

UNITED by
EMOTION
a scuola di empatia

Progetto Didattico
per le Scuole
dell'Infanzia
e Primarie

unitedbyemotion.it

In collaborazione con

NEWAYS
EDUCATION | EVENTS | PROMOTION

UNITED COLORS
OF BENETTON.

I Giochi Cooperativi Scuola dell'Infanzia e Primaria

UNITED by
EMOTION
a scuola di empatia

unitedbyemotion.it

Il progetto didattico si rivolge ai bambini dell'ultimo anno della Scuola dell'Infanzia e a tutte le classi della Scuola Primaria con l'intento di creare e proporre giochi nuovi, dinamici e interattivi.

Le attività sono indirizzate agli alunni dai 5 ai 10 anni. Per i più piccoli i giochi proposti hanno l'obiettivo primario di favorire una conoscenza reale dell'altro, cercando di incoraggiare l'ascolto attivo e l'empatia dai 5 e 6 anni. Per i più grandi, invece, si propongono delle attività con l'intento di promuovere e consolidare cooperazione e collaborazione.

Tramite un lavoro svolto già nei primi anni dell'età evolutiva, si può pensare di costruire tra gli alunni relazioni di fiducia reciproca, valorizzando le differenze e preferendo un'apertura mentale nei confronti del mondo esterno.

I giochi proposti sono inseriti in modo graduale, iniziando da attività di semplice conoscenza, fino a momenti indirizzati al reciproco aiuto.

Ogni gioco è inserito in una scheda dove vengono delineate le caratteristiche principali dell'attività, gli obiettivi, il materiale e il ruolo del docente.

Quest'ultimo risulta essere uno degli elementi fondamentali per costruire quanto appena detto: egli, infatti, ha il compito di **lasciar giocare liberamente i bambini senza però togliere un continuo contatto visivo, assicurando un contesto educativo sicuro e un ambiente di pace, ascolto attivo e crescita personale.**

A PAGINA 12 SI PUÒ
VISIONARE LA GRIGLIA
DI OSSERVAZIONE PER
GLI INSEGNANTI, per
analizzare l'andamento
del gruppo classe.

Giochi per conoscersi

Il gioco dei bambini richiede un impegno cognitivo ed esperienziale importante.

I giochi presentati nelle prime schede si rivolgono ai bambini della Scuola dell'Infanzia e dei primi anni della Scuola Primaria. **Gli obiettivi che collegano i vari giochi proposti riguardano lo sviluppo della conoscenza reciproca, la quale, specialmente nei primi anni delle Primarie, deve avvenire in un contesto di fiducia e ascolto degli altri.**

Le attività vogliono essere la base di un percorso evolutivo ed educativo che porti alla creazione di reti di conoscenze basate non solo su presentazioni personali, ma anche sulla ricerca significativa e profonda di aspetti comuni. Il tutto avviene in un'ottica di peer education, per favorire la creazione di relazioni future ricche di significato e una migliore gestione dei comportamenti socio-affettivi.





Focus

Creare un primo contatto tra i bambini per incoraggiare la conoscenza reciproca, lo scambio di informazioni personali e la curiosità verso gli altri



Competenze rinforzate

Comunicazione verbale, autocontrollo e rispetto del proprio turno



Numero dei giocatori

Minimo 6



Età

Da 5-6 anni



Materiale

Un filo di lana o un nastro

Svolgimento

Il gruppo di bambini forma un cerchio e, a turno, ogni alunno si presenta dicendo il proprio nome abbinandolo ad un cibo, a un'attività che preferisce e a una delle sue paure più grandi.

Chi parla tiene in mano il capo di un filo (o di un nastro) e passa la matassa al compagno senza rispettare l'ordine del cerchio, formando così un intreccio simile ad una ragnatela.

A questo punto, metà del gruppo rimane nella posizione iniziale facendo muovere i fili e l'altra metà gioca al suo interno, passando sopra e sotto i vari passaggi. Tali gruppi verranno poi invertiti per consentire a tutti di svolgere entrambi i ruoli.

Ruolo del docente

L'insegnante, dopo aver spiegato le dinamiche del gioco, ha il compito di aiutare i bambini a muovere la matassa per facilitare lo svolgimento dell'attività.



