

ISTITUTO COMPRENSIVO I CASTELFRANCO VENETO

PROGETTO PS SMILE

ANNO SCOLASTICO 2021/22





L'ISTITUTO

L'Istituto accoglie circa 1400 alunni. La dirigente, dott.ssa Sartor Donata, ha riconosciuto la validità del progetto e lo ha sostenuto.

Al progetto hanno aderito quattro scuole primarie, a tempo pieno, per un totale di 7 classi (una quarta, due terze e 4 seconde) e 140 alunni (su 670 circa).

I genitori hanno accolto la proposta con fiducia e forte spirito di collaborazione.

PERCHÉ

Le insegnanti, che hanno aderito al progetto Pssmile, hanno condiviso il messaggio che considera l'alfabetizzazione emotiva come strumento potente per stabilire, come fine ultimo, relazioni empatiche su più livelli, tra discenti e docenti, tra i discenti, e tra i docenti stessi.



SCUOLE E INSEGNANTI COINVOLTE NEL PROGETTO

- Scuola primaria di Villarazzo, ins. Piccolotto Elisa, una classe 2[^]
- Scuola primaria di S.Andrea, ins. Borsato Agostina, una classe 2[^]; ins. Matarazzo Stefania, una classe 3[^]; ins. Bonamigo Serena, una classe 4[^]
- Scuola primaria di Borgo Padova, ins. Bragagnolo Pia e Martinello Simonetta, una classe 3[^]
- Scuola primaria di Treville, ins. Montevocchi Alessandra, due classi 2[^]



L'ALBERO DELLE EMOZIONI

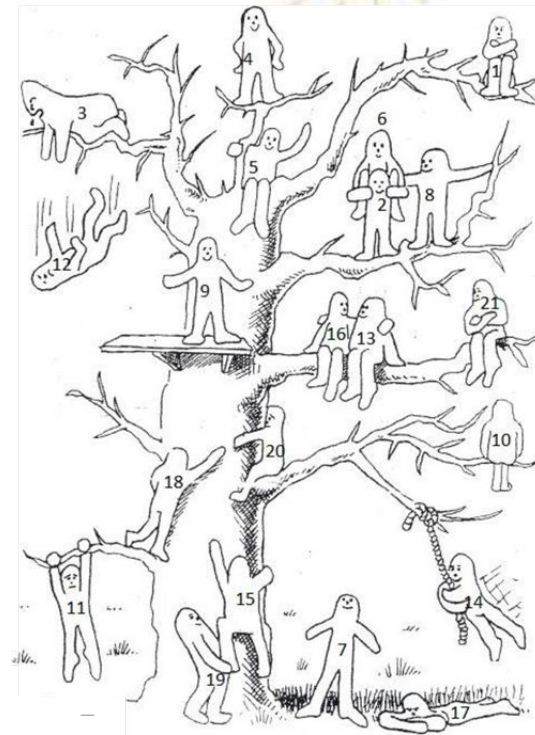
Obiettivi

CONOSCERE ED ESPLORARE LA NATURA DELLE EMOZIONI E DEI SENTIMENTI E COME MI CARATTERIZZANO NELLE SITUAZIONI DELLA MIA VITA QUOTIDIANA.

Riconoscere che le emozioni hanno effetti fisici

Etichettare e descrivere un insieme di emozioni in termini di cambiamenti fisici, sentimenti, pensieri, comportamenti

Esplorare come i miei pensieri e i miei comportamenti influenzano le mie emozioni e sentimenti nella mia vita quotidiana





DURATA E FREQUENZA: 45 minuti

BREVE DESCRIZIONE E ISTRUZIONI:

1. L'insegnante introduce il cartellone con l'albero delle emozioni e l'obiettivo dell'attività.
2. L'insegnante sceglie un'emozione, la descrive ai bambini e alle bambine fornendo loro una definizione che descriva le caratteristiche biologiche, cognitive e fisiche.
3. L'insegnante presenta un'emozione alla volta e chiede ai bambini e alle bambine di continuare la descrizione delle emozioni focalizzandosi su cosa sentono nel corpo, sui pensieri e sulle cose che dicono quando provano quell'emozione.
4. Gli studenti sono invitati a completare il cartellone dell'albero delle emozioni con le immagini e con tutti i vocaboli delle emozioni affrontate. Studenti e le studentesse possono riconoscere questa sensazione in se stessi e negli altri collegando ogni emozione ad un'esperienza quotidiana.



