



PROGETTI PER LE SCUOLE

01

COMPETENZE EMOTIVE

- 202... CARICAMENTOPAG.2
- SPORTELLYOUPAG.3
- DIVERTIRSI TRA DIVERSI.....PAG.4
- FAI UN BEL RESPIROPAG.5
- EMOZIONI, RELAZIONI E CONFLITTIPAG.6
- ALLA SCOPERTA DI SÉ E DELL'ALTRO:
TRA L'AFFETTIVITÀ E LA SESSUALITÀ.....PAG.7

02

PROBLEM SOLVING E MONDO DIGITALE

- INGRANA LA PRIMAPAG.8
- AUTODIFESA DIGITALEPAG.9
- LALUDO ROBOTPAG.10
- LALUDO CODINGPAG.11
- METODO DI STUDIOPAG.12

202... CARICAMENTO



COS'È

Un progetto per raccontare e rielaborare un'esperienza traumatica (come quella conseguente all'emergenza sanitaria da Covid-19).

Un progetto per ri-elaborare e ri-significare con spontaneità e creatività.



PER CHI

Bambini/e e ragazzi/e delle Scuole Primarie e Secondarie.



OBIETTIVI

Rielaborare i vissuti di perdita, lutto, ansia, incertezza, paura, e di ogni altra espressione di disagio e malessere che questo tempo sospeso di quarantena ha portato con sé: per ricominciare è necessario poter ricordare, senza avere il timore di farlo.



METODOLOGIA

Modalità di gioco in piccolo gruppo o con l'intero gruppo classe, alternando a momenti di riflessione personale e di rielaborazione, altri di "leggerezza" e creatività.



DURATA

4 incontri

2 ore per ciascun incontro



DOVE

Il percorso si svolge all'interno della classe.



UTILE PERCHÉ

Per dare un significato alla propria esperienza e tracciarne i contorni, riprendendo in mano vissuti di perdita, di lutto, traumatici.

SPORTELLYOU



COS'È

Uno sportello d'ascolto pensato per genitori, insegnanti ed alunni, attuabile sia in presenza che da remoto.



PER CHI

Per genitori ed insegnanti della Scuola Primaria e della Scuola Secondaria di Primo Grado.

Per alunni della Scuola Secondaria di Primo Grado.



OBIETTIVI

Gli obiettivi specifici sono variabili per ogni percorso intrapreso, a seconda della persona che richiede un supporto, delle problematiche presentate, della fase del ciclo di vita nella quale si trova, delle risorse a disposizione. Obiettivo finale il benessere della persona e del contesto nel quale è inserita.



METODOLOGIA

Ogni colloquio seguirà metodi, modalità e tecniche proprie della psicologia clinica e del supporto psicologico.



DURATA

Ogni colloquio con i genitori ha una durata di un'ora.

Quello con alunni ed insegnanti verrà calcolato in base alle necessità della persona e dell'orario scolastico.



DOVE

Di persona o da remoto, sempre durante l'orario scolastico.



UTILE PERCHÉ

È uno spazio dedicato a percorsi di supporto e sostegno psicologico. Lo sportello è aperto a tutti coloro che sentono la necessità di essere supportati, sostenuti, ascoltati.

DIVERTIRSI TRA DIVERSI



COS'È

Un progetto per imparare a riconoscere le proprie emozioni, quelle degli altri e per dare un valore allo stare in relazione.



PER CHI

Bambini/e della Scuola Primaria.



OBIETTIVI

- Imparare a conoscersi, a leggere le proprie emozioni;
- Riconoscere nell'altro le diversità e le similarità;
- Riflettere sul valore che ciascuno può aggiungere alle relazioni;
- Stimolare riflessioni su relazioni, regole e sulle emozioni legate a queste tematiche.



METODOLOGIA

Proponiamo attività individuali, ma anche di gruppo, alternate a momenti di riflessione e condivisione con i compagni di classe. Sarà a noi stimolare la discussione ed il dialogo sulle tematiche proposte, dove il gioco è il principale strumento adottato.



DURATA

4 incontri di 2 ore ciascuno



DOVE

Il percorso si svolge all'interno della classe.



UTILE PERCHÉ

Per stare in relazione è importante imparare a dare un nome alle proprie emozioni, per poi riconoscere quelle degli altri.

Tutti proviamo emozioni, chiamandole allo stesso modo, ma sperimentandole diversamente: siamo allo stesso tempo tutti uguali e diversi.

FAI UN BEL RESPIRO



COS'È

Progetto che promuove la gestione emotiva (riconoscimento e regolazione) attraverso l'utilizzo delle tecniche di rilassamento e il confronto tra pari.



PER CHI

Per bambini e ragazzi della scuola primaria e secondaria di I grado.



OBIETTIVI

Capire come le emozioni siano collegate con il corpo e apprendere nuove tecniche per la loro gestione da poter usare in situazioni più complesse come verifiche, interrogazioni e conflitti a casa o a scuola. La finalità è quella di potenziare le risorse come autoefficacia, motivazione, concentrazione e competenze emotivi di bambini e ragazzi in età scolare.



