



Cap sur l'école inclusive
en Europe



Scheda Pedagogica

Io e gli altri

Blocco del modulo /E

Contatto: Luis Neves

EntePartner : Associação de Solidariedade Social dom Algarve OMNES
PRO UNO



Obiettivi

- Sviluppo di interazioni personali.
- Promuovere il rispetto per la differenza.
- Migliorare il livello di emozioni, impulsi e sensibilità riguardo ai sentimenti degli altri.

Principi e fondamenti teorici alla base del metodo

Le attività suggerite in questo foglio di lavoro consentono la mobilitazione e l'acquisizione di abilità a livello di empatia ed emozioni, contribuendo all'integrazione di studenti con bisogni educativi speciali (bambini affetti da sindrome di Asperger, autismo ...) nel gruppo / classe. Quindi, intendiamo promuovere la coesione del gruppo, poiché sono presenti complicità, comprensione, fiducia e rispetto per le relazioni tra gli intervenienti stabiliti.

Questa attività pedagogica si basa sul gioco e sull'interazione sociale che il gioco promuove. "Il gioco è l'attività principale delle persone durante l'infanzia (...) quando giochiamo sviluppiamo fisicamente ed emotivamente (...)" (Allué, p.1) Le attività ludiche come il gioco e le storie permettono una crescita sana per il bambino. Come l'apprendimento accademico, anche la creatività dovrebbe essere promossa in ambito scolastico. Ma, dopo tutto, cosa significa creatività? Secondo Gianni Rodari, "la creatività è sinonimo di un pensiero divergente, cioè la capacità di rompere continuamente gli schemi dell'esperienza. La mente che lavora è creativa (...) quella che rifiuta la codifica "(Rodari, p.140)

Attraverso attività ludiche è possibile creare un'atmosfera accogliente e dinamica in cui si risponde ai conflitti in modo positivo. I giochi drammatici promuovono l'immaginazione, sviluppano la mente e aiutano a chiarire le emozioni. Lo studente può capire meglio ciò che sente e acquisire una conoscenza più completa della società.

L'area delle espressioni, nelle sue componenti espressive, corporee e drammatiche, è un'area privilegiata in cui vengono affrontati aspetti rilevanti come autonomia, partecipazione e motivazione, la relazione con il nostro corpo e con gli altri, creatività, immaginazione e relazione con il ambiente / spazio. La relazione tra il bambino e l'ambiente sociale è fondamentale. "Piaget, nel suo libro *La costruzione del reale sul bambino* richiama l'attenzione sullo scambio funzionale tra bambino e ambiente. Il bambino non si limita a ricevere passivamente gli stimoli provenienti dall'ambiente (come l'empirismo sostiene), al contrario, costruisce gradualmente nuove strutture che percepisce in quell'ambiente. "(Abrunhosa e Leitão, p.37)

Nel contesto scolastico, l'insegnante dovrebbe lavorare sulle abilità sociali ed emotive, che possono migliorare l'autostima e la fiducia in sé stessi e contribuire alla risoluzione dei conflitti interpersonali e ottenere una più alta coscienza sociale nella prospettiva di prevenire comportamenti antisociali e combattere l'indisciplina.

Destinatari

I giochi di ruolo sono rivolti agli studenti del 1 ° ciclo di istruzione di base, in un contesto scolastico.

Materiali / Strumenti:

- Sedie, corde, archi, bende e vestiti (cappelli, fazzoletti, occhiali da sole ...)

L'attività dovrebbe svolgersi in una grande aula o in una palestra in modo che il movimento degli studenti possa essere facile.

Bibliografia / Referimenti:

Abrunhosa, Maria Antónia e Leitão, Miguel, Introduzione alla psicologia, ASA Editions, (3a edizione),

volume 2, 1980

Allué, Josep M., Giochi per bambini , Marina Editores, Lda, 1999

Beja, Francisco ; Topa, José Manuel ; Madureira, Cristina, Jogos e Projetos de Expressão Dramática, Porto Editora, 2001

Goleman, Daniel, Intelligenza Emotiva, Idea e creazione editoriale, sl, 2006

Rodari, Gianni, Grammatica della Fantasia, Brasile, Summus Editorial Ltda, 1982

sitografia:

Teatro 3 em pipa- Group of theatre for children:

www.teatro3empipa.com Access in 12/04/2018 and 19/04/2018

Presentazione della metodologia (descrizione dell'attività)

Questa attività comprende una serie di situazioni drammatiche la cui sequenza può essere modificata, tenendo conto dell'età, delle esigenze e delle capacità del gruppo. L'insegnante è un elemento chiave; spinge gli studenti a giocare e guida lo sviluppo delle attività delle diverse parti, dando spazio al processo di creazione artistica.