L'ALBERO DELLE EMOZIONI DI CLASSE SECONDA



Modulo 2: SORRIDO AL MIO PRESENTE E AL MIO FUTURO



LO SCRIGNO DEL TESORO

Obiettivi

ESPLORARE E METTERE IN PRATICA MODI PER
PROMUOVERE LE PROPRIE RISORSE POSITIVE IN
SITUAZIONI DIFFICILI:



Identificare e mettere in pratica strategie utili per
promuovere le mie risorse positive

Scoprire modi per poter affrontare meglio situazioni
difficili che possono capitare





DURATA E FREQUENZA: 40 minuti

BREVE DESCRIZIONE E ISTRUZIONI:

1. L'insegnante porta in classe una scatola (lo scrigno) con alcuni esempi di pensieri positivi scritti in dei bigliettini.
2. L'insegnante presenta al gruppo situazioni di sfida generiche. A turno ogni bambino e bambina è chiamato a rappresentare la situazione attraverso un gioco di ruolo. Alla fine del gioco l'insegnante guida la riflessione ponendo alcune domande.
3. L'insegnante distribuisce ai bambini e alle bambine una mappa del tesoro, che i bambini completano riportando i pensieri positivi.



IN CLASSE SECONDA:



Il maestro ha dato a Giovanni un compito molto difficile, pensa: "Come posso farlo?"

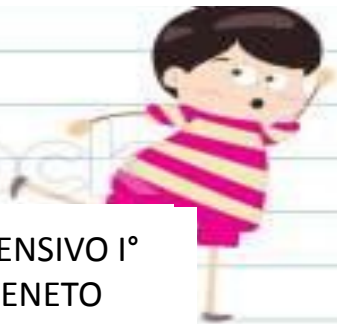
Alice deve cambiare scuola e non conosce nessuno. Pensa: "Non troverò nuovi amici"

Sara vuole giocare a pallavolo, è entrata in una squadra ma non conosce le regole. Pensa "Come farò?"

