti di Istruzione superiore. I ragazzi delle scuole superiori, per scelta loro e delle loro famiglie, continuano il percorso educativo intrapreso nel periodo di frequenza nella scuola media, negli anni precedenti.

- Gli **educatori** sono operatori della Cooperativa Sociale e hanno elaborato e strutturato il Progetto, adattando le attività alle necessità dei ragazzi, occupandosi inoltre della coordinazione dei ruoli dei volontari;
- I **volontari** hanno il ruolo di supporto agli educatori nello svolgimento delle attività seguendo tempi e modalità concordati;
- Gli **insegnanti** assumono il ruolo di supporto per educatori e volontari, di riscontro per la verifica del percorso educativo intrapreso, del rendimento scolastico e delle caratteristiche comportamentali dei ragazzi;
- I **genitori** sono coinvolti in tre incontri annuali con educatori e volontari, all'inizio, in itinere ed al termine del percorso educativo, al fine di ricevere informazioni sulle attività svolte dai ragazzi e sull'andamento scolastico.

3.4 STRATEGIE DI COINVOLGIMENTO E PARTECIPAZIONE

I ragazzi che aderiscono al progetto non sempre riescono ad avere un'attenzione costante e a volte appaiono demotivati, soprattutto durante le attività di studio. Per questa ragione è necessario strutturare i pomeriggi attraverso un piano di attività nelle quali si possano alternare momenti di studio e di attività ricreative ed espressive, secondo tempi ben definiti e discussi precedentemente con gli stessi ragazzi.

3.5 PIANO DI COMUNICAZIONE PER LA DIFFUSIONE DEL PROGETTO

Il progetto si articola in quattro fasi:

- Una riunione iniziale tra educatori e docenti in cui viene esposto il progetto e le sue finalità e in cui gli insegnanti hanno la possibilità di segnalare tutti gli allievi che potrebbero avere le caratteristiche e i requisiti per essere destinatari del progetto;
- Una riunione periodica tra insegnanti, educatori e volontari in cui avviene un resoconto delle attività che vengono svolte, sottolineando eventuali miglioramenti o criticità su cui continuare a lavorare;

- Incontri con i genitori, educatori e volontari (tre volte all'anno) per esporre il cammino intrapreso ed informare i genitori su uscite, attività da proporre ai ragazzi;
- Incontri tra educatori e volontari al fine di creare una rete conoscitiva, utile ad organizzare e pianificare attività e laboratori.

3.6 VINCOLI DERIVATI DAL CONTESTO

Occorre proporre attività compatibili e calibrate rispetto alle capacità e ai bisogni dei singoli ragazzi per evitare di creare ulteriori demotivazioni, soprattutto per quanto riguarda lo studio e lo svolgimento dei compiti assegnati.

Alcuni vincoli che possono presentarsi sono legati al fatto che non sempre i ragazzi hanno con sé tutto il materiale indicato dagli insegnanti per lo svolgimento dei compiti: non avere a disposizione, per esempio il loro libro di testo o il loro quaderno degli appunti, rende più difficile comprendere con quale metodo gli insegnanti si sono approcciati ad un argomento e in quale modo intervenire per il recupero.

Un altro problema che potrebbe manifestarsi potrebbe essere l'inadeguatezza degli spazi: le aule messe a disposizione dalla scuola possono risultare troppo piccole per lo svolgimento di alcune attività.

Un ulteriore vincolo può essere determinato dal fatto che al Progetto aderiscono ragazzi appartenenti a culture e religioni diverse: alcuni di loro, per via del loro "credo", non sempre possono partecipare attivamente ad iniziative particolari come feste o momenti di condivisione della merenda (ad esempio alcuni ragazzi musulmani, durante il periodo del Ramadan, non partecipano ai momenti della merenda condivisa).

4. OBIETTIVI DEL PROGETTO

Il Progetto "S-bocciati" desidera aiutare i minori, oltre al recupero e potenziamento della efficienza scolastica, ad affrontare elementi critici del proprio contesto di vita, come l'interiorizzazione di regole condivise che contribuiscono a potenziare la capacità di gestire le frustrazioni.

Gli **obiettivi di apprendimento** sono presenti in ogni attività secondo la tabella seguente:

RISORSE	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza delle regole di base di convivenza civile • Conoscenze e competenze scolastiche di base adeguate alle età • Consapevolezza dell'utilità del progetto
STRUTTURE DI INTERPRETAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i momenti delle attività • Adeguare il proprio atteggiamento al contesto (di studio, di gioco, etc.) • Saper ascoltare e seguire i consigli e le indicazioni dati dagli educatori
STRUTTURE DI AZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Portare il materiale necessario per svolgere le attività di studio • Saper gestire il proprio materiale per lo svolgimento delle attività • Rispettare le regole acquisite nel percorso educativo • Stare seduti durante lo svolgimento dei compiti • Partecipare in maniera adeguata alle attività
STRUTTURE DI AUTOREGOLAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Rispettare il proprio spazio • Rispettare i tempi prestabiliti • Saper motivare i propri comportamenti nei confronti dei compagni • Saper prestare attenzione ai suggerimenti dati dagli educatori • Saper riconoscere i propri errori

Vi sono poi **obiettivi di cambiamento personale**; i ragazzi, essendo in gruppo, vivono costantemente situazioni di collaborazione e di aiuto reciproco: durante l'intero percorso educativo ciascuno di loro potrà diventare consapevole che l'aiuto reciproco e la cooperazione (*Cooperative Learning*) sono fondamentali per la propria crescita personale,

per il miglioramento delle capacità relazionali, scolastiche con la possibilità di conseguire risultati migliori (*Empowerment*):

- acquisizione di capacità di autocontrollo
- gestione degli aspetti comportamentali
- controllo delle emozioni
- controllo della timidezza e delle paure
- incremento dell'autostima e della fiducia in se stessi.

Il raggiungimento di tali obiettivi può essere facilitato dal fatto che diversi ragazzi si conoscono già, in quanto frequentano la medesima scuola, e hanno già l'abitudine a studiare, giocare insieme e condividere esperienze di collaborazione.

Infine, si evidenziano gli **obiettivi di cambiamento organizzativo** che si conseguono attraverso le attività proposte:

- costruzione di relazioni positive e collaborative
- migliorare l'organizzazione del lavoro e il metodo di studio
- migliorare la gestione del proprio materiale
- controllare i tempi e i modi di svolgimento delle attività

5. STRATEGIE UTILIZZATE E RIFERIMENTI TEORICI

❖ **COOPERATIVE LEARNING**

Il *Cooperative Learning*, prima di essere una metodologia di insegnamento, è in sé una scuola di pensiero, un movimento educativo al quale appartengono pedagogisti che hanno in comune l'impiego di strategie di cooperazione centrate sulle risorse costituite dagli alunni stessi. In termini molto generali, il *Cooperative Learning* può essere inteso come una modalità di apprendimento che si realizza attraverso la cooperazione con altri compagni.

Una definizione di *Cooperative Learning* potrebbe essere la seguente: apprendimento che utilizza piccoli gruppi in cui gli studenti lavorano insieme per migliorare reciprocamente il loro apprendimento.

Lavorare insieme in piccoli gruppi consente, infatti, di raggiungere obiettivi comuni, cercando di migliorare reciprocamente l'apprendimento. Tale metodo si distingue sia dall'apprendimento competitivo che dall'apprendimento individualistico e, a differenza di questi, si presta ad essere applicato ad ogni compito, ad ogni materia, ad ogni curriculum. Nei gruppi di apprendimento cooperativo, generalmente, gli studenti si dedicano con piacere all'attività comune, sono protagonisti di tutte le fasi del loro lavoro, dalla pianificazione alla valutazione. L'adulto è da considerare come un facilitatore, un organizzatore dell'attività di apprendimento: egli struttura "ambienti di apprendimento" in cui gli studenti, favoriti da un clima relazionale positivo, possono svolgere le attività di apprendimento conseguendo obiettivi la cui realizzazione richiede il contributo personale di tutti.

Rispetto ad un'impostazione del lavoro tradizionale, la ricerca mostra che il *Cooperative Learning* presenta alcuni vantaggi:

- Migliori risultati degli studenti: tutti gli studenti lavorano più a lungo sul compito e con risultati migliori, migliorando la motivazione intrinseca e sviluppando maggiori capacità di ragionamento e di pensiero critico;
- Relazioni più positive tra gli studenti: gli studenti sono coscienti dell'importanza dell'apporto di ciascuno al lavoro comune e sviluppano pertanto il rispetto reciproco e lo spirito di squadra;
- Maggiore benessere psicologico: gli studenti sviluppano un maggiore senso di autoefficacia e di autostima, sopportano meglio le difficoltà e lo stress.