METODOLOGIA

Proponiamo attività individuali, in cui ogni alunno può sperimentare in prima persona gli esercizi proposti, ma anche di gruppo, alternate a momenti di riflessione e condivisione in gruppo.



DURATA

2 incontri da 2 ore per la primaria e per la 1° e 2° media
3 incontri da 2 ore (di cui uno tematizzato) per la 3° media.



DOVE

I percorsi si svolgono all'interno della classe.



UTILE PERCHÉ

Le tecniche di rilassamento si sono dimostrate efficaci nel miglioramento del benessere scolastico sotto molti punti di vista: apprendimento metacognitivo, competenze emotive e relazionali, mantenimento prolungato dell'attenzione.

EMOZIONI, RELAZIONI E CONFLITTI



COS'È

Progetto che promuove la consapevolezza individuale, l'esplorazione della diversità, la gestione e risoluzione dei conflitti.



PER CHI

Per bambini della scuola primaria.



OBIETTIVI

Portare i bambini ad esplorare le proprie caratteristiche, il proprio modo di vivere le emozioni e le relazioni gettando le basi per imparare a gestire le situazioni conflittuali.



METODOLOGIA

Proponiamo attività individuali, ma anche di gruppo, alternate a momenti di riflessione e condivisione con i compagni di classe. Sarà a noi stimolare la discussione ed il dialogo sulle tematiche proposte, dove il gioco è il principale strumento adottato.



DURATA

4 incontri
2 ore per ciascuno incontro



DOVE

Il percorso si svolge all'interno della classe.



UTILE PERCHÉ

Gli aspetti conflittuali all'interno delle relazioni nell'infanzia sono continue opportunità di crescita, comprensione e tolleranza del punto di vista altrui e cambiamento. Per gestire efficacemente il conflitto è necessario mettere in campo le proprie capacità comunicative, assertive e di gestione emotiva.

ALLA SCOPERTA DI SÉ E DELL'ALTRO: TRA L'AFFETTIVITÀ E LA SESSUALITÀ



COS'È

Progetto che promuove l'educazione affettiva e sessuale stimolando l'alfabetizzazione emotiva e la consapevolezza di sé nelle relazioni tra pari.



PER CHI

Per bambini e ragazzi di 5° elementare e 3° media.



OBIETTIVI

La finalità del progetto è quella di fornire conoscenze e informazioni scientificamente corrette e potenziare alcune life skills: consapevolezza di sé, gestione delle emozioni, empatia, costruzione di relazioni significative e pensiero critico.



METODOLOGIA

Proponiamo attività individuali, ma anche di gruppo, alternate a momenti di riflessione e condivisione con i compagni di classe. Sarà a noi stimolare la discussione ed il dialogo sulle tematiche proposte, dove il gioco è il principale strumento adottato.



DURATA

3 incontri da 2 ore



DOVE

Il percorso si svolge all'interno della classe.



UTILE PERCHÉ

Tutti i bambini e le bambine, i ragazzi e le ragazze hanno il diritto di accedere a un'educazione sessuale adeguata alla loro età; educazione che non si deve limitare ad aumentare il livello di conoscenza bensì necessita di includere aspetti emotivi, cognitivi, sociali e relazionali. Un progetto non può assolvere il compito di lavorare su aree così vaste, deve stimolare riflessioni e portare gli studenti a confrontarsi tra di loro, uscendo dall'ottica di "spiegare qualcosa" in maniera frontale per entrare nella dimensione del costruire qualcosa dotato di significato.

INGRANA LA PRIMA



COS'È

Progetto pensato per favorire la conoscenza e la socializzazione del gruppo classe, in particolare se questo si è appena formato, come accade all'inizio delle scuole superiori.



PER CHI

Per le classi 1° delle scuole secondarie di I e II grado.



OBIETTIVI

Favorire un buon clima di classe rendendo esplicite le aspettative rispetto al nuovo anno, stimolando il dialogo e il confronto promuovendo le abilità emotive e relazionali di ciascuno.



METODOLOGIA

Proponiamo attività con l'intero gruppo classe o in piccolo gruppo, alternando momenti di gioco ad altri di riflessione e condivisione con i compagni di classe.



DURATA

4 incontri
2 ore per ciascun incontro



DOVE

Il percorso si svolge all'interno della classe.



UTILE PERCHÉ

Il clima e l'equilibrio di classe sono il risultato di diversi fattori messi in relazione tra loro: il rapporto tra gli studenti all'interno della classe, quello che si crea tra alunni e insegnanti e quello i ragazzi e l'investimento scolastico.

È in quest'ottica che la cura e l'attenzione per queste dinamiche diventano prioritarie per creare un "ambiente classe" coeso in grado di motivare gli studenti ad investire nello studio.

AUTODIFESA DIGITALE



COS'È

Un progetto pensato per accrescere la consapevolezza del mondo digitale, favorendo una conoscenza attiva del linguaggio dei dispositivi e dei meccanismi che lo caratterizzano.