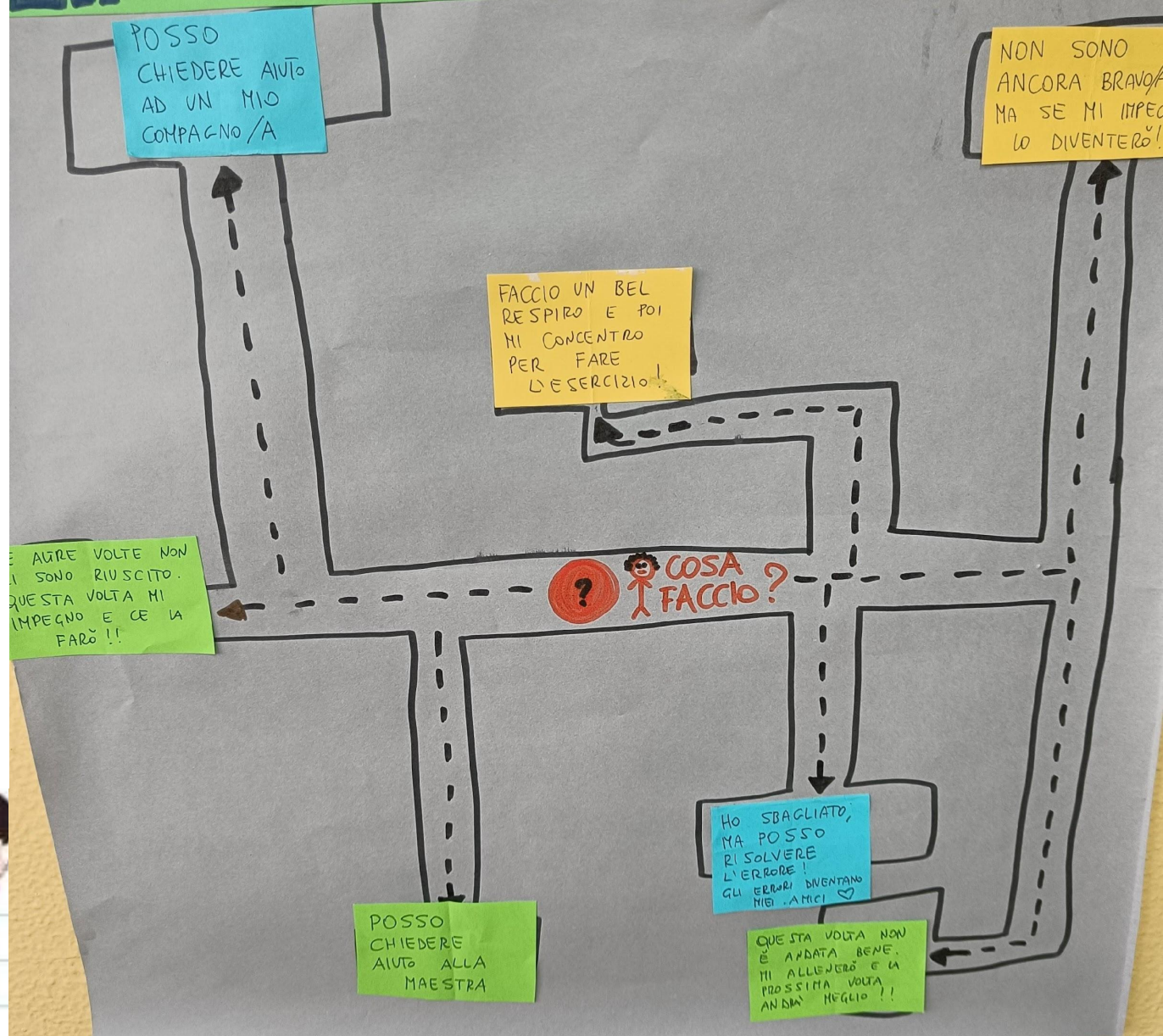
Anna ha iniziato il corso di nuoto. È un po' spaventata e pensa: "Non imparerò mai a nuotare, dovrò usare i braccioli per sempre!"

Daniele ha suonato male la sua canzone al pianoforte, pensa "Non diventerò mai bravo"

Paola ha fatto un esercizio ma ha fatto un sacco di errori. Si vergogna e pensa: Sono una frana!



LA MAPPA DEI TESORI



IN CLASSE QUARTA:



I mostri del pensiero

Obiettivi

Riflettere e mettere in pratica strategie per prendersi cura dei propri punti di forza e affrontare possibili sfide:

- identificare pensieri e comportamenti negativi
- imparare come trasformare un pensiero negativo in un pensiero e comportamento positivo



Questa matematica è così difficile!
Non capirò MAI la moltiplicazione!