Perché la cooperazione sia valida, non è sufficiente impiegare un qualunque metodo collaborativo tra gli alunni, ma occorre strutturare accuratamente alcuni elementi.

- *Interdipendenza positiva*: relazione indispensabile tra i componenti del gruppo. Nel gruppo cooperativo non è possibile raggiungere un qualunque scopo senza che sia valorizzato l'impegno di tutti, e una volta conseguito l'obiettivo, non si può attribuire a nessuno dei singoli componenti ciò che è stato compiuto. Pertanto, è necessario affidare compiti chiari ai singoli ragazzi e al tempo stesso assegnare un

obiettivo comune a tutto il gruppo. Tutti gli alunni devono comprendere che il risultato è una questione di “uno per tutti, tutti per uno” e prendere coscienza del fatto che l’impegno di ciascuno va a vantaggio di tutto il gruppo, nell’interesse di tutti.

- *Responsabilità individuale e di gruppo*: il gruppo deve essere considerato responsabile nel suo insieme nel raggiungimento dell’obiettivo comune assegnato. Ogni componente del gruppo deve concorrere con la sua parte di lavoro, senza sfruttare il lavoro altrui. È quindi necessario fissare obiettivi e metodologie per procedere alla distribuzione dei compiti.
- *Interazione costruttiva*: condotte attraverso cui i ragazzi esprimono interesse per il raggiungimento dell’obiettivo: ciascuno prende parte al lavoro proponendo idee, metodi di lavoro, ascoltando i pareri altrui. Esiste un sostegno reciproco tra i ragazzi.
- *L’attuazione di abilità sociali specifiche e necessarie nei rapporti interpersonali all’interno del piccolo gruppo*: gli studenti si impegnano nei vari ruoli richiesti dal lavoro e nella creazione di un clima di collaborazione e fiducia reciproca.
- *La valutazione di gruppo*: il gruppo valuta i propri risultati e il proprio modo di lavorare e si pone degli obiettivi di miglioramento.

❖ **BRAINSTORMING**

La parola *brainstorming* è entrata a far parte del linguaggio comune e la sua traduzione letterale corrisponde alle parole 'tempesta di idee'.

Il *brainstorming* è una tecnica di creatività di gruppo, diffusa dopo il 1957, in seguito alla pubblicazione, da parte di un dirigente pubblicitario americano, di un testo che risultava utile a far emergere idee per la risoluzione di una situazione problematica. Dato un problema, i partecipanti a tale pratica hanno la possibilità di proporre, ciascuno liberamente, soluzioni di ogni tipo, eventualmente bizzarre o apparentemente con poco senso, senza che nessuna di esse venga censurata nell’immediato. Le critiche ed eventuale selezione verranno effettuate solo in un secondo tempo, terminata la seduta di *brainstorming*.

Il risultato delle sedute di *brainstorming* è in genere molto produttivo, in quanto può generare una nuova e completa soluzione di un problema, in una lista di idee per un approccio ad una soluzione successiva, o in una lista di idee che si trasformeranno nella stesura di un programma di lavoro per trovare in seguito una soluzione.

Il *brainstorming* ha molte applicazioni pratiche, ma viene maggiormente applicato nella costruzione di un team, generando condivisione e discussione di idee per stimolare i partecipanti a pensare, nella creazione artistica, nella risoluzione di problemi, analizzando dati, cause, soluzioni alternative, analisi di impatto, valutazioni, e ancora nella gestione di progetti, in cui è necessario identificare obiettivi, rischi, risorse, ruoli, ecc.

Spesso, durante le sedute di *brainstorming* vengono utilizzate delle mappe mentali, come strumento metodologico che permette di rappresentare graficamente gli spunti man mano che emergono dai partecipanti. Queste ultime, inoltre, essendo delle mappe creative, stimolano il processo associativo e quindi la generazione di nuove idee.

❖ **EMPOWERMENT (psicologico)**

Un intervento di Empowerment, individuale o in gruppo, mira al “potenziamento” del potere personale, ma non ha niente a che vedere con avere potere “su” qualcuno. Piuttosto si riferisce all’ avere potere “di” fare qualcosa.

In termini psicologici esso riguarda principalmente:

- *il senso di autodeterminazione*, cioè la percezione di avere autonomia e responsabilità individuale rispetto alla situazione e al contesto
- *il senso di autoefficacia*, cioè la capacità di mobilitare le proprie risorse affettive e cognitive per mettere in atto comportamenti che facciano fronte alle necessità e agli obiettivi.

La definizione più sintetica e comune di Empowerment psicologico, di una persona rispetto ad un certo oggetto o aspetto o area specifica, è il “senso di padronanza e controllo su ciò che riguarda la propria vita”, qualcosa che riguarda l'uso che il soggetto sente di sapere e poter fare delle proprie risorse personali e delle risorse che può acquisire. Un modo molto efficace di definire e rendere comprensibile il concetto di Empowerment psicologico, è quello di elencare alcune sue dimensioni o componenti. Alcune tra le più importanti sono:

- **Attribuzione al sé di risultati ed effetti del proprio agire:** tendenza ad interpretare i risultati e gli effetti delle proprie azioni come determinati più dai propri comportamenti messi in atto che non da forze esterne indipendenti dal soggetto (per esempio azioni di altri non influenzabili, la fortuna o il fato).
- **Percezione di autoefficacia:** tendenza a percepire sé come persona capace di scegliere e mettere in atto, a fronte di una certa situazione, i comportamenti più adeguati, tra quelli di cui si è capaci, per esempio per risolvere problemi, per conseguire obiettivi, per realizzare bisogni e desideri, per affrontare situazioni particolari.
- **Percezione di competenza:** tendenza a valutare positivamente le proprie azioni .
- **Tendenza motivazionale all'azione ed alla gestione:** tendenza a sentire volontà e desiderio di partecipare all'azione e tendenza a desiderare di avere padronanza e controllo sui fattori in gioco.

❖ IL GIOCO

Il gioco acquista grande importanza sia a livello cognitivo, sia a livello sociale: a livello cognitivo il gioco favorisce lo sviluppo della memoria, dell'attenzione e della concentrazione, la capacità di confronto, di relazionarsi.

A livello sociale favorisce la socializzazione, è da considerare strumento che consente di conoscere, di controllare e gestire le frustrazioni che vengono sollecitate dalla vita sociale, dai rapporti con gli altri e quindi comprendere i propri bisogni soggettivi e mediarli con quelli degli altri.

Il gioco è un mezzo estremamente potente per capire dinamiche, comunicare, apprendere qualcosa sui propri modi di fare e allestire la conoscenza dentro di sé e, ovviamente, divertirsi.

Le potenzialità del gioco risiedono nell'aver senso, motivazioni, significati in se stesso; questo è apparso qualche volta come un limite che ha condotto ad una generalizzata sottovalutazione della dimensione ludica sia su di un piano individuale, sia nell'analisi sociale e culturale. Si è, dunque, creata una dicotomia fra le cose che si fanno seriamente (tipo studiare, stare attenti, seguire una lezione, lavorare) e quelle che si fanno per gioco (come se fossero attività minori, dilettevoli e inutili) – una dicotomia alle volte

controproducente. Questa dicotomia è sconfessabile a partire dalla pluralità di ambiti entro cui il gioco può essere considerato, sia per leggere la realtà sia per comprendere cosa in fondo significhi giocare. Gli insegnanti e gli educatori sanno quanto il gioco possa creare condizioni utili a comprendere, capire e discutere.

6. RISORSE UMANE E MATERIALI

Per la realizzazione del progetto, occorre la presenza di figure educative competenti che svolgono il ruolo di accompagnare il ragazzo nel suo percorso di crescita: gli educatori devono avere la capacità di creare relazioni significative con i ragazzi, attraverso una comunicazione efficace e coinvolgente.

Il lavoro d'equipe degli educatori e dei volontari mira a far emergere e portare alla luce il più possibile le potenzialità che i ragazzi hanno e metterle in gioco sotto tutti gli aspetti, da quelli relazionali, alle autonomie, alle acquisizione di abilità.

L'equipe lavora con i ragazzi per tre pomeriggi a settimana, per un totale di 10/12 ore settimanali.

Gli incontri si svolgono in alcuni locali che la scuola media mette a disposizione (aule, palestre, teatro). Inoltre, vengono utilizzate strutture esterne quali il Cascinotto Miscarlino, struttura sita in un'area verde e il Dipartimento di Educazione del Castello di Rivoli.

