



PROSOCIALITY
SPORT
CLUB

Prosocialità per l'integrazione e l'educazione multiculturale

Manuale Prosociale Pedagogico e Didattico



Lifelong
Learning
Programme

GRUPPO DI LAVORO

Centro Studi e Formazione Villa Montesca (Italia)

Fabrizio Boldrini, Maria Rita Bracchini, Virginia Marconi

Ellinogermaniki Agogi School (Grecia)

Anna Zoakou, Roza Tressou, Alexandra Kitsou

Confederación Española de Centros de Enseñanza (Spagna)

Selina Martin, Marian de Villanueva

Roma Community Centre (Lituania)

Vita Petrusauskaite, Dileta Peciulyte

Colegiul Tehnic de Transporturi Iasi (Romania)

Mihaela Poroch, Ana Maria Andrei, Anca Roznovan

Secondary school "Hristo Smirnenski" Brezovo (Bulgaria)

Todorka Glushkova, Tanya Angelova

Stichting APS (Olanda)

Maurits Drenth, Maarten Neomagus

Il Centro Studi e Formazione Villa Montesca è autore del Modello Prosociale Didattico e Pedagogico di PS CLUB

Ellinogermaniki Agogi ha curato la revisione e la raccolta dei testi

PS CLUB - Prosociality Sport Club

Prosociality for Integration and Multiculturalism

Progetto n. 518393-LLP-1-2011-1-IT-COMENIUS-CMP Agreement n. 2011- 3565/001- 001.

Il presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea.

L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Indice

Introduzione: presentazione e scopo del documento	5
1. La Prosocialità contro la violenza.....	6
1.1 Cosa è la Prosocialità	6
1.2 La Prosocialità nell'evoluzione del contesto educativo	7
1.3 L'importanza pedagogica della Prosocialità	10
2. Assi Educativi e Sviluppo del Prosocial Peace Code (PS Code).....	13
2.1 Sviluppare il PS Code.....	13
2.2 Gli assi educativi.....	14
3. La Comunità Educante - Educators Caring Community (ECC)	17
3.1 Cosa è la ECC ed il suo ruolo nella prospettiva della Prosocialità	17
3.2 Il significato della ricostruzione della comunità educante	18
3.3 Come ricostruire la Comunità Educante.....	20
3.4 Strategie principali per l'implementazione delle ECC.....	22
4. Implementare il Prosociality Code all'interno della classe	24
4.1 Formazione degli insegnanti sulla Prosocialità	24
I. I principali argomenti dei seminari formativi	24
II. Descrizione del lavoro	24
III. La struttura del workshop	25
IV. Materiali per i workshop formativi:.....	26
4.2 Attività didattiche degli sport club prosociali	27
I. Me stesso e altre persone: accettazione delle debolezze e positività nei confronti degli altri.....	29
II. Mi metto nei panni degli altri.....	31
III. Rifletto su una difficoltà - Sviluppo empatia verso gli altri	32
IV. Sono razzista? Non più.....	33
V. Parlami di te. Incontriamoci - Ponte d'amicizia	35
VI. Mano nella mano per la vittoria	36
X. Dipingere insieme	41
XI. Competizione con palloni da volley	42
XII. Tutto è possibile se siamo uniti.....	43
XIII. Ognuno conta.....	44
XIV. "non era colpa mia" – gestione del conflitto.....	45
XV. Come diventare un campione.....	46
XVI. Potere o violenza – Uno sguardo dietro la scena	47
XVII. Essere oggetto di bullismo.....	48
XVIII. Diritti dei ragazzi: necessità e desideri	51
XIX. Maratona degli abbracci	52
XX. I diritti del coniglio	53
XXI. Vivere assieme	54
XXII. Mi sento il benvenuto	55
XXIII. Libertà di opinione	57
XXIV. Scuole sicure	59
5. Valutazione dell'intervento didattico prosociale.....	61
5.1 Introduzione.....	61
5.2 Descrizione della procedura di valutazione.....	61

I. Sperimentazione	61
6. Passaggi successivi	64
7. Bibliografia	65
Allegato I	66
COMPETENZE RELAZIONALI	66
1. COMPETENZE PERSONALI	66
2. COMPETENZE SOCIALI	67
COMPETENZE EMOTIVE	68
1. COMPETENZE PERSONALI	68
2. COMPETENZE SOCIALI	69
MOTIVAZIONE ED AUTOSTIMA	70
1. COMPETENZE PERSONALI	70
2. COMPETENZE SOCIALI	70
Allegato II: Schemi di valutazione	72
Schema di valutazione di un leader sportivo	72
I. Esempio	72
II. Esempio	73
III. Esempio	73
III. Schede di valutazione della sperimentazione del modello PDP da parte di insegnanti, allenatori e ragazzi	74

Introduzione: presentazione e scopo del documento

L'obiettivo di questo documento è di illustrare il concetto di Prosocialità alla comunità scolastica (insegnanti, allievi, personale amministrativo) e in special modo agli educatori affinché possano gradualmente conoscere la filosofia che ad essa sottintende. Il comportamento prosociale (ossia un comportamento atto a beneficiare volutamente un'altra persona) promuove degli aspetti positivi sia per i ragazzi che per la società ed incoraggiarlo spesso implica dover attenuare o eliminare comportamenti sociali indesiderati.

Su questa impostazione inizialmente si identifica la Prosocialità in termini di rilevanza pedagogica, ovvero in quale misura possa costituire un valido strumento per contrastare il bullismo (capitolo 1); segue quindi (capitolo 2) una spiegazione sull'importanza degli assi educativi, i principi fondamentali in ogni intervento pedagogico, sottolineando come siano essi correlati a certi Peace Code slogan, motti che incarnano il messaggio-obiettivo di ogni attività didattica. Nel Capitolo 3 viene invece evidenziata la funzione essenziale della Comunità Educante, vale a dire l'insieme delle persone direttamente ed indirettamente coinvolte nell'educazione e nella formazione dei più giovani, chiarendo inoltre le modalità in cui, in ogni paese, tale comunità possa essere resa effettiva. Il capitolo 4 è interamente focalizzato sui metodi attuativi dei Peace Code all'interno della classe, includendo materiale per la preparazione degli insegnanti assieme a un certo protocollo, uno schema delle attività didattiche prosociali e la presentazione di una serie di attività didattiche esemplificative già sperimentate in tutta Europa con diversi gruppi-campione a rischio di abbandono scolastico (emigranti, minoranze, ragazzi Rom, etc.). L'ultimo capitolo (Capitolo 5) illustra l'approccio valutativo di questo intervento: questionari per insegnanti, allievi e personaggi dello sport che hanno lo scopo di quantificare l'impatto delle attività didattiche prosociali e delle competizioni atletiche per ciò che riguarda lo stimolo di capacità relazionali, emozionali, motivazionali e d'autostima a livello personale e sociale. Alla fine del documento (allegato I) viene esposta una dettagliata descrizione delle capacità programmate per essere sviluppate attraverso attività didattiche prosociali con l'intento di facilitare gli educatori nella preparazione del loro lavoro. Infine nell'allegato II saranno consultabili tutti gli schemi di valutazione affinché gli educatori, comprendendo cosa viene valutato e come viene valutato, possano programmare un intervento didattico concepito secondo le esigenze dei propri allievi .

La filosofia che sottende alla struttura e al contenuto di questo documento è quella di pubblicare una guida per gli insegnanti, una presentazione completa della prosocialità sia come teoria pedagogica che come intervento pratico, un compendio di attività didattiche ripetibili e un ben strutturato approccio

valutativo indirizzato a creare un manuale di riferimento per tutti quei potenziali fruitori interessati ad attuare il Peace Code e il concetto prosociale all'interno della classe.

1. La Prosocialità contro la violenza

1.1 Cosa è la Prosocialità

Il termine Prosocialità indica un concetto speculare di ciò che in psicologia viene definito "comportamento prosociale", vale a dire un complesso di azioni che beneficiano altri, la società o un gruppo di persone. La Prosocialità è caratterizzata da azioni di aiuto di cui il donatore non beneficia dei risultati.

Un comportamento prosociale perciò, può essere definito come una serie di azioni volontarie intese ad aiutare o beneficiare un altro individuo o un gruppo di persone senza alcuna aspettativa di ritorno in termini di benefici. Malgrado il ricevente si avvalga di un'azione prosociale, questa può anche risultare cara al donatore. Sorge così la domanda se aiutare un altro a proprie spese. Quando si parla di comportamento prosociale, vengono enfatizzate le azioni esterne ed esplicite al contrario di quelle interne ed implicite delle azioni prosociali. Un'azione prosociale implica il miglioramento sia mentale che fisico di un individuo.

Il concetto di prosocialità risiede accanto al comportamento prosociale. Le basi scientifiche vengono chiaramente definite in ciò che viene chiamata "la teoria del gioco", considerata uno dei maggiori contributi dell'economia sperimentale.

Questa teoria sviluppa la sperimentazione di protocolli ("giochi") che misurano le preferenze umane in maniera standardizzata. Questi giochi possono essere utilizzati per misurare le differenze tra individui, contesti e culture a livello comportamentale e forniscono un prezioso complemento agli studi di auto-relazione. Invece di chiedere il parere sull'importanza di aiutare il prossimo, per esempio, un gioco sperimentale rivela se un individuo aiuta realmente in situazioni che coinvolgono veri guadagni e vere perdite in un contesto finanziario: quando un individuo si trova a dover affrontare una sfida di carattere economico, viene spinto in maniera naturale verso la ricerca di un equilibrio. Questo equilibrio viene raggiunto quando l'individuo in questione è soddisfatto della propria posizione. La caratteristica della cooperazione viene definita come capitale sociale e si riferisce ai benefici che si possono ottenere dalle relazioni sociali simili al capitale finanziario, al capitale fisico (una casa) ed al capitale individuale (un'educazione): gli elementi concreti come la bontà, la compagnia, la solidarietà e le relazioni sociali tra gli individui e le famiglie che formano un'unità sociale. Un individuo è socialmente impotente se viene lasciato da solo. Se viene in contatto con il suo vicino e poi con altri vicini vi sarà un accumulo di capitale sociale che può soddisfare i propri bisogni sociali e diventare un potenziale positivo per lo sviluppo ed il

miglioramento delle condizioni di vita di tutta la comunità. Nel suo insieme, la comunità beneficerà dalla cooperazione di tutte le sue parti, mentre l'individuo troverà nelle sue relazioni tutti i vantaggi delle azioni d'aiuto, della compagnia e della solidarietà di tutti i suoi vicini.

Il concetto di Prosocialità descrive l'ipotesi teorica di questo sistema sociale di relazioni:

quando un'azione non viene indirizzata verso un interesse personale ma per garantire un interesse generale; quando con questo atto un individuo è consapevole di trovarsi in un'area di rispetto delle regole (anche di quelle non scritte); quando vengono accettate da tutti e quando garantiscono il benessere del gruppo sociale o della comunità di cui fa parte l'individuo.

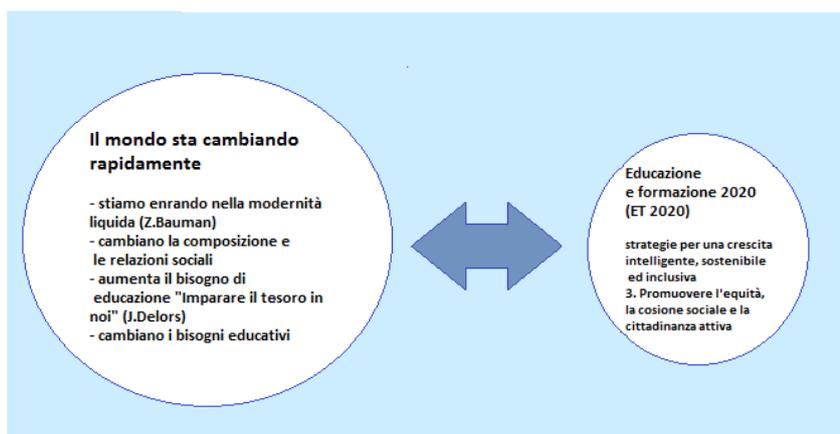
Azioni prosociali fatte senza aspettativa di alcuna ricompensa esterna possono essere definite nella lista provvisoria che segue:

- aiuto fisico e psicologico
- condividere le emozioni degli altri (empatia)
- approccio meta-verbale verso i problemi degli altri per migliorare il senso di sicurezza
- difendere gli altri da minacce
- considerare ed apprezzare i punti di vista degli altri e le loro differenze

In questo tipo di approccio, le azioni prosociali devono riferirsi ad una comunità specifica che può essere definita come una Comunità Educante dove ogni attore condivide gli stessi obiettivi educativi. In questo contesto inoltre, i "conflitti educativi" vengono superati o gestiti.

1.2 La Prosocialità nell'evoluzione del contesto educativo

Viviamo in un'epoca di grandi cambiamenti che richiedono nuove politiche e strategie educative. La UE sta affrontando questo problema con ET 2020.



La nostra epoca è caratterizzata da una "compressione temporale" seguita da un processo di accelerazione e dalla "riduzione delle distanze fisiche" grazie ad un servizio di trasporto efficiente e soprattutto al Web. Le tecnologie d'informazione e comunicazione stanno trasformando le dinamiche

economiche (specialmente Internet), le regole sociali e la cultura stessa che si sta trasformando in una cultura “dinamica e globale” (P. Levy).

Il “villaggio globale” teorizzato da McLuhan negli anni 60 ora è realtà. Siamo passati dalla modernità del XX secolo, caratterizzata dagli aggettivi “dura” e “pesante” e dalla quantità delle nostre azioni, alla post modernità del XXI secolo rappresentata da idee “soft” e “leggere” e dal perseguimento della “qualità”.

A. Giddens ha descritto questa epoca come di un’ “estrema modernità”, mentre Z. Bauman come di una “modernità liquida” dove è presente la demolizione delle istituzioni e dei “legami deboli” sia in contesto sociale che personale.

Per capire meglio le **nuove dinamiche emergenti ed i bisogni educativi**, importanti per la definizione di un **nuovo ruolo della scuola** come istituzione, è utile mettere in evidenza le grandi contraddizioni del nostro tempo.

1° contraddizione: **Ricchezza e Povertà**

Ricchezza e Povertà, concetti che caratterizzano rispettivamente il nord ed il sud del mondo, sono il principale problema socioeconomico. Ma quando ci si riferisce ad un contesto educativo descrivono il problema della ricchezza di informazioni contro la povertà di conoscenza individuale.

La ricerca scientifica descrive una conoscenza vecchia di tre/quattro anni, perciò, dopo questo lasso di tempo, un individuo non si sente più parte della società della conoscenza. Inoltre, l’impoverimento culturale è causato dalla tecnologia di facile utilizzo e dal linguaggio stereotipato che sta acquistando sempre più spazio nella vita di tutti i giorni (un esempio è il linguaggio povero e di poca consistenza tipico della televisione).

In un contesto simile è facile capire quanto sia inutile la scuola di stampo conservativo/comunicativo. Eppure, stanno emergendo nuovi bisogni che pongono la scuola in una posizione di centralità. È sempre più evidente il bisogno di imparare ad imparare fin dai primi anni di vita di un individuo; di sfruttare i lunghi anni del suo sviluppo che sono il tesoro di una vita; di acquisire competenze di apprendimento ed essere in grado di “imparare” durante tutto l’arco della vita (LLP UE). Tutto questo richiede allora la priorità di un nuovo sistema di insegnamento/apprendimento che porti ad un “metodo-scuola”.

Un altro aspetto contraddittorio è quello relativo alla **riduzione delle distanze fisiche**, che a volte diventa addirittura fondamentalismo.

Il contatto globale veloce dato da Internet si scontra con i grandi flussi migratori e ne risulta poco tempo per la mediazione.

Questo vivere insieme forzato spesso porta ad una opposizione di tipo culturale. In questo contesto si ha da un lato tensioni sociali (gruppi fondamentalisti in crescita) e dall’altro il bisogno di un programma educativo costruito sul valore della **fratellanza universale**.

2° contraddizione: **standardizzazione e solitudine**

La **standardizzazione** e la **solitudine** sono tipici del mondo della comunicazione globale e dei media hi-tech dove ogni individuo si trova nel web in tempo reale. Questa è la contraddizione principale della nostra società e porta a due conseguenze: la domanda per un'educazione morale e la tensione nel condividere i **“valori principali di una vita civile in comune”**. La risposta a questo bisogno si trova in ciò che può rendere gli individui liberi e uniti, nel mettere insieme il nostro “IO” con il “NOI”, diventare autonomi attraverso la **libertà** e la creatività e capire come la costruzione di legami con altre persone sia una questione di **responsabilità** e di **sostenibilità** delle nostre azioni nell'ambiente. Da questo quadro, pur sintetico, emerge quindi con forza una nuova domanda sociale di educazione e creatività; una domanda forte per una scuola di qualità, una scuola del metodo e delle relazioni.

Per quanto riguarda i confini interpersonali bisogna tenere in considerazione una “società liquida” in continua evoluzione, dove le antiche certezze quali Nazione/Stato, famiglia, lavoro ecc. non sono più presenti e un individuo non ha più garanzie del suo far parte di esse. In questa realtà odierna i piani a lunga scadenza diventano poco attraenti.

La strategia del *carpe diem* è la risposta più semplice ad un mondo senza valori e trovare una propria identità risulta sempre più difficile ed allo stesso tempo necessario.

La definizione di chi siamo viene richiesta dalla tensione tra la presunta appartenenza a comunità virtuali, dove gli elenchi del telefono stanno diventando il gruppo di amicizie, e la solidarietà di ogni individuo ridotta a mero consumo ed oggetto di consumo: il nostro presente produce incertezza e paura (Z. Bauman).

Essendo la scuola la principale figura nel contesto della socializzazione, essa deve promuovere anche modelli di comportamento di integrazione sociale e di benessere personale attraverso un'azione sistematica internazionale, vale a dire auspicare una **“alfabetizzazione emotiva”**.

Secondo Eric Berne “I comportamenti individuali dipendono principalmente dalla rappresentazione che abbiamo di noi stessi e degli altri e dal modo in cui veniamo visti da altre persone”, mentre Martin Buber (1957) scrive che “... i membri della società umana modellano le proprie qualità ed abilità personali secondo diverse scale di valori; una società è definita umana quanto i propri membri si confermano l'un l'altro le proprie qualità”.

Da tutto questo si deduce che il criterio che deve guidare è quello di un approccio ad una **vita civile in comune** come **processo educativo**, con l'obiettivo di affinare la propria mentalità ed accettare sia se stessi che gli altri su un asse relazionale. Ogni processo educativo non deve essere isolato dai processi normali ma venire incluso in ogni momento della vita scolastica.

Da un punto di vista costruttivista, la chiave si trova nel proporre un processo interattivo in modo da permettere ad ogni individuo di imparare dagli altri. Jerome Bruner afferma che “è tipico degli esseri umani costruire una comunità dove l'apprendimento è frutto di uno scambio reciproco”. Questo porta cambiamenti nella sfera delle relazioni insegnante-studente ed all'interno del gruppo di ragazzi stesso.

Risulta evidente perciò, quanto un nuovo metodo fondato sull'**azione**, sugli **esempi** e l'**identificazione** stia diventando davvero importante. Le tecniche più adatte devono essere attive, dinamiche e allegre. Nel campo della **pace** e della **vita in comune** il **gioco** è senza dubbio la strategia più importante. Attraverso il gioco le esperienze di vita possono essere gradualmente trasformate in vera conoscenza utile nello stabilire contatti con altre persone, interagire all'interno della comunità, acquisire autostima, stabilire la propria identità, imparare a riflettere e pianificare progetti futuri.