MAI



NESSUNO vuole giocare con me

NESSUN

O

Io perdo SEMPRE nei giochi



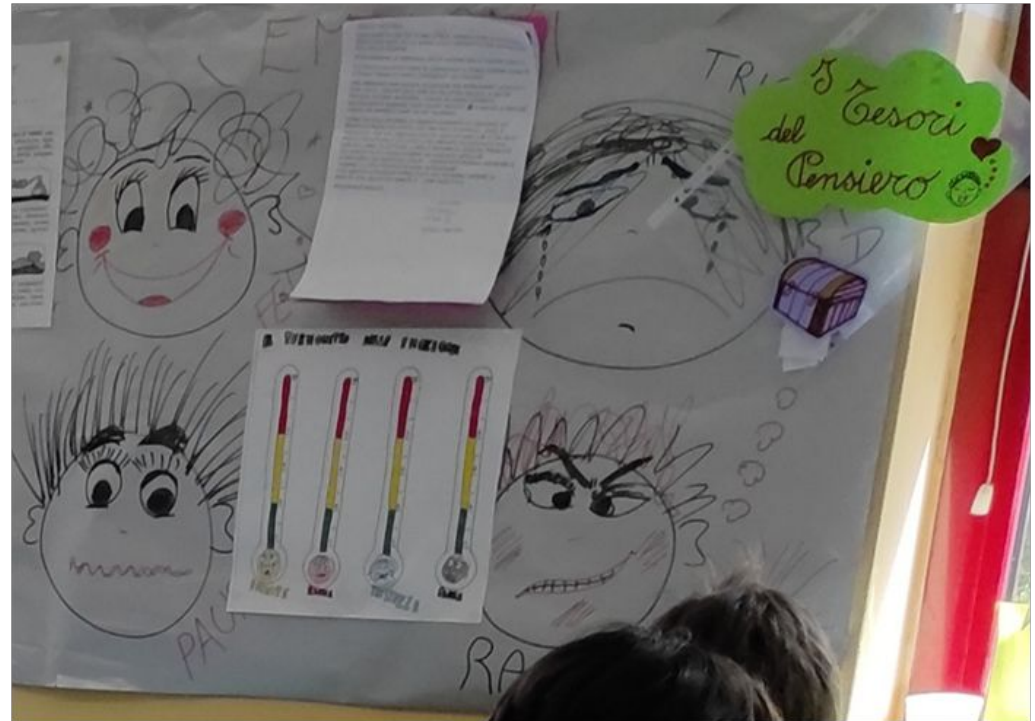
SEMPRE



TUTTI

TUTTI mi prendono in giro

smile







Modulo 3: SORRIDO ALLA SOCIETA' 4.0

OBIETTIVI DI TUTTI

OBIETTIVI:

ESPLORARE UNA MENTALITA' SOCIALE POSITIVA NEL NOSTRO CONTESTO DI VITA E COMUNITA' FUTURE POSITIVE

Esplorare obiettivi diversi e possibili sfide future nella nostra comunità

Usare la nostra mentalità positiva e trasformare le sfide in opportunità.

Riconoscere come le nostre risorse positive influiscono sui nostri contesti di vita.





DURATA E FREQUENZA: 60 minuti

BREVE DESCRIZIONE E ISTRUZIONI:

1. L'insegnante porta in classe un gioco da tavolo e dopo aver diviso i bambini in piccoli gruppi spiega loro le regole del gioco.
2. I bambini a turno lanciano il dado e si spostano sul tabellone/gioco di tante caselle quante indica il dado stesso. Quando la loro pedina si ferma su una casella indicante uno degli obiettivi per lo sviluppo sostenibile dell'agenda 2030, devono rispondere correttamente a una delle domande abbinate a quell'obiettivo e allegare al gioco stesso.
3. Solo così potranno procedere e completare tutto il giro del tabellone.





ISTITUTO COMPRENSIVO 1°
CASTELFRANCO VENETO



ISTITUTO COMPRENSIVO 1°
CASTELFRANCO VENETO

POSSIBILE SVILUPPO DELL'ATTIVITA':

In un secondo momento i bambini, sempre in piccoli gruppi, hanno scelto un obiettivo dell'agenda 2030, si sono confrontati e hanno presentato un breve discorso alla classe esponendo:

- cosa si può migliorare
- cosa si può fare per raggiungere quell'obiettivo
- chi e/o cosa può essere loro d'aiuto



Modulo 4: SORRIDO AGLI ALTRI

NELLE MIE SCARPE E NELLE SCARPE DEGLI ALTRI.