1a parte: riscaldamento (circa 10 minuti)

"Scegliere un frutto dall'albero e cadere a terra" Scegliere un albero da frutto. Allungarsi cercando di raccogliere un frutto sulla cima dell'albero, sentendo la distanza e l'allungamento tra la punta dei piedi e la punta delle dita. Gli studenti fanno tre tentativi; sui primi due lui / lei perde l'equilibrio e cade; la terza volta lui / lei ci riesce, giace sul pavimento e finge di stare mangiando.

"Come l'acqua che scorre" al suono di musica soft, fanno movimenti liberi come se fossero nell'acqua. E se fossero un'alga, un delfino una foglia ...

2a parte Rompighiaccio (circa 15 min)

"Incontro" tutti i partecipanti occupano lo spazio al suono della musica. A un certo punto, l'insegnante interrompe la musica e chiede agli studenti che indossano un certo colore di riunirsi in un gruppo, toccando gli altri in una certa parte del corpo per circa 10 secondi. Alla fine, si ergono come una statua. L'attività si ripete con il colore dei capelli, l'acconciatura ...

"Danza della sedia" - sedie, schiena contro schiena, sono sistemate in un cerchio al centro della stanza, il numero è uguale al numero di partecipanti tranne uno. Il gioco consiste nel girare attorno le sedie, al suono della musica, quando la musica si ferma, devono cercare una sedia per sedersi. Lo studente che non

ottiene una sedia esce dal gioco, prendendo una sedia con lui. Il gioco continua fino a quando rimane una sola sedia e due studenti si battono per questo.

3a parte: Vedi / ascolta / fidati) (circa 10 minuti)

"Piede leggero" - con gli studenti distesi sul pavimento, con gli occhi chiusi, l'insegnante cammina in silenzio tra loro e ne sceglie uno toccandogli la fronte. Lo studente prescelto apre gli occhi, si alza in piedi e cammina in silenzio facendo lo stesso con un altro studente e così via finché non c'è un solo studente disteso sul pavimento. Quindi, formano un cerchio attorno all'ultimo addormentato e tutti gridano il suo nome.

"Specchi": gli studenti si riuniscono in coppie e si trovano faccia a faccia. Uno fa movimenti e il suo compagno prova a imitarlo come se fosse uno specchio. Dopo un po' di tempo, le coppie si scambiano le posizioni "

4a parte : Improvisazione /Drammatizzazione (circa 15 minuti)

a) João e Henrique sono amici e sono a guardare la TV di João. Henrique indossa un nuovo paio di occhiali e João gli chiede se può provarli. Henrique accetta con riluttanza, perché non gli piace che gli altri indossino gli occhiali, soprattutto perché sono un paio di occhiali nuovi di zecca. João mette gli occhiali e inizia a giocare per la stanza con loro. Involontariamente li fa cadere sul pavimento e li rompe ...

Henrique è afflitto perché non può vedere nulla; è furioso per la incuria di João e terrorizzato dalla reazione di sua madre ...

Agli studenti viene chiesto di drammatizzare la parte iniziale e immaginare un finale per la storia. In che modo i bambini troveranno una soluzione per il problema/conflitto?

b) Due amiche sono sole a casa di una di loro. I genitori sono andati fuori a cena e hanno detto loro di andare a letto presto. Dopo aver visto la TV, le due amiche vanno a letto. Parlano per un po' e uno di loro si addormenta. L'altro cerca di dormire ma dopo un po' inizia ad ascoltare i rumori al piano di sotto. Cosa sarà?

In che modo la ragazza dovrà affrontare la paura? Gli studenti devono immaginare un finale per la storia e drammatizzarlo nel gruppo.

5a parte: Tornando alla pace (circa 5 minuti)

Tutti i partecipanti sono distesi sul pavimento, con gli occhi chiusi, ascoltano una musica soft e immaginano di nuotare nel mare galleggiando sull'acqua cercando di catturare un pesce o un'alga. I loro movimenti dovrebbero essere lenti, al ritmo della musica.

Alla fine di quest'ultima parte, dopo il rilassamento, ci sarà una conversazione in modo che ognuno possa esprimere la sua opinione sui giochi di dramma. Possono dire quali erano le loro attività preferite, cosa provavano interagendo con i loro compagni, cosa provavano dopo la sessione ...

Giochi e Poesie di Espressione drammatica

Abilità interessate

- Comunicazione nella lingua madre;
- competenze linguistiche;
- Sensibilità, espressione culturale e artistica;
- abilità sociali e civiche;

Valutazione:

La valutazione di questa attività dovrebbe tenere conto delle dinamiche dei ruoli che sono stati creati dai giochi proposti. L'insegnante dovrà riflettere sui risultati pratici e analizzare l'evoluzione delle risposte degli studenti in termini creativi e collettivi.