Nell'opera di Donald Winnicott "Gioco e la realtà" *il gioco è un'esperienza, che è sempre un'esperienza creativa e ... una forma fondamentale della vita ... attraverso il gioco sia il ragazzo che l'adulto sono liberi di usare tutta la loro personalità e solo attraverso la creatività l'essere umano può scoprirsi*". Il gioco è alla base dell'esperienza culturale.

Maria Montessori, Bruner e Piaget hanno evidenziato l'importanza del gioco nello sviluppo psicofisico del ragazzo ed il fatto che le esperienze di vita diventano con il tempo autentiche abilità.

Per creare un **ambiente relazionale positivo** è perciò essenziale riscoprirci in una **comunità costruita sulla persona**: insegnanti, ragazzi, personale scolastico e genitori che accettano di mettere in atto un progetto educativo comune secondo valori condivisi e fondato su un **accordo** pedagogico produttivo (**accordo di corresponsabilità**) coinvolgendo anche il territorio.

Le attività programmate seguono il percorso già riconosciuto da psicologi e pedagoghi (Rogers, Maslow, Piaget, Bruner, Montessori, Winnicott...) per la costruzione di comportamenti pacifici utili sia per i singoli individui che per la società.

Questo quadro macrosociale evidenzia il bisogno di ricostruire la "comunità educante"; un bisogno sentito anche dal nostro territorio, come hanno dimostrato le analisi sociali, di "dinamiche microsociale".

1.3 L'importanza pedagogica della Prosocialità

Molti educatori sono seriamente preoccupati dei fenomeni di bullismo e di aggressività ed è perciò importante trovare e sviluppare alternative positive – i sentimenti ed i comportamenti prosociali del ragazzo verso gli altri – alle immagini "invasive" di violenza ed aggressività proposte dai media.

La risposta può essere promuovere comportamenti prosociali che includano anche la cooperazione, includere gli altri nel gioco, fare un complimento e confortare un ragazzo turbato.

Questi comportamenti devono essere caratterizzati dalla volontarietà. Se un ragazzo viene forzato ad essere "gentile e di condividere" o di dire "scusa" allora il suo comportamento non risulta volontario e non può essere considerato prosociale. L'approccio prosociale implica ed evidenzia lo sviluppo prosociale del ragazzo promosso senza forzature.

I. Come possono gli educatori essere attivi nel promuovere la Prosocialità

Gli educatori possono promuovere lo sviluppo Prosociale attraverso la costruzione di relazioni sicure e la creazione di una comunità in classe, modellando il comportamento prosociale, stabilendo aspettative prosociali e supportando le famiglie.

Le azioni pedagogiche rilevanti sono:

a) La Classe è un luogo dove è semplice essere felici

Quando un insegnante crea intenzionalmente delle relazioni sicure e fa capire ai ragazzi che la classe è un posto sicuro ed interessante sono allora in grado di contribuire in maniera positiva al loro benessere. È normale che alcuni ragazzi provengano da famiglie più prosociali di altre ed in classe risultano più generosi con i loro compagni. E' stato infatti provato che ragazzi che hanno una relazione affettiva calorosa ed un legame sicuro con i propri genitori e i propri insegnanti sono più propensi verso comportamenti empatici e prosociali (Kestenbaum, Farber, & Sroufe 1989; Zhou et al. 2002; Campbell & von Stauffenberg 2008) probabilmente perché notano e copiano i comportamenti degli adulti con i quali hanno una stretta relazione.

Secondo quanto detto da alcune madri, nel contesto delle esperienze e del ruolo degli insegnanti, quando un insegnante instaura una relazione calorosa e sicura con i ragazzi questi mostrano più empatia e si comportano più positivamente verso gli altri in classe (Pianta & Stuhlman 2004; Spinrad & Eisenberg 2009).

Gli insegnanti possono sviluppare relazioni positive e prosociali attraverso l'utilizzo di diverse "piccole" strategie pedagogiche (di cui la maggior parte sono intuitive): rispondere con delicatezza ai bisogni giornalieri dei ragazzi, interagire con un supporto emozionale, ascoltare e conversare con attenzione sincera.

b) Le origini della Comunità si trovano in classe (dalla classe al Villaggio Educante)

Il primo passo verso la ricostruzione del "villaggio" inteso come un sistema di relazioni premurose è quello di creare una comunità di discenti. Come le relazioni educative calorose creano le abilità prosociali nei ragazzi, allo stesso modo l'essere parte di una comunità di apprendimento unita può favorire lo sviluppo prosociale dei ragazzi.

Gli esseri umani sono creature sociali e persino piccoli cambiamenti all'ambiente sociale di un ragazzo possono renderlo più conscio del suo legame con il gruppo. "È stato provato che i ragazzi che passano il loro tempo con compagni prosociali sono più propensi ad essere prosociali loro stessi. Con il tempo

cominciano ad adottare le norme di disponibilità all'aiuto e di altruismo dei loro compagni" (Eisenberg, Fabes, & Spinrad 2006).

Tuttavia, sono frequenti i casi in cui un ragazzo meno prosociale tende a passare il suo tempo con compagni simili e di conseguenza ha meno opportunità di imparare dai compagni più prosociali.

In questo caso si suggerisce agli insegnanti di unire i due gruppi (Bodrova & Leong 2007) e creare l'opportunità di sperimentare i comportamenti prosociali ed empatici.

c) Apprendere il comportamento prosociale dagli adulti: esempi

Se un adulto è prosociale e ricettivo è molto probabile che un ragazzo noti e copi questi comportamenti. Perciò, gli insegnanti che hanno tali caratteristiche hanno una buona probabilità di favorire i comportamenti di empatia ed altruismo attraverso il proprio esempio. Le opportunità si presentano ogni giorno: aiutare un ragazzo ad infilarsi una giacca che si abbottona in maniera diversa dal solito; esprimere un'amorevole preoccupazione quando un genitore è stato malato; offrire dei materiali che possono aiutare il ragazzo a finire un lavoro. Per evidenziare questo modello gli insegnanti possono commentare quello che stanno facendo e perché ("Hai un problema con questo? Che ne dici se ti aiuto? Sono felice quando aiuto un ragazzo che ha bisogno"). Questo modello comportamentale può essere applicato anche nelle interazioni con i colleghi e i genitori.

d) Siate chiari con i ragazzi (nella nostra comunità si interagisce con gli altri in maniera prosociale)

È più probabile che un ragazzo sviluppi empatia ed abilità prosociali se un adulto rende chiaro da subito quello che desidera (senza forzature) che faccia. Richieste educate perché aiutino e siano generosi sono spesso suggerimenti necessari per lo sviluppo di un comportamento prosociale (Eisenberg, Fabes, & Spinrad 2006).

A volte, gli adulti possono pensare di dover articolare di più le loro richieste, ma i ragazzi – specialmente i più piccoli – hanno bisogno di suggerimenti semplici e chiari.

In alcune culture, comprese molte non occidentali, spesso ci si aspetta che i ragazzi facciano lavori veri per aiutare la famiglia, come accudire i fratelli e le sorelle, condividere i giocattoli ed essere membri più cooperativi all'interno della comunità.

Gli insegnanti potrebbero notare la differenza a livello di comportamenti prosociali tra i ragazzi che vivono in un ambiente prosociale e quelli che non ne fanno parte. Diventa allora necessario unire i due gruppi affinché i meno prosociali possano imparare dai loro compagni.

2. Assi Educativi e Sviluppo del Prosocial Peace Code (PS Code)

2.1 Sviluppare il PS Code

Un comportamento prosociale implica azioni positive che beneficiano gli altri originate da empatia, valori morali e da un senso di responsabilità personale più che da un desiderio di guadagno personale.

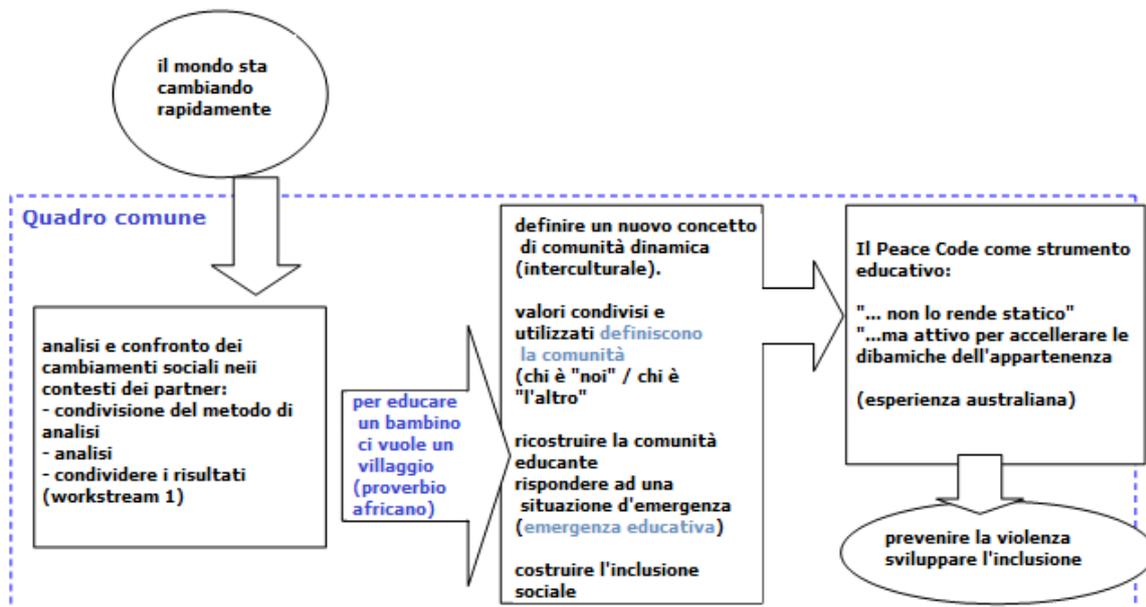
Il ruolo della scuola nel costruire le competenze prosociali dei ragazzi è fondamentale. Ma lo è anche il coinvolgimento della comunità e di chi, consapevole o meno, può influire grandemente sulla crescita sociale dei ragazzi (il trainer sportivo o allenatore, i vicini di casa, i membri di un'organizzazione religiosa).

Il Prosocial Peace Code rappresenta **una lista di regole e comportamenti generalmente accettati** dai membri della comunità e contenuti in un accordo specifico creato per la prevenzione di disordini civili e sociali. Sono indirizzati a tutti quei gruppi sociali coinvolti (direttamente e non) nell'educazione dei ragazzi. Il Codice definisce i principi fondamentali delle azioni prosociali indirizzate a ragazzi, insegnanti e a tutta la "comunità di educatori" e sottolinea ciò che è positivo dell'altro e cosa può migliorare una comprensione reciproca.

Nell'era di una "emergenza educativa", il codice può risultare uno strumento valido per la creazione di un percorso verso la ricostruzione di una "**Comunità Educante**" per scoprire che attraverso l'**Apprendimento** è possibile trovare un **Tesoro**. (J. Delors).

Il Codice racchiude le **abilità emotive e relazionali** fondamentali per **prevenire comportamenti violenti** e per aiutare i nostri figli a diventare cittadini europei attivi e responsabili.

Il processo verso la creazione del Codice può essere riassunto come segue:



La definizione del Prosocial Peace Code (PS Code) deriva dal significato del quadro di riferimento dei valori che a sua volta definisce l'essere parte di una comunità in un mondo in continua evoluzione. Per ottenere un'azione efficace, il PS Code dovrà essere strutturato e comunicato secondo degli assi educativi modellati sulle caratteristiche di materie in-learning.

2.2 Gli assi educativi

Nel formulare il Peace Code ogni valore può essere modellato su un Asse Educativo. Tali Assi possono essere utilizzati come veicoli per l'apprendimento/insegnamento in modo da sperimentare, attualizzare e praticare detti valori.

Tra i quattro pilastri dell'educazione indicati " nella dichiarazione universale dei diritti umani " si afferma:

- ogni individuo ha diritto all'educazione in conformità con le sue convinzioni religiose, pedagogiche e filosofiche;
- ogni individuo ha il diritto di sostenere, conoscere e divulgare opinioni e idee;
- qualsiasi diversità deve essere rispettata. Differenze fisiche, politiche, religiose e culturali fanno parte della vita culturale della scuola ed ogni studente ha il diritto di non essere vittima di discriminazione;
- ogni studente ha il diritto allo studio e a praticare lo sport in ambienti salubri e sicuri;

La Commissione ha posto particolare enfasi sul punto che essa propone e descrive come il fondamento dell'educazione: imparare a vivere insieme.

Gli Assi Educativi sono elementi pratici ed altamente educativi che permettono ai ragazzi che possiedono abilità essenziali di:

- Creare la coscienza dell'importanza di vivere in armonia con gli altri e con l'ambiente
- Sviluppare l'abilità delle comunicazioni interpersonali per promuovere comprensione, accettazione e tolleranza
- Insegnare ai ragazzi a dare e ricevere
- Creare la coscienza della solidarietà e dei rapporti umani.

Gli Assi Educativi sono fondati su una serie di approcci, tecniche e risorse per assicurare che il loro insegnamento sia fornito nel modo più significativo ed efficiente.

Nell'ambito del Progetto PS CLUB, agli educatori è stato richiesto di sviluppare certi slogans che abbiano come punto di riferimento "la Dichiarazione Universale dei Diritti Umani". Tali slogans hanno costituito la base su cui sviluppare una serie di attività didattiche atte a stimolare ben definite capacità emozionali e sociali.

Gli slogans del Peace Code vengono riassunti nella seguente tabella:

tabella 1: Assi educativi e slogans del Peace Code

Assi educativi	Peace Code Slogans Schema condiviso delle comunità educanti
Ogni individuo ha diritto all'educazione in conformità con le sue convinzioni religiose, pedagogiche e filosofiche	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'educazione è un diritto, non un privilegio ▪ Educazione gratuita per tutti ▪ Libertà di educazione ▪ Posso scegliere qualsiasi scuola io desideri ▪ Mi sento benvenuto e rispettato nella mia scuola ▪ Educazione di qualità per tutti i ragazzi ▪ Rispettare i valori nell'educazione
Ogni individuo ha il diritto di sostenere, conoscere e divulgare opinioni e idee	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Discussioni di gruppo ed ascolto aperto ▪ Ogni punto di vista, se espresso con onestà, arricchisce la Comunità ▪ Ognuno ha il diritto ad essere differente ▪ Ognuno ha il diritto di scegliere ▪ Ognuno ha il diritto di difendere le proprie tesi ▪ Ognuno ha il diritto di vivere seguendo le proprie convinzioni. ▪ Ognuno è in diritto di dare un'opinione ▪ Io ho una voce ▪ Io ho un'opinione ▪ Io ho il diritto di parlare ed esprimere le mie opinioni ▪ Condividere le esperienze significa percepire il senso della comunità ▪ Parla, stiamo ascoltando
Qualsiasi diversità deve essere rispettata. Differenze fisiche, politiche, religiose e culturali fanno parte della vita culturale della scuola ed ogni studente ha il diritto di non essere vittima di discriminazione	<ul style="list-style-type: none"> ▪ SII uguale = SII differente ▪ La diversità crea unione ▪ La diversità è un valore ▪ La diversità è educazione ai valori ▪ Diversità nell'unità ▪ Io sono, tu sei e noi siamo ▪ Rifletto su una difficoltà; sviluppo un'empatia verso gli altri ▪ Me stesso e le altre persone: accettazione delle debolezze e positività verso gli altri ▪ Rafforzare l'unione ▪ Parlami di te, incontriamoci – creare un ponte

	<p>di amicizia</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La diversità è il valore più grande ▪ Il potere è basato sull'unione delle differenze ▪ Siamo tutti uguali ma ognuno ha la sua personalità
<p>Ogni studente ha il diritto allo studio e a praticare lo sport in ambienti salubri e sicuri</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Chiunque può prendere parte al gioco generale degli sport ▪ Ritrovarsi assieme è l'inizio. Restare assieme è un progresso. Lavorare assieme è il successo ▪ Competenza- Fair Play- rispetto ▪ Mano nella mano per la vittoria ▪ Se restiamo uniti, la vittoria sarà nostra ▪ Negli sport, proteggi sempre la tua incolumità, quella dei tuoi compagni di squadra e dei tuoi avversari ▪ Offrire opportunità e prendere parte a un gioco ▪ Una squadra soltanto ▪ Praticare sport per avvicinarti alla diversità ▪ Praticare sport insieme ▪ Scuole sicure ▪ Con il talento si vincono sfide, con il lavoro di squadra si diventa campioni! ▪ Assieme siamo una sola squadra ▪ Comprendere le radici della violenza – stabilire dei limiti ▪ Noi pratichiamo sport assieme

3. La Comunità Educante - Educators Caring Community (ECC)

3.1 Cosa è la ECC ed il suo ruolo nella prospettiva della Prosocialità

Il termine “educante” posto dopo la parola Comunità si riferisce ad un gruppo di organizzazioni sociali (sia formali che informali) che operano in un percorso educativo. Generalmente, i membri di questo contesto sociale sono adulti con un ruolo specifico di educatori formalmente ricevuto a livello istituzionale (gli insegnanti) o che agiscono in tale ruolo in effetti senza avere nessun riconoscimento specifico istituzionale o legale.

I target di questa attività educativa sono giovani facenti parte della comunità o i ragazzi. La ECC è fondata sul sistema di relazioni sociali che coinvolgono i giovani e dal quale questi acquisiscono il loro codice di comportamento (anche spontaneo).

La serie di relazioni che si sviluppa all'interno della ECC è di tipo circolare: tutti i soggetti hanno uno scambio con gli altri soggetti e gli adulti, con il loro esempio comportamentale, oltre che con le strategie educative, esercitano compiti diversamente necessari al mantenimento-manutenzione della comunità.

Tale sistema si presenta come complesso, e la sua trasparenza è favorita dalla consapevolezza di essere parte di tale dimensione. Questa consapevolezza evita l'esposizione al conflitto educativo ed espande le pratiche di cura.

Infatti, coloro che fanno parte della comunità sono spesso attori educativi inconsapevoli di esserlo (vedi il caso dello sport) ed i loro messaggi non sintonizzati con quelli degli altri educatori “ufficiali” creano quello che viene definito “conflitto educativo”.

La Comunità che educa è dunque un villaggio, nel quale ponti e strade sono rappresentate da relazioni sociali che hanno un effetto diretto sulla dimensione educativa dei ragazzi e che “proteggono” le loro fasi di crescita dalla violenza del contesto.

Nel villaggio educante, come così era nella tradizione europea delle comunità locali, gli adulti fanno costante riferimento al loro ruolo di educatori esercitando una pressione educativa, affinché ai membri giovani venga trasmesso il set di valori propri della comunità.

Così considerata la ECC è un sistema aperto, al suo interno, alla circolazione del conflitto e alla continua messa a punto delle dinamiche di deriva e di arricchimento delle componenti relazionali-linguistiche, verso l'esterno, nei confronti di agenzie educative tradizionali, famiglie e territorio.

Essere “comunità” è diverso dall'essere semplicemente “gruppo”, dove non si ragiona in semplice sequenzialità di rapporti o di definizione dei ruoli. Il fulcro della Comunità è dunque la consapevolezza di essere educatori e la effettiva sequenza delle relazioni si concretizza nella partecipazione.

Partecipazione significa che gli attori della Comunità non delegano interamente all'istituzione scolastica il ruolo di educatori e che le varie posizioni sono necessarie alla costruzione reticolare. La ECC è in questa prospettiva quel sistema complesso che si trasforma in continuo pur lavorando sempre al mantenimento della organizzazione adatta al suo compito.