Obiettivi

IDENTIFICARE ED ESPLORARE COMPORTAMENTI CHE PROMUOVONO UN CLIMA POSITIVO ED EMPATICO NELLE ATTIVITÀ DI GRUPPO:

- o Esplorare e identificare emozioni, sentimenti, pensieri ed esperienze che ci aiutano a comprendere quelle degli altri e a creare un clima positivo nei nostri contesti di vita quotidiana;
- o Condividere le stesse situazioni e discutere i nostri pensieri, emozioni e sentimenti associati;
- o Scoprire come la condivisione di sentimenti, pensieri ed esperienze possa facilitare lo sviluppo di un clima positivo nel nostro gruppo.



Sottofondo musicale nei lavori di compilazione delle schede in classe.

<http://www.youtube.com/watch?v=pd4j9osCNT4>




L'attività viene avviata all'aperto



ISTITUTO COMPRESIVO 1°
CASTELFRANCO VENETO



ISTITUTO COMPRENSIVO I°
CASTELFRANCO VENETO



Si avvia la riflessione con alcune domande:
Cosa c'era di diverso tra le attività motorie?
Cosa è stato più difficile?
Cosa è stato più facile?
Cosa è stato più divertente?
C'è stato qualcosa di buffo?

Gli alunni seduti in cerchio hanno poi condiviso le proprie riflessioni, confrontandosi su come si sono sentiti e cosa hanno provato di diverso nelle varie esperienze fatte.

IL GIORNO DOPO... per ricordare, condividere ed esprimere le emozioni ci siamo ritrovati in classe chiedendoci:

- Come possiamo cercare di essere nei panni dell'altro?
- ➔ Osservo il compagno: espressione del volto, i movimenti del corpo, il tono della voce, i silenzi...
- ➔ In famiglia: possiamo porre attenzione ai bisogni della mamma e del papà, dei fratelli...

Nel periodo seguente l'attività gli alunni hanno provato ad essere consapevoli ed empatici verso i sentimenti, i pensieri, bisogni e aspettative degli altri ottenendo la gratitudine del gruppo.

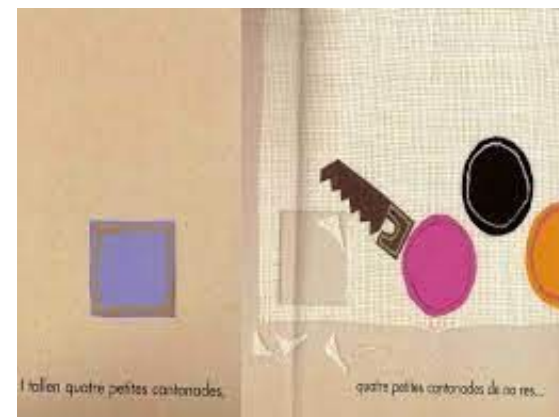


Modulo 4: SORRIDO AGLI ALTRI

4 PICCOLI ANGOLI

Obiettivi

IDENTIFICARE E CONTRIBUIRE AD OBIETTIVI COMUNI,
SCOPRIRE IL LORO VALORE E IL RUOLO CHE HANNO
NELL'INFLUENZARE IL NOSTRO FUTURO NELLA
COMUNITA'



Esplorare strategie positive che possiamo adottare in situazioni sfidanti.

Collaborare con gli altri e trovare una soluzione ad un problema.

Individuare soluzioni insieme, provarle e monitorare il risultato.