Tra le risorse materiali utilizzate figurano:

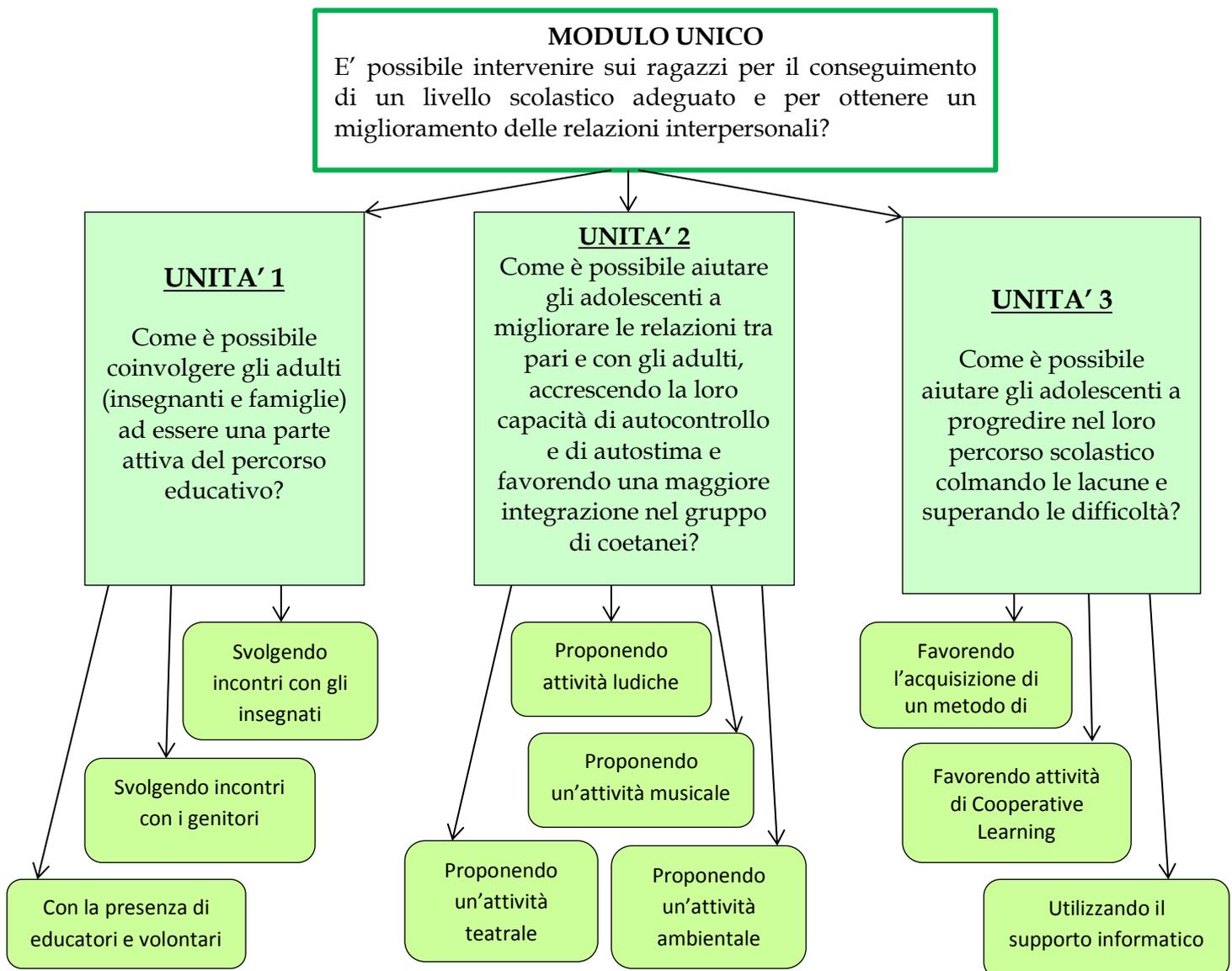
- Fogli per quaderni e protocollo
- Fogli da disegno F4
- Penne, matite, pennarelli, tempere
- Cartelloni
- Computer e alcuni Software
- Giochi di società
- Palloni

Il progetto "S-bocciati" è finanziato interamente dal CISA, il quale si occupa della retribuzione degli educatori della Cooperativa Sociale, e dell'acquisto di tutto il materiale utile alle attività.

7. MATERIALI DIDATTICI

Di seguito vengono presentate alcune attività strutturate secondo il "Modello Poliedra-Disef", in modo da poter esprimere adeguatamente quali sono le dinamiche del percorso educativo. Il modello comprende un modulo unico composto da tre unità comprendenti, a loro volta, alcune attività: verrà descritta una mappa concettuale con lo scopo di riassumere il modulo.

OVERVIEW DEL MODULO



UNITA' 1: Coinvolgimento degli adulti

CORSO: PROGETTO S-BOCCIATI

MODULO UNICO: E' possibile intervenire sui ragazzi per il conseguimento di un livello scolastico adeguato e per ottenere un miglioramento delle relazioni interpersonali?

UNITA' 1:

Come è possibile coinvolgere gli adulti (insegnanti e famiglie) ad essere una parte attiva del percorso educativo?

ATTIVITA' 1
ATTIVITA' 2
ATTIVITA' 3

UNITA' 2

UNITA' 3

- ATTIVITA' 1:

Dopo avere esposto ai docenti gli obiettivi e le finalità del progetto, e dopo aver individuato quali alunni coinvolgere, vengono calendarizzati degli incontri periodici tra educatori, volontari e docenti.

Durante i primi incontri viene creata una scheda personale per ciascun ragazzo, contenente anche il modulo di iscrizione al progetto, in cui riportare le difficoltà incontrate dal punto di vista scolastico e le problematiche legate all'ambiente familiare e sociale da cui i ragazzi provengono. Negli incontri successivi la scheda viene aggiornata in base al lavoro effettuato, ad eventuali miglioramenti riscontrati durante il percorso o alla necessità di modificare gli interventi nel caso in cui questi non si siano rivelati efficaci.

Un esempio di scheda personale è in allegato.

- ATTIVITA' 2:

Gli educatori ed i volontari fanno degli incontri periodici per decidere come organizzare il lavoro con i ragazzi. Spesso, durante questi incontri, viene utilizzato il metodo del *Brainstorming*: ogni partecipante infatti esprime i propri pensieri ed espone le proprie

proposte di lavoro. Per raccogliere tutte le idee, vengono utilizzati anche cartelloni su cui, a rotazione ed in modo libero, ciascuno può riportare una parola o un'idea su quanto crede sia utile condividere. Infine le idee vengono analizzate ed rielaborate per giungere a delle conclusioni e alla progettazione concreta delle attività.

Al termine dell'incontro gli educatori si dividono i compiti anche in base alle competenze, alle attitudini e alle propensioni di ciascuno.

- *ATTIVITA' 3:*

Nella prima parte dell'anno i genitori sono invitati a compilare il modulo di adesione del proprio figlio al progetto; durante il primo incontro, si espongono ai genitori in modo dettagliato gli obiettivi e le finalità del progetto, per far comprendere i possibili benefici.

Con i genitori vengono calendarizzati degli incontri successivi, utili per fornire informazioni sulle attività svolte con i ragazzi, sui risultati conseguiti e sulle uscite da effettuare sul territorio. Possono essere previsti degli incontri individuali con gli educatori qualora i genitori avessero particolari esigenze.

Un'ulteriore attività proposta alle famiglie (aperta anche agli insegnanti che lo desiderino) è quella del "Cineforum", in cui si invitano i genitori presso la Casa delle Famiglie, una delle strutture del CISA, alla visione di quattro film nei quali emergono situazioni problematiche relative all'adolescenza e al difficile rapporto dei ragazzi con le figure adulte di riferimento. Al termine della visione dei film sono previsti momenti di discussione e riflessione sulle tematiche emerse. Lo scopo è quello di sensibilizzare gli adulti alle difficoltà delle relazioni esistenti tra loro ed i ragazzi e di far comprendere che è possibile porre rimedio.

I film proposti sono i seguenti:

- *La scuola*

La scuola è un film del 1995, diretto da Daniele Luchetti. Il film è ambientato, durante l'ultimo giorno di scuola, in una classe in cui si trovano alunni con atteggiamenti diversi, alcuni più diligenti, altri un po' ignoranti, gradassi, e soprattutto c'è un ragazzo, detto "la mosca", con gravi problemi familiari e comportamentali. Anche il corpo docente si presenta estremamente variegato, chi solare, comprensivo e amato dagli alunni, chi

ansioso e fragile, chi più rigido o addirittura volgare. E' grazie ad un Professore che, con una serie di flashback, vengono messi in luce episodi e dinamiche scolastiche.