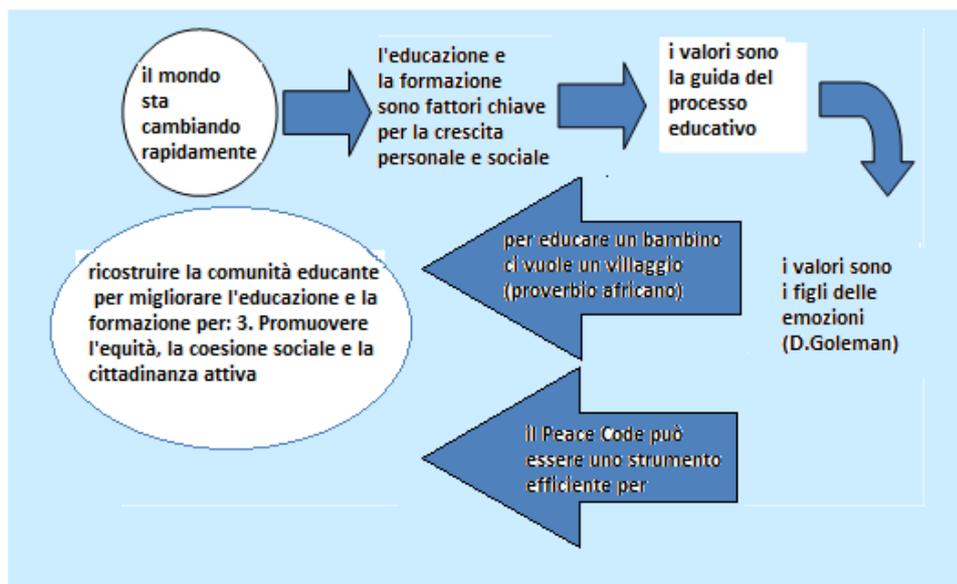
3.2 Il significato della ricostruzione della comunità educante

L'**Educazione** è l'attività che tende allo sviluppo delle competenze mentali, sociali e fisiche. La sua etimologia deriva dal verbo latino *educare* (tirare) che proviene dai verbi *educere* (estrarre, estrarre qualcosa da un'altra) e *ducere* (condurre).

La parola educazione è spesso considerata un termine più elegante per la parola insegnare. La differenza è che: l'educazione concerne il modo "comunicativo" di insegnare, mentre l'insegnamento include un modo più ampio di educare che comprende le tecniche indirizzate al miglioramento delle qualità e alla scoperta dei talenti nascosti.

Educare significa "iniziare da" e non "ottenere qualcosa", in quanto il punto di arrivo dipende dal discente. Educare è un modo per rendere una persona "più persona", un modo verso l'umanizzazione dell'individuo. Educare significa assistere una persona nella costruzione della sua cultura. L'obiettivo è dunque un percorso che veda l'uomo costruire sulla propria "natura la cultura", liberando le proprie potenzialità fino a giungere a liberare la propria creatività.

Per quanto concerne questo aspetto, J. Bruner fa notare che l'evoluzione dell'uomo è composta da due "storie": quella genetica, che ha reso l'umanità competitiva e quella culturale, in quanto ogni

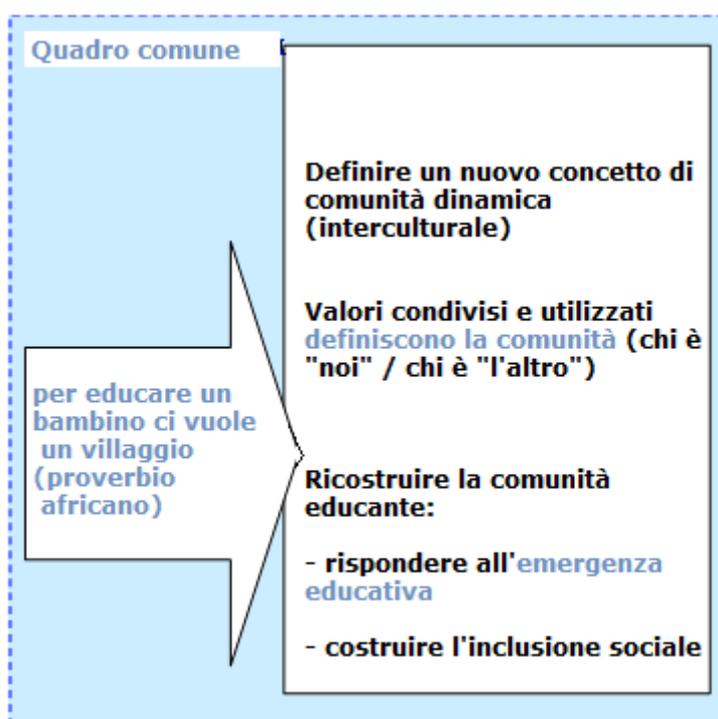


uomo crea la propria cultura da quella delle generazioni precedenti. Questa caratteristica rende la nostra specie adattabile e vincente (o forse perdente se l'umanità non raggiunge un punto limite in quanto al giorno d'oggi l'uomo è il peggior nemico di se stesso).

A pensare bene, c'è solo una generazione che divide l'uomo moderno dalla barbarie.

Se in un attimo fosse spazzata via l'opportunità di acculturarsi, l'uomo, con la pur potente capacità di auto-apprendimento innata di cui dispone, dovrebbe ripartire dall'età della pietra.

Educare è quindi il portare la persona all'auto-costruzione della cultura e la pedagogia e la didattica sono dunque scienze fondamentali nella società della conoscenza occupandosi, per così dire, del trattino che sta fra insegnamento ed apprendimento, cioè della relazione che s'instaura fra docente e soggetto in apprendimento nella comunità. Anche perché per apprendere sono fondamentali le competenze emozionali e relazionali che sviluppa in sé un individuo e nell'attuale società della conoscenza in cui la cultura diventa dinamica e globale (P. Levy) è necessario passare nella scuola da un approccio trasmissivo ad uno cooperativo.



Per comprendere meglio perché riteniamo fondamentale ri-costruire la “comunità educante” per rendere efficaci i processi di apprendimento, è forse opportuno tracciare un quadro delle dinamiche e dei rapporti che si instaurano in ambito educativo.

Al centro c'è il soggetto in apprendimento, non solo in età evolutiva, che pure è fondante, ma nell'intero arco della vita, non in solitudine ma anzi in interazione con gli altri soggetti del gruppo di apprendimento e con il contesto in cui vive. Per educare un ragazzo, dunque, ci vuole un villaggio (proverbio africano), chi educa non è il docente ma la “Comunità” intesa nell’accezione più oltre approfondita.

Un soggetto in apprendimento si nutre dell'educazione formale della scuola ma anche di quella non formale nelle altre agenzie educative del territorio (famiglia, organizzazioni sociali, ...) e di quella informale, perché anche il contesto educa. Il soggetto, dotato di attitudine all'apprendimento innata (la "mente assorbente" della Montessori¹), trova un formidabile "catalizzatore" nell'azione dell'insegnante che esplica la propria funzione coordinata con l'équipe educativa.

È forse da sottolineare che il concetto di comunità educante che perseguiamo con la nostra esperienza è più ampio di quello di Don Lorenzo Milani, un prete cattolico e pedagogista italiano degli anni sessanta che nella sua scuola rurale di Barbiana in Italia indicava come pratica quotidiana il supporto reciproco e cooperativo dei ragazzi nella pratica dell'apprendimento.

La sua opera ha influenzato parte rilevante del pensiero occidentale moderno in materia di filosofia dell'educazione.

3.3 Come ricostruire la Comunità Educante

Sia a livello locale che globale esiste la forte necessità di ricostruire la Comunità Educante: infatti, la sola scuola non si può assumere la responsabilità dell'educazione dei ragazzi. I ragazzi di oggi vivono in una società complessa ed in continua evoluzione alla quale essi si riferiscono nel crescere. Le varie componenti speciali spesso agiscono in modo differente e a volte anche contraddittorio e ciò ha un impatto negativo sui ragazzi.

È quindi vitale aumentare le possibilità di dialogo, della ricerca di punti in comune, di una possibile coerenza dei nostri interventi; da ciò emerge che si tratta di collaborare alla crescita educativa dei ragazzi e degli adolescenti.

Dobbiamo rilanciare l'idea della **comunità educante** (che si riferisce all'idea di "appartenere" come un contesto educativo integrato, sia scolastico che extrascolastico, che faciliti lo sviluppo di competenze sociali: questa è la dinamica della "cittadinanza attiva").

Quanto sopra implica:

- insegnanti e personale scolastico dovrebbero assumere e mettere in pratica uno stile positivo nel campo delle relazioni interpersonali che nasca dal riconoscimento reciproco e dall'apprezzamento attivo dell'altro (insegniamo a noi stessi);
- dovremmo introdurre innovazioni metodologiche nelle pratiche educative per sistematizzare questo approccio con i ragazzi, le famiglie e le comunità locali;

¹ La mente del ragazzo. Mente assorbente, Garzanti, Milano 1952 (1 edizione originale inglese con il titolo "The absorbent mind", 1949).

- andrebbe promosso un più ampio dialogo tra scuola, famiglie e comunità locali per incoraggiare le dinamiche sociali;
- creare ed attivare percorsi per la crescita personale attraverso il riconoscimento, la rappresentazione e la gestione delle nostre emozioni;
- promozione della cultura della legalità attraverso la creazione di situazioni nelle quali i ragazzi possono sperimentare e scoprire la necessità di regole accettate da tutti concepite come “libertà ordinate” e fondate su due principi essenziali: il principio del diritto e il principio del dovere;
- estendere questo processo a livello locale e globale mirando alla costruzione di una “comunità globale cosmopolita” (A. Giddens) attraverso la promozione dei valori della fratellanza universale e soddisfacendo la necessità di partecipazione che caratterizza i nostri tempi.

Con tale approccio è chiaro che i doveri della scuola cambiano radicalmente assumendo un nuovo ruolo centrale e quindi alle istituzioni scolastiche viene richiesto di:

- disegnare e sviluppare strumenti di conoscenza che possano permettere ai ragazzi di comprendere il contesto naturale, sociale, culturale ed antropologico nel quale essi vivono e nel quale opereranno in futuro;
- perseguire una doppia missione formativa in continuità sia orizzontale che verticale. La dimensione verticale esprime la necessità di una formazione che possa continuare per tutta la vita; la dimensione orizzontale tende verso una collaborazione ben organizzata tra la scuola e gli educatori extrascolastici;
- perseguire lo sviluppo di relazioni positive basate sul riconoscimento del ruolo di ognuno ed in armonia con gli obiettivi della comunità educante;
- essere ed agire come la consapevolezza e la forza trainante della **comunità educante** per la formazione di persone che siano in grado di gestire le loro necessità esistenziali e quindi investire nell’educazione di futuri cittadini attivi e responsabili. Quindi, l’obiettivo della prosocialità include lo sviluppo di una comunità educante perché:
- l’educazione non tratta soltanto dei tradizionali problemi educazionali quali il curriculum, la valutazione, gli esami;
- la scuola ha un senso soltanto nell’ambito di un contesto più vasto di obiettivi che la comunità cerca di raggiungere attraverso la fiducia nell’educazione.

L'OBBIETTIVO È DI METTERE IN CONTATTO SEMPRE PIÙ SCUOLE CON IL TERRITORIO PER:

- condividere una comune scala di valori
- Attivare processi educativi pienamente condivisi
- Sviluppare il concetto di “interesse comune” a scuola
- Promuovere la consapevolezza della cultura della legalità, dell'etica e della solidarietà
- Promuovere la formazione
- Dare supporto ai progetti
- Disseminare forme di partenariato

I risultati a lungo termine che possiamo prevedere si riferiscono alle aree extrascolastiche:

La Scuola verso i Genitori e le Famiglie

L'interazione tra la scuola, le famiglie e tutta la comunità implica:

- la condivisione dei processi educativi dei ragazzi
- essere coinvolti nelle attività di ricerca
- il “Patto educativo di corresponsabilità” (accordo firmato dai genitori e fondato sui valori condivisi e le strategie)
- incontri per discutere e chiarire ciò che i ragazzi studieranno in classe

3.4 Strategie principali per l'implementazione delle ECC

Strategia 1. Creare una Comunità Educante

Questa comunità avrà il compito di coinvolgere tutti i gruppi di stakeholders a partecipare al processo di cambiamento della scuola. Questo includerà tutto il personale scolastico, i ragazzi, le famiglie e la comunità. Quando tutti hanno voce in capitolo nella negoziazione dei valori e della definizione dei piani d'azione della scuola questo aumenterà il livello di partecipazione nell'implementazione delle azioni di cambiamento e la sostenibilità a lungo termine. Tutto questo avrà un impatto positivo sui risultati dei ragazzi.

Strategia 2. Dare ai valori Voce, Mani e Piedi

Questa strategia implica sviluppare interazioni intenzionali e l'uso delle buone pratiche che rendono concreti e visibili in tutta la cultura scolastica i cinque valori principali. Include inoltre istruzioni dirette

dei cinque valori principali in classe, la loro acquisizione da parte degli adulti ed utilizzare l'ambiente scolastico per il loro rafforzamento.

Strategia 3. Condividere Responsabilità con le Famiglie, la Comunità e i ragazzi

Mentre la Strategia 1 implica coinvolgere le famiglie e la comunità in un dibattito questa si incentra su cambiare il ruolo della famiglia da ospite a membro.

Strategia 4. Condividere la leadership

Questa strategia si prefigge di cambiare la scuola attraverso il modellamento e la legittimazione di una leadership condivisa.

Il suggerimento del Mahatma Gandhi di "Essere il cambiamento che si desidera vedere nel mondo" è un eccellente spunto per quei dirigenti scolastici che vogliono cambiare in modo positivo il clima e la cultura delle loro scuole. Gli insegnanti perciò dovranno dare l'esempio attraverso la modellazione dei valori e l'implementazione delle strategie con i ragazzi, i colleghi, il personale scolastico, le famiglie e la comunità dato che modellare influenza il comportamento in quelli che lo osservano.

Strategia 5. Dare potere ai valori attraverso la Pratica e le Politiche

Questa strategia legittima i 5 valori attraverso le buone pratiche internazionali basate sull'evidenza e sulla sperimentazione insieme a politiche specifiche rivolte ai fattori istituzionali che creano una cultura scolastica sostenibile ed un cambiamento di clima. Le politiche mettono i concetti su carta rendendoli pratica.

4. Implementare il Prosociality Code all'interno della classe

4.1 Formazione degli insegnanti sulla Prosocialità

L'approccio prosociale all'apprendimento e all'insegnamento non è semplicemente inteso ad incrementare delle competenze sociali ma anche a migliorare la qualità della cooperazione tra i gruppi di insegnanti coinvolgendo dunque nello sforzo l'intera comunità. I principali obiettivi nella formazione degli educatori sono quelli di fornire informazioni, idee e strumenti pratici ai membri delle "comunità di apprendimento" che li agevolino nel migliorare il contenuto sociale delle attività sportive e di classe. È necessario promuovere un dialogo tra la scuola e le associazioni sportive affinché si evitino potenziali conflitti fornendo strumenti educativi e suggerimenti.

I. I principali argomenti dei seminari formativi

- Significato di Prosocialità e suoi contenuti educativi
- Come accrescere il ruolo dello sport quale fattore motivazionale nell'educazione scolastica
- Aumentare la coscienza degli allenatori sportivi quali educatori
- Promuovere dibattiti sul tema della violenza sociale
- Creare consapevolezza sui giusti comportamenti
- Ridurre il pregiudizio e gli stereotipi, promuovere il rispetto degli altri, nella loro diversità
- Analizzare le pratiche esistenti sull'integrazione attraverso lo sport
- Migliorare le capacità degli allenatori nell'indagare e prevenire
- Applicare le regole del peace code
- Rafforzare l'apprendimento reciproco tra scuole ed associazioni sportive ed approfondire le informazioni di scambio e le buone attività
- Fornire agli allenatori delle utili indicazioni pedagogiche su come agire nel ruolo di educatori

II. Descrizione del lavoro

- Definizione del programma didattico per ogni workshop.
- Organizzazione logistica dei workshops
- Traduzione ed adattamento alle peculiarità di ogni paese partecipante al progetto della metodologia didattica e delle fonti di formazione

- Definizione della composizione del gruppo di beneficiari (un gruppo per ogni paese impegnato nel progetto)
- Definizione di un percorso temporale parallelo dei seminari per insegnanti ed allenatori sportivi in modo tale che si possano confrontare i risultati
- Realizzazione dei seminari/workshop nazionali (2 sessioni in classe + attività on-line)
- Monitoraggio dei risultati e analisi dei dati (soddisfazione, utilità, obiettivi raggiunti, aspettative soddisfatte)

III. La struttura del workshop

È organizzato in due differenti sezioni:

- Per insegnanti e genitori
- Per gli allenatori sportivi e i membri della Comunità Educante

Tutti i partner di PS CLUB hanno organizzato e condotto non meno di due workshop.

4.1.1 Struttura, temi, scopi e obiettivi del primo workshop:

Principale scopo: discutere i principi basilari della teoria didattica prosociale e gli scopi e gli obiettivi del progetto PS Club

- Sezione I – per insegnanti e genitori:
 - Cos'è la Prosocialità?
 - Come poter usare il modello prosociale per rafforzare l'inclusione sociale e l'integrazione
 - Preparazione ed applicazione di attività d'apprendimento prosociale
 - Presentazione e discussione dei risultati ottenuti dalle ricerche nazionali sulle cause dell'abbandono scolastico precoce e dei modi per prevenirlo
 - Identificazione delle più importanti attività di apprendimento attraverso le quali ottenere i principali obiettivi
 - Dibattito e discussione
 - Conclusioni e passi successivi
- Sezione II – per allenatori sportivi e membri della CE (Comunità Educante)
 - Cos'è la prosocialità e come usarla per rafforzare i contenuti educativi delle attività sportive
 - Cos'è e come affrontare il conflitto educativo
 - Come poter usare il modello prosociale per rafforzare l'inclusione sociale e l'integrazione

- Presentazione e discussione dei risultati ottenuti dalle ricerche nazionali sulle cause dell'abbandono scolastico precoce e dei modi per prevenirlo
- Identificazione delle più importanti attività di apprendimento attraverso le quali ottenere i principali obiettivi
- Dibattito e discussione
- Conclusioni e passi successivi

4.1.2. Struttura, temi, scopi e obiettivi del 2° workshop:

Principale obiettivo: discutere il Peace code, la comunità educante e il Modello Prosociale Didattico e Pedagogico

- Sezione I – per insegnanti e genitori:
 - Il Peace code e la comunità educante
 - Il modello PDP – aspetti didattici e pedagogici
 - Dibattito e discussioni
 - Conclusioni e passi successivi
- Sezione II – per allenatori sportivi e membri della CE
 - Il Peace code e il ruolo delle associazioni sportive
 - Determinazione dei principali slogan e definizione della gamma di attività
 - Il piano comunicativo della prosocialità
 - Apprendere agendo - sperimentazione tramite l'uso delle attività d'apprendimento selezionate dal Codice prosociale, che saranno messe in pratica per i ragazzi
 - Dibattito e discussione
 - Conclusioni e passi successivi

Webinars e materiali saranno reperibili nella piattaforma online del progetto. Chi vi fa accesso deve essere registrato e sarà in grado di ottenere ulteriori informazioni sugli argomenti dei seminari.