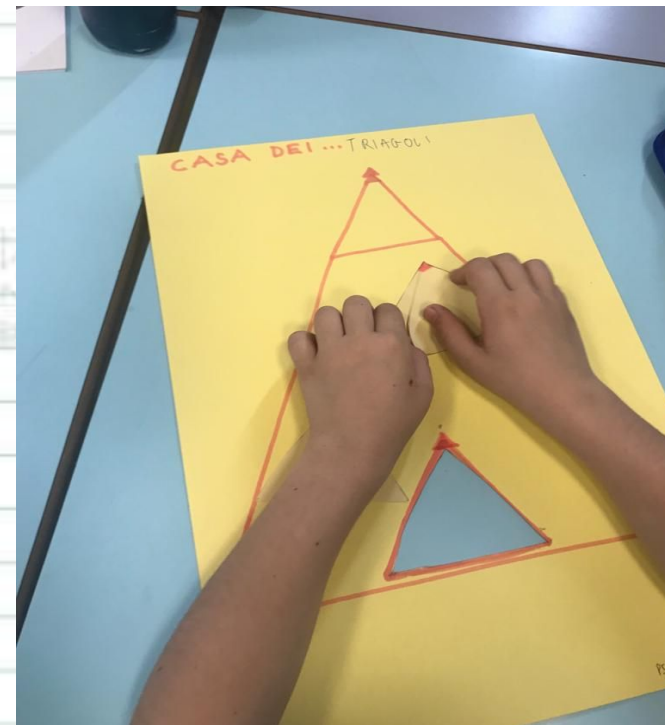
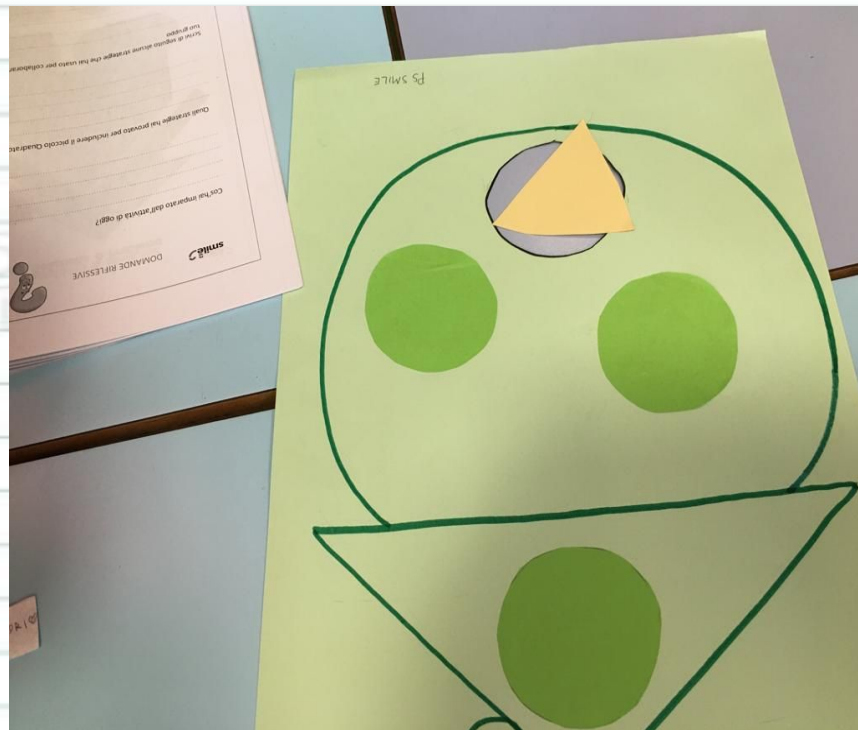
DURATA E FREQUENZA: 60 minuti

BREVE DESCRIZIONE E ISTRUZIONI:

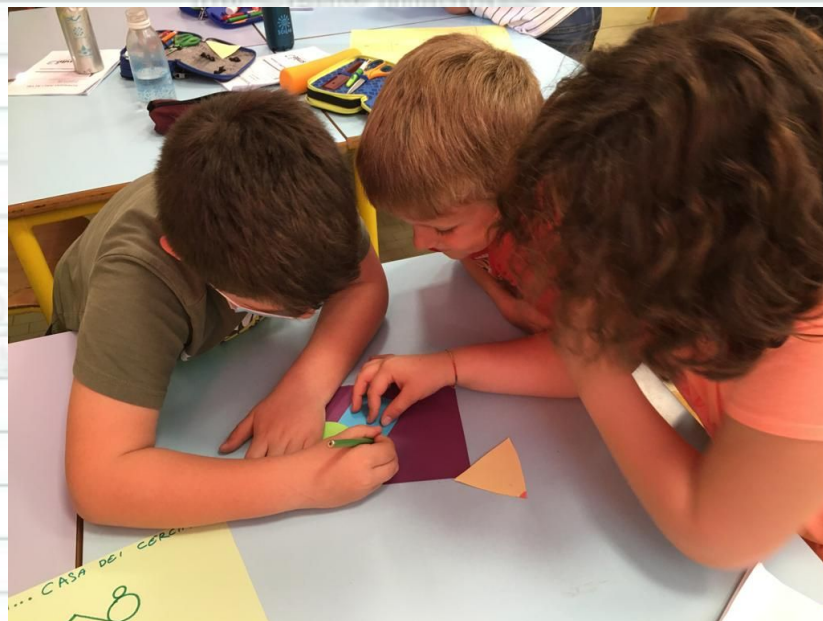
1. L'insegnante spiega che nella vita possono presentarsi delle situazioni che con l'aiuto delle altre persone possono essere risolte più facilmente.
2. I bambini faranno poi parte di una esperienza di lettura condivisa, ognuno avrà una parte.
3. Mentre la storia viene letta, l'insegnante aiuta i bambini a riflettere su quanto accaduto nella storia fino a quel momento e a cercare delle strategie per risolvere la situazione
4. L'insegnante avvia un confronto di gruppo usando delle domande guida (qual è il problema? quale sarebbe una soluzione inclusiva? Riesci ad identificare un problema nella tua comunità...).



PROVIAMO CONCRETAMENTE... NEL TONDO NON CI STA IL TRIANGOLO



PROVIAMO A COSTRUIRE UNA PORTA CHE VADA BENE A TUTTI!

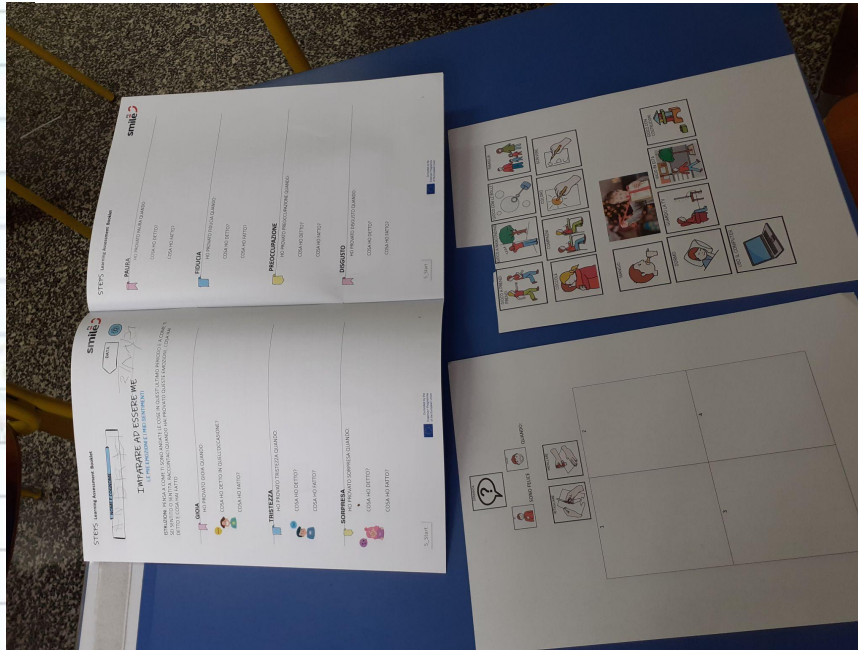


COME

- Formazione da giugno a metà ottobre circa
- confronto continuo con le responsabili del progetto, soprattutto nei momenti di personalizzazione dei percorsi (molti alunni sono piccoli e hanno avuto bisogno di essere guidati nella comprensione delle attività) e nell'organizzare i tempi delle attività (è stato necessario ridurre il numero delle attività dei quattro moduli) in un anno ancora difficile tra quarantene frequenti e didattica a distanza.