- Genitori e figli: agitare bene prima dell'uso

E' un film di Giovanni Veronesi del 2010. Il professore d'italiano Alberto, reduce da una furibonda lite con il figlio Luigi, assegna alla classe della quindicenne Nina un tema dal titolo "Genitori e Figli: istruzioni per l'uso"; per la ragazza è l'occasione di parlare, per la prima volta a cuore aperto, della situazione travagliata della sua famiglia. Ma soprattutto Nina racconta di sé, delle sue amicizie e del suo innamoramento.

- Scialla (Stai sereno)

E' un film del 2011 diretto da Francesco Bruni. Bruno, un apatico ex-professore ed ex-scrittore cinquantenne, ha abbandonato l'insegnamento e vive da solo a Roma mantenendosi con lezioni private e facendo il ghostwriter. Tra gli allievi di Bruno c'è Luca, quindicenne pieno di vitalità ma irriverente e irrequieto che frequenta malvolentieri la scuola superiore ed è affascinato dal mito del malvivente di successo. Luca vive una situazione familiare tormentata, senza avere mai conosciuto il padre e con la madre, che un bel giorno, dovendo partire per un lavoro, affida il proprio figlio a Bruno, rivelandogli che quello studente un po' scapestrato è suo figlio. Da qui in avanti avverranno una serie di episodi che porteranno i due ad approfondire la loro conoscenza.

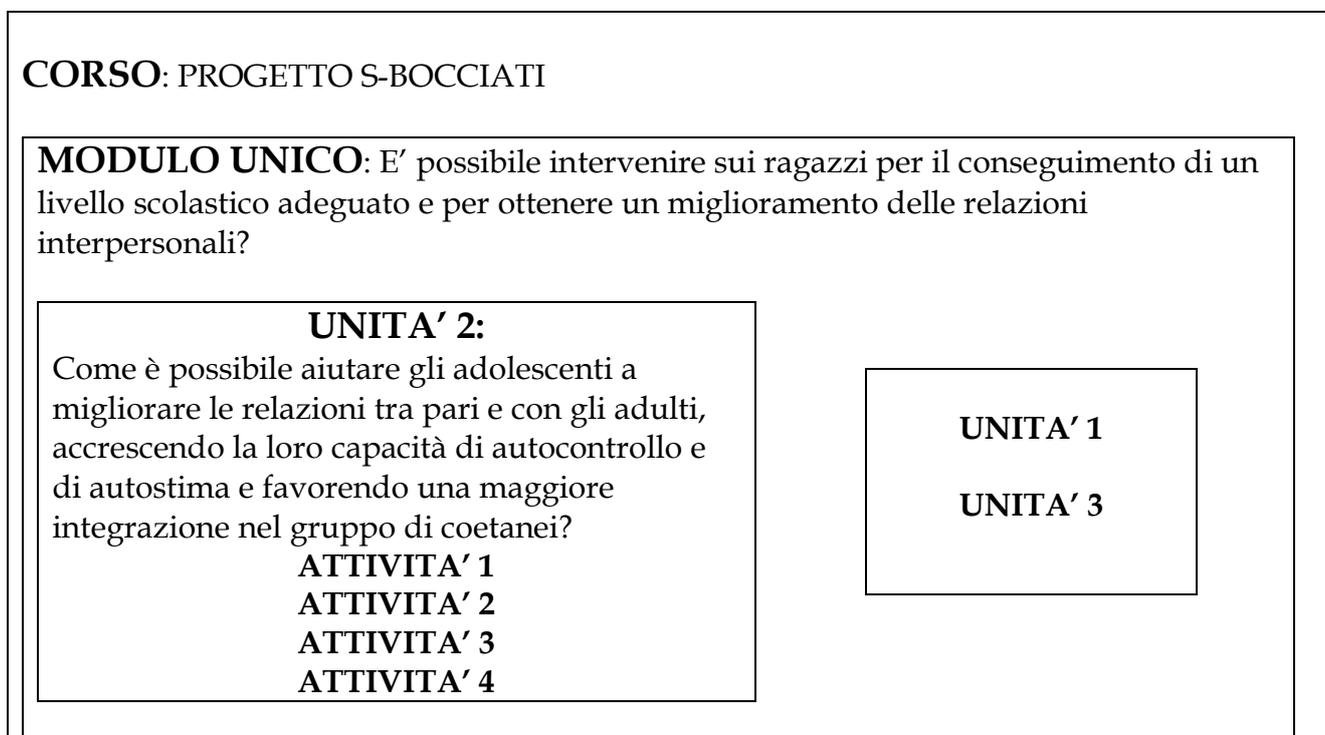
- L'attimo fuggente

E' un film del 1989, diretto da Peter Weir ed interpretato da Robin Williams.

Per gli studenti del liceo Welton inizia un nuovo semestre e il preside presenta loro un nuovo professore di letteratura. Il prof. Keating si rivela subito diverso dagli altri insegnanti e presto diventerà il "maestro di vita" per un gruppo di ragazzi. Durante le sue lezioni i ragazzi scoprono se stessi e le loro passioni ed aspirazioni, ma devono scontrarsi con la dura realtà delle aspettative familiari e con le regole del liceo. Dopo il suicidio di uno di loro, quello che per primo ha avuto l'idea di rifondare la "setta dei poeti estinti", un circolo romantico di cui era membro anche il prof. Keating da giovane, il preside, già allarmato dalle lezioni "alternative" di Keating, decide di cacciarlo. Prima che il professore

esca definitivamente di scena, i ragazzi che l'hanno seguito e ascoltato, dimostrano di essere ancora con lui e che i suoi insegnamenti non sono stati vani.

UNITA' 2: Intervento sui ragazzi con attività ricreative.



- **ATTIVITA' 1:**

Giochi

Tra le attività ludiche proposte vi sono diverse tipologie di giochi.

I primi giochi che vengono proposti ai ragazzi sono i "giochi di conoscenza", giochi molto semplici e dalla durata breve, che però consentono ai partecipanti di conoscere i nomi di tutti gli altri ragazzi e di avere qualche informazione sulla personalità (età, colore preferito, giorno di nascita, interessi...) e di fare amicizia.

Di seguito vengono descritti alcuni giochi proposti:

- *Bastone*: i ragazzi e gli educatori si dispongono in cerchio seduti, ed una persona si posiziona al centro di esso. Viene chiesto a ciascun partecipante di pronunciare il

proprio nome in modo tale da permettere a tutti di memorizzarlo. A colui che si trova nel centro del cerchio viene dato un "bastone" creato con un giornale arrotolato. Egli deve colpire una persona, la quale per evitare il colpo, deve pronunciare rapidamente il nome di un altro, che a sua volta, per evitare di essere colpito con il bastone, deve pronunciare nuovamente il nome di un'altra persona e così via. Chi non riesce a pronunciare prontamente il nome di uno dei partecipanti e quindi viene colpito, andrà al centro del cerchio.

- *Il pistolero*: come il precedente gioco, i partecipanti si dispongono in cerchio in piedi, ed uno al centro di esso; chi è in mezzo pronuncia il nome di un ragazzo, che sentendosi chiamato, si siede velocemente a terra. Le due persone che si trovano a destra e a sinistra rispetto a lui si devono "sparare" facendo il gesto con le mani; vince, e resta in piedi, chi dei due "spara" per primo, mentre l'altro si siede a terra. Il gioco continua finché rimane solo un ragazzo in piedi.
- *La ragnatela*: i ragazzi si trovano in cerchio, e uno di loro ha in mano un gomitolo di lana; egli dà qualche informazione su di sé in modo libero, per esempio dicendo il proprio nome, la propria data di nascita, i propri hobbies. Una volta terminata la descrizione, egli si lega al polso un capo del gomitolo e lo lancia ad un'altra persona pronunciando il suo nome. La persona che prende il gomitolo ripeterà le stesse operazioni della precedente, fino ad esaurire tutti i componenti che costituiscono il gruppo. Infine, occorrerà cercare di sciogliere la ragnatela che si è creata con il filo di lana, passando, se necessario, sopra e sotto il filo. Lo stesso gioco può essere svolto con una variante: i partecipanti, anziché dare informazioni su se stessi, possono parlare della persona che ha loro lanciato il gomitolo.
- *Il Paroliere*: un gioco da tavola in cui si utilizzano 25 dadi che, anziché avere incisi i numeri, hanno rappresentate le lettere dell'alfabeto. Possono giocare quanti ragazzi vogliono, e ciascuno possiede un foglio ed una penna. Lo scopo del gioco è quello di riuscire a creare più parole possibili utilizzando le lettere che appaiono sui dadi, senza impiegare più volte la stessa lettera. Questo gioco è particolarmente

importante per favorire l'integrazione dei ragazzi stranieri, in quanto si interviene sull'uso corretto della lingua italiana, sulla lettura e sulla scrittura.