IV. Materiali per i workshop formativi:

- Prosocialità: struttura pedagogica e rassegna delle pubblicazioni
- Conflitto educativo: struttura pedagogica e rassegna delle pubblicazioni
- Attività di apprendimento: assi educativi e schema delle attività
- [Video Interviste agli Esperti](http://www.era-edu.com/psclub/) (disponibili sul sito di progetto www.era-edu.com/psclub/)
- [Ricerche nazionali e relazione di sintesi](http://www.era-edu.com/psclub/) (disponibili sul sito di progetto www.era-edu.com/psclub/)
- Peace code (vedere capitolo 2.1)
- Modello PDP (vedere capitolo)

- Accordo della comunità educante: come viene costituita una comunità educante e le attività coinvolte
- Piano di comunicazione prosociale

4.2 Attività didattiche degli sport club prosociali

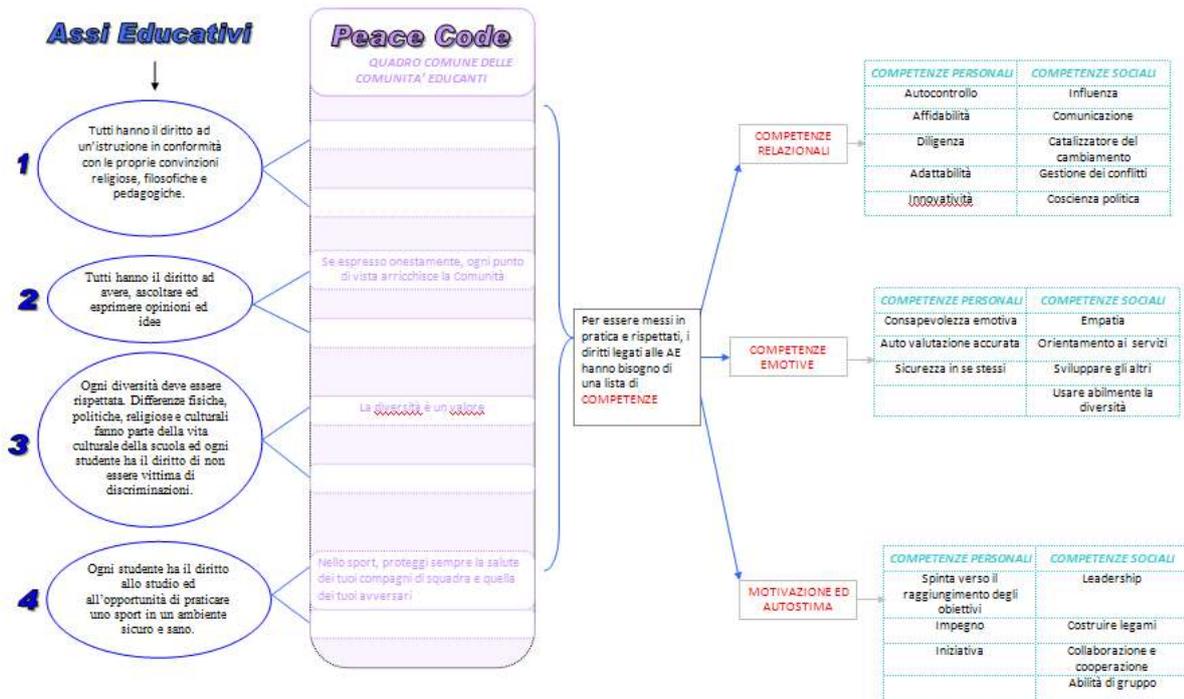
Nell'ambito della Formazione dei Formatori rispetto al Peace Code e la Prosocialità viene chiesto a tutti gli insegnanti di definire delle attività di apprendimento programmate per un successivo sviluppo ed evoluzione all'interno della classe. Queste attività promuovono l'aspetto sociale dell'educazione e sono programmate per sviluppare competenze sociali ed emotive. Gli insegnanti in collaborazione con i soggetti economici e gli allenatori sportivi sviluppano una serie di attività concepite secondo le necessità dei fruitori di riferimento del progetto, individui a rischio di ritiro o di abbandono precoce dalla scuola. Avendo come punto di riferimento la matrice di competenze sociali presentata nella tabella 2 gli educatori hanno strutturato le loro attività nello schema delle attività di apprendimento presentato in tabella 3. A questo scopo sono state programmate 24 attività didattiche, strutturate in un formato standard così da essere disponibili per tutti i potenziali e futuri fruitori in una forma esauriente e riproponibile.

Table 2: schema delle attività didattiche

Esercizi/attività didattiche	Gli esercizi/attività didattiche dovrebbero essere delineati come una sequenza di attività (cioè un racconto) che includa informazioni su cosa stanno svolgendo ad ogni singola fase i differenti attori (p,e, ragazzi, insegnanti)
Età dei ragazzi	Identifica l'età dei ragazzi
Slogan del Peace Code	Identifica lo/gli slogan del Peace Code al quale/ai quali fa riferimento la vostra attività di apprendimento
Competenza perseguita	Identifica quale/quale competenza/e la vostra attività didattica ambisce a promuovere
Strumenti/risorse	Qualsiasi strumento fisico/virtuale (hardware, software) o risorsa. In caso di risorse, fornire links all'argomento o caricarli per lo spazio di lavoro condiviso quale materiale di supporto all'attività didattica.
Strategia di valutazione (commento e/o testimonianza)	Identifica come verranno valutate le varie serie di attività
Tempo assegnato	Se richiesta, una stima del tempo da concedere agli allievi per completare il compito

Tabella 3: il modello pedagogico e didattico di PS CLUB

MODELLO PEDAGOGICO



I. Me stesso e altre persone: accettazione delle debolezze e positività nei confronti degli altri

Esercizi/attività didattiche	Questionario-discussione/ gioco pratico “gli aspetti positivi del mio compagno di classe”
Età dei ragazzi	15 anni
Peace Code slogan	Me stesso e le altre persone: accettazione delle debolezze e positività verso gli altri
Competenza perseguita	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscimento ed espressione delle emozioni ▪ Gestione del conflitto tra gli individui ▪ Rafforzamento di una positiva immagine di sé
Strumenti/Risorse	<p>Risorse</p> <p>A. Questionario:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Quali sono gli aspetti di me stesso che vorrei fossero differenti (per es. Nel mio corpo, nel mio carattere ecc)? ▪ Scrivi qualcosa che tu consideri un tuo vantaggio o che consideri positivo in te stesso ▪ Scrivi due aspetti che più ti infastidiscono nel comportamento delle persone ▪ Descrivi un’azione positiva intenzionalmente espressa verso una persona o un’azione intesa ad aiutare qualcuno. Ho dovuto fare un passo indietro o aggiustare il mio comportamento? <p>B. Gioco empirico: (cosa ci occorre) fogli di carta, penna</p> <p>I ragazzi attaccano alla loro schiena un foglio di carta. Ognuno scrive nella schiena del suo/della sua compagno/a di classe un aspetto positivo della sua personalità</p>
Strategia di Valutazione (Commento e/o testimonianza)	<p>Alla fine dell’attività didattica gli insegnanti iniziano una discussione e valutano se i ragazzi sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Distinguere tra aspetti positivi e negativi della propria personalità ▪ Comprendere che il loro comportamento è in relazione alla loro interazione con altre persone ▪ Riconoscere che l’adattamento del loro comportamento è un pre-requisito alla loro socializzazione e sviluppo di una relazione funzionale con altre persone ▪ Apprezzare elementi positivi nella personalità degli altri <p>TESTIMONIANZA</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ I ragazzi hanno constatato attraverso la lettura delle loro risposte (anonimamente da parte dell’insegnante), che molti di loro concordano nell’individuare i tratti caratteriali dei loro compagni

	<p>di classe che più interessano</p> <ul style="list-style-type: none">▪ I ragazzi in maggioranza hanno riscontrato che l'aspetto negativo è ciò che sentono ed esprimono in rabbia▪ I ragazzi hanno individuato i problemi comportamentali che interessano le relazioni tra ragazzi e ragazze
Tempo assegnato	80 minuti (A: 40 minuti, B: 40 minuti)

II. Mi metto nei panni degli altri

Esercizi/attività didattiche	<p>Gioco tra una persona bendata ed un'altra che la guida Durante il gioco nessuno parla.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ I ragazzi sono raggruppati a coppie. ▪ Una persona tiene gli occhi chiusi e l'altra lo/la guida per l'aula in modo tale che non urti da nessuna parte e non causi l'esplosione del campo minato (il campo di gioco può essere rappresentato da pezzi di giornale precedentemente dislocati sul pavimento dall'insegnante). ▪ In seguito l'insegnante chiede ai ragazzi di scambiarsi i ruoli. Molti ragazzi trovano difficoltà a tenere gli occhi chiusi a lungo. Noi non li obblighiamo a farlo.
Età dei ragazzi	15 anni
Peace Code slogan	Mi metto nei panni degli altri
Competenza perseguita	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Empatia ▪ Accettazione della diversità ▪ Espressione delle emozioni ▪ Trasmissione di messaggi attraverso il linguaggio del corpo ▪ Rafforzamento della fiducia tra i ragazzi ▪ Sviluppo dei sensi, l'esercizio contribuisce allo sviluppo della percezione dello spazio (ad eccezione di quello della vista) ▪ Porsi nella posizione degli altri e comprendere il significato di diversità
Strumenti/Risorse	<p>Materiali: bende Fonte: Educazione Sanitaria, Ministero della Salute: http://tinyurl.com/c6kb4su</p>
Strategia di valutazione (Commento e/o testimonianza)	<p>Alla fine dell'attività didattica gli insegnanti iniziano una discussione e valutano se i ragazzi sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Come ti sei sentito bendato? ▪ Come ti sei sentito nei panni di leader? ▪ Qual è stata la parte più difficile per te? Perché? ▪ Dal momento che non potevi parlare, come sei riuscito a comunicare? ▪ Come sei stato in grado di ricevere i messaggi a te inviati dalla persona che ti guidava ?
Tempo assegnato	45 minuti

III. Rifletto su una difficoltà - Sviluppo empatia verso gli altri

Esercizi/attività didattiche	Analisi di testo letterario-drammatizzazione Utilizzo del testo, organizzazione della drammatizzazione e recitazione di un ruolo attraverso la lettura
Età dei ragazzi	15 anni
Peace Code slogan	Rifletto su una difficoltà – sviluppo empatia verso gli altri
Competenza perseguita	Obiettivi: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificazione ed espressione delle emozioni ▪ Riflessione sul fenomeno dell'esclusione sociale ▪ Sviluppo dell'empatia ▪ Proposte collegate a valori e comportamenti per superare le differenze
Strumenti/Risorse	Fonte: Brano tratto dal romanzo di Helen Sarantiti "C'era una volta un cacciatore", estrapolato dal libro di corso di letteratura greca moderna (1° livello di scuola secondaria inferiore)
Strategia di valutazione (commento e/o testimonianza)	Possono i ragazzi: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Concentrarsi sul tema dell'esclusione sociale di rifugiati economici, donne, immigrati? ▪ Condividere gli stati d'animo degli altri, mettersi nella loro posizione? ▪ Pensare e proporre valori, idee, comportamenti positivi o atteggiamenti che regolino la vita sociale rispettando il diritto umano? ▪ Sviluppare un senso di rispetto? <p>Gli insegnanti discutono con i ragazzi al termine dell'attività e valutano in che misura essi abbiano compreso l'importanza delle sopraccitate domande, abbiano condiviso emotivamente la posizione delle vittime dell'esclusione sociale e se le loro vedute siano cambiate</p>
Tempo assegnato	2 ore

IV. Sono razzista? Non più

<p>Esercizi/attività didattiche</p>	<p>Questionario: gioco di carte con dizionario inteso a contrastare le differenze e le disuguaglianze.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Iniziare con un sondaggio di opinioni per capire cosa si conosce riguardo ai rifugiati. Scrivere i vari punti in un ampio foglio di carta a cui far riferimento in seguito durante la discussione. ▪ Mostrare al pubblico il set-up della stanza e leggere a voce alta il seguente testo. " è una notte buia, fredda e umida alla frontiera tra X e Y. Sta arrivando un gran numero di rifugiati, scappati dalla Guerra in X. Vogliono raggiungere Y. Sono affamati, stanchi e infreddoliti. Hanno pochissimo denaro e nessun documento tranne i loro passaporti. Gli ufficiali di frontiera del paese Y hanno differenti punti di vista: alcuni vogliono permettere ai rifugiati di oltrepassare il confine, altri invece no. I rifugiati sono disperati, ed usano diversi argomenti per cercare di persuadere gli ufficiali." ▪ Dividere i partecipanti in gruppi uguali. Un gruppo a rappresentare i rifugiati provenienti dal paese X, il secondo a rappresentare gli ufficiali di frontiera del paese Y ed un terzo gruppo a rappresentare degli osservatori. ▪ Dire ai "rifugiati" e agli "ufficiali di frontiera" di recitare un ruolo per ogni persona e quali saranno le argomentazioni. Distribuire i compiti e concedere quindici minuti per la preparazione. ▪ Iniziare la scenetta. Giudicate voi quando interrompere, ma circa dieci minuti dovrebbe essere una durata sufficiente <p>Concedete agli osservatori dieci minuti per formulare i propri commenti.</p>
<p>Età dei ragazzi</p>	<p>15 anni</p>
<p>Peace Code slogan</p>	<p>Sono razzista? Non più</p>
<p>Competenza perseguita</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ I ragazzi prendono coscienza dei loro atteggiamenti razzisti. ▪ I ragazzi rafforzano la propria immagine sul tema della discriminazione (che può essere sia di vittime che di prevaricatori), familiarizzano con il relativo vocabolario e con la strutturazione di un argomento in favore dei diritti umani.

Strumenti/risorse	<p>Attività estratta dal portale educativo compass, disponibile all'indirizzo http://eycb.coe.int/compass/en/chapter_2/2_9.asp Posso entrare?</p> <p>L'insegnante dovrebbe spiegare che si sta inscenando una situazione in cui un gruppo di rifugiati abbandonano la loro terra madre e tentano di entrare in un altro paese in cerca di sicurezza.</p>
Strategia di valutazione (Commento e/o testimonianza)	<p>Iniziare chiedendo agli osservatori di fare un commento generale sulla scenetta. Quindi raccogliere i commenti degli attori su cosa si è provato ad essere un rifugiato o un ufficiale di frontiera e quindi spostarsi su un dibattito generale che affronti i vari temi e faccia emergere ciò che le persone hanno imparato.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Quanto è stato corretto il trattamento riservato ai rifugiati? ▪ I rifugiati hanno il diritto di essere protetti secondo l'articolo 14 della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani e secondo la Convenzione del 1951 relativa allo status di Rifugiati. È stato garantito ai rifugiati il loro diritto di protezione? Perché/Perché no? ▪ Una nazione dovrebbe avere il diritto di respingere dei rifugiati? ▪ Faresti questo se tu fossi un ufficiale di frontiera? E se tu sapessi che andrebbero incontro alla morte nel loro paese? ▪ Che genere di problemi devono affrontare i rifugiati una volta entrati nel tuo paese? ▪ Che cosa dovrebbe essere fatto per risolvere alcuni problemi di integrazione a cui i rifugiati vanno incontro? ▪ Ci sono delle Persone momentaneamente accolte nel tuo paese? O in un paese confinante? ▪ Cosa può e dovrebbe essere fatto in primo luogo affinché le persone non divengano rifugiati?
Tempo Assegnato	<p>Dai 45 ai 60 minuti</p>

V. Parlati di te. Incontriamoci - Ponte d'amicizia

Esercizi/attività didattiche	<p>A. I ragazzi vengono raggruppati in coppie e lavorano disposti a cerchio: i ragazzi formano un cerchio in modo tale che i membri di ogni coppia appartengono ad un corso o ad una scuola differente. I ragazzi si presentano e fanno conoscenza del vicino, enunciando il proprio nome, i propri interessi, hobbies ecc. Dopodiché i ragazzi iniziano a presentarsi anche al resto del gruppo</p> <p>B. Gioco Empirico – attività trasformata da del materiale: Si disegna sul pavimento con cordicelle e nastro adesivo uno stretto "ponte". I ragazzi provano a muoversi tra di loro in modo tale da disporsi in ordine alfabetico.</p>
Età dei ragazzi	15 anni
Peace Code slogan	"Parlati di te, incontriamoci - Creare un ponte d'amicizia"
Competenza perseguita	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identità ▪ Auto-stima ▪ Capacità comunicative ▪ Conoscersi con altre persone ▪ Cooperazione ▪ Iniziativa ▪ Coinvolgimento
Strumenti/risorse	<p>Materiali: Corde, nastro</p> <p>Fonti: "Io sostengo le mie gambe." Materiale educativo, educazione sanitaria. Istituto di ricerca Universitaria sull'Igiene Mentale, Organizzazione contro la Droga (1996).</p>
Strategia di valutazione (commento e/o testimonianza)	<p>I ragazzi sono riusciti a:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Porre in evidenza elementi della loro personalità? ▪ Presentare in maniera soddisfacente il loro compagno di corso alla cerchia degli altri componenti del corso? ▪ Dimostrare determinazione, sicurezza e abilità nel lavoro? ▪ Migliorare le capacità di collaborazione e il rispetto per gli altri? ▪ Seguire le regole del gioco?
Tempo assegnato	<p>30 minuti per incontrarsi a coppie e disporsi in cerchio</p> <p>30 minuti per tre "ponti" di gruppi individuali e un "ponte" di tutti i ragazzi</p>

VI. Mano nella mano per la vittoria

<p>Esercizi/attività didattiche</p>	<p>Calcio a coppie – Un approccio differenziato al calcio</p> <p>I ragazzi vengono divisi a coppie senza che nessuno conosca il proprio compagno di squadra che potrebbe provenire da un'altra scuola, da un altro corso, da un altro paese ed avere una differente religione e cultura.</p> <p>Ai ragazzi va specificato che giocheranno a calcio con due palle. Devono essere divisi in gruppi di 4 e 6 persone. I ragazzi di ogni gruppo si dividono in coppie a loro scelta e si tengono per mano. Ad una coppia per ogni squadra viene assegnato il ruolo di portiere mentre le restanti coppie giocano per segnare un gol. Va specificato che i membri della coppia devono restare uniti sia quando tentano di segnare un gol che quando parano la palla. Un gol può venire infatti annullato nel caso fosse realizzato da una coppia non unita o assegnato alla squadra avversaria nel caso la palla venisse parata da una coppia ancora non unita.</p> <p>In una fase successiva, i membri di ogni coppia debbono essere cambiati in modo tale da assicurarsi che alla fine della partita la maggioranza dei ragazzi abbia cooperato come membro di ogni singola coppia; in caso di ragazzi di differente nazionalità, l'insegnante deve assicurarsi che essi abbiano cooperato tra loro</p>
<p>Età dei ragazzi</p>	<p>15 anni</p>
<p>Peace Code slogan</p>	<p>Mano nella mano per la vittoria</p>
<p>Competenza perseguita</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cooperazione per uno scopo comune ▪ Fiducia e rispetto per la diversità ▪ Sviluppo del rispetto verso gli altri ▪ Accettazione e cooperazione a prescindere dal tipo di differenze
<p>Strumenti/Risorse</p>	<p>Risorse: 4 porte, 2 palle, 4 gruppi, Fonte: adattamento dal programma Kallipateira disponibile su http://kallipateira.sch.gr/EkpaideytikoYliko/TEACHERS_BOOK_BODY_cr_op.pdf</p>
<p>Strategia di Valutazione (Commenti e/o testimonianze)</p>	<p>Al termine dell'attività didattica gli insegnanti iniziano una discussione e valutano se i ragazzi sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Imparare a lavorare con persone di uguale o differente origine ▪ Comprendere le difficoltà insite in tale genere di cooperazione ▪ Riflettere se le difficoltà nella cooperazione siano attribuibili alla diversità (e.g. nella lingua nazionale...)
<p>Tempo Assegnato</p>	<p>30 minuti</p>

