

CORSO LIFE SKILLS PER OPERATORI LABORATORIO DI IDEE ED ESPERIENZE

I GIORNATA

Ore 9-11.15 Introduzione

- Presentazione del Corso e del Laboratorio esperienziale tra Operatori
- Presentazione dei docenti e dei partecipanti:

ENERGIZER : Oggetti che parlano

- (chi sono/perché ho scelto quell'oggetto)
- Distribuzione dei badge
- Definizione del contratto di classe – regole di lavoro
- Definizione tempi di lavoro

Mercoledì e Giovedì

9-11.15 (pausa 11.15-11.30)

11.30-13 (pausa 13-14)

14-17.30

Venerdì

9-13

Firma sulla lavagna di carta

Presentare le Life Skills, trascriverle su lavagna di carta e lasciare l'elenco appeso

Lavoro sulle aspettative:

- Distribuzione post-it - consegna: ciascun partecipante deve riportare sul post-it il proprio punto di vista in merito a:
 - A) le proprie aspettative sul Corso;
 - B) i punti di forza e di fragilità nella educazione alle life skills del singolo/del gruppo dei pari/dell'insegnante come facilitatore;
- I post-it vengono fatti leggere da ciascuno e in plenaria e riportati sulla lavagna di carta raggruppati per affinità (aspettative in merito ad apprendimento di tecniche, metodi, strumenti, approfondimenti sul ruolo dell'insegnante, formazione alunni ecc.)

LIFE SKILL: Gestione delle emozioni

ENERGIZER: L'eco delle similitudini (Life Skill: Empatia; finalità: attivare e confrontare la percezione di sé e dell'altro)

- si chiede ad ogni partecipante di dividere un foglio in 6 spicchi
- su ogni spicchio ciascuno scrive un aggettivo positivo che lo rispecchi
- a turno, ciascun partecipante sceglie un proprio aggettivo e chiama la persona che ritiene affine per lo stesso aggettivo
- se indovina, ovvero, anche l'altra persona si è descritta con lo stesso aggettivo, il primo soggetto scrive sul proprio foglio il nome dell'altro

- in ogni caso la parola passa alla persona chiamata e così di seguito

ENERGIZER: MACEDONIA (gioco finalizzato alla conoscenza, all'attivazione del corpo, alla costituzione di gruppi)

- al termine chiedere cosa si è provato nel fare il gioco

LIFE SKILL: Creatività

- I frutti di Macedonia si raggruppano per inventare una pubblicità impossibile

LIFE SKILL: RELAZIONI INTERPERSONALI

- passaggio da gruppo a comunità
- GIOCO: IL NODO: abilità sociali stimulate: cooperazione/fiducia

II GIORNATA

- Riassumere i contenuti della giornata precedente
- Lasciare esposto l'elenco delle Life Skills

ENERGIZER: Quale animale sei? (Life skill: Autoconsapevolezza)

- Si sceglie in plenaria il nome di 4 animali di terra, aria, acqua
- Si attribuiscono a ciascun animale 3 aggettivi, solo positivi
- Si scrivono sulla lavagna di carta
- Individualmente, ciascuno sceglie e riporta sul proprio foglio il nome dell'animale rappresentativo di "come mi vedo" ed il nome dell'animale rappresentativo di "come mi vedono gli altri"- potrebbe anche essere lo stesso-
- In plenaria, in cerchio, si chiede al gruppo di indicare l'animale rappresentativo per ciascun componente
- A confronto, ciascuno indica l'animale che ha scelto per rappresentarsi e quello che pensa abbiano individuato gli altri per definirlo (finalità: autopercezione a confronto con la percezione di sé che si ipotizza abbiano gli altri)

LIFE SKILL: Comunicazione efficace

Esprimersi attraverso la comunicazione verbale/non-verbale:

- Il gruppo si divide in sottogruppi
- A ciascun sottogruppo viene assegnata una Skill
- Si chiede di concordare nel sottogruppo come costruire una situazione che la possa rappresentare, interpretata da tre/quattro persone solo attraverso il linguaggio non-verbale (mimica facciale e gesti) e poi da tre/quattro persone con espressioni verbali e paraverbali (linguaggio, parole, suoni)
- Si chiede al grande gruppo di riconoscere la Skill interpretata.