PER CHI

Bambini/e e ragazzi/e delle Scuole Primarie e Secondarie.
Adulti significativi (educatori/ insegnanti/ genitori).



OBIETTIVI

Competenza digitale: acquisire conoscenza dei mezzi di comunicazione e capacità di discernere e valutare correttamente potenzialità e criticità del mondo digitale.

Competenza tecnologica: acquisire un approccio consapevole e critico alla vita digitale, in piena consapevolezza degli effetti delle proprie azioni.
Consapevolezza della relazione con i dispositivi: rendere coscienti i ragazzi/e degli effetti che le relazioni con i propri dispositivi digitali possono avere nei loro comportamenti quotidiani online e offline.



METODOLOGIA

Proponiamo modalità interattive che coinvolgano l'intero gruppo classe o piccoli gruppi. Si alterneranno momenti di riflessione individuale con altri di confronto con il gruppo.



DURATA

Da 3 a 8 incontri di 2 ore ciascuno.
Workshop da 2 a 3 ore di durata su singoli temi.



DOVE

Il percorso si svolge all'interno della classe.



UTILE PERCHÉ

Per rendere attiva e critica la conoscenza e la consapevolezza delle dinamiche che si creano nel e verso il mondo digitale.

Per accogliere e rispondere in modo efficace a fenomeni di delega emotiva.

LALUDO ROBOT



COS'È

Un Laboratorio di Robotica Educativa con LEGO® Education WeDo 2.0, pensato per stimolare curiosità, problem solving ed uso della logica con strumenti stimolanti ed accattivanti.



PER CHI

Bambini/e del secondo ciclo della Scuola Primaria (terza, quarta e quinta) e ragazzi/e della Scuola Secondaria di Primo Grado.



OBIETTIVI

- Collaborazione
- Autoefficacia
- Inclusione
- Partecipazione attiva
- Problem solving.



METODOLOGIA

Nel nostro percorso utilizziamo i set di LEGO® Education WeDo 2.0 con i loro sensori, meccanismi di movimento, il "mattoncino intelligente" ed un tablet per la programmazione.

I bambini, lavorando a coppie con un set LEGO® WeDo 2.0 e un tablet, si sperimenteranno in una modalità attiva e collaborativa.



DURATA

10 incontri
1.5 ore per ciascun incontro



DOVE

Il percorso si svolge all'interno della classe.



UTILE PERCHÉ

Per migliorare la motivazione alle attività scolastiche e allo studio individuale, aumentare la propria autostima, favorire la collaborazione, attraverso attività in piccolo gruppo con obiettivi condivisi. Per sperimentarsi ed identificarsi in diversi ruoli e funzioni.

LALUDO CODING



COS'È

Un progetto pensato per potenziare e sviluppare alcune life-skills attraverso lo strumento della programmazione digitale.



PER CHI

Bambini/e della Scuola Primaria e ragazzi/e della Scuola Secondaria di Primo Grado.



OBIETTIVI

Potenziare ed esercitare le life-skills attraverso la programmazione, revisione e ideazione di animazioni digitali; Problem Solving, Creatività (flessibilità), Cooperazione e Comunicazione Efficace, Autoconsapevolezza. Introdurre al linguaggio di programmazione ed ai suoi meccanismi di ragionamento.



METODOLOGIA

Proponiamo laboratori e corsi di programmazione (coding) con la piattaforma Scratch, un'applicazione sviluppata dall' MIT (Massachusetts Institute of Technology). Tale strumento consente l'animazione e l'interazione di elementi digitali a schermo, attraverso la costruzione di un codice per blocchi. La programmazione avviene in coppia o in piccoli gruppi.



DURATA

Da 5 a 10 incontri da 1,5 ore. Workshop dedicati su singole porzioni del programma o su aspetti specifici del coding.



DOVE

Il percorso si svolge all'interno della classe.



UTILE PERCHÉ

Per risponde alle richieste europee di potenziamento di alcune life-skills trasversali al benessere della persona.
Per risponde al bisogno di avvicinare i giovani al linguaggio della programmazione.

METODO DI STUDIO



COS'È

Un percorso pensato per accompagnare gli studenti nell'acquisizione di un metodo di studio metacognitivo, con la possibilità di far propria la tecnica delle Mappe Mentali.



PER CHI

Bambini/e frequentanti la classe quarta e quinta della Scuola Primaria e ragazzi/e frequentanti la Scuola Secondaria di Primo Grado.



OBIETTIVI

Insegnare delle strategie versatili e pratiche personalizzate. Promuovere un atteggiamento metacognitivo negli studenti.



METODOLOGIA

Attività e giochi in piccolo gruppo o con l'intero gruppo classe alternati a momenti di esercizio individuale.



DURATA

5 incontri
1,5 h per ciascun incontro



DOVE

Il percorso si svolge all'interno della classe.



UTILE PERCHÉ

Perché a volte può essere difficile acquisire un buon metodo di studio e questo progetto supporta ciascuno nell'individuare punti di forza e criticità personali, dando inoltre adeguati strumenti per un efficace apprendimento.