- *Giochi di squadra*: giochi in cui potersi muovere liberamente, e far sì che il gioco diventi un tutt'uno con lo sport. Per svolgere queste attività vengono utilizzati spazi all'aperto o la palestra della scuola.

I giochi proposti ai ragazzi sono "Palla Prigioniera", Pallavolo, Calcetto.

- *Cartellone compleanni*: i ragazzi, nel tempo libero, hanno creato un "cartellone dei compleanni" elencando verticalmente tutti i mesi dell'anno e, a fianco a ciascuno, hanno riportato i nomi di tutti con la data del compleanno.

- ATTIVITA' 2:

Musica e tecnologia

Con l'utilizzo dei computer e di un programma chiamato "Finale", i ragazzi possono cimentarsi nella composizione di brani musicali.

All'avvio del programma, i ragazzi devono impostare alcuni campi: l'inserimento del proprio nome nella voce "compositore", la selezione di uno o più strumenti musicali con cui far eseguire il brano al programma, l'inserimento del titolo da attribuire al brano, il tempo, etc...

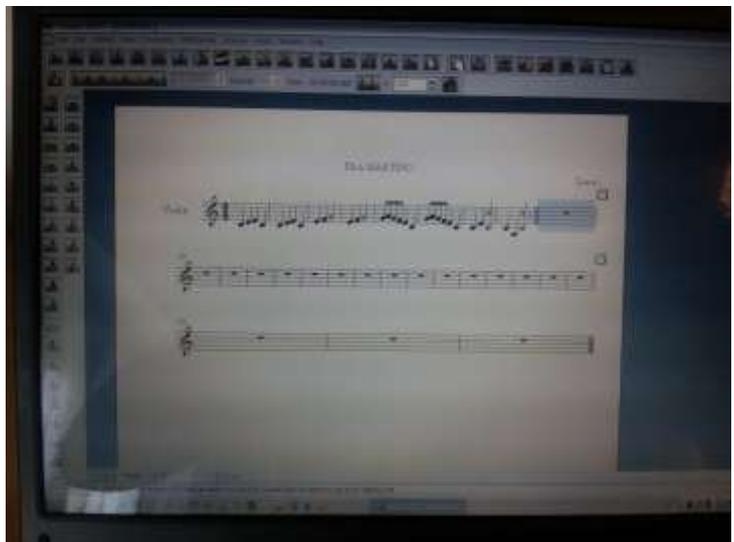
Finale permette di inserire in un pentagramma vuoto, al centro della schermata, tutte le note musicali desiderate, che si trovano nella parte sinistra di essa: cliccandovi sopra, le note possono essere trascinate sul pentagramma e collocate sulla riga prescelta.

In questo modo i ragazzi hanno l'opportunità di conoscere le note e, con la presenza di altri comandi come "play", "stop", "pausa", "avanti" e "indietro", possono ascoltare ciò che

hanno composto. Se i ragazzi vogliono modificare quanto scritto, possono utilizzare altre opzioni come quella della “gomma” con cui apportare modifiche.

I ragazzi utilizzano questo programma singolarmente per esercitarsi a suonare con il flauto brani che vengono assegnati dalle insegnanti di educazione musicale, oppure in gruppo per giocare e divertirsi.

Un altro esempio di esperienza musicale, spesso associato a momenti di pausa, ricreazione e merenda condivisa, è quello di ascoltare da lettori musicali dei brani di varia tipologia, di nazionalità e di lingue diverse che permettono ai ragazzi di conoscere nuovi stili musicali.



- ATTIVITA' 3:

Teatro

Avendo la possibilità di usufruire del teatro della scuola, l'attività teatrale si svolge in questo luogo. Tra le attività che vengono proposte, si analizzano le seguenti:

La prima attività è chiamata “cerchio-palla-sguardi”: ai ragazzi viene chiesto di salire sul palco, formare un ampio cerchio e di sedersi per terra con le gambe incrociate. L'educatore, anche lui seduto nel cerchio, possiede una palla di spugna e spiega che bisognerà lanciarsi la palla dopo aver pronunciato il nome di un componente del gruppo. In seguito, quando ormai tutti i ragazzi hanno preso dimestichezza, non si pronuncerà più il nome della persona a cui voler lanciare la palla, ma verrà usata una parola a caso, ad esempio “BAU”. Lo scopo di questo gioco è, infatti, quello di concentrarsi sugli sguardi degli altri ragazzi che partecipano alle attività, e comprendere a chi sono indirizzati; occorre concentrazione! Infine, l'ultima variante è quella in cui continuano ad essere utilizzati gli sguardi, ma viene eliminata la palla: i ragazzi dovranno solamente guardare negli occhi un altro partecipante e “lanciarli” lo sguardo.

Un'altra attività è quella che è stata chiamata "cinque parole": viene dato a ciascun ragazzo un foglietto di carta sul quale scrivere cinque parole che vengono in mente pensando, per esempio, al "VIAGGIO". Un esempio di parole scritte può essere:

Scarpe
Oceano
Tramonto
Nome
Desiderio

In seguito, i foglietti vengono raccolti dall'educatore, il quale li ridistribuisce a caso ai ragazzi. Il gioco continua quando l'educatore invita i ragazzi a muoversi in ordine sparso sul palco, dopo aver dato loro un ordine sequenziale, e dicendo: <<Quando sentirete la musica, muovetevi liberamente sul palco, memorizzando le parole scritte sul vostro foglietto. Quando la musica si interrompe, ci si ferma ed il primo ragazzo pronuncia le proprie parole memorizzate, poi la musica riprende, ci si torna a muovere sul palco; la musica si interrompe nuovamente, quindi il secondo ragazzo pronuncia le proprie parole e via di seguito.>>

Questo gioco è utile per consentire ai ragazzi di prendere confidenza con il palco, perché imparino a muoversi, a camminare secondo un ritmo, per rispettare gli spazi degli altri compagni (senza urtarsi), per usare la voce in spazi ampi in cui la voce si perde.

Di seguito viene riportato un esempio di breve scenetta proposta e svolta dai ragazzi:

La scenetta di Gina

Sul palco una nonnina lavora la maglia seduta su una sedia, accanto a lei una sedia vuota.

Entra in scena un vecchietto, con aria triste. Avanza lentamente, piagnucolando.

Si siede sulla sedia accanto alla nonnina e comincia a chiamarla.

Vecchietto: Gina?

(La nonnina continua il suo lavoro senza voltarsi.)

Vecchietto: Gina? Ehi Gina?

(Il vecchietto non riceve risposta. Riprova a chiamarla con un tono di voce più alto.)

Vecchietto: GINA? GINA?

(La nonnina continua a non voltarsi.)

Il vecchietto sempre più infastidito, comincia a chiamarla, urlando e muovendo le braccia in modo agitato!)

Vecchietto: GINA? GINA? GINAAAAAAAAA!!! GINAAAAAAAAA!!! GINAAAAAAAAA!!!!

(Dopo un momento di pausa, la nonnina si volta lentamente e guarda il vecchietto.)

Vecchietto: Oh Gina, finalmente! Senti, forse nel nostro amore è cambiato qualcosa.

Nonnina: Eh, forse! Io non sono Gina, mi chiamo Rosa!

- ATTIVITA' 4:

Castello

Con il dipartimento di Educazione del Castello di Rivoli, sono stati svolti dei laboratori sul territorio comunale. I ragazzi, divisi in piccoli gruppi e muniti di macchine fotografiche, sono stati incaricati di scattare delle foto sia in città, sia a paesaggi naturali. Per quanto riguarda l'attività in città, si sono organizzate delle uscite presso il centro storico della città di Rivoli, dove i ragazzi hanno potuto immortalare i luoghi per loro più significativi; per quanto riguarda invece i paesaggi naturali, si è svolta un'uscita presso il Cascinotto Miscarlino, dove i ragazzi hanno potuto muoversi liberamente per il parco, osservare e fotografare i vari aspetti della natura.

