
Progetto “IPercorsi”

percorsi di inserimento attivo per alunni con bisogni educativi speciali

“Azioni 2 e 3 Fondo per lo sviluppo e coesione 2007/13 pubblicato su Burc data 8 Ottobre 2017”

Azione A Azione A

Attività per la scuola primaria

Laboratorio di psicomotricità funzionale

Lab 1: Conosciamoci

Destinatari

Alunni della scuola primaria con Bisogni Educativi Speciali. Gruppo composto da alunni di classi differenti (massimo 6 alunni)

Tempi

2 ore

Luogo

Palestra

Materiali

Palla

Obiettivi

- Sviluppare le capacità affettivo- relazionali
- Raccontare esperienze attraverso il corpo
- Imparare a rispettare il proprio turno

-
- Eseguire giochi con la palla

Indicazioni didattiche

- Disporre gli alunni in circle time stando seduti a terra. Ogni alunno deve occupare un proprio spazio e non invadere quello altrui. Nel primo gioco l'insegnante lancia la palla al primo alunno e quest'ultimo si presenta descrivendo se stesso, i suoi hobby e ciò che preferisce fare. Quest' alunno in un secondo momento lancia la palla ad un compagno che vuole conoscere e questo inizia a raccontarsi. Il gioco prosegue in questo modo per tutti gli alunni.
- Nel secondo gioco si mettono in fila indiana i bambini dividendoli in due gruppi, le insegnanti iniziano a lanciare la palla ad ognuno, dopo averla afferrata essi dovranno correre subito dietro all'ultimo compagno ed imparare a rispettare il proprio turno, cercando di completare il gioco prima della squadra avversaria. Ripetere più volte la gara per evitare che vinca una sola squadra e che gli alunni mettano in atto comportamenti-problema.
- Nel terzo gioco si prevede sempre la divisione in due gruppi, ognuno deve far rotolare il proprio corpo su una palla, arrivare ad una meta finale, alzarsi e tornare indietro velocemente per passare la palla al compagno successivo. La gara finisce quando tutti i componenti dei gruppi sono tornati indietro.

Il laboratorio termina rimettendo in circle time gli alunni e facendo esprimere le proprie considerazioni sull'esperienza vissuta e sulle emozioni provate.

Lab 2: Le emozioni e la consapevolezza corporea

Destinatari

Alunni della scuola primaria con Bisogni Educativi Speciali. Gruppo composto da alunni di classi differenti (massimo 6 alunni)

Tempi

2 ore

Luogo

Palestra

Materiali

Cartelloni, colori, cerchi, stereo

Obiettivi

- Saper individuare le proprie emozioni
- Stimolare le capacità sensoriali
- Acquisire i tempi d'attesa e il rispetto dei ruoli
- Promuovere la relazione tra pari

Indicazioni didattiche

Questo laboratorio costa di diverse attività.

- 1) **“Saper riconoscere le emozioni”**: l’insegnante fa posizionare il gruppo in circle time e presenta delle faccine disegnate su grandi cartelloni colorati che esprimono le diverse emozioni (felicità, rabbia, tristezza, ecc...). Ogni alunno a turno deve indicare quale smile, quindi quale emozione, lo rappresenta maggiormente in quel momento e soprattutto spiegarne il perché.
- 2) **“I cerchi delle emozioni”**: l’insegnante posiziona a terra dei cerchi colorati e ad ogni cerchio fa corrispondere un’emozione. Chiede poi agli alunni di posizionarsi all’interno del cerchio che meglio rappresenta la propria emozione, a questo punto il docente fa ascoltare loro dei motivi musicali di vario genere, in modo che ogni allievo possa riconoscere un’emozione diversa. Dopo aver ascoltato ogni brano gli alunni devono identificare quale emozione ha suscitato in loro l’ascolto e se necessario cambiare il cerchio dell’emozioni, scegliendo quello corrispondente all’emozione del momento.

3) **“Forme della felicità”**: l’insegnante fa posizionare gli alunni in cerchio e chiede ad ognuno di rappresentare con il corpo e la mimica facciale le diverse emozioni (es. per esprimere la felicità l’allievo può saltellare e sorridere, ecc...). Ogni bambino deve essere libero di esprimersi come meglio crede. L’attività si conclude facendo raccontare ad ognuno quale emozione è stata più facile rappresentare e perché.

Lab 3: Le emozioni attraverso canali simbolici e verbali

Destinatari

Gruppo di alunni di classi differenti (massimo 6 alunni)

Tempi

2 ore

Luogo

Biblioteca

Materiali

Libro “INSIDE OUT”, fogli bianchi A3, tempere

Obiettivi

- Migliorare le capacità attentive
- Esprimere emozioni attraverso canali simbolici e verbali
- Saper verbalizzare le emozioni

Indicazioni didattiche

L’insegnante pone i bambini in circle time ed inizia a leggere il libro “Inside out”, ispirato ad un film d’animazione della Walt Disney, centrato sulle cinque emozioni principali (gioia, disgusto, paura, tristezza e rabbia).

Nel libro queste emozioni diventano veri e propri personaggi che abitano nella “cabina di

controllo della mente” di una bambina e la aiutano ad affrontare la vita di tutti i giorni. Dopo aver letto il racconto, si chiede ad ogni alunno di esporre ciò che hanno compreso con l’aiuto di domande-stimolo, assicurandosi che tutti abbiano capito bene la storia. Dalla lettura e comprensione, si passa poi, alla parte pratica in quanto l’insegnante fa scegliere liberamente ad ogni bambino un’immagine dal libro, chiedendo di verbalizzare l’immagine scelta e soprattutto collegarla ad un’esperienza legata al proprio vissuto, cercando di far emergere l’emozione che ha provato vivendo quell’esperienza.

Successivamente il docente chiede agli allievi di riprodurre su un foglio bianco le emozioni provate dopo la lettura del racconto utilizzando la tecnica della digito-pittura e scegliendo i colori a tempera che preferiscono.

Il laboratorio si conclude mettendo tutti gli alunni in cerchio, facendo mostrare e spiegare ad ognuno ciò che hanno disegnato, perché hanno utilizzato quei determinati colori e chiedendo loro quale emozione maggiormente abita nella propria “cabina di controllo della mente”.

Lab 4: I nostri volti e i nostri corpi

Destinatari

Gruppo di alunni di classi differenti (massimo 6 alunni)

Tempi

2 ore

Luogo

Biblioteca

Materiali

Fogli bianchi, astuccio con tutto l’occorrente, bende per occhi

Obiettivi

- Riconoscere su se stesso e sugli altri le varie parti del corpo
- Conoscere lo schema del volto
- Conoscere lo schema corporeo
- Percepire il corpo nella sua globalità e sperimentare il tono muscolare

Indicazioni didattiche

L'insegnante invita i bambini a riconoscere e denominare le varie parti del volto, chiede loro poi di imitare una serie di espressioni muovendo le singole parti del viso (es. strizzare l'occhio, alzare il sopracciglio, ecc...).

Dopo aver imitato le varie espressioni del viso si distribuiscono agli allievi dei fogli bianchi e si chiede loro di rappresentare un volto che esprima una particolare emozione (volto felice, triste, arrabbiato, ecc...).

Il laboratorio prosegue con il gioco "Tutti quelli che...": l'insegnante mette in fila gli alunni davanti a lui, fa mettere la mani incrociate in testa, dando il comando "tutti quelli che hanno i capelli mettono le mani sul naso" ad esempio, l'obiettivo del gioco è di far riconoscere le varie parti del volto e del corpo cambiando i comandi di volta in volta.

Il gioco può continuare anche assumendo posizioni del corpo diverse, ad esempio "tutti quelli che hanno un naso fanno due saltelli sulla gamba destra", l'insegnante può rendere più difficile il gioco dando un comando ma rappresentandone un altro, quindi gli alunni dovranno stare attenti a ciò che il docente dice e non a quello che fa.

Dal gioco di gruppo si passa poi a quello in coppia; l'insegnante deve formare delle coppie e bendare uno dei membri a cui poi chiede di riconoscere le varie parti del viso e del corpo sul compagno, una difficoltà in più può essere fare dondolare l'altro compagno su se stesso in modo da rendere difficile la ricerca.

Il laboratorio termina chiedendo agli alunni quale gioco è stato più accattivante e perché.

Lab 5: Impariamo con le carte

Destinatari

Gruppo di alunni di classi differenti (massimo 6 alunni)

Tempi

2 ore

Luogo

Palestra, laboratorio

Materiali

Carta di vario tipo, cucchiai di plastica, birilli, cerchi, cinesini, contenitori, colla, fogli bianchi A3 o cartoncini

Obiettivi

- Migliorare la motricità fine
- Favorire la laterizzazione
- Lavorare sulle capacità attentive
- Eseguire percorsi

Indicazioni didattiche

Nella prima attività l'insegnante chiede agli alunni di manipolare diversi tipi di carta (carta velina, crespata, da pacchi, di giornali, lucida, ecc..) per conoscere la diversa consistenza e sperimentare le sensazioni date al tatto ma soprattutto la differente pressione che la mano dovrà esercitare nella manipolazione.

La seconda attività è divisa in due step e prevede di far "appallottolare", prima con entrambe le mani e poi con una sola mano, i vari pezzi di carta creando palline in un primo momento di media grandezza e poi sempre più piccole.

Una volta create le palline di varie dimensioni, nella terza attività si divide il gruppo in due squadre. Per ognuna si crea un percorso ad ostacoli ponendo alla fine dei contenitori per raccogliere le palline. Ogni membro di una squadra dovrà prendere un cucchiaino di plastica, raccogliere con quest'ultimo delle palline, effettuare tutto il percorso, arrivare alla fine e posare le palline nel contenitore, tornare velocemente indietro effettuando sempre il percorso e far partire il compagno passandogli il cucchiaino. Durante il gioco tutti gli alunni dovranno rispettare il proprio turno ed aspettare il passaggio del testimone. Vince la squadra che ha raccolto più palline nel tempo stabilito.

Il gioco in un secondo momento può essere reso più difficile, dando ad ognuno un cucchiaino che deve essere messo in bocca durante la staffetta.

La quarta attività è svolta nel laboratorio di disegno o nella mensa, si distribuiscono agli alunni dei fogli bianchi sui quali sono disegnati dei percorsi (es. una spirale), essi dovranno incollare le palline in senso crescente o decrescente, rispettando la direzione del percorso.

Nell'ultima parte del laboratorio l'insegnante chiede agli alunni di esprimere le sensazioni provate durante le attività.

Lab 6: la ragnatela

Destinatari

Gruppo di alunni di classi differenti (massimo 6 alunni)

Tempi

2 ore

Luogo

Mensa

Materiali

Sedie, spago colorato, oggetti vari (matite, giocattoli, ecc...), stereo e musica

Obiettivi

- Migliorare l'agilità, la destrezza, l'equilibrio
- Sviluppare il coordinamento spaziale
- Attuare movimenti di precisione
- Problem solving

Indicazioni didattiche

L'insegnante prepara il primo gioco scegliendo uno spazio ben definito, prende delle sedie e le posiziona alcune agli angoli della stanza, altre in modo sparso all'interno dello spazio scelto. Inizia poi a costruire una ragnatela con dello spago facendolo passare tra le sedie, creando un vero e proprio labirinto con i fili. Al centro della ragnatela posiziona alcuni oggetti come ad esempio matite e giocattoli di numero superiore a quello degli alunni.

Il gioco inizia mettendo in fila i bambini e facendo partire al via ognuno di loro. Essi devono raggiungere il centro della ragnatela senza toccare i fili, raccogliere un oggetto per volta e portarlo all'esterno in un punto scelto. Il gioco è vinto se nel tempo stabilito gli alunni riescono a recuperare tutti gli oggetti senza mai toccare i fili. Se un alunno tocca i fili viene eliminato per un turno.

Il gioco può essere reso più difficile facendo interpretare ad ogni alunno le movenze del ragno ed aumentando il numero di intrecci dei fili della ragnatela.

Il secondo gioco è "IL GIOCO DELLE SEDIE", l'insegnante posiziona al centro della stanza tante sedie quante sono i bambini meno una, mettendole in cerchio con la spalliera rivolta al centro e la seduta all'esterno. I bambini devono posizionarsi intorno alle sedie e al via della musica girare ed imitare i movimenti dell'insegnante (esempio girare saltellando su una gamba, piegarsi sulle ginocchia, ecc...). Quando l'insegnante ferma la musica gli alunni devono sedersi sulle sedie, il bambino che resta fuori paga pegno. Il gioco continua fino a quando non resta una sedia e due allievi. E' importante che ognuno impari a controllare la rabbia per la "non vincita".

Alla fine l'insegnante mette gli alunni in circle time e chiede loro cosa hanno imparato da questo percorso, come possono gestire le loro emozioni anche negative e cosa ricorderanno con piacere.

Azione A

Attività per la scuola secondaria di primo grado

Laboratorio "aiutami a fare da solo"

Accompagnare un bambino nella sua crescita emotiva è un compito impegnativo. Aggressività, demotivazione, carenza di autocontrollo, difficoltà nel rispettare le regole o accettare le proprie frustrazioni dell'apprendere sono solo alcuni dei problemi frequentemente riscontrati in classe. La scuola riveste un ruolo fondamentale nell'educazione alle emozioni, un percorso di apprendimento che va di pari passo con quello disciplinare. Da tempo, infatti, la ricerca ha avvalorato l'importanza delle emozioni nell'apprendimento. Di qui l'importanza di definire dei percorsi strutturati ed espliciti di educazione alle emozioni che hanno come traguardo la capacità di comprendere ed esprimere in modo consapevolmente regolato il proprio stato emotivo. Infine, il curricolo emotivo promuove la riflessione meta-emotiva, un processo che può avere luogo attraverso vari linguaggi e fare quindi riferimento a diverse discipline: l'ambito linguistico e quello artistico si configurano come medium efficaci per dirigere le emozioni represses in canali più creativi. È, dunque, importante che i docenti forniscano strumenti utili per la comprensione dell'origine e delle caratteristiche delle emozioni e per la gestione degli stati d'animo, anche di quelli legati alle tematiche più "spinose" che affiorano durante il periodo dell'adolescenza.

Destinatari

Sei alunni della scuola secondaria 1° grado con Bisogni Educativi Speciali e livelli disomogenei di competenze.

Tempi

Il percorso si è sviluppato in 6 incontri di due ore

Luogo

Biblioteca

Materiali

fogli, matite , penne, colori, biglietti colorati autoadesivi, forbici

Obiettivi

- prevenire il disagio individuale e scolastico;
- facilitare l'apprendimento;
- aumentare la motivazione scolastica;
- aumentare i tempi di attenzione
- prendere coscienza delle proprie ed altrui emozioni

Indicazioni didattiche

Il laboratorio aveva come finalità la realizzazione di rappresentazioni grafiche, attività linguistiche e logico-matematiche, finalizzate all'aumento dei tempi attentivi e alla focalizzazione sulle emozioni positive e negative.

I ragazzi, in gruppo, hanno lavorato sulle schede fornite dall'esperto del corso; le hanno elaborate; ne hanno discusso per comprenderne la finalità ed infine hanno saputo cogliere il senso del lavoro svolto.

Il laboratorio, inoltre, è stato particolarmente proficuo dal punto di vista relazionale, incentrando l'attenzione degli alunni coinvolti sulla lettura delle emozioni proprie e altrui, la consapevolezza delle proprie capacità e la crescita che può nascere dalla condivisione di un lavoro di gruppo opportunamente condotto.

Azione B

Attività per la scuola secondaria

Laboratorio finalizzato a fornire strumenti compensativi per facilitare l'apprendimento

Le mappe concettuali e mentali sono strumenti per l'apprendimento e il loro scopo è quello di conferire una struttura logico-concettuale a un insieme di informazioni destrutturate. Per la loro caratteristica di rendere visibile il pensiero, esse assumono valenza come strumenti di organizzazione della conoscenza nell'ottica di un apprendimento significativo. «Va da sé, naturalmente, che competenze di natura metacognitiva (imparare ad apprendere), relazionale (sapere lavorare in gruppo) o attitudinale (autonomia e creatività) non sono certo escluse dal processo, ma ne costituiscono un esito indiretto, il cui conseguimento dipende dalla qualità del processo stesso attuato nelle istituzioni scolastiche». (MIUR, 2010, p. 8)

Destinatari

Trenta alunni della scuola secondaria 1° grado con Bisogni Educativi Speciali divisi in due gruppi disomogenei per livelli di competenza ed età

Tempi

Il percorso si è sviluppato in 10 incontri di due ore

Luogo

Laboratorio

Materiali

Libri, fogli, matite colorate, penne

Obiettivi

- prevenire il disagio individuale e scolastico;
- facilitare l'apprendimento;
- aumentare la motivazione scolastica;

Indicazioni didattiche

Il laboratorio aveva come finalità la realizzazione di uno strumento grafico, la mappa concettuale, che potesse aiutare gli alunni con Bisogni Educativi Speciali a delineare fisicamente i concetti principali di un argomento e le loro interrelazioni secondarie, per favorire l'apprendimento significativo.

I ragazzi, divisi in piccoli gruppi hanno lavorato sul testo fornito dall'esperto del corso; lo hanno letto; ne hanno discusso per comprenderlo ed infine hanno evidenziato **i concetti principali e quelli secondari**. Il suggerimento dell'esperto è quello di usare colori diversi per cominciare a categorizzare le diverse informazioni. Importante è evidenziare anche con note a margine del foglio le **relazioni tra i concetti** stessi. Dopo aver evidenziato i concetti chiave principali e quelli secondari e le loro relazioni, i ragazzi sono stati chiamati a costruire la mappa concettuale, organizzando le informazioni. La mappa è formata da nodi concettuali definiti da una singola parola al massimo 5 e da relazioni associative (simboli- frecce) che servono per creare legami logici tra le informazioni.

Il laboratorio, inoltre, ha implementato l'aspetto relazionale, incrementando la consapevolezza ed il controllo che l'individuo ha dei propri processi cognitivi attraverso letture di storie riguardanti emozioni, l'aspetto attitudinale motivando e rinforzando tutti i comportamenti pro-attivi verificatisi durante il laboratorio stesso.