VII. Cosa ci unisce all'interno di un gruppo

<p>Esercizi/attività didattiche</p>	<p>Gli insegnanti, nel ruolo di moderatori, avviano un breve dibattito sui diritti umani. I ragazzi si organizzano in gruppi da cinque ed iniziano una discussione che dovrà portarli ad individuare di comune accordo quali siano i tre diritti umani da considerare come i più importanti.</p> <p>I gruppi di 5 si uniranno quindi in un solo gruppo da dieci che a sua volta discuterà per definire nuovamente tre importanti diritti umani; le discussioni andranno avanti all'interno di ciascun gruppo il quale poi cercherà di convincere i propri compagni di squadra esponendo le proprie argomentazioni a favore o contro l'assegnazione della priorità a tre diritti umani.</p> <p>Ogni gruppo poi dà un nome alle proprie squadre con una parola che esse stesse scelgono come simbolo del messaggio del loro gruppo ed in più viene loro richiesto di disegnare e dipingere uno stemma che le rappresenti.</p> <p>Una volta che i piccoli gruppi terminano il loro lavoro, questi dovranno essere poi riuniti a due a due in gruppi semplificati "doppi" (piccoli gruppi che lavorano allo stesso documento). In ogni gruppo semplificato, i membri di due piccoli gruppi illustrano e confrontano i loro punti di vista sui diritti umani e condividono i risultati della discussione del loro gruppo.</p> <p>Alla fine dei dibattiti, entrambi i gruppi devono preparare una presentazione riepilogativa da illustrare in uno spazio comune di lavoro in cui si espongano i vari punti di vista.</p> <p>Ogni membro dovrebbe essere pronto a spiegare ed illustrare tutte le motivazioni che hanno portato a formulare l'elenco dei diritti umani da parte dei loro piccoli gruppi.</p> <p>Concedere 20 minuti per le discussioni all'interno dei gruppi semplificati "doppi".</p> <p>Notare che questi gruppi devono servire a fare in modo che i membri possano scambiarsi i loro differenti punti di vista ed analizzare le differenze e le similitudini tra le varie liste di valori e non invece per arrivare ad un consenso unanime finale.</p> <p>Verificare quanto i partecipanti abbiano gradito l'attività e cosa abbiano appreso.</p> <p>Attività educativa adattata dal materiale formativo compass disponibile su: http://eycb.coe.int/compass/en/chapter_2/2_50.asp</p>
<p>Età dei ragazzi</p>	<p>15 anni</p>
<p>Peace Code slogan</p>	<p>Cosa ci unisce all'interno di un gruppo</p>
<p>Competenza perseguita</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Indagine sui diritti umani e sulla relazione tra di essi. ▪ I ragazzi riconoscono l'importanza che hanno per loro i diritti umani.

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ I ragazzi imparano a distinguere i diritti degli uni in relazione ai diritti degli altri nel formare un gruppo. Essi imparano a negoziare e ad accordarsi su qualcosa di comune come la loro squadra.
Strumenti/risorse	Materiali: fogli di carta, penne, pennarelli, pezzi di stoffa per realizzare le bandiere della squadra
Strategia di valutazione (commento e/o evidenza)	<p>Avviate una discussione e valutate ciò che segue:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Come si confrontano i risultati delle differenti discussioni dei gruppi? ▪ Quali sono le similitudini e le differenze? ▪ Perché persone differenti hanno priorità differenti? ▪ Come risultato dell'ascolto degli altri, vi è un qualsiasi gruppo che desideri riesaminare le proprie decisioni riguardo alla lista dei diritti? ▪ Quali sono state le argomentazioni più convincenti? ▪ In generale, quali diritti non vengono rispettati nella vostra comunità e perché? ▪ Sono state rilevate alcune significative differenze tra i diritti civili e politici da una parte e quelli economici, sociali e culturali dall'altra? ▪ Vi sono dei diritti umani non presenti nelle Convenzioni che voi supponete debbano essere inclusi? ▪ Le persone in generale come rivendicano i propri diritti? ▪ Se la partecipazione al processo democratico è un modo in cui le persone possono fattivamente rivendicare i propri diritti, cosa possono fare ora i partecipanti per iniziare "a rivendicare i loro diritti" nel loro paese d'origine? ▪ A chi, nella vostra società, possono rivolgersi le persone che ritengono di subire delle serie violazioni dei propri diritti? ▪ Quali altri strumenti preposti alla protezione dei diritti umani esistono nel mondo (o in Europa)? ▪ Cos'altro (altri materiali, altri metodi) può servire ad informare i partecipanti sulla storia e le origini dei Diritti Umani e sui loro più importanti strumenti d'attuazione? ▪ I ragazzi pensano che la loro opinione abbia contato e che loro stessi siano stati parte del processo decisionale anche se il risultato non è stato lo stesso di quello del loro posto? ▪ Hanno imparato a capire che ci sono sempre delle opinioni minoritarie a cui non si può andare incontro? <p>Sono diventati esperti conoscitori dell'attività decisionale?</p>
Tempo assegnato	90 minuti

VIII. Figure

Esercizi/attività didattiche	<p>Il gioco pone in evidenza la necessità di stare insieme ed il concetto che all'interno di un gruppo noi siamo più forti</p> <p>Serie di attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Formare due gruppi di ragazzi ▪ L'insegnante annuncia una figura, un cerchio, un quadrato, un triangolo... ▪ Il compito dei ragazzi è di formare assieme questa figura nel più breve tempo possibile lavorando in gruppo. ▪ La squadra che più velocemente riesce a realizzarla guadagna un punto. ▪ Viene ripetuto diverse volte.
Età dei ragazzi	10-15 anni
Peace Code slogan	<p>La diversità è il valore più grande</p> <p>Qualsiasi differenza deve essere rispettata. Differenze fisiche, politiche, religiose e culturali sono parte dell'attività culturale della scuola e tutti i ragazzi hanno il diritto di non essere vittime di discriminazione</p>
Competenza perseguita	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Stabilire un'atmosfera di apertura; ▪ Assicurare ai partecipanti totale libertà di esprimere le proprie idee ▪ Le persone hanno delle differenze e degli elementi in comune
Strumenti/risorse	Nessuno/a
Strategia di Valutazione (Commento e/o testimonianza)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Specificare le caratteristiche più comuni o viceversa citare quelle più inusuali ▪ Cosa hai appreso di nuovo sugli altri? ▪ Cosa hai provato nell'apprendere che qualche altra persona nel corso ti somiglia? ▪ E' un bene o un male che nel gruppo ci siano ragazzi che abbiano differenti caratteristiche? Perché? <p>Al termine dell'attività l'insegnante apre un dibattito con i ragazzi e valuta in che misura essi abbiano compreso l'importanza delle domande sopra citate</p>
Tempo assegnato	35 minuti

IX. Domino speciali

<p>Esercizi/attività didattiche</p>	<p>Il gioco dimostra che in una comunità ci sono molte differenze ma anche molte visioni comuni</p> <p>Serie di attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Il primo partecipante (in genere l'insegnante o l'allenatore) si posiziona al centro dell'aula e annuncia due sue caratteristiche, ad esempio: "in una mano io indosso occhiali" e solleva la sua mano sinistra "e nell'altra amo i gelati" e solleva l'altra mano ▪ Un altro partecipante del gruppo che indossa occhiali, afferrando con la sua mano sinistra quella del primo partecipante dichiara: "in una mano io indosso occhiali, nell'altra io amo i gatti" e solleva la mano libera ▪ Il terzo partecipante che ama i gelati afferra la mano destra del primo partecipante e dichiara: " In una mano io amo i gelati, nell'altra amo la cioccolata" ▪ Di conseguenza il gioco continua finché tutti i giocatori divengono parte del domino. ▪ Variazioni sono possibili nella costruzione dei domino si può costruire un cerchio o una tipica struttura di domino.
<p>Età dei ragazzi</p>	<p>12-15 anni</p>
<p>Peace Code slogan</p>	<p>Ritrovarsi assieme è l'inizio. Restare assieme è un progresso. Lavorare assieme è un successo.</p>
<p>Competenza perseguita</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Abilità di interagire all'interno del gruppo ▪ Rafforzare il senso di appartenenza al gruppo
<p>Strumenti/risorse</p>	<p>Preparazione dell'aula o dell'area per il gioco</p>
<p>Strategia di valutazione (commento e/o testimonianza)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ti è piaciuto il gioco? ▪ Pensi che sia semplice lavorare in squadra con altri? ▪ Qual è stato il risultato del gioco? <p>Gli insegnanti aprono un dibattito con i ragazzi alla fine dell'attività e valutano in che misura i ragazzi abbiano compreso l'importanza delle sopra citate domande</p>
<p>Tempo assegnato</p>	<p>10-15 minuti</p>

X. Dipingere insieme

<p>Esercizi/attività didattiche</p>	<p>Queste attività didattiche focalizzano l'attenzione sull'idea della diversità, i diritti umani e la tolleranza.</p> <p>Serie di attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'insegnante prepara il materiale da disegno necessario - cartoncino, matite, colori, pastelli ecc ▪ Stabilisce l'argomento del disegno e la durata di questa attività ▪ Divide i ragazzi in gruppi di 4-5 ragazzi ▪ I ragazzi di ogni gruppo dipingono in cooperazione la stessa figura; non hanno il diritto di parlare. Ogni ragazzo dipinge sopra al disegno creato dal compagno precedente. L'idea è quella che ogni allievo comprenda il dipinto precedente e lo continui. ▪ Una volta scaduto il tempo ogni gruppo presenta il suo disegno. ▪ Tutti i ragazzi discutono dei dipinti realizzati e pongono domande. ▪ L'insegnante sintetizza il lavoro ▪ Crea un poster mettendo assieme tutti i soggetti dipinti
<p>Età dei ragazzi</p>	<p>12-16 anni</p>
<p>Peace Code slogan</p>	<p>Ognuno/a ha il diritto di sostenere e divulgare i propri punti di vista ed idee. Qualsiasi differenza va rispettata.</p>
<p>Competenza perseguita</p>	<p>Il metodo stimola l'immaginazione dei ragazzi e il loro spirito di cooperazione nel gestire un tema generale. Viene attuato con lo scopo di sviluppare la capacità dei ragazzi di rafforzare la propria autostima ed il senso del successo quando lavorano assieme</p>
<p>Strumenti/Risorse</p>	<p>L'attività si svolge nella classe. Materiale da disegno, tempera, gessi, pastelli, cartoncini e poster per i disegni comuni</p>
<p>Strategia di valutazione (Commento e/o testimonianza)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Quali sono state le vostre sensazioni nel gruppo di lavoro? ▪ Cos'è effettivamente successo? ▪ Vi piace lavorare assieme al resto del gruppo? ▪ Come dipingete un quadro generale? <p>Gli insegnanti aprono un dibattito con i ragazzi al termine dell'attività e valutano in che misura i ragazzi abbiano compreso l'importanza delle sopra citate domande</p>
<p>Tempo assegnato</p>	<p>20-25 minuti</p>

XI. Competizione con palloni da volley

Esercizi/attività didattiche	<p>Il gioco evidenzia il bisogno di stare assieme ed il concetto di migliorarsi stando all'interno di un gruppo</p> <p>Serie di attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dividere i ragazzi in gruppi di tre giocatori ▪ Due ragazzi si posizionano ai fianchi del terzo e lo sollevano con le proprie spalle. ▪ L'allievo/a (al centro) sale sopra la palla cercando di spostarla fino al traguardo. ▪ Vince il gruppo di tre ragazzi che per primo arriva al traguardo ▪ Viene ripetuto diverse volte
Età dei ragazzi	12-15 anni
Peace Code slogan	Se restiamo uniti, la vittoria sarà nostra
Competenza perseguita	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Responsabilità verso il gruppo ▪ Capacità di interagire all'interno del gruppo ▪ Rafforzare il senso di appartenenza al gruppo
Strumenti/risorse	Preparazione dello spazio di gioco- palla da volley
Strategia di valutazione (commento e/o testimonianza)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il gioco è stato divertente? ▪ Credi sia semplice contare sul resto della squadra? ▪ Qual è stato l'esito del gioco? <p>Gli insegnanti aprono un dibattito con i ragazzi al termine dell'attività e valutano in che misura i ragazzi abbiano compreso l'importanza delle sopra citate domande</p>
Tempo assegnato	10-15 minuti

XII. Tutto è possibile se siamo uniti

<p>Esercizi/attività didattiche</p>	<p><i>Fiume di cioccolata</i></p> <p>L'aula viene divisa in tre parti entro le quali scorre un fiume. I ragazzi si posizionano tutti su una sponda; L'obiettivo è di passare dall'altra parte. Un dragone del fiume (un organizzatore) li controlla a vista durante il gioco per assicurarsi che venga scrupolosamente rispettato il regolamento.</p> <p>Regolamento per spostarsi dall'altra parte:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Alla squadra viene dato un certo numero di fogli formato A4 (uno in meno del numero dei componenti) ▪ Si può attraversare solo passando sopra ai fogli assegnati e se si dovesse toccare il fiume di cioccolata (con una mano, un piede o altre parti del corpo) ciò significherebbe annegare e dunque l'intera squadra sarebbe costretta a tornare al punto di partenza per riprovare di nuovo ad attraversare. ▪ Una volta che un foglio è stato posizionato sul fiume dovrà sempre essere toccato da almeno un membro della squadra. Se ciò non accade, il dragone del fiume provvede a ritirarlo lasciando la squadra con una minor quantità di fogli di carta. I fogli perduti non verranno restituiti. ▪ Il gioco finisce quando l'ultimo membro della squadra è approdato all'altra sponda del fiume. ▪ La squadra ha la responsabilità di assicurarsi che tutti i membri attraversino il fiume in sicurezza.
<p>Età dei ragazzi</p>	<p>10-14 anni</p>
<p>Peace Code slogan</p>	<p>Tutto è possibile se siamo uniti</p>
<p>Competenza perseguita</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sicurezza ▪ Responsabilità ▪ Fiducia ▪ Lavoro di squadra
<p>Strumenti/risorse</p>	<p>Ampia aula</p> <p>Due corde per delimitare i margini del fiume</p> <p>Fogli di carta formato A4</p>
<p>Strategia di valutazione (commento e/o testimonianza)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Qual è stata la più grossa difficoltà nell'attraversare il fiume? ▪ Che cosa ti ha aiutato? ▪ Sono stati tutti collaborativi? ▪ Era più semplice attraversare come membro della

	<p>squadra o per conto proprio?</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Hai potuto far affidamento sulla tua squadra? ▪ Chi ha preso il comando della squadra? ▪ Chi ha dato dei buoni suggerimenti? <p>La tua opinione è stata ascoltata?</p> <p>Gli insegnanti aprono un dibattito con i ragazzi al termine dell'attività e valutano in che misura i ragazzi abbiano compreso l'importanza delle sopra citate domande</p>
Tempo assegnato	30-40 minuti

XIII. Ognuno conta

Esercizi/attività didattiche	<p>Punchinello game / gioco a turni</p> <p>Introduzione:</p> <p>Faremo ora un gioco a turni chiamato Punchinello. Non potrà essere svolto senza la collaborazione di tutti e avremo bisogno di ascoltare e di aiutarci a vicenda per giocare con successo. Alcuni amici dovranno aspettare con pazienza il loro turno. È un gioco sull'uguaglianza perché tutti avremo il nostro turno ed anche perché tutti faremo le stesse cose.</p> <p>I ragazzi si dispongono in cerchio mentre sono in piedi ed uno di loro entra nel cerchio posizionandosi al centro.</p> <p>Azione1: Tutti cantano o stornellano: <i>"Cosa puoi fare, Punchinello, amico mio? Cosa puoi fare, Punchinello, mio caro?"</i> Punchinello fa una mossa mentre la strofa viene cantata. Tutti "rispecchiano" la mossa e cantano ripetendo qualsiasi azione stia compiendo il ragazzo, ad esempio "girati":</p> <p>Tutti cantano: <i>"Tutti possiamo girarci, Punchinello, amico mio. Noi possiamo girarci, Punchinello, fallo anche tu. Anche noi possiamo farlo, Punchinello, amico mio, Anche noi possiamo farlo, Punchinello, mio caro."</i></p> <p>Azione 2: Ognuno canta: <i>"Scegli uno di noi, Punchinello, amico mio. Scegli uno di noi, Punchinello, mio caro."</i> Punchinello sceglie un altro/a ragazzo/a a prendere il suo posto al centro del cerchio e così ancora con un altro/a ragazzo/a fino a quando tutti i ragazzi che chiedono il loro turno lo avranno.</p>
-------------------------------------	--

	<p><i>Conclusione:</i></p> <p>Si ha uguaglianza quando tutte le persone, indipendentemente da come appaiono e da chi esse siano, vengono trattate allo stesso modo. L'uguaglianza è ciò che si ottiene quando trattiamo gli altri nel modo in cui vogliamo essere trattati noi. Appliciamo il concetto di uguaglianza nel momento in cui ognuno ottiene il proprio turno in un gioco</p>
Età dei ragazzi	8-12 anni
Peace Code slogan	Ognuno conta Io ho la mia parola
Competenza perseguita	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rispetto verso gli altri ▪ Pazienza, ascolto, supporto ▪ Essere parte di un gruppo
Strumenti/risorse	Abbastanza spazio per fare un cerchio sufficientemente ampio
Strategia di valutazione (Commento e/o testimonianza)	<p>Ti è piaciuto il gioco?</p> <p>Hai trovato difficoltà ad attendere il tuo turno?</p> <p>Perché è stato importante che ognuno/a avesse il suo turno?</p> <p>Gli insegnanti aprono un dibattito con i ragazzi al termine dell'attività e valutano in che misura i ragazzi abbiano compreso l'importanza delle sopra citate domande</p>
Tempo assegnato	In funzione della dimensione del gruppo. 3-5 minuti per ragazzo

XIV. "non era colpa mia" – gestione del conflitto

Esercizi/attività didattiche	<p>Visione di video, recitazione, discussione di gruppo</p> <p>L'insegnante trasmette un video di circa 15-20 minuti, un frammento di una partita di calcio ad esempio, in cui il giocatore di una squadra (X) accidentalmente (o no!) causa un infortunio al capitano della squadra avversaria (Y). Si scatena una lite furibonda, specialmente perché la squadra Y sembra stia vincendo e c'è rimasto poco tempo. Il calciatore della squadra X non solo non si scusa ma insulta anche il giocatore della squadra Y. Il capitano, mantenendo la calma, chiama a sé l'arbitro il quale però non pare molto efficace nel mantenere la situazione sotto controllo.</p>
Età dei ragazzi	15 anni
Peace Code slogan	"non era colpa mia" – gestione dei conflitti
Competenza perseguita	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gestione dei conflitti, cosa occorre per affrontare una controversia in modo efficace e tranquillo ▪ I ragazzi imparano a mettersi nei panni degli altri, a comprendere che il loro punto di vista è differente dal

	proprio, forse opposto
Strumenti/risorse	Proiettore per lucidi Copioni con dialoghi.
Strategia di valutazione (commento e/o testimonianza)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Una volta fermato il video, ai ragazzi viene chiesto di esprimere una loro opinione su quanto visto. Pensano di prendere una posizione? ▪ Lavorando in gruppi da 3, ognuno con un copione, i ragazzi “diventano” i personaggi del video e sperimentano la possibilità di risolvere diversamente la questione. Alla fine si scambieranno i ruoli così che il componente della squadra X reciterà ora nei panni del componente della squadra Y ▪ Al termine dell’attività, si aprirà un confronto di idee su cosa si debba fare e cosa si debba evitare di fare nel caso in cui le persone siano coinvolte in una situazione di controversia
Tempo assegnato	1 ora e 30 minuti