In un secondo momento, alcune delle foto sono state stampate in bianco e nero, dai responsabili del dipartimento; in un locale attrezzato del Castello, i ragazzi sono stati invitati a colorare, utilizzando pastelli ad olio, le foto in bianco e nero, in modo da dare "nuovi colori" alla città e all'ambiente.

I disegni e le foto sono stati utilizzati per allestire una piccola mostra in un locale messo a disposizione dal CISA e a questa mostra hanno partecipato le famiglie e gli insegnanti.





UNITA' 3: Intervento sui ragazzi con attività di studio.

CORSO: PROGETTO S-BOCCIATI

MODULO UNICO: E' possibile intervenire sui ragazzi per il conseguimento di un livello scolastico adeguato e per ottenere un miglioramento delle relazioni interpersonali?

UNITA' 3:

Come è possibile aiutare gli adolescenti a progredire nel loro percorso scolastico colmando le lacune e superando le difficoltà?

ATTIVITA' 1

ATTIVITA' 2

ATTIVITA'3

ATTIVITA' 2

ATTIVITA' 3

- ATTIVITA' 1:

Il primo approccio è di tipo "assistito ed individuale": ogni educatore segue, individualmente, al massimo due o tre ragazzi durante lo svolgimento dei compiti assegnati. In tal modo è possibile individuare quali sono le difficoltà (già segnalate dagli

insegnanti) e le carenze, per poter intervenire al più presto nella maniera più opportuna a livello individuale.

Nel primo periodo di inserimento di ciascun ragazzo, dunque, l'educatore si occupa di prendere visione del diario scolastico e di seguire lo svolgimento dei compiti. Insieme, vengono impostate le tempistiche con cui svolgere i compiti, in modo da gestire al meglio il pomeriggio. Si parte dalle cose più semplici: si leggono le pagine da studiare, si sottolineano i concetti essenziali e si prova insieme a creare dei piccoli riassunti o delle mappe concettuali per facilitare l'apprendimento.

Un esempio di schema creato dall'educatore, insieme al ragazzo durante un ripasso di analisi grammaticale è il seguente:

<p><i>Articolo: tipo di articolo...; M o F - S o P;</i></p> <p><i>Nome: nome comune di...; M o F - S o P;</i></p> <p><i>Verbo: voce del verbo...; coniugazione...; modo...; tempo...; persona...;</i></p> <p><i>Aggettivo: tipo di aggettivo; M o F - S o P;</i></p> <p><i>Preposizione: semplice o articolata;</i></p> <p><i>Pronome: tipo di pronome</i></p> <p><i>Avverbio: tipo di avverbio</i></p>

- ATTIVITA' 2:

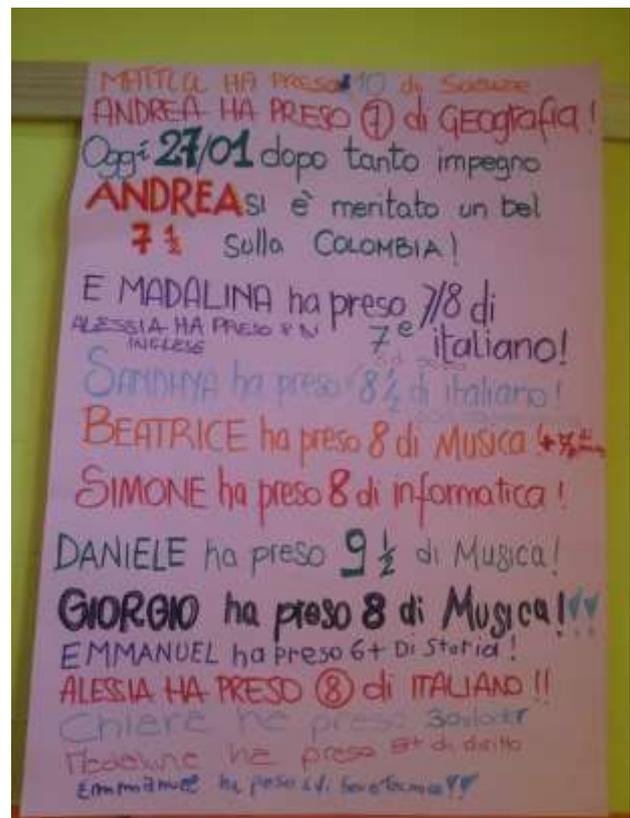
Alcuni ragazzi, con il tempo, acquistano un certo grado di autonomia nell'organizzazione dello studio; vengono, quindi, invitati a studiare senza la presenza costante degli educatori, che dividono i ragazzi in piccoli gruppi di lavoro in base alla classe che frequentano e alle materie che devono studiare. Si svolge un'attività basata sul *Cooperative Learning*: si creano dei gruppi di cooperazione, in cui i ragazzi cercano di migliorare reciprocamente il proprio metodo di studio, creando anche relazioni più positive tra di loro. Per esempio, avendo precedentemente costruito mappe, schemi individualmente con l'educatore, realizzano poi insieme dei cartelloni da appendere alle pareti o delle mappe concettuali su argomenti che devono ripassare o studiare insieme. Ciascuno prende parte al lavoro, in base alle proprie capacità, proponendo idee, metodi di lavoro, ascoltando e rispettando i pareri altrui. Gli educatori collaborano a queste iniziative fornendo i materiali necessari, come cartoncini colorati, pennarelli, per creare un cartellone delle

tabelline, uno con le regole grammaticali d'inglese, e dando consigli utili per il completamento dei lavori.

X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

Per stimolare i ragazzi allo studio, è stato pensato di creare con loro un "Cartellone dei bei voti" da appendere alla parete, in cui riportare gli esiti scolastici positivi. I ragazzi stessi hanno proposto la modalità di impostazione dello stesso, scrivendo, di volta in volta, il nome, il voto e la materia scolastica (esempio: Luca ha preso 8 di matematica!).

In questo modo vengono messi in luce i cambiamenti positivi e si genera un sentimento di orgoglio in ciascuno: "provo ad impegnarmi di più così anche il mio nome compare nel cartellone".



- ATTIVITA' 3

I ragazzi hanno a disposizione i computer anche durante il momento dei compiti per scrivere testi, e per navigare in internet. Per un uso responsabile del computer, inizialmente i ragazzi vengono seguiti dagli educatori che, affiancandosi a loro durante l'utilizzo, controllano che i loro comportamenti siano corretti e che i siti in cui avviene la navigazione sia adeguata alle necessità e alle età.

I computer possono essere usati per fare ricerche scolastiche, cercare informazioni utili a ciò che si sta studiando, approfondimenti o curiosità.

Il computer viene utilizzato dai ragazzi che hanno difficoltà di scrittura, in quanto può essere un supporto per non commettere errori ortografici; sui computer, infatti, è installato il programma con correttore ortografico usato frequentemente dai ragazzi con DSA.

I ragazzi spesso utilizzano il computer come "dizionario" sia per trovare il significato delle parole italiane che non conoscono, sia per ricercare le traduzioni di alcuni vocaboli durante lo studio delle lingue inglese e francese.

8. FASI ED AZIONI DELL'INTERVENTO

8.1 ELENCO DELLE FASI DELL'INTERVENTO - in forma tabellare -

AZIONI PREVISTE PER CIASCUNA FASE	ESITO PREVISTO DI CIASCUNA AZIONE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PERSEGUITI ATTRAVERSO L'AZIONE	MODALITA' DI CONTROLLO DEL RAGGIUNGIMENTO DEGLI OBIETTIVI PREVISTI PER CIASCUNA AZIONE (valutazione delle competenze)
1. Contattare gli insegnanti e il dirigente scolastico della scuola per fissare una riunione in cui presentare il progetto educativo.	Risposta affermativa da parte del dirigente scolastico all'avvio del progetto e alla disponibilità di alcuni insegnanti.		Risposta positiva da parte del dirigente scolastico e degli insegnanti.
2. Riunione preliminare con gli insegnanti interessati al progetto.	Interesse degli insegnanti alle finalità ed obiettivi del progetto, e calendarizzazione degli incontri successivi.		Partecipazione attiva e volontà di collaborazione da parte degli insegnanti.
3. Riunione preliminare con i genitori dei ragazzi che prenderanno parte al progetto.	Interesse dei genitori alle finalità ed obiettivi del progetto e compilazione del modulo di iscrizione. Calendarizzazione degli incontri successivi.		Risposta positiva da parte delle famiglie.
4. UNITA' 1 ATTIVITA' 1	Realizzazione di "schede personali" per ciascun ragazzo, dove riportare le difficoltà dal punto di vista scolastico e problematiche legate all'ambiente familiare	<ul style="list-style-type: none"> - Coinvolgimento - Conoscenza e analisi dei casi problematici - Motivazione 	Partecipazione costante ed interessamento da parte dei docenti durante i vari incontri.