IL QUADERNO DEI VOSTRI PENSIERI E DELLE VOSTRE IDEE



LA CONVENZIONE DELLE NAZIONI UNITE SUI DIRITTI DELLE PERSONE CON DISABILITA'
Art. 21 Libertà di espressione e opinione e accesso all'informazione



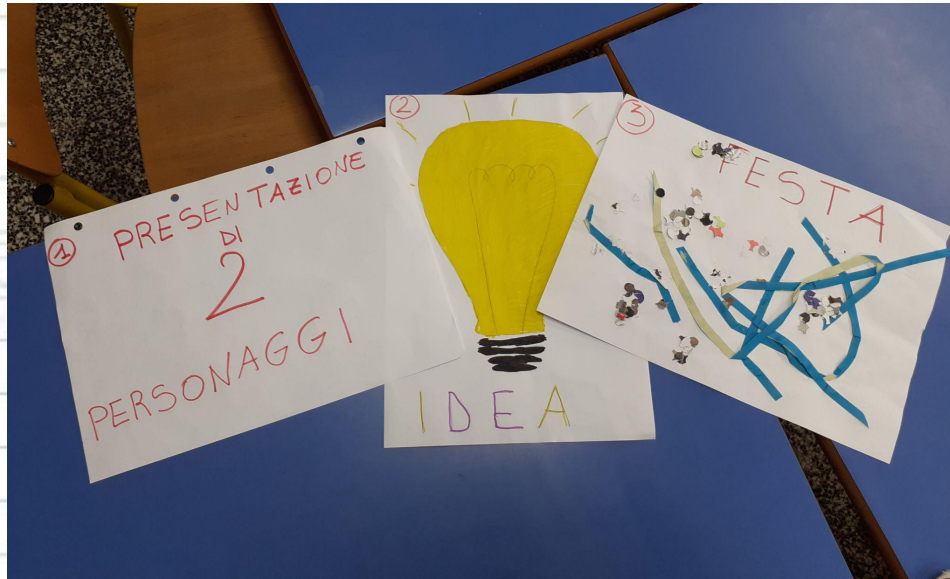
Modulo 1: SORRIDO A ME STESSO E A ME STESSA

Attività: CATENA DEI PUNTI DI FORZA



Modulo 1: SORRIDO A ME STESSO E A ME STESSA

Attività: CHI CERCA TROVA



Zelda e Sherlock



Metodologia: SIMULATIVA.
Strategia: ROLE PLAY.



Modulo 2: SORRIDO AL MIO PRESENTE E AL MIO FUTURO

Attività: IL TAXI DELLE EMOZIONI



Metodologia: SIMULATIVA.
Strategia: ROLE PLAY.



Modulo 3: SORRIDO ALLA SOCIETA' 4.0

Attività: AIUTO ME AIUTO TE

SimCAA



IL		SIGNORE					
AIUTA		LA		NONNA			
				•			
COSA	FA	:	<input type="checkbox"/>	FERMA	L'	AUTO	
			<input type="checkbox"/>				
			<input type="checkbox"/>	FA	LA	SPESA	
			<input type="checkbox"/>				
			<input type="checkbox"/>	GIOCA	CON	LE	CARTE
			<input type="checkbox"/>				

	CHI OFFRE IL SUO AIUTO?	CHI STA AIUTANDO?	COSA FA?
1.	Un signore	Una vecchietta	
2.			



