



Cap sur l'école inclusive
en Europe



Scheda Pedagogica

Cattiva condotta in diversi spazi scolastici

Blocco del modulo /E

Contatto : Luis Neves

Ente Partner : Associação de Solidariedade Social dom Algarve OMNES
PRO UNO



Obiettivi:

- Ottenere nuove forme di comunicazione e rendere gli studenti consapevoli delle loro potenzialità
- Migliorare l'autostima, la spontaneità e l'espressività
- Condividere e accettare sentimenti

Principi e fondamenti teorici alla base del metodo

Con la scoperta e la sperimentazione di nuove metodologie / strategie e il modo di affrontare le componenti del curriculum, la tematica associata al comportamento degli studenti ha sempre più suscitato l'interesse di un professionista dell'educazione.

Possiamo sempre promuovere attività in un gioco drammatico, in cui il bambino può provare, manipolare, agire, passare dal pensiero all'azione e dall'azione al pensiero, acquisire e migliorare, in questo modo, il senso della realtà e allo stesso tempo aumentare, in se stesso, il gusto per l'apprendimento. Il gioco può essere considerato come uno strumento di apprendimento ed è una risorsa molto interessante per gli insegnanti, ma la sua importanza è strettamente connessa allo sviluppo dell'essere umano in una

prospettiva sociale, creativa, affettiva, storica e culturale. E' estremamente importante che i professionisti tengano presente questo, consentendo così un migliore orientamento nel loro lavoro pedagogico. Sottolineiamo il fatto che il gioco è un'opportunità di sviluppo. Quando il bambino gioca, sperimenta, inventa, scopre, impara e acquisisce abilità. La sua intelligenza e sensibilità migliorano. La qualità delle opportunità offerte al bambino garantisce l'armonia delle sue potenzialità e affettività. Pertanto, possiamo dire che il gioco è importante, non solo per promuovere l'immaginazione del bambino ma anche per aiutare lo sviluppo delle abilità sociali e cognitive. Ci sono molte cose che sono state studiate nello sviluppo del bambino; tuttavia, tutti concordano sul fatto che il gioco è uno dei mezzi più importanti per il suo sviluppo personale e sociale.

Per Claparède (1954), il gioco consente lo sviluppo della personalità dell'individuo.

Per Winnicott (1975), Il gioco è un'attività che dota il bambino della comprensione della realtà della rappresentazione simulata della vita quotidiana e dell'emergere di un'area mentale, l'area del paradosso, che può allo stesso tempo non essere e contemporaneamente essere.

Piaget (1990) è uno di quelli che capiscono che il gioco è un'attività dell'intelligenza e della conoscenza che permette l'interazione del bambino con il mondo che lo circonda, così lui difende una pedagogia che usa le potenzialità del gioco come una risorsa educativa.

Per Vygotsky (2000), è attraverso il gioco che il bambino si sviluppa affettivamente, socialmente e cognitivamente.

Destinatari

- Studenti scuola di secondo grado

Materiali / strumenti :

- matita, carta, un cappello o una scatola

Bibliografia / Referimenti :

- CLAPARÈDE, Edouard (1954). *Educazione funzionale*. San Paolo: Companhia Editora Nacional.
- HOLPER- VANDENPLAS, Christiane (1982). • *Educazione infantile e sviluppo sociale*. Coimbra: Libreria Almedina.
- WINNICOTT, Donald (1975). *Gioco e realtà: lo spazio potenziale*. Parigi: Gallimard.
- VYGOTSKY, Lev (2000). *La Formazione Sociale della Mente*. 7ª Edizione. Editore: Martins Fontes.
- PIAGET, Jean (1990). *La formazione del simbolo nel bambino*. Editore: Libri tecnici e scientifici.

Presentazione della metodologia

Fase A

1°	Sparsi per la stanza, gli studenti adottano differenti posture secondo l'indicazione dell'insegnante : nuotano, scalano una montagna o una scala, si siedono, si sdraiano, ecc.
2°	Gli studenti corrono in classe e quando incontrano un compagno di classe lo salutano.
3°	Ripetono l'esercizio, ma ora il saluto sarà fatto dando la mano al compagno, colpendo la mano del compagno, toccando la sua schiena, colpendo entrambe le mani, ecc.
4°	In coppia, gli studenti comunicano usando solo le loro mani. Ogni studente dovrebbe capire ciò che il suo compagno di classe dice con gesti.

Fase B

1°	Gli studenti si siedono in cerchio con una matita. L'insegnante dà a ogni studente un foglio di carta quadrato (non molto grande) e chiede loro di completare (scrivendo) la frase (anonimamente): in questa classe temo che ... L'insegnante mette i fogli nel cappello e lo mette in mezzo al cerchio.
2°	Il cappello va in giro e si ferma accanto a ogni studente che prende un foglietto di carta e lo legge, aggiungendo, oralmente, più idee che esprimono ciò che la persona sentirà. Continua a girare intorno al cerchio e l'insegnante dovrebbe solo consentire agli studenti di ascoltare e non commentare. Non è permesso discutere o commentare.
3°	Alla fine c'è un dibattito su ciò che gli studenti hanno scoperto.

Abilità interessate

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

Valutazione:

La sessione dovrebbe essere valutata, perché in questo modo mostreremo ai bambini che i loro pensieri e sentimenti sono importanti e allo stesso tempo li motiviamo a riflettere su ciò che hanno fatto e imparato. Le attività di valutazione consentono all'insegnante di misurare il successo di questo tipo di lavoro e possono includere le seguenti procedure:

A - L'insegnante chiede ai bambini di disegnare su un foglio di carta l'espressione facciale che trasmette ciò che sentono (dopo la sessione)

B - L'insegnante chiede agli studenti di scrivere su un grande foglio di carta che è stato apposto per scrivere ciò che hanno sentito durante la sessione.

C - I disegni dei volti saranno apposti accanto al grande foglio di carta.