	e sociale di provenienza.		
5. UNITA' 1 ATTIVITA' 2	Riunioni periodiche tra educatori e volontari con l'utilizzo del metodo del <i>Brainstorming</i> .	<ul style="list-style-type: none"> - Far emergere idee su modalità e tempi di intervento - Suddivisione dei compiti in base alle competenze ed attitudini personali 	<p>Partecipazione costante ed entusiasmo da parte di educatori e volontari durante i vari incontri.</p> <p>Possibilità di iniziative utili al raggiungimento degli obiettivi.</p>
6. UNITA' 1 ATTIVITA' 3	Incontri periodici con i genitori e proposta di Cineforum.	<ul style="list-style-type: none"> - Informare in itinere sull'andamento delle attività proposte ai ragazzi - Sensibilizzare, attraverso la visione di film, sulle tematiche riguardanti l'adolescenza e le relazioni 	<p>Partecipazione e richiesta di informazioni riguardanti i loro figli.</p> <p>Partecipazione alle proiezioni dei film e alla discussione finale.</p>
7. UNITA' 2 ATTIVITA' 1	Proposte di attività ludiche di tipo sportivo, creativo e di conoscenza.	<ul style="list-style-type: none"> - Socializzazione - Integrazione nel gruppo - Svago e divertimento - Attività fisica - Rispetto delle regole condivise e rispetto dei pari - Superamento della timidezza 	<p>Partecipazione ed entusiasmo manifestati dai ragazzi.</p> <p>Miglioramento graduale dei rapporti interpersonali.</p>
8. UNITA' 2 ATTIVITA' 2	Attività musicale con supporto informatico	<ul style="list-style-type: none"> - Avvicinarsi in modo divertente alla musica - Sperimentare la composizione di brani musicali - Apprendere l'uso del software "Finale" 	<p>Divertimento e coinvolgimento nelle varie fasi dell'attività.</p> <p>Acquisizione di alcune capacità in ambito musicale e nell'utilizzo del pc.</p>
9. UNITA' 2	Attività di teatro	<ul style="list-style-type: none"> - Avvicinare e sensibilizzare i ragazzi 	<p>Divertimento e piacere di partecipare alle attività</p>

ATTIVITA' 3		<p>al mondo del teatro</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prendere confidenza con il palco - Imparare a muoversi secondo un ritmo - Imparare a rispettare gli spazi a disposizione - Usare la propria voce in spazi ampi - Superare le paure e la timidezza 	<p>anche da parte dei ragazzi più timidi ed introversi.</p>
<p>10. UNITA' 2 ATTIVITA' 4</p>	<p>Attività e laboratori proposti da svolgere sul territorio comunale da parte del dipartimento di Educazione del Castello di Rivoli.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere i luoghi in cui si vive - Instaurare con i pari un rapporto collaborativo - Utilizzare tecniche di disegno diversi dai soliti - Utilizzo di macchine fotografiche digitali - Allestimento della mostra finale 	<p>Raccolta di un elevato numero di fotografie scattate dai ragazzi.</p> <p>Creatività rilevata nelle tecniche grafiche e fotografiche.</p> <p>Entusiasmo per l'allestimento della mostra conclusiva.</p>
<p>11. UNITA' 3 ATTIVITA' 1</p>	<p>Studio "assistito ed individuale" durante lo svolgimento dei compiti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Maturazione dell'autonomia - Acquisizione di un metodo di studio - Organizzazione del tempo a disposizione - Organizzazione e gestione del materiale da utilizzare per lo studio. 	<p>Presenza puntuale del materiale scolastico necessario per lo svolgimento dei compiti.</p> <p>Rispetto degli orari e dei tempi.</p> <p>Miglioramento del metodo di studio e, gradualmente, del rendimento scolastico.</p>

12. UNITA' 3 ATTIVITA' 2	Attività di studio in autonomia e in piccoli gruppi di lavoro, basato sul <i>Cooperative Learning</i> .	<ul style="list-style-type: none"> - Rafforzamento dell'autonomia - Capacità di studiare in piccoli gruppi - Collaborazione tra pari 	Volontà di creare cartelloni utili allo studio e apprendimento del gruppo di lavoro. Discussione positive riguardanti gli argomenti di studio.
13. UNITA' 3 ATTIVITA' 3	Utilizzo del computer come supporto allo studio.	<ul style="list-style-type: none"> - Imparare ad usare in maniera appropriata il computer - Navigare correttamente in internet - Utilizzo di Word e controllo dell'ortografia 	Uso del computer per fare ricerche scolastiche e del dizionario italiano, inglese e francese. Navigazione in internet in modo responsabile. Miglioramento nella scrittura e superamento di difficoltà di tipo ortografiche.

8.2 PROBLEMI CHE POTREBBERO VERIFICARSI

Nella realizzazione del progetto, potrebbero emergere alcune problematiche riguardanti le relazioni tra gli educatori e i destinatari.

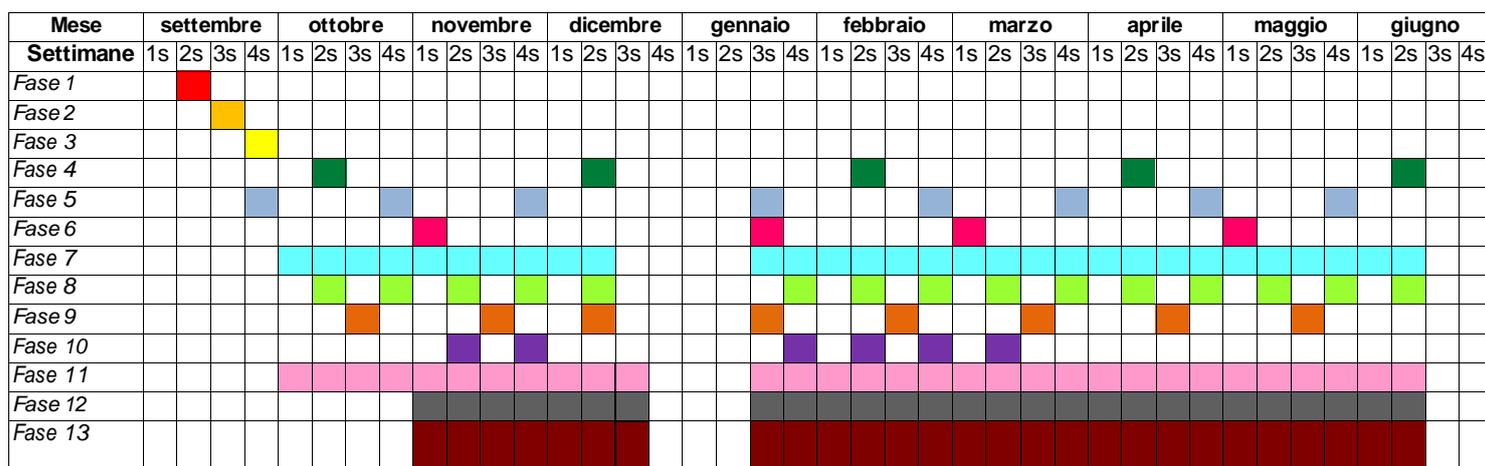
In primo luogo, occorre far fronte ad alcune perplessità che potrebbero emergere, in particolare tra i genitori dei ragazzi, riguardanti la validità e l'efficacia del progetto; può essere necessario, cioè, un intervento persuasivo nei confronti di quei genitori che potrebbero manifestare maggiori dubbi nel fare partecipare i propri figli ad attività extrascolastiche, facendo comprendere che nel progetto vengono svolte attività di vario tipo, di studio, ricreative, sportive e culturali, utili alla socializzazione e al miglioramento della crescita personale dei ragazzi.

Inoltre, potrebbero crearsi delle aspettative eccessive da parte di genitori e docenti: occorre, quindi, far presente con molta chiarezza, che le attività di recupero e di studio sono principalmente attività non individuali e non finalizzate allo svolgimento del "compito del giorno", ma mirate principalmente alla costruzione di un metodo di studio e all'acquisizione, da parte dei ragazzi, di tutti gli strumenti necessari per orientarsi

autonomamente nello svolgimento dei compiti assegnati, in tutte le fasi della loro vita scolastica e personale.