- SPAZIO BRUNA MASI -

- LIFE SKILL: Capacità di risolvere i problemi
- Tecnica del Problem Solving: come risolvere i problemi in 5 passaggi

LIFE SKILL: Assertività

- spiegazione del concetto di assertività
- gestione non violenta dei conflitti
- esercizio in sottogruppi: rappresentare una situazione problematica vissuta a scuola/nel gruppo dei pari
- dividere il gruppo a metà: osservatori della comunicazione verbale e osservatori della comunicazione non-verbale
- commento in plenaria

- SPAZIO BRUNA MASI

ENERGIZER: L'ETICHETTA

LIFE SKILL: Relazioni interpersonali

La Skill pone il focus sulla Cooperazione

- passaggio da gruppo a comunità
- utile per attivare la cooperazione all'interno di un team di lavoro

Esercizio in sottogruppi

Regole:

- silenzio (divieto di uso delle parole)
 - unica azione possibile da fare è il "dare"
- 1) si divide il gruppo in sottogruppi di 5-6 persone
 - 2) si nomina 1 osservatore delle dinamiche di gruppo per ogni sottogruppo
 - 3) si forniscono riviste in numero sufficiente
 - 4) si chiede a ciascuno di scegliere una immagine rappresentativa di aspetti di sé
 - 5) ogni componente la mostra agli altri del proprio sottogruppo
 - 6) ciascuno divide la propria immagine in pezzi
 - 7) in ogni gruppo si mischiano i pezzi e si distribuiscono a caso tra i partecipanti
 - 8) il sottogruppo si attiva per ricomporre le immagini
 - 9) si considera il tempo utilizzato
 - 10) gli osservatori riportano in plenaria le dinamiche di gruppo osservate (collaborazione, contrasto, qualità e quantità, tipo e tono della collaborazione)

LIFE SKILLS: Gestione dello stress/Decision Making

- Leggere una favola
- Riportare su lavagna di carta le "Soluzioni" e le "Skills" relative cui possono essere riferite

LIFE SKILL: Resilienza

- Presentazione del concetto di Resilienza

LIFE SKILL: Assertività

- esercitazione:

ENERGIZER: INDOVINA CHI

III GIORNATA (lunedì 22/02/2010)

- SPAZIO BRUNA MASI -

LIFE SKILL: Capacità di comunicare in modo efficace

- La comunicazione efficace (secondo la teoria di Thomas Gordon)

ENERGIZER: GIOCO DELLE CARTE

- formare i gruppi in base al seme delle carte

LIFE SKILL: Pensiero critico e pensiero creativo

(obiettivo:stimolare la reversibilità del pensiero e l'acquisizione di altri punti di vista)

- Rivisitare la favola di Cappuccetto Rosso dal punto di vista:
 - del lupo
 - della nonna
 - del cacciatore
 - della mamma

-lettura dei lavori in plenaria

- Credo normativo: Definizione (Slides)

FINE

COSA PORTO VIA DAL CORSO:

- 1) Riproporre i post-it delle aspettative
- 2) Collage a strappo: usando delle riviste: "Scelgo un'immagine che rappresenta la mia esperienza nel Corso" e commento relativo
- 3) Le immagini vengono incollate su un grande tabellone e formano il collage della nostra esperienza del Corso

BIBLIOGRAFIA

Energizer: AVVENTURA IN AMAZZONIA
(limite: spazio fisico nell'aula)

- 1) Con il nastro adesivo di carta si tracciano a terra due linee parallele, lunghe 3 metri, a distanza di 5 metri tra loro
- 2) La classe è divisa in gruppi di 3-5 persone (con gli insegnanti fare 2 gruppi di 6, riprendendo i gruppi formati con altri energizer)
- 3) Ciascun partecipante ha 1 fogli A4 in mano; ad ogni gruppo viene dato un foglio extra di cui disporre
- 4) I fogli di carta sono "blocchi di legno" fluttuanti (zattere)
- 5) Siamo in Amazzonia e tra le due linee c'è un laghetto "da attraversare insicurezza", utilizzando le zattere
- 6) I partecipanti si dispongono sulle due linee in senso contrario
- 7) Tutti i componenti della squadra devono arrivare dall'altra parte del laghetto, ma solo poggiando tutti e due i piedi sul foglio di carta
 - si possono realizzare percorsi creativi
 - se uno della squadra tocca il pavimento tutta la squadra ricomincia da capo
 - vince la squadra che arriva prima dall'altra parte
- 8) Il resto della classe si divide in due e fa l'osservatore delle dinamiche del gruppo
 - clima di gruppo
 - leadership
 - creatività
 - come ha lavorato il gruppo
 - cosa avete osservato
- 9) tutti devono sorvegliare che si rispettino le regole
- 10) Alla fine:
 - si dà voce ai partecipanti (cosa mi è/non mi è piaciuto- come mi sono sentito)