XV. Come diventare un campione

Esercizi/attività didattiche	Colloqui, discussioni, realizzazione di poster. L’insegnante invita a scuola il campione di pallamano che è nato nella loro città e che magari è stato anche studente in quella scuola. Ai ragazzi, che sono membri della squadra juniores di pallamano della scuola, viene chiesto di creare una lista di domande a cui il campione dovrebbe rispondere. Possono scriverle in foglietti di carta che poi il campione estrarrà da un’urna. Lui/lei può raccontare ai ragazzi, o persino proiettarla in un video, una partita che lui/lei ha vinto assieme alla squadra.
Età dei ragazzi	15 anni
Peace Code slogan	C competenza F lealtà R rispetto
Competenza perseguita	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendere i valori necessari per avere successo nel mondo dello sport (Competenza, Lealtà, Rispetto) ▪ Acquisire capacità individuali e sociali: ▪ Capacità individuali: A) autocontrollo (durante le partite, quando si affrontano le decisioni degli arbitri o un pubblico ostile) B) Fiducia (nei tuoi compagni di squadra e nel tuo allenatore). C) Autostima (conoscere i propri punti di forza e di debolezza, dar fondo alle proprie energie per giungere alla vittoria) D) Rinnovamento, per ciò che riguarda la tecnica dei propri sport E) Adattabilità a situazioni mai affrontate in precedenza F) Intelligenza emozionale G)

	<p>fiducia in sé.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Capacità sociali: A) Gestire situazioni conflittuali B) Saper comunicare efficacemente con l'allenatore, i compagni di squadra, gli arbitri, i tifosi ed i componenti della squadra avversaria C) Rispetto verso gli altri e per le regole del gioco
Strumenti/risorse	T-shirts con lo slogan Peace Code (nero e giallo) Grandi fogli di carta, pennarelli , immagini, etc.
Strategia di valutazione (commento e/o testimonianza)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dopo l'intervista i ragazzi possono stilare un elenco di tratti caratteriali necessari per definire un campione che sicuramente li porteranno a definire le capacità citate sopra. In seguito, gli verrà richiesto di immaginare delle situazioni nelle quali dette capacità siano necessarie ovvero di ricordarne altre di particolare difficoltà che abbiano dovuto risolvere con l'aiuto di esse. ▪ I ragazzi creano un poster intitolato " il FARE e il NON FARE di un CAMPIONE" in cui stabiliranno 10 o 15 "regole d'oro" di un campione dello sport.
Tempo assegnato	1 ora e 30 minuti

XVI. Potere o violenza – Uno sguardo dietro la scena

Esercizi/attività didattiche	<p>Gli esercizi/attività didattiche andrebbero preferibilmente delineate come una sequenza di attività (un racconto ad esempio) che includano informazioni su cosa i differenti attori (p.e. i ragazzi, gli insegnanti) stanno facendo ad ogni fase.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'educatore divide il gruppo in coppie. ▪ Ogni coppia deve disporsi faccia a faccia lungo una linea tracciata nel pavimento. ▪ I ragazzi uniscono il palmo delle loro mani e si muovono due o tre passi all'indietro sino a quando rimangono distanti dagli altri. ▪ In questa posizione i ragazzi tentano di costringere il loro compagno ad allontanarsi leggermente. ▪ La regola è che nulla di non voluto debba accadere. ▪ L'allenatore e i ragazzi hanno il diritto di dire stop in qualsiasi momento. <p>Il procedimento si ripete per due volte e l'educatore interrompe l'esercizio dopo ogni tentativo.</p>
Età dei ragazzi	10-16 anni
Peace Code slogan	Comprendere le radici della violenza Stabilire dei limiti

Competenza perseguita	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sicurezza, responsabilità e fiducia ▪ Dimostrare ai ragazzi quanto sia semplice oltrepassare la linea tra il gioco e la violenza
Strumenti/risorse	<p>Qualsiasi strumento fisico /virtuale (hardware, software) o risorsa</p> <p>Creare una linea nel pavimento utilizzando una corda/del nastro:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Corda • Nastro adesivo
Strategia di valutazione (Commento e/o testimonianza)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dopo un paio di minuti fermare il gioco e chiedere ai ragazzi: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Qual è stata la vostra sensazione nel giocare? ▪ Cosa è successo? ▪ È stato un gioco corretto? Se no, perché? ▪ Qual è il vostro desiderio nel prossimo turno? 2. *L'esercizio viene ripreso.* 3. dopo il secondo tentativo si interrompe di nuovo: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Cosa è successo ora? ▪ C'è stata della violenza? ▪ Cosa avete osservato? ▪ Credete che il gioco sia stato più corretto?
Tempo assegnato	20 minuti

XVII. Essere oggetto di bullismo

Esercizi/attività didattiche	<p>Ai ragazzi viene chiesto di immaginare una situazione in cui siano fatti oggetto di bullismo e quindi di discutere sui possibili modi di reagire. La realizzazione delle seguenti attività didattiche sottolinea l'importanza, all'interno di un gruppo, di saper ascoltare e di mostrare sensibilità gli uni verso gli altri. Viene simulata una situazione di violenza e i ragazzi a gruppi, assieme ai propri insegnanti, lavorano in maniera costruttiva per trovare un sistema efficace di affrontarla.</p> <p>Le attività seguono uno schema prestabilito:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dividere i ragazzi in gruppi di 2-4 ▪ Leggere i cartelli con il copione alla classe ▪ Dare un cartello ad ogni classe ▪ All'interno del gruppo, chiedere ad uno o più ragazzi di immaginare di essere uno dei personaggi del copione ▪ Eseguire il copione ▪ Essi possono quindi esprimere al gruppo le loro sensazioni ▪ Chiedere al resto del gruppo di suggerire modi per risolvere il
-------------------------------------	---

	problema
Età dei ragazzi	10-16 anni
Peace Code slogan	SII uguale = SII differente
Competenza perseguita	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere la violenza ▪ Stabilire dei limiti ▪ Sicurezza, responsabilità e fiducia
Strumenti/risorse	Cartelli dei ruoli: è un cartoncino dove i ragazzi riconoscono, danno voce e valore a dei sentimenti che spesso vengono ignorati o minimizzati.
Strategia di valutazione (commento e/o testimonianza)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Come ti sei sentito? ▪ Quali erano le tue paure? ▪ Quali soluzioni hai trovato? ▪ Chiedere ai ragazzi di suggerire per proprio conto delle idee per storie con soluzioni su ogni copione <p>Gli insegnanti aprono un dibattito con i ragazzi al termine dell'attività e valutano in che misura i ragazzi abbiano compreso l'importanza delle sopra citate domande.</p>
Tempo assegnato	50-60 minuti

Esempi di cartelli di ruolo

SORPRESA: turbamento, sorpresa, stupore ecc.



ODIO: Collera, rabbia, risentimento, irritabilità, furia etc.

GIOIA: Divertimento, euforia, gratitudine, contentezza, sentirsi bene, sensazione generale di sicurezza ecc



TRISTEZZA: Pietà, solitudine, pessimismo etc



PAURA: Attesa di una minaccia o un pericolo che causa ansietà, incertezza e insicurezza

XVIII. Diritti dei ragazzi: necessità e desideri

<p>Esercizi/attività didattiche</p>	<p>Assicurarsi di creare una giusta atmosfera che faccia sentire i ragazzi a proprio agio così che essi possano condividere le sensazioni riguardo alla loro esperienza.</p> <p>Evitare di richiedere spiegazioni approfondite ai ragazzi più giovani che perderebbero altrimenti la concentrazione e non sarebbero in grado di elaborare lunghe descrizioni. Una o due frasi sono più che sufficienti.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Introduzione ed attività di classe collettiva: chiedere ai ragazzi le cose di cui essi necessitano quotidianamente, fornendo spunti quali cibo, bevande, vestiario, spazio per lavorare o giocare, comunicazione, salute, trasporto ecc e scrivere i loro suggerimenti alla lavagna. ▪ Attività di gruppo: Chiedere ai ragazzi di scrivere in coppia i loro suggerimenti sotto due colonne: “necessità” e “desideri” (potrebbe essere necessario aggiungere uno spazio aggiuntivo per qualsiasi elemento che i ragazzi ritengano non possa essere classificato né come necessità né come desiderio) ▪ Le coppie poi formano un gruppo di quattro persone per confrontare e discutere i loro risultati. Una lista è più lunga dell’altra? E perché questo? ▪ Stilare una lista dei risultati dei ragazzi sulla lavagna. Ci sono degli aspetti dove i ragazzi sono in disaccordo?
<p>Età dei ragazzi</p>	<p>10-16 anni</p>
<p>Peace Code slogan</p>	<p>Diritti dei ragazzi</p>
<p>Competenza perseguita</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Apprendimento interculturale ▪ Sicurezza, responsabilità e fiducia
<p>Strumenti/risorse</p>	<p>Preparare l’aula per gli esercizi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Matite, carta ▪ Pastelli
<p>Strategia di valutazione (Commento e/o testimonianza)</p>	<p>Chiedere ai ragazzi di guardare la lista delle necessità e incoraggiarli a focalizzare le cose di cui sentono realmente il bisogno per vivere.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ A cosa pensano abbia diritto ciascuna persona? ▪ Che cosa ogni persona è in diritto di fare? <p>Si potrebbe anche dover suggerire ai ragazzi temi come la famiglia, un tetto, la sicurezza, l’educazione, il gioco, le medicine, l’amicizia. Evidenziare ciò che l’intera classe considera necessario per la sopravvivenza.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dovrebbero essere questi dei diritti per tutti i ragazzi o solo

	<p>per quelli presenti nella classe?</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ci sono altre cose a cui i ragazzi dovrebbero aver diritto? <p>Raccogliere tutti i suggerimenti dei ragazzi e trascriverli in una tabella da collocare in uno spazio ben visibile della classe così da poter essere usata o farvi riferimento durante lezioni future.</p>
Tempo assegnato	31 minuti

XIX. Maratona degli abbracci

Esercizi/attività didattiche	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Creare due gruppi formati dallo stesso numero di ragazzi che si posizionino uno di fronte all'altro, ad una distanza sufficiente per poter correre. ▪ L'insegnante indica ai ragazzi di un gruppo che, al suo fischio, dovranno correre a braccia aperte verso il rispettivo compagno che sta di fronte ad ognuno di loro ▪ Una volta raggiunto, lo abbracceranno calorosamente . ▪ L'altro gruppo cerca di non muoversi per raggiungere i propri compagni ▪ Ripetere il gioco, ma il gruppo che ha ricevuto gli abbracci deve ora correre e raggiungere i compagni dell'altro gruppo per restituirglieli
Età dei ragazzi	10-12 anni
Peace Code slogan	Siamo una squadra formativa e sportiva
Competenza perseguita	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lavorare in gruppi ▪ Provare affetto e offrire attenzioni
Strumenti/risorse	Nessuno/a
Strategia di valutazione (Commenti e/o testimonianze)	<p>Appena sarà terminato, l'insegnante inviterà i ragazzi a descrivere cosa abbiano provato durante lo svolgimento del gioco.</p> <p>L'insegnante può chiedere loro di esprimere le sensazioni e parlare, mentre i ragazzi hanno la possibilità di trascrivere o persino rappresentare in un disegno le proprie emozioni.</p> <p>Evitate di richiedere spiegazioni approfondite ai ragazzi più piccoli che perderebbero altrimenti la concentrazione e non sarebbero in grado di elaborare lunghe descrizioni.</p>
Tempo assegnato	30 minuti

XX. I diritti del coniglio

<p>Esercizi/attività didattiche</p>	<p>L'insegnante assieme ai suoi allievi esegue le seguenti attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Chiede ai ragazzi di sedersi sul pavimento disponendosi in cerchio; ▪ Si assicura che ognuno di loro stia comodo ed abbia sufficiente spazio per muoversi. ▪ Chiede ai ragazzi di immaginare di avere un coniglietto da accudire e di dargli un nome ▪ Chiede "Quali sono le cose di cui il coniglio avrà bisogno?" (Essi potrebbero suggerire ad esempio una conigliera, paglia, cibo, acqua, attenzione, amore ecc.) ▪ Scrive "coniglio" nella colonna sinistra di una tabella ed annota le risposte dei ragazzi. ▪ Domanda " chi si prende la responsabilità di fare in modo che il coniglio abbia tutto ciò di cui ha bisogno? " (Annota le risposte dei ragazzi) ▪ Conferma ciò di cui il coniglio ha bisogno per sopravvivere, come il cibo, l'acqua e un riparo. ▪ Quindi pone domande di questo genere: se il coniglio realmente necessita di queste cose per sopravvivere, dovrebbe dunque avere anche il diritto ad averle? E chi è responsabile di assicurare al coniglio tali diritti? ▪ Scrive "RAGAZZI" in alto alla colonna destra della tabella e chiede al gruppo di aprire una discussione: " Quali sono le cose che i ragazzi hanno il diritto di sviluppare ed ottenere per una vita felice, sicura e sana? ▪ Fa un elenco delle risposte dei ragazzi ▪ Chiede " Chi ha la responsabilità di assicurare ai ragazzi tutte le cose di cui necessitano per essere felici, sicuri e sani?", " Cosa fanno i ragazzi per essere protetti, per sopravvivere, svilupparsi e partecipare? " se i ragazzi hanno bisogno di tutto questo, hanno dunque diritto ad averlo?" ▪ Chiede al gruppo se hanno mai sentito parlare della Convenzione per i Diritti dei Ragazzi
<p>Età dei ragazzi</p>	<p>10-16 anni</p>
<p>Peace Code slogan</p>	<p>Diritti dei ragazzi</p>
<p>Competenza perseguita</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riflettere assieme ai ragazzi sui concetti di solidarietà e rispetto degli altri ▪ Discutere della protezione dei ragazzi
<p>Strumenti/risorse</p>	<p>Preparare l'aula per l'esercizio Carta, pennarello</p>

	Chiedere al gruppo di rilassarsi Tenersi pronti a possibili domande da parte dei ragazzi
Strategia di valutazione (commento e/o testimonianza)	1. Cosa ti è sembrato di questa attività? 2. Cosa rende il coniglio felice e sicuro? 3. Cosa ti rende felice e sicuro? Gli insegnanti aprono un dibattito con i ragazzi al termine dell'attività e valutano in che misura i ragazzi abbiano riflettuto sull'importanza delle sopra citate domande.
Tempo assegnato	30-40 minuti

XXI. Vivere assieme

Esercizi/attività didattiche	<ul style="list-style-type: none"> • Dare ad ogni ragazzo la metà di un foglio di carta • Chiedere ai ragazzi di disporsi in gruppi da quattro persone • Assegnare loro il primo compito: scrivere la parola "INSIEME" utilizzando tutti e quattro i fogli di carta e facendo in modo che ci siano almeno due lettere per ogni foglio • Secondo compito: far decorare ad ogni ragazzo il proprio foglio di carta ma in modo tale che i disegni formino una sorta di unico murales attraverso i quattro fogli • Spiegare ai ragazzi che dovranno decidere tutti assieme il disegno del murales per poi dipingere ognuno la sua parte nel proprio foglio. • Collocare i murales alle pareti
Età dei ragazzi	10-16 anni
Peace Code slogan	Unione
Competenza perseguita	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Capacità di esporre le proprie idee ▪ Capacità di condividere sentimenti personali con un gruppo ▪ Capacità di negoziare e comunicare in un gruppo ▪ Capacità di interagire all'interno di un gruppo ▪ Rafforzare lo spirito di appartenenza ad un gruppo
Strumenti/risorse	Carta Colori Matite
Strategia di valutazione (commento e/o testimonianza)	<ul style="list-style-type: none"> • Come ti sei trovato in questa attività? • Ti è sembrato semplice condividere le tue idee? • È stato facile/difficile fare in modo che si creasse un'unica opera? • Cosa pensi degli altri lavori realizzati dalla classe ? <p>L'insegnante avvia una discussione con i ragazzi alla fine dell'attività e valuta in che misura gli allievi riflettono sulle domande sopracitate.</p>

Tempo assegnato	30-40 minuti
------------------------	--------------

XXII. Mi sento il benvenuto

Esercizi/attività didattiche	Lo studente, dopo questa attività, potrebbe essere in grado di chiamare per nome tutti i suoi compagni di classe, e basandosi su una prima impressione, delineare un profilo di un suo compagno, per esempio dicendo come egli si rapporti con i suoi amici. I ragazzi inventano un nome ed un logo per la classe .
Età dei ragazzi	10 – 12 anni
Peace Code slogan	Mi sento il benvenuto
Competenza perseguita	Ascoltare, dire
Strumenti/risorse	Fogli di carta Pennarelli Nastro adesivo http://educatie.kennisnet.nl/lesmateriaal/lesmateriaal-vaardigheden/
Strategia di valutazione (commento e/o testimonianza)	Il logo che i ragazzi hanno creato viene presentato al gruppo
Tempo assegnato	60 minuti
Attività preparatorie (15 min)	<p>Chiamare dei nomi</p> <p>I giocatori seduti nelle sedie si dispongono in cerchio. Uno dei giocatori inizia il gioco e chiama un nome. Il giocatore che sta alla destra della persona chiamata si alza e a sua volta continua chiamando un altro nome. Una volta terminato il giro, il gioco diviene più difficile e si comincia a chiamare due nomi anziché uno, cioè ad esempio: ‘Si alzino Raymond e Sandra’. Notare che il primo nome è sempre importante. Il giocatore che rimane seduto quando dovrebbe alzarsi o viceversa riceve un punto di penalizzazione. Chi riuscirà a prendere meno punti di penalizzazione?</p> <p>Gioco del giornale</p> <p>I giocatori si dispongono in cerchio, in piedi o seduti. Al centro uno studente tiene in mano un giornale arrotolato. Qualcuno del</p>

cerchio, nominato dal leader, chiama il nome di un altro ragazzo nel cerchio che colui che sta al centro dovrà subito cercare di colpire alle ginocchia con il giornale. Se questa persona riuscirà a chiamare un altro nome prima di essere colpita sarà fortunata, ma se chiamerà un nome sbagliato o non farà in tempo a farlo allora diventerà colui che colpisce con il giornale.

Ragnatela

Durante questo gioco i ragazzi tirano un gomitolo di lana ad un altro compagno di squadra ma tenendo in mano l'inizio del filo. Il compagno di gioco afferra la palla, raccolgono il filo e, lanciandola a sua volta a qualcun altro, ne annunciano il nome. Questo che la riceverà agirà nello stesso modo chiamando il nome di un altro studente al quale lancerà la palla. Se nessuno sbaglierà si potrà procedere al contrario fino a quando il filo si sarà di nuovo riaggomitato. Riuscirete a chiamare correttamente i nomi delle persone a cui getterete il gomitolo?

Gioco di associazione dei nomi

Ognuno viene spesso associato a certe sue caratteristiche comportamentali o dell'aspetto.

I ragazzi si dispongono a cerchio. Il gioco ha inizio quando uno di loro chiama il suo nome e nel contempo fa un gesto simile ad un inchino. Lo studente successivo (in senso orario) pronuncia anche lui/lei il suo nome e fa un altro gesto e così si continua fino a chiudere il cerchio. Dopodiché si inizierà di nuovo con un altro giro, ma questa volta ognuno dovrà ricordare tutti i nomi ed i gesti di coloro che l'hanno preceduto, pertanto la prima persona del cerchio chiamerà solo il suo nome e farà il suo gesto, ma l'ultimo dovrà invece ripetere nomi e gesti di tutti gli altri.

