

**PROMUOVERE  
SENSO DI  
APPARTENENZA/prosocialità (1)**

**La scuola, non come istituzione ma come luogo, ha e trasmette un forte valore identitario ai ragazzi** che la frequentano perché è un loro luogo di vita reale: ha una dimensione fisica, attribuisce ruoli, crea legami e senso di appartenenza. Affinché il loro sguardo non risulti distratto e disinteressato, è fondamentale costruire esperienze formative, didattiche e sociali che diano consapevolezza al loro rapporto con tale luogo, che **stimolino il senso di appartenenza alla collettività e al territorio, al vicino e al lontano.**

1 - è uno spazio



**LA MIA SCUOLA**

2 - ha un "tempo dell'ascolto", un "tempo per lo studio e il lavoro", un "tempo per il gioco"

4 - è luogo e spazio dove si vive bene con sé stessi e con gli altri".



3 - è dove ci si conosce uno per uno

**1**

Lo spazio scolastico **è lo spazio fisico**, concreto, strutturato, in cui l'alunno apprende. Sviluppare senso di appartenenza verso i luoghi della scuola è un punto chiave per far nascere la cura spontanea e il senso di responsabilità del materiale comune e degli ambienti in cui vive.

**Azioni :**

- a) la gestione **attenta e pensata** della propria aula e del fuori-aula (corridoi e aule-laboratorio) è un comportamento capace di dare **bellezza** e vivibilità a quello che esiste, anche in condizioni di risorse limitate; per questo con i bambini **realizziamo cartelloni o manifesti, decorazioni di vario genere e per le occasioni più diverse, disegni.**
- b) **Ci diamo e condividiamo regole di comportamento per un uso didattico corretto degli altri ambienti della scuola:** mensa, palestra, atrio e corridoi, aula LIM, biblioteca, aula di informatica, bagni.
- c) Riflettiamo e strutturiamo comportamenti cooperativi e un dialogo tra le esperienze che si sviluppano **all'interno della classe** nel grande gruppo e momenti didattici che si producono **fuori dalla classe** in dimensioni di piccolo gruppo, per sviluppare inclusione.

**PROMUOVERE  
SENSO DI  
APPARTENENZA/prosocialità (2)**

- d) Condividiamo, all'interno di una classe o tra le classi, gli obiettivi, le strategie e i progetti, le conoscenze: **prepariamo le giornate di Scuola Aperta, partecipiamo a concorsi e attività sportive, a spettacoli teatrali, ai progetti proposti dal nostro Comune o da esperti che invita la Scuola.**
- e) Ci proponiamo di conoscere e di utilizzare in modo consapevole il territorio in cui la scuola ha sede e il suo patrimonio culturale: **visitiamo musei, pinacoteche, biblioteche e centri storici, partecipiamo a viaggi di istruzione, frequentiamo incontri con esperti, uscite didattiche sul territorio, visita a mostre, iniziative culturali**
- f) Approfondiamo il tema della **sicurezza** come valore in tutte le fasi della vita partecipando ad incontri con i Volontari della Protezione CIVILE
- g) Promuoviamo l'attenzione a una alimentazione corretta nel rispetto dell'ambiente: **lezioni di scienze, adesione ai progetti proposti dalla COOP, progetti per EXPO, laboratori promossi da CAMST**

**2**

**Il concetto di appartenenza implica necessariamente quello della durata.**

L'unità di tempo del percorso condiviso tra i componenti della scuola è naturalmente l'anno scolastico o la durata dell'intero ciclo scolastico: i tempi della scuola non sono decisi solo dagli organi competenti ma vengono condivisi dai docenti con le famiglie, con gli alunni stessi, coinvolti e responsabilizzati nel riconoscimento - e nella gestione - dei tempi scolastici.

**Tempo dell'ascolto : l'ascolto è una competenza** che l'alunno matura durante i primi anni di scuola primaria; è un processo continuo, che implica un ascoltatore attivo e consapevole: per diventare una persona che sa **perché ascolta** (ha uno scopo), **che cosa ascolta** (seleziona le informazioni rilevanti) e impara a conoscere **come ascolta** (sceglie le strategie più appropriate)

**Azioni :**

per un ascolto attivo e partecipe ci devono essere:

- a) **l'ascolto tra pari**: le attività di gruppo presuppongono scambi verbali tra gli alunni e l'ascolto reciproco per conseguire competenze relazionali: **attività ludiche di piccolo gruppo, semplici giochi di ruolo (ascoltatore/narratore), Progetto Biblioteca**
- b) **l'ascolto dell'insegnante**, per comprendere la lettura/narrazione di testi, le spiegazioni, le consegne, per ampliare il lessico personale e specifico di una materia: permette di ridurre il tempo di lavoro a casa e, durante la correzione dei compiti, aiuta a individuare i propri errori.

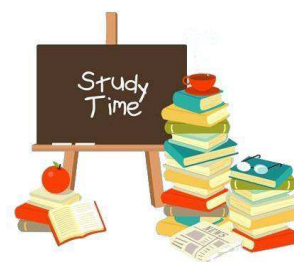
**PROMUOVERE  
SENSO DI  
APPARTENENZA/prosocialità (3)**

- c) **L'ascolto del racconto di esperienze personali di adulti o di coetanei**, gli interventi di esperti: per arricchire le proprie conoscenze ed esperienze e riconoscere il valore dell'esperienza altrui
- d) **L'ascolto di testi letti da un adulto** per acquisire il **piacere della lettura**
- e) **L'ascolto di se stessi** per riconoscere e comunicare sensazioni e sentimenti
- f) **L'ascolto degli altri nell'esperienza del circle time**, in occasioni diverse, per accettare, per includere tutti i compagni: **Officina del Possibile, incontri con la psicologa per il progetto affettività**
- g) **L'ascolto degli altri e della lezione**, per imparare e saper frenare la propria urgenza di parlare o intervenire: alzare la mano e attendere il proprio turno per intervenire: **regole di classe.**
- h) L'ascolto degli altri permette di fare domande e interventi, di uscire dal ruolo passivo di ascoltatore, dando la possibilità di chiarire dubbi e incertezze, di esprimere un'opinione, di dare un contributo al lavoro della classe.

**Tempo per il lavoro/studio:** nella scuola primaria l'alunno viene accompagnato dai docenti a gestire il tempo di lavoro in classe e ad impostare, con l'aiuto dei genitori, il tempo dei compiti e dello studio a casa in modo gradualmente più autonomo secondo ritmi e gli stili di apprendimento propri.

**Azioni :**

- Sapere che occorre **organizzare lo