Un altro problema potrebbe essere generato dal comportamento dei ragazzi, i quali, potrebbero partecipare poco volentieri alle attività, risultare demotivati, avere difficoltà ad integrarsi nel gruppo dei coetanei e sentirsi ulteriormente a disagio. Per questo motivo può essere utile impostare le attività in modo da alternare quelle di studio con quelle ricreative, precedute da fasi di dialogo.

8.3 DIAGRAMMI DI GANTT



Legenda Diagramma di Gantt

	1. Contattare gli insegnanti e il dirigente scolastico della scuola.
	2. Riunione preliminare con gli insegnanti interessati al progetto.
	3. Riunione preliminare con i genitori dei ragazzi che prenderanno parte al progetto.
	4. ATTIVITA' 1 - UNITA' 1
	5. ATTIVITA' 1 - UNITA' 2
	6. ATTIVITA' 1 - UNITA' 3
	7. ATTIVITA' 2 - UNITA' 1
	8. ATTIVITA' 2 - UNITA' 2
	9. ATTIVITA' 2 - UNITA' 3
	10. ATTIVITA' 2 - UNITA' 4
	11. ATTIVITA' 3 - UNITA' 1
	12. ATTIVITA' 3 - UNITA' 2
	13. ATTIVITA' 3 - UNITA' 3

9 AUTORIFLESSIONE

Ritengo personalmente di avere appreso, attraverso l'esperienza del Progetto S-bocciati, principalmente l'importanza del lavoro in equipe, che prevede il rispetto e la considerazione delle opinioni di tutti, e dei tempi impiegati da ciascuno nello svolgimento delle attività. E' importante anche l'aver sperimentato attività e laboratori differenti, sia quelli su cui si hanno già competenze consolidate, sia quelli che si affrontano per la prima volta e che richiedono maggiore impegno.

Mi è stato possibile inoltre comprendere maggiormente quali sono alcune problematiche adolescenziali, legate sia ad aspetti comportamentali, sia a difficoltà relazionali in ambito familiare e scolastico e comprendere quali tipi di interventi possano essere messi in atto.

A mio avviso, i "punti di forza" del progetto sono:

- il lavoro di equipe tra educatori e volontari, che ha permesso di mettere insieme competenze diverse, dalle quali sono emerse osservazioni spesso utili ad avere visioni più globali sulle situazioni che si sono presentate;
- le attività proposte che sono state utili per creare relazioni positive sia tra i ragazzi, sia tra i ragazzi e le figure adulte (volontari ed educatori) che hanno assunto un ruolo non di autorità, ma di figure capaci di comprendere, aiutare, mediare con genitori ed insegnanti.
- gli incontri con le famiglie e le attività a loro proposte, in quanto i genitori vengono sensibilizzati sulle problematiche adolescenziali e sui difficili rapporti genitori-figli e possono comprendere che il superamento di alcune difficoltà è possibile anche attraverso il loro contributo, la loro presenza e la loro partecipazione attiva.

A tal proposito, penso che, potendo riproporre il progetto, vadano ulteriormente intensificati gli incontri con le famiglie per far meglio comprendere ai genitori che per dare un senso maggiore ed una continuità al lavoro che viene svolto con i ragazzi, è necessario che a casa controllino che i compiti siano stati svolti, che si interessino di più al lavoro che viene fatto con i loro figli, e che partecipino sempre agli incontri stabiliti con l'equipe di educatori e volontari.

Un altro elemento da curare maggiormente potrebbe essere quello del rapporto con gli insegnanti: sarebbe utile che gli insegnanti dedicassero maggior tempo agli incontri con gli

educatori per creare una collaborazione più produttiva tra scuola ed educatori per il conseguimento degli obiettivi prefissati.

10. PIANO DI VALUTAZIONE

9.1 VALUTAZIONE DEL PRODOTTO

- a) **Valutazione del gradimento:** indicatori di gradimento dell'intervento formativo, tecniche e strumenti di valutazione.
- b) **Valutazione dell'apprendimento:** indicatori di raggiungimento degli obiettivi di competenza dell'intervento formativo, tecniche e strumenti di valutazione.
- c) **Valutazione del cambiamento personale:** indicatori di cambiamento personale come previsto dall'intervento formativo, tecniche e strumenti di valutazione.
- d) **Valutazione del cambiamento organizzativo:** indicatori di cambiamento organizzativo come previsto dal progetto, tecniche e strumenti di valutazione.

Di seguito verrà illustrata ogni tipologia di valutazione espressa, unitamente agli strumenti utilizzati per la raccolta dei dati:

- a) **Valutazione del gradimento:** viene effettuata da parte degli educatori e dei volontari nei confronti dei ragazzi attraverso alcuni indicatori:
 - comportamenti generali dei ragazzi osservati durante lo svolgersi delle attività
 - partecipazione dimostrata nelle varie fasi
 - modalità con cui i ragazzi riferiscono a casa, a scuola, o a coetanei, alcuni momenti significativi del lavoro proposto dagli educatori
 - incontro con gli insegnanti per valutare la possibilità di ripetere l'esperienza nel successivo anno scolastico
 - incontro con i genitori per comprendere se il lavoro svolto si è rivelato, dal loro punto di vista, utile.

- b) **Valutazione dell'apprendimento:** tale valutazione, in questo progetto, e per quanto riguarda l'aspetto scolastico, non può prescindere dalla valutazione data dagli

insegnanti. Una prima parte della valutazione avviene in itinere, in parte attraverso gli incontri con i docenti in corso d'anno; la valutazione finale dell'apprendimento è quella che perviene, ovviamente, dai risultati scolastici finali, in cui si evidenzia l'eventuale miglioramento del rendimento nelle varie discipline scolastiche o il permanere di difficoltà e quindi la necessità di proseguire nel percorso intrapreso.

- c) **Valutazione del cambiamento personale**: per valutare il cambiamento personale dei ragazzi, si possono considerare i seguenti indicatori:
- Rispetto nei confronti di adulti e coetanei nei vari momenti in cui si articolano le attività.
 - Incremento di responsabilizzazione e rispetto delle regole di convivenza.
 - Miglioramento delle capacità relazionali nei confronti di pari e di figure adulte di riferimento.
 - Sviluppo dell'autonomia sia durante le attività proposte dagli educatori, sia a scuola.
 - Acquisizione di maggior fiducia nelle proprie capacità e conseguente miglioramento dell'autostima.
- d) **Valutazione del cambiamento organizzativo**: il procedimento per effettuare questa valutazione si basa su:
- Riconoscimento del proprio ruolo nelle attività di gruppo.
 - Collaborazione con i pari e con gli adulti.
 - Cambiamento positivo durante le attività proposte.
 - Maggior attenzione ai materiali a disposizione.

9.2 VALUTAZIONE DI PROCESSO

La valutazione del processo è realizzata in itinere; come indicatore, può essere presa in considerazione la partecipazione e il miglioramento dei ragazzi, sotto vari punti di vista. Osservare costantemente il loro modo di operare nelle varie fasi del progetto permette di correggere e migliorare eventuali punti deboli dovuti anche a incomprensioni, o emozioni non positive rispetto al progetto.

E' essenziale il confronto tra educatori, volontari e insegnanti per valutare la volontà di partecipazione da parte dei ragazzi alle attività del progetto e il raggiungimento degli obiettivi già esposti nella valutazione del cambiamento di apprendimento e personale.

BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA

- G. Chiosso, *Elementi di Pedagogia*, Editrice La Scuola
- G. Chiosso, *Teorie dell'educazione e della formazione*, Mondadori Università
- Minguéz Maria Dolores e Autori vari, *Il grande libro dei giochi, 250 giochi per tutte le età*, Editrice Piccoli

<http://www.linguaggioglobale.com/fattidavoi/articoli/giorgia/giorgia.htm>

<http://www.asbabymelody.it/sport.htm>

<http://www.metaphora.it/aziendale/empowermentpsicologico.html>

<http://www.youtube.com/watch?v=jI8WSjPMeOM>

ALLEGATI

MODULO DI ISCRIZIONE

<p><i>Cognome e nome</i>.....</p> <p><i>Nato il</i>.....</p> <p><i>Scuola media:</i> <input type="checkbox"/> <i>Gobetti</i></p> <p><i>Frequentante la classe:</i></p> <p><i>Insegnante di riferimento:</i></p> <p><i>Numero di telefono: Casa</i></p> <p style="text-align: right;"><i>Cellulare (del genitore)</i></p>
--

Percorso progettuale:

- Difficoltà dal punto di vista scolastico segnalate dagli insegnanti:

.....

.....

.....

- Problematiche legate all'ambiente familiare e sociale di provenienza:

.....

.....

.....

- Miglioramenti successivi:

.....

.....

.....