Sviluppare un nome ed un logo per la classe (45 min)

Preparazione

Installazione, disposizione della stanza e raggruppamento dei ragazzi

Trovare esempi di simboli

Storia introduttiva, gesso, lavagna

Carta per scrivere e materiali artigianali

Situazione iniziale:

Iniziare questa lezione spiegando ai ragazzi che si procederà ad apprendere cosa siano i "loghi" e quale uso/scopo essi abbiano. In più, essi creeranno un logo da soli.

Nella vita di ogni giorno i ragazzi, consciamente o inconsciamente,

	<p>hanno a che fare con loghi e simboli. Chiedere loro di citarne alcuni esempi.</p> <p>Nella fase successiva si dovrà sottolineare la richiesta di riuscire a creare il proprio logo, potendo tra l'altro utilizzare ogni tipo di materiale.</p> <p>Alla fine i ragazzi avranno considerato criticamente il loro lavoro e potranno procedere a discutere ognuno del lavoro altrui.</p> <p>Assicurarsi di essere sempre a disposizione dei ragazzi durante la lezione (camminando tra di loro, rispondere alle domande, dare istruzioni e motivazioni, verificare che i ragazzi utilizzino gli strumenti a disposizione e che siano in grado di creare un logo) chiarire ulteriormente le istruzioni a quei ragazzi che dovessero far fatica nello svolgere il loro compito.</p>
<p>Riflessione/ Valutazione (15 min)</p>	<p>Dopo questa lezione, vengono visionati tutti i loghi e si può iniziare a discutere quale di questi sceglierebbe la classe per farne il logo ufficiale della scuola e perché. Si può anche chiedere ai ragazzi a quale livello giudichino la qualità della loro collaborazione nel lavoro svolto. Alla fine, tutti i loghi vengono raccolti assieme, copiati e distribuiti.</p>

XXIII. Libertà di opinione

<p>Esercizi/attività didattiche</p>	<p>Far sedere i ragazzi in gruppi da tre. Uno/a racconta la sua storia e gli altri due ascoltano.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Incoraggiare qualcuno/a a raccontare la sua storia 2. Fare delle domande 3. Non giudicare troppo frettolosamente 4. Riassumere la storia 5. Concentrarsi su quello che è stato detto 6. Dimostrare che si sta realmente ascoltando. <p><i>Creare un contatto. Far capire a chi parla che sta ascoltando attraverso l' espressione facciale, con un contatto visivo, con il linguaggio del corpo o attraverso gesti (ad esempio annuendo o facendo un sorriso)</i></p>
<p>Età dei ragazzi</p>	<p>8-10 anni</p>

Peace Code slogan	Libertà di opinione
Competenza perseguita	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ascolto ▪ Discussione
Strumenti/risorse	http://www.devreedzameschool.net/vreedzameschool/images/stories/vreedzameschool/downloads/voorbeeldlessen/gr6_blok3_les17.pdf
Strategia di valutazione (commento e/o testimonianza)	I ragazzi commentano su come sia stato agevole o meno seguire le regole di ascolto
Tempo assegnato	50 minuti
Attività di preparazione (10 minuti)	Considerare delle situazioni in cui sia quasi d'obbligo comunicare in modo gradevole e cortese, situazioni che siano d'interesse per la scuola come ad esempio il modo in cui i ragazzi si rivolgono all'insegnante mentre parla, ricevono ospiti alla porta d'ingresso o rispondono al telefono. Coinvolgere quindi alcuni di loro chiedendo di immaginare di trovarsi in circostanze simili e di recitare un comportamento esattamente contrario a quello che avrebbero dovuto tenere.
Principale attività (30 min)	<p>Indicare ai ragazzi che la lezione è mirata ad apprendere come ascoltarsi gli uni con gli altri, ovvero che si è interessati anche all'altra persona e che non solo si parla all'altro ma si parla con l'altro. Chiedere alla classe chi sa riconoscere la differenza tra queste due cose. Lo scopo di questa lezione è quello di imparare a parlare con l'altro e ad ascoltare l'altro..</p> <p>E non è importante solo ciò che si dice ma anche come lo si dice, dunque si parla con una persona e non contro una persona.</p> <p>Questa lezione tratta dunque anche il modo in cui si dice o non si dice qualcosa all'altro.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Chiedere alle coppie di recitare una scenetta in cui vi sia una situazione positiva. ▪ Il gruppo quindi si ricompatta e alcune coppie recitano la loro scenetta per tutti, prendendo in esame differenti situazioni. ▪ Resoconto: Dire che parlare con gli altri e ascoltare gli altri è comunicazione. Se non si è chiari, gentili o gradevoli nel

	<p>comunicare, si generano fraintendimenti e controversie (citare situazioni già inscenate in precedenza).</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Parlare ed ascoltare è l'unico modo per comunicare? Quali altri canali esistono? Scrittura, messaggistica istantanea, email, sms, ma anche il disegno e la musica. ▪ Si può comprendere cosa possa significare la comunicazione per un individuo? Il linguaggio del corpo è importante. Far scrivere i termini del linguaggio del corpo sulla lavagna prendendo esempio dalle situazioni messe in scena in precedenza. Con il corpo si può essere cortesi o rudi, gentili o scortesi.
<p>Riflessione (10 min)</p>	<p>Ricordare che lo scopo della lezione era quello di discutere in che modo parlare con qualcuno e come non parlare contro qualcuno. Che cosa si è appreso da questa lezione? Potrebbe essere utile? Si possono immaginare altre situazioni in cui sia importante essere gentili e carini?</p>

XXIV. Scuole sicure

<p>Esercizi/attività didattiche</p>	<p>Ogni giorno ci sono solo buone notizie sul giornale. Chi non ne sarebbe felice?</p> <p>In questa attività, verrà creato un giornale "delle buone notizie"</p> <p>Obiettivi</p> <ul style="list-style-type: none"> - I ragazzi sono consapevoli del ruolo dei giornali nei suoi vari aspetti, tra cui quello di una fonte che fa parte della loro quotidianità. - I ragazzi sono consapevoli che i giornali e gli altri media da loro utilizzati sono una fonte di informazione - I ragazzi sanno che tipo di informazioni possono trovare nel giornale e la loro ricerca potrebbe essere orientata ad un certo tipo di giornale per avere una determinata informazione. - I ragazzi possono utilizzare le informazioni che trovano nei giornali quando la loro attenzione è focalizzata in certi aspetti della loro vita <p>Assicurarsi che i giornali del giorno siano disponibili nella classe. Presentare l'argomento della lezione come incentrato sulle notizie dei giornali. Chiedere ai ragazzi se considerano le notizie "buone" o "cattive" e far spiegare loro il motivo.</p> <p>Nella discussione successiva si può parlare con i ragazzi di come</p>
--	--

	<p>nasca un giornale e di chi sia responsabile della pubblicazione delle notizie.</p> <p>Nella fase successive verrà chiesto ai ragazzi di inventare un loro giornale personale che contenga solo “buone” notizie locali. Essi si divideranno in gruppi per decidere:</p> <ul style="list-style-type: none"> Chi sarà il giornalista Chi sarà il fotografo Chi sarà l’opinionista Chi sarà l’editore <p>A questo punto si dovrà decidere quale tipo di notizie saranno pubblicate nel giornale.</p>
Età dei ragazzi	12 – 14 anni
Peace Code slogan	Scuole sicure
Competenza perseguita	<p>Apprendimento cooperativo</p> <p>Discussione</p>
Strumenti/risorse	<p>Carta</p> <p>Forbici</p> <p>Nastro adesivo</p> <p>Giornali</p> <p>Fotocamera digitale</p> <p>http://www.bazarweb.nl/uploads/Handleiding_LJ4_1k_en_de_krant.pdf</p>
Strategia di valutazione (commento e/o testimonianza)	I “giornali delle buone notizie’ vengono mostrati nella scuola
Tempo assegnato	1-2 giorni
Valutazione (10 min)	Chiedere ai ragazzi di presentare il proprio giornale. Valutare rapidamente le differenze tra i vari giornali e i loro effetti e poi discuterne in classe.

5. Valutazione dell'intervento didattico prosociale.

Il miglior modo per imparare a conoscere se stessi è di cercare di capire i nostri simili.

Andre Gide

5.1. Introduzione

L'intento dell'esercizio di valutazione illustrato qui di seguito è quello di utilizzare un modello prosociale pedagogico e didattico (modello PDP) che possa prevenire l'abbandono scolastico, che motivi le persone ad unirsi alla comunità educante e faccia loro percepire le attuali differenze culturali e sociali di una classe come un valore aggiunto.

Lo scopo dell'esperimento è l'acquisizione da parte dei ragazzi di una serie di capacità sociali molto utili nella loro vita quotidiana, abilità atte a promuovere la multiculturalità, la tolleranza etnica e a facilitare l'affronto di situazioni problematiche. Vi sarà una squadra sportiva coinvolta in ogni paese partecipante al progetto; Il Prosocial Sport Club sarà protagonista di questo esperimento.

5.2. Descrizione della procedura di valutazione

In ogni paese partecipante una squadra sportiva svolge almeno un'attività didattica (descritta al paragrafo 4.2) utilizzando lo scenario proposto ed in seguito applica la Prosocialità e gli slogan del peace code nel campo atletico attraverso un'attività sportiva. I gruppi di riferimento con una potenziale vulnerabilità al ritiro o all'abbandono scolastico precoce, che svolgeranno con gli educatori le attività sopraccitate, vengono qui di seguito elencati:

- Ragazzi che vivono in sobborghi
- Ragazzi che vivono in aree marginali e rurali
- Ragazzi che appartengono a minoranze religiose
- Ragazzi con un contesto di immigrazione
- Ragazzi che rappresentano la seconda generazione di immigrati
- Ragazzi Rom
- Ragazzi omofobi o con discriminazioni sul genere sessuale

I. Sperimentazione

Ogni gruppo di ragazzi esegue almeno un'attività sportiva; allenamento e applicazione avvengono secondo la sequenza qui sotto descritta.

Fase1: fase di preparazione: allenare una squadra sportiva

Competenze generali che debbono essere sviluppate prima della fase di attività sportiva

- I dettami tecnici e i regolamenti delle attività sportive vengono illustrati ai ragazzi.
- Attuazione dei metodi e delle specifiche modalità degli sport al fine di raggiungere delle conoscenze generali (sia personali che sociali, in accordo con il modello PDP) e nell'ottica di uno sviluppo delle capacità fisiche.
- Discussione della lista degli indicatori comportamentali
- Ricapitolazione dei dati, metodi e specifiche modalità degli sport con l'obiettivo di una prosocializzazione incentrata sulla integrazione sociale e il multiculturalismo che abbia come risultato/effetto una diminuzione del livello di abbandono scolastico all'interno di quei gruppi sociali che corrono un alto rischio di marginalizzazione.
- Capitalizzazione del linguaggio del corpo con il quale conferire e decodificare concetti e idee nonché trasmettere stati affettivi.

Valori e atteggiamenti che verranno valutati

- Prontezza nel collaborare con insegnanti e colleghi
- Interesse nello sviluppare le proprie capacità fisiche
- Rispetto delle regole disposte nell'organizzazione delle attività sportive
- Scelta di uno stile di vita salutare e bilanciato adottando un giusto comportamento che combini armoniosamente lo sforzo fisico e mentale
- Prontezza nel praticare con indipendenza gli esercizi fisici
- Spirito competitivo e lealtà
- Interesse costante per il mondo dello sport

Fase 2: Sviluppo di una competizione sportiva: (in presenza dei membri della Comunità Educante);

Organizzazione di un'attività sportiva, attuazione pratica del Peace Code e della Prosocialità; monitoraggio del comportamento dei ragazzi verso i propri colleghi; verrà valutato in che misura siano state sviluppate e/o migliorate le capacità personali ed emozionali.

Fase 3: Girare un film effettuando riprese di un'attività sportiva

Sia le attività di preparazione che di svolgimento vengono filmate con l'intento di testimoniare l'impatto del Peace Code e del Modello Pedagogico Prosociale nella vita quotidiana dei ragazzi. Partendo dal presupposto che l'atletica costituisce una struttura universale per attività di gruppo, l'idea è quella di osservare fino a che punto è mutato il comportamento dei ragazzi e se il contatto diretto dei più giovani con certi valori sociali abbia positivamente influenzato la loro interazione con i pari età; la priorità data

alle competenze sociali e la focalizzazione sull'aspetto sociale piuttosto che cognitivo dell'educazione influenza l'atteggiamento dei giovani ragazzi in particolar modo nei confronti di quei gruppi sociali vulnerabili al quale il nostro progetto si rivolge?

Il filmato documenterà sia l'approccio pedagogico che l'intervento didattico, darà una misura del successo del nostro lavoro, fornirà delle versatili testimonianze e segnalazioni su di un modello pedagogico atto a razionalizzare il conflitto e a rafforzare l'accettazione della diversità.

Fase 4: I ragazzi e gli insegnanti guardano il filmato ed analizzano le tematiche, identificano i fattori che contribuiscono all'acquisizione di capacità personali e sociali e l'autocontrollo che porta alla risoluzione dei problemi attraverso una gestione diretta: cosa avrei fatto io se...?

Fase 5: Si identificano le potenzialità conseguenti all'acquisizione di capacità, valori e attitudini; si esemplificano le conclusioni verso il miglioramento.

Raccolta dei risultati e conclusioni

Appena terminata la fase di sperimentazione vengono distribuiti ai partecipanti due questionari/interviste. Entrambi sono disponibili nell'ALLEGATO II e sono rivolti a tutti coloro che partecipano alle attività di realizzazione, ovvero insegnanti, allievi e leaders sportivi; l'obiettivo principale di tali questionari, che andrebbero duplicati in tante copie a seconda delle necessità, è di misurare l'impatto delle attività didattiche attuate all'interno e all'esterno della classe. Questi due strumenti contribuiscono all'analisi delle attività svolte secondo i seguenti parametri:

- a. Fattori che hanno portato ad una perdita di controllo in certe situazioni
- b. I punti di forza dell'attività/ competizione
- c. Fattori che determinano l'autocontrollo
- d. Aspetti da migliorare
- e. Foto (con attività prima e dopo l'esperimento) o filmato (1-2 minuti)

Il presente esperimento porrà in evidenza l'acquisizione da parte dei ragazzi di una serie di competenze sociali attraverso gli sport, quale il modello pedagogico PDP, così che i contenuti educativi pro sociali supportino i ragazzi stessi nella comunità e nella vita reale. La nostra aspirazione è quella di sviluppare dei fattori protettivi che prevengano l'abbandono scolastico nei gruppi ad alto rischio di emarginazione, motivando le persone ad unirsi alla comunità educante.

6. Passaggi successivi

Un obiettivo accomuna i sistemi educativi di tutti i paesi europei: la prevenzione dell'abbandono scolastico precoce. Gli insegnanti denotano mancanza di capacità e competenze e conseguentemente di motivazioni nel comprendere e gestire allievi che corrono questo rischio. Spesso non sono in grado di identificare con il dovuto anticipo quei fattori di rischio che conducono al manifestarsi di tale fenomeno e tantomeno di individuare le necessarie iniziative che possano circoscrivere il problema.

Il modello didattico prosociale offre a tutti gli educatori che potenzialmente o fattivamente affrontano dei casi di abbandono scolastico una completa gamma di strumenti che permetta loro di rivolgersi a questa tipologia di ragazzi e di gestirli con successo; una struttura pedagogica ben definita, linee guida per avviare e mantenere una comunità di supporto, ovvero la Comunità Educante, materiale per la formazione degli insegnanti, uno schema per strutturare e progettare delle attività didattiche, una serie di attività ripetibili, un approccio valutativo che permetta di giudicare l'intera iniziativa, dei documentari nazionali nonché pan europei con cui sono state registrate le esperienze pro sociali, dalla composizione dei gruppi sino allo svolgimento delle attività atletiche.

7. Bibliografia

Bauman, Z. (2002). *Society Under Siege*. Cambridge.

Berne, E. (1973). *What Do You Say After You Say Hello?*

Bruner, J. (1996). *The culture of education*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Buber, M. (1953). *Gottesfinsternis – Betrachtungen zur Beziehung zwischen Religion und Philosophie*. Manesse: Zürich.

Delors, J., Mufti, I. A., Amagi, I., Carneiro, R., Chung, F., Geremek, B., Gorham, W., Kornhauser, A., Manley, M., Quero, M. P., Savane, M. A., Singh, K., Stavenhagen, R., Suhr, M. W., & Zhou, N. Z. (1996). *Learning: The Treasure Within*. Paris: UNESCO.

Giddens, A. (1976). *New Rules of Sociological Method: a Positive Critique of interpretative Sociologies*. London: Hutchinson.

Giddens, A. (1977). *Studies in Social and Political Theory*. London: Hutchinson.

Giddens, A. (1991). *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age*, Polity Press, Cambridge.

Kestenbaum, R., E. A. Farber, and L. A. Sroufe. (1989). "Individual differences in empathy among pre-schoolers: Relation to attachment history." *New Directions for Child Development*, 44: 51- 64.

Levy, P. (1991). *L'idéographie dynamique. Vers une imagination artificielle?*, La Découverte, Paris.

Levy, P., Authier M. (1992). *Les Arbres de connaissances*, La Découverte, Paris.

Mc Luhan, M. (1962). *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Routledge & Kegan Paul.

Pianta, R.C. (1997). Adult-Child Relationship Processes and Early Schooling. *Early Education and Development*. 8 (1): 11–26.

Spieker, S., Campbell, S. B., Vandergrift, N., Pierce, K. M., Cauffman, E., Susman, E. J., Roisman, G. I. and the NICHD Early Child Care Research Network. (2012). Relational aggression in middle childhood: Predictors and early adolescent outcomes. *Social Development*. 12, 354-375.

Winnicott, D. W. (1984). *Deprivation and Delinquency*. London: Tavistock.

Allegato I

COMPETENZE RELAZIONALI

1. COMPETENZE PERSONALI

Autocontrollo: gestire emozioni ed impulsi distruttivi.

Persone con queste competenze:

- gestiscono in maniera positiva i propri impulsi ed emozioni dolorose
- rimangono calmi, positivi ed imperturbabili anche nei momenti difficili
- pensano in maniera chiara e rimangono concentrate anche quando sotto pressione

Affidabilità: mantenere gli standard di onestà ed integrità.

Persone con queste competenze:

- agiscono in maniera etica e sono irreprensibili
- costruiscono la fiducia attraverso la propria affidabilità ed autenticità
- ammettono i propri sbagli e si confrontano con le azioni disoneste di altri
- prendono posizioni dure e di principio anche se risultano impopolari

Diligenza: prendersi la responsabilità della propria performance.

Persone con queste competenze:

- realizzano i propri impegni e mantengono le promesse
- si considerano responsabili del raggiungimento dei propri obiettivi
- nel lavoro sono organizzati ed attenti

Adattabilità: flessibilità nel gestire cambiamenti.

Persone con queste competenze:

- gestiscono facilmente molteplici domande, modifiche nelle priorità e cambiamenti repentini
- adattano le proprie risposte e le proprie tattiche a seconda delle circostanze
- vedono le cose in maniera flessibile

Innovatività: sentirsi a proprio agio ed essere aperti a nuove idee e nuove informazioni

Persone con queste competenze:

- cercano idee nuove da fonti diverse

- trovano soluzioni originali ai problemi
- generano nuove idee
- hanno prospettive nuove e prendono nuovi rischi nel proprio modo di pensare

2. COMPETENZE SOCIALI

Influenza: esercitare tattiche persuasive efficaci .