Focus

Favorire una conoscenza reciproca non solo tramite presentazioni personali, ma anche attraverso un contatto reale, profondo e significativo concentrandosi unicamente sulla comunicazione non verbale



Competenze rinforzate

La memoria tattile, la comunicazione non verbale



Numero dei giocatori

Minimo 6
(necessità di un numero pari)



Età

Da 6 anni



Materiale

Nessuno

Svolgimento

Vengono create delle coppie tra i giocatori, disposte su due righe una di fronte all'altra denominando una fila “ciechi” e una “muti”. Ognuno del gruppo “ciechi” tocca le mani del compagno “muto” memorizzandone le varie caratteristiche come, ad esempio, bracciali, anelli, cicatrici, ferite... Successivamente vengono bendati i giocatori “ciechi”, i quali posizionano le mani davanti a sé. I giocatori dell'altra fila, i “muti”, senza parlare, si mescolano e appoggiano le mani sopra quelle dei “ciechi”.

Chi crede di aver riconosciuto il proprio compagno “muto” chiede: “Sei tu?”.

Il compagno “muto” risponde con una stretta di mano in caso positivo oppure con un ritiro in caso negativo.

Quando tutti si sono riconosciuti si possono invertire i ruoli.

Ruolo del docente

L'insegnante di riferimento ha il compito iniziale di spiegare il gioco e formare le coppie. Successivamente deve lasciare liberi i bambini di esplorare per conoscere realmente i vari compagni.



Focus

Sviluppare una conoscenza dei compagni utilizzando la vista, l'olfatto, il tatto e l'udito. Tramite questa metodologia si cerca di creare un legame più stretto tra i compagni



Competenze rinforzate

Il discernimento delle voci, la memoria uditiva e l'orientamento spaziale



Numero dei giocatori

Minimo 6



Età

Da 5-6 anni



Materiale

Un telo e una benda

Svolgimento

Tutti i giocatori, tranne due, sono in cerchio e tendono un telo: un bambino viene accompagnato in un'altra stanza bendato e l'altro deve posizionarsi al centro del cerchio sotto il telo. Successivamente, il giocatore bendato viene accompagnato davanti al cerchio e, dopo aver sentito un verso di animale emesso dalla persona sotto il telo, ha il compito di individuare chi lo ha emesso. *Se dopo alcuni tentativi fatica a riconoscerlo, può toccare e annusare (senza vedere) la persona al centro.*

Ruolo del docente

Dopo aver spiegato le dinamiche del gioco, l'insegnante ha il compito di accompagnare fuori dalla stanza il bambino bendato. Per rendere più coinvolgente l'attività, è possibile far recitare una sorta di giuramento o di promessa di non sbirciare dalla benda una volta arrivati dinanzi agli altri, il tutto per conferire un tocco più solenne al gioco.



Focus

Aiutare ogni bambino a concentrarsi sulla propria dimensione più profonda per cercare di renderla visibile agli altri tramite oggetti materiali. Inoltre, conoscendo le emozioni e gli stati d'animo dei vari compagni, si svilupperà in ognuno un senso di rispetto e conforto verso coloro che esprimono rabbia, desiderio di affetto e momenti di difficoltà



Competenze rinforzate

Metacognizione, percezione realistica delle proprie emozioni, rispetto per il proprio turno



Numero dei giocatori

Qualsiasi



Età

Da 5-6 anni



Materiale

Pezzi di stoffa colorata

Svolgimento

Gli alunni, dopo essersi posizionati in centro, si recano uno alla volta a prendere una striscia colorata.

Hanno a disposizione pezzi di stoffa di vario colore tra cui scegliere in base alle emozioni, stati d'animo e sensazioni che provano in quel momento. I vari colori rappresentano i seguenti aspetti:

Blu: ho bisogno di sorrisi e coccole

Giallo: ho bisogno di energia

Rosso: sono arrabbiato

Verde: spiegatemi le regole

Dopo aver scelto ciò che più li rappresenta, hanno la possibilità di spiegare la motivazione e la causa del proprio stato d'animo e quindi della scelta di uno specifico colore.

Ruolo del docente

L'insegnante ha il compito di spiegare i significati dei vari colori tramite esempi o il racconto di storie che vogliono enfatizzare l'importanza di tutte le emozioni. Inoltre, ha la possibilità di osservare settimana dopo settimana lo sviluppo comportamentale ed emozionale di ogni individuo.



Focus

Promuovere la conoscenza dell'altro e favorire un'apertura mentale verso ciò che non è uguale a noi.

Può essere svolta in tutte le classi, specialmente in quelle multietniche



Competenze rinforzate

Ascolto attivo, rispetto del proprio turno, metacognizione, interazione, produzione orale



Numero dei giocatori

Minimo 6



Età

Da 5-6 anni



Materiale

Oggetti personali rappresentativi

Svolgimento

L'insegnante chiede a ogni alunno di portare l'oggetto che più lo rappresenta scegliendolo tra diversi simboli del proprio luogo di origine. Alcuni materiali suggeriti possono essere i seguenti:

- una cartolina o una fotografia di un angolo della propria città
- la ricetta di un piatto tipico
- una canzone (con testo in lingua originale e musica)
- una storia o una favola della tradizione popolare
- una fotografia o un disegno di una festa tradizionale, accompagnato da un breve testo
- una fotografia o un disegno di un abito o di un costume tradizionale

Quando tutti hanno ultimato la propria ricerca, si può dare inizio al laboratorio di narrazione: gli alunni si dispongono seduti in cerchio e, a turno, presentano al gruppo un aspetto del proprio Paese, mostrando il materiale trovato.

Ruolo del docente

Tale attività richiede un giorno dove spiegare bene i vari aspetti che la caratterizzano e un giorno successivo per eseguirla. È importante che l'insegnante di riferimento sia un mediatore nel momento dell'esposizione di ogni bambino, lasciando quest'ultimo libero di spiegarsi ma, allo stesso tempo, incentivando la comunicazione e la discussione.

I Giochi Collaborativi Scuola Primaria

UNITED by
EMOTION
a scuola di empatia

unitedbyemotion.it

A differenza dei giochi descritti precedentemente, indirizzati principalmente alla conoscenza dell'altro, vengono ora proposte delle attività appositamente create per bambini più grandi, dal secondo anno di scuola primaria fino al quinto.

Tali giochi consolidano le conoscenze tra gli individui, introducono e di conseguenza favoriscono il concetto di rispetto, collaborazione, aiuto e cooperazione.

Questo avviene specialmente con lo scopo di ridurre la frequenza di eventi come bullismo, aggressività, sintomatologie depressive e comportamenti antisociali.

La cooperazione, la collaborazione e l'aiuto reciproco aumentano sensibilmente l'autostima, la socializzazione e il problem solving.

Benessere personale con effetti positivi anche sulle relazioni sociali.





Focus

Favorire la collaborazione tra gli alunni, cercando di focalizzarsi sulla fiducia verso il prossimo



Competenze rinforzate

Orientamento spaziale, comunicazione verbale focalizzata



Numero dei giocatori

Minimo 6
(necessità di un numero pari)



Età

Da 7 anni



Materiale

Prendere spunto da quello che si trova nella stanza (sedie, bende, coperte, sciarpe..)

Svolgimento

Dopo aver diviso i giocatori in coppie, un componente viene bendato. Quest'ultimo deve seguire un percorso tenendo la mano del compagno, il quale, sia tramite comandi verbali, sia con aiuti fisici, deve aiutarlo a far superare tutti gli ostacoli. La guida, infatti, ha il compito di aiutare il bambino bendato nei movimenti lungo la stanza, dando dei comandi precisi (un passo avanti, un passo a destra, un passo in diagonale a sinistra, un passo piccolo a destra, etc.).

Ruolo del docente

Il compito principale dell'insegnante riguarda il momento antecedente al gioco. Infatti, è importante definire un percorso di media difficoltà, predisponendo ostacoli il cui superamento dipenda proprio dalla cooperazione tra la coppia. Durante lo svolgimento è importante una continua vigilanza e osservazione.



Focus

Favorire la collaborazione tra gli alunni, sviluppare strategie di memoria per cercare di riscontrare meno difficoltà possibili



Competenze rinforzate

Orientamento spaziale, comunicazione verbale focalizzata e memoria di lavoro



Numero dei giocatori

Minimo 6
(necessità di un numero pari)



Età

Da 7 anni



Materiale

Prendere spunto da quello che si trova nella stanza (sedie, bende, coperte, sciarpe..)

Svolgimento

Le regole sono uguali al gioco "Percorsi e Ricorsi" (Scheda 6), ma il giocatore bendato dovrà camminare attraverso il percorso muovendosi all'indietro, mentre la guida si posizionerà al termine del percorso (al traguardo).

In questo modo il giocatore bendato avrà la possibilità di ascoltare la guida senza però poter contare sul suo supporto fisico.

Ruolo del docente

Dopo aver delineato le dinamiche di gioco, l'insegnante ha il compito di stare sempre vicino, ma senza toccare l'alunno bendato durante il percorso e controllare l'effettiva riuscita del gioco.



Focus

Favorire la comunicazione e la collaborazione per raggiungere un obiettivo comune. Il gruppo, specialmente in tal caso, è il protagonista e l'unico strumento per riuscire nel completamento del gioco



Competenze rinforzate

Orientamento spaziale, ascolto, coordinazione



Numero dei giocatori

Minimo 6
(consigliabile numero pari per formare eventuali coppie)



Età

Da 8 anni



Materiale

Musica

Svolgimento

I giocatori si muovono liberamente nella stanza a ritmo di musica, che, ad un certo punto, viene interrotta.

I bambini devono quindi rimanere fermi nella posizione fino a quando, il conduttore del gioco, indicherà come muoversi. Di seguito vi sono alcuni suggerimenti:

- mettersi per 4 in cerchio
- mettersi per 5 formando un serpente lungo
- mettersi per 6 occupando più spazio possibile
- mettersi per 5 occupando il meno spazio possibile
- mettersi per 6 in cerchio, darsi la mano e stare a gambe aperte
- mettersi per 5 in cerchio, darsi la mano e stare su un piede

Tale gioco può essere applicato con diverse varianti, ad esempio, il conduttore può chiedere di creare delle statue e indicare delle posizioni stravaganti, il tutto cercando di far cooperare gli individui.

Ruolo del docente

L'insegnante ha il compito di scegliere delle posizioni la cui riuscita dipenda in gran parte dalla cooperazione tra gli individui presenti.



Focus

Aumentare la fiducia tra i compagni, rafforzare i rapporti tra i giocatori e incentivare i partecipanti del gruppo a non giocare uno contro l'altro, ma a sfidare se stessi, i limiti della loro creatività e fantasia, per raggiungere un obiettivo comune



Competenze rinforzate

Orientamento spaziale, ascolto, coordinazione



Numero dei giocatori

Minimo 6
(numero pari per formare le coppie)



Età

Da 8 anni



Materiale

Nessuno

Svolgimento

Dopo aver formato delle coppie, i bambini della coppia si dispongono uno dietro l'altro per simulare delle macchinine dove: chi sta davanti sarà "la macchina", mentre chi sta dietro sarà "il guidatore" (successivamente i ruoli si invertono).

La macchina, verrà bendata e dovrà fidarsi del guidatore.

Per guidare servono dei comandi precisi:

- le mani sulle spalle significano marcia avanti
- una pressione sulla spalla destra significa svolta a destra
- una pressione sulla spalla sinistra significa svolta a sinistra
- le mani tolte dalle spalle significano stop
- la mano sulla testa significa retromarcia e così via

Dopo aver deciso i comandi le varie macchinine possono viaggiare liberamente, stando sempre attente ad eventuali incidenti.

Ruolo del docente

Dopo aver delineato gli obiettivi del gioco, l'insegnante ha il compito di mantenere una costante vigilanza sulle dinamiche dell'attività, osservando come ogni alunno si rapporta nei confronti degli altri.






Griglia di Osservazione per gli Insegnanti

UNITED by
EMOTION
a scuola di empatia

unitedbyemotion.it

Durante i giochi, gli insegnanti hanno il compito di osservare le dinamiche di svolgimento delle attività.

Per effettuare un'analisi approfondita e significativa di ogni alunno, sono da considerare i seguenti elementi:

 Emotività	Accetta il "no" e sa controllare i propri comportamenti in rapporto al momento e al contesto	Manifesta comportamenti di aggressività	Tende all'isolamento	Quando è incaricato di svolgere un gioco, presenta ansia ed eccessiva preoccupazione
 Collaborazione e Cooperazione	Sa collaborare con gli altri	Rispetta le opinioni degli altri	Disponibile nella condivisione del materiale	Chiede e offre aiuto, specialmente a chi vede in difficoltà
 Comunicazione	Comunica in modo positivo con i compagni di classe	Comunica in modo positivo con gli adulti di riferimento in aula	Durante le presentazioni personali si esprime senza difficoltà	
 Metacognizione	È in grado di valutare i propri punti di forza e di debolezza	È in grado di capire le finalità del gioco		
 Spirito di iniziativa	Partecipa con argomenti propri ai lavori di gruppo	Interviene e apporta contributi	Pianifica e progetta	Assume il ruolo assegnato nel gruppo