Persone con queste competenze:

- sono abili nel persuadere
- utilizzano presentazioni sottili per piacere al proprio ascoltatore
- usano strategie complesse come l'influenza indiretta per costruire consenso e supporto
- ideano eventi plateali per esporre la propria posizione efficacemente

Comunicazione: inviare messaggi chiari e convincenti

Persone con queste competenze:

- sono efficaci nel dare e prendere, nel registrare segnali emotivi per armonizzare il proprio messaggio
- gestiscono i problemi in maniera diretta
- sono buoni ascoltatori, cercano un'intesa reciproca ed accolgono pienamente la condivisione di informazioni
- incoraggiano una comunicazione aperta e rimangono ricettivi anche quando le notizie sono cattive

Catalizzatore del cambiamento: dare inizio a o gestire cambiamenti

Persone con queste competenze:

- riconoscono il bisogno di cambiamenti e rimuovono gli ostacoli
- sfidano la situazione corrente per portare i cambiamenti richiesti
- sono a favore dei cambiamenti e raccolgono l'aiuto di altri per raggiungerli
- modellano i cambiamenti che si aspetta dagli altri

Gestione dei conflitti: negoziazione e soluzione delle divergenze

Persone con queste competenze:

- gestiscono persone difficili e situazioni tese con tatto e diplomazia
- individuano potenziali conflitti, portano le divergenze alla luce ed aiutano a ridimensionare la situazione

- incoraggiano il dibattito e la discussione aperta
- orchestrano soluzioni che risultino in ogni caso vincenti

Coscienza politica: comprendere le caratteristiche emotive del gruppo e le relazioni di potere

Persone con queste competenze:

- sono in grado di leggere le relazioni di potere
- individuano social network fondamentali
- comprendono quali siano le forze che modellano i punti di vista e le azioni dei clienti o concorrenti
- hanno un quadro accurato delle situazioni e delle realtà organizzative ed esterne

COMPETENZE EMOTIVE

1. COMPETENZE PERSONALI

Consapevolezza emotiva: riconoscere le proprie emozioni ed i loro effetti.

Persone con queste competenze:

- riconoscono le emozioni che provano e il loro motivo
- sono in grado di unire le proprie emozioni a ciò che pensano, fanno e dicono
- sono in grado di riconoscere gli effetti delle proprie emozioni sulle performance
- posseggono una consapevolezza che li guida attraverso i propri valori e verso gli obiettivi

Autovalutazione accurata: conoscere le proprie forze ed i propri limiti.

Persone con queste competenze:

- sono consapevoli dei propri punti di forza e dei propri limiti
- sono riflessivi ed imparano dalle esperienze
- sono aperti verso feedback sinceri, nuovi punti di vista; sono in costante apprendimento e sviluppo personale
- sono in grado di mostrare autoironia e di inquadrare se stessi dal punto di vista umano

Sicurezza in se stessi: sicurezza in se stessi e nelle proprie capacità.

Persone con queste competenze:

- si presentano sicuri; hanno “presenza”
- sono in grado di dare voce a punti di vista poco popolari e si espongono per ciò che considerano giusto
- sono decisi, in grado di prendere decisioni solide malgrado incertezze e pressioni

2. COMPETENZE SOCIALI

Empatia: percepire le emozioni ed i punti di vista degli altri; mostrare un interesse attivo verso le loro preoccupazioni.

Persone con queste competenze:

- sono attenti ai segnali emotivi e sono buoni ascoltatori
- mostrano sensibilità e comprensione verso i punti di vista degli altri
- aiutano secondo le necessità ed i sentimenti degli altri

Orientamento ai servizi: anticipare, riconoscere ed incontrare i bisogni del cliente.

Persone con queste competenze:

- sono in grado di capire i bisogni del cliente e rispondere con servizi e prodotti specifici
- cercano il modo di migliorare la soddisfazione del cliente e la sua fedeltà
- offre volentieri l'assistenza appropriata
- è in grado di capire il punto di vista del cliente ed agisce come un consulente di fiducia

Sviluppare gli altri: percepire di cosa hanno bisogno gli altri per sviluppare e sostenere le loro competenze.

Persone con queste competenze:

- capiscono e ricompensano gli sforzi, i risultati e gli sviluppi degli altri
- offrono feedback utile ed individuano i bisogni delle persone per un loro sviluppo
- consigliano, insegnano al momento giusto ed offrono incarichi che sfidano e fanno crescere le competenze di un individuo

Usare abilmente la diversità: coltivare opportunità attraverso persone diverse.

Persone con queste competenze:

- rispettano e si relazionano positivamente con persone di ambienti diversi
- sono in grado di capire la visione globale e sono sensibili alle differenze nel gruppo
- vedono la diversità come un'opportunità e creano un ambiente dove persone diverse tra loro possono prosperare
- sfidano i pregiudizi e l'intolleranza

MOTIVAZIONE ED AUTOSTIMA

1. COMPETENZE PERSONALI

Spinta verso il raggiungimento degli obiettivi: battersi per migliorare o raggiungere uno standard di eccellenza.

Persone con queste competenze:

- sono orientate verso il risultato con una grande spinta interiore per raggiungere i propri obiettivi e standard
- fissano obiettivi impegnativi e prendono rischi calcolati
- ricercano informazioni per ridurre incertezze e trovano modi per fare meglio
- imparano a migliorare la loro performance

Impegno: essere in linea con gli obiettivi del gruppo o dell'organizzazione.

Persone con queste competenze:

- sono pronti a sacrifici personali o di gruppo per raggiungere obiettivi più vasti
- trovano scopo nel perseguire obiettivi più importanti
- utilizzano i valori principali del gruppo nel prendere decisioni e chiarire le scelte
- cercano in maniera attiva opportunità per realizzare la missione del gruppo

Iniziativa: essere pronto a cogliere le opportunità.

Persone con queste competenze:

- sono pronte a cogliere le opportunità
- perseguono gli scopi al di là di quanto viene loro richiesto
- riducono gli intralci burocratici e se necessario piegano le regole per portare a termine i loro compiti
- richiedono l'impegno comune attraverso sforzi insoliti e audaci

2. COMPETENZE SOCIALI

Leadership: ispirare e guidare gruppi di persone.

Persone con queste competenze:

- articolano e stimolano entusiasmo per una visione ed una missione condivise
- quando necessario, offrono la propria leadership a prescindere dalla loro posizione
- guidano la performance degli altri considerandoli allo stesso tempo responsabili
- guidano con l'esempio

Costruire legami: promuovere relazioni strumentali.

Persone con queste competenze:

- coltivano e mantengono ampi network informali
- cercano relazioni che possono risultare reciprocamente benefiche
- costruiscono relazioni e mantengono gli altri informati
- costruiscono e mantengono amicizie con i colleghi di lavoro

Collaborazione e cooperazione: lavorare con gli altri per il raggiungimento di obiettivi comuni

Persone con queste competenze:

- trovano un equilibrio tra concentrazione ed incarico, prestando attenzione alle relazioni
- collaborano, condividono i piani, le informazioni e le risorse
- promuovono un clima amichevole e cooperativo
- individuano e coltivano opportunità per la collaborazione

Abilità di gruppo: creare una sinergia di gruppo per il raggiungimento di obiettivi comuni

Persone con queste competenze:

- modellano le qualità del gruppo quali il rispetto, l'aiuto e la cooperazione
- coinvolgono tutti i membri in una partecipazione attiva ed entusiastica
- costruiscono l'identità di gruppo, lo spirito di corpo e l'impegno
- proteggono il gruppo e la sua reputazione; condividono il merito

Allegato II: Schemi di valutazione

Schema di valutazione di un leader sportivo

Ai leader sportivi verrà richiesto di compilare le schede che seguono non appena l'esercizio di prova sarà completato. Seguono tre esempi di possibili modi in cui le loro risposte potrebbero essere formulate.

I. Esempio

Attività, Cosa avete svolto?	Aree di competenza Quali erano le capacità richieste? Cosa avete appreso da questa esperienza?	Capacità/abilità	Osservazioni/commenti /proposte
<p>P.e.. Sono stato membro della squadra di pallamano per un anno. Siamo...giocatori. Ci alleniamo...a settimana per... ore ed io partecipo regolarmente. Pratico questo sport anche quando sono a casa o nei dintorni, al...club. Ho sviluppato nuove idee riguardo alla nostra tecnica. Lo scorso mese, ho preso parte ad un match contro... Abbiamo vinto/perso di ... reti.</p>	<p>Ho imparato a gestire le situazioni conflittuali e sono in grado di contribuire alla promozione della squadra. Sono riuscito a diventare affidabile, acquisendo rispettabilità all'interno della squadra fino a poter anche ricoprire il ruolo di capitano. Dopo due gare sono perfettamente in grado di controllare le mie emozioni nel caso dovesse verificarsi una simile situazione.</p>	<p><u>Competenze sociali.</u> Sono una persona affidabile e responsabile, un buon osservatore, attento verso i bisogni degli altri. Ho dimostrato di avere queste capacità durante le attività sportive a cui ho partecipato . <u>Competenze personali:</u> Come risultato della mia partecipazione a queste attività sportive ho acquisito le seguenti capacità:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Autocontrollo ▪ Fiducia in sé ▪ Adattabilità ▪ Coscienziosità ▪ Rispetto per se stessi ▪ Spirito innovativo <p><u>Altre capacità</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Il mio hobby è praticare sport. ▪ Ho imparato molte cose da solo, sia dai libri, che dalla televisione e internet. 	

II. Esempio

Attività Cosa avete svolto?	Aree di competenza Quali erano le capacità richieste? Cosa avete appreso da questa esperienza?	Capacità/abilità	Osservazioni/commenti /proposte
<p>Sono stato membro di una squadra di calcio juniores per un anno. Sono un difensore di fascia destra. Il mio sogno è di diventare un giocatore di calcio famoso, proprio come Ioniță, della squadra dello „Steaua” Football Club. Al momento mi sono offerto di scrivere un inno per i tifosi della Steaua del mio vicinato.</p>	<p>So come sfruttare nel migliore dei modi ogni passaggio dei miei compagni di squadra. La cosa più importante per me è che ho imparato a lavorare in una squadra. Ognuno/a di noi sa cosa deve fare in campo. Senza comunicazione non possiamo vincere. Voglio anche scrivere un inno per la squadra che significherà molto per noi e per la comunità di tifosi!</p>	<p>Competenze sociali <input type="checkbox"/> Capacità organizzative <input type="checkbox"/> Abilità tecniche <input type="checkbox"/> Capacità personali <input type="checkbox"/> Abilità linguistiche <input type="checkbox"/> Alter abilità <input type="checkbox"/></p>	

III. Esempio

Attività Cosa avete svolto?	Aree di competenza Quali erano le capacità richieste? Cosa avete appreso da questa esperienza?	Capacità/abilità	Osservazioni/commenti /proposte
<p>Ho dovuto passare tempi molto duri per diversi anni, durante i quali ad esempio non avevo una fissa dimora. Mio padre aveva seri problemi di salute che hanno messo a dura prova le nostre disastrose finanze. Eravamo al</p>	<p>Ho dovuto affrontare situazioni mai incontrate prima, imparare ad essere indipendente e a badare a me stesso. Credo che potrei far fronte ad una nuova situazione di crisi, se mai mi ci dovessi trovare di nuovo</p>	<p>Competenze sociali <input type="checkbox"/> Capacità organizzative <input type="checkbox"/> Abilità tecniche <input type="checkbox"/> Capacità personali <input type="checkbox"/> Abilità linguistiche <input type="checkbox"/> Alter abilità <input type="checkbox"/></p>	<p>Sono cosciente del fatto che una crisi deve essere superata. Ho fiducia nel fatto che, molto presto, vi saranno tempi migliori nella mia vita. Mi sono offerto di fare una presentazione della mia esperienza di vita nel convitto scolastico e nel sito web della scuola.</p>

<p>limite delle nostre risorse ed è stato con grande difficoltà e fatica che siamo riusciti a farvi fronte..</p>	<p>coinvolto. Con l'aiuto dei miei insegnanti mi sono iscritto nella squadra della scuola ed ora ho una borsa di studio che copre le spese dell'alloggio e della mensa. Ho imparato da questa esperienza ...</p>		
--	--	--	--

Schema valutativo per insegnanti e ragazzi

VALUTAZIONE DA PARTE DEGLI INSEGNANTI DELLA SPERIMENTAZIONE DEL MODELLO PDP PER L'INSEGNAMENTO E L'APPRENDIMENTO DI COMPETENZE SOCIALI

SEZIONE 1 – ANAGRAFICA DI CLASSE

(COMPILARE CON I DATI DELLA CLASSE)

NOME DELLA SCUOLA:

CATEGORIA DELLA CLASSE:

NUMERO DI RAGAZZI: _____ F _____ M

SEZIONE 2 – VALUTAZIONE DEI RISULTATI DEL MODELLO PDP

Questa sezione deve essere compilata e vale per tutti gli esercizi sperimentati in classe.

ESERCIZIO SPERIMENTATO

.....

COLLEGATO ALLA SEGUENTE AREA DI SPERIMENTAZIONE

Per favore spuntare l'area sperimentata

- Competenze relazionali
- Competenze emozionali
- Motivazione ed auto-stima

Per favore rispondere al questionario utilizzando la seguente scala di valutazione:

A. Totalmente in disaccordo; **B.** Non concordo; **C.** Indeciso; **D.** Concordo; **E.** Concordo pienamente; **F.** Non applicabile

		A	B	C	D	E	F
1	Questa attività migliora il livello delle competenze sociali						
2	Questa attività facilita l'apprendimento di tipo collaborativo						
3	Questa attività incoraggia la discussione e stimola la comunicazione e la sinergia tra i ragazzi						
4	Questa attività coinvolge i ragazzi in un contesto multiculturale						

5	Questa attività permette ai ragazzi di trovare da soli soluzioni a problemi pratici						
6	Questa attività stimola ad un atteggiamento critico ed autocritico						
7	Questa attività permette ai ragazzi di lavorare in piena auto-responsabilità e indipendenza						
8	Questa attività contribuisce a creare una piacevole atmosfera per l'apprendimento						
9	Questa attività stimola l'uso delle emozioni						
10	È stato creato uno spazio fisico e cognitivo di apprendimento positivo ed amichevole						
11	Questa attività stimola una positiva interazione all'interno della gruppo di classe						
12	Vi è una maggiore empatia dimostrata all'interno del gruppo di classe						

Obiettivi raggiunti

Qualsiasi altro commento degno di annotazione

Eventi e situazioni accaduti durante l'attività

(Descrivere brevemente altri elementi od eventi; Situazioni occorse che potrebbero essere considerate significative ed emblematiche)

Elenco di qualsiasi testimonianza riguardante l'attività svolta (documento cartaceo, video, compiti, disegni....)

Le testimonianze vanno allegate (se possibile)

SEZIONE 2 – VALUTAZIONE FINALE COMPLESSIVA (da compilare una volta terminate la sperimentazione)

Nuove capacità/abilità acquisite

(descrivere brevemente le capacità/abilità acquisite dai ragazzi con la sperimentazione del modello PDP)

Altri particolari elementi, eventi, situazioni accaduti durante la fase di sperimentazione degni di nota

(Descrivere brevemente altri elementi, eventi, o situazioni occorse durante la fase di sperimentazione)

Punti critici e punti di forza dell'approccio didattico relativo al modello PDP

(descrivere brevemente i punti critici e i punti di forza riscontrati ed indicare anche l'area e l'attività e, se possibile, le ragioni)

SEZIONE 3 – INSEGNANTI COINVOLTI NELLA SPERIMENTAZIONE

INSEGNANTE 1

NOME:

COGNOME:

CLASSE:

MATERIA:

PER FAVORE INDICARE QUALI SEZIONI DI QUESTA CARTELLA SONO STATE COMPILATE

.....

FIRMA

.....

INSEGNANTE 2

NOME:

COGNOME:

CLASSE:

MATERIA:

PER FAVORE INDICARE QUALI SEZIONI DI QUESTA CARTELLA SONO STATE COMPILATE

.....

FIRMA

.....

Per favore aggiungere righe per ogni insegnante che ha preso parte alla sperimentazione del progetto PS CLUB

eseguito in a

VALUTAZIONE DA PARTE DEGLI ALLENATORI SPORTIVI DELLA SPERIMENTAZIONE DEL MODELLO PDP PER L'INSEGNAMENTO E L'APPRENDIMENTO DI COMPETENZE SOCIALI

SEZIONE 1 - ANAGRAFICA

(compilare i dati della classe)

NOME DELL'ASSOCIAZIONE SPORTIVA:

GENERE DI ATTIVITA' SPORTIVA:

NOME DELL'ALLENATORE:

SEZIONE 2 – VALUTAZIONE DEI RISULTATI

SLOGAN ADOTTATI

.....
.....
.....
.....
.....

Per favore rispondere al questionario utilizzando la seguente scala di valutazione:

A. totalmente in disaccordo; B. non concordo; C. indeciso; D. concordo; E. concordo pienamente; F. Non applicabile

		A	B	C	D	E	F
1	Questa attività migliora il livello delle competenze sociali						
2	Questa attività facilita i comportamenti di tipo collaborativo						
3	Questa attività stimola la comunicazione e la sinergia nel gruppo						
4	Questa attività stimola una migliore comprensione in un contesto multiculturale						
5	Questa attività permette ai ragazzi di lavorare in piena auto-responsabilità e indipendenza						
6	Questa attività contribuisce a creare una piacevole atmosfera						
7	Questa attività aiuta a valutare meglio lo spirito di competitività						
10	È stato creato uno spazio fisico e cognitivo positivo ed amichevole all'interno dell'associazione sportiva						
11	Questa attività stimola un'interazione positiva all'interno del gruppo.						
12	Vi è una maggiore empatia dimostrata all'interno del gruppo						
13	Ora sappiamo cosa è la prosocialità						
14	Questa attività stimola un comportamento più corretto dei genitori						
15	Ora sono più consapevole del mio ruolo di educatore						

Eseguito n a

VALUTAZIONE DA PARTE DEI RAGAZZI DELLA SPERIMENTAZIONE DEL MODELLO PDP PER L'INSEGNAMENTO E L'APPRENDIMENTO DI COMPETENZE SOCIALI

VALUTAZIONE DEI RAGAZZI

Questa sezione deve essere compilata e vale per tutti gli esercizi sperimentati in classe

ESERCIZIO SPERIMENTATO

Per favore rispondere al questionario utilizzando la seguente scala di valutazione:

A. Totalmente in disaccordo; **B.** Non concordo; **C.** Indeciso; **D.** concordo; **E.** concordo pienamente; **F.** Non applicabile

		A	B	C	D	E	F
1	Ora so cosa siano le capacità sociali						
2	Ora so apprendere con gli altri molto meglio che in passato						
3	Questa attività incoraggia la discussione e stimola il mio livello di comunicazione con gli altri						
4	Ora so cosa sia l'empatia						
5	Questa attività mi aiuta a risolvere problemi pratici						
6	Questa attività stimola il mio atteggiamento critic ed autocritico						
6	Questa attività contribuisce a creare una piacevole atmosfera per l'apprendimento						
7	Questa attività stimola l'uso delle mie emozioni						
8	Questa attività stimola una positive interazione all'interno del gruppo di classe						
9	Questa attività mi aiuta ad acquisire capacità utili nella vita quotidiana						
10	Sono soddisfatto dell'attività svolta						
11	Ora so cosa sia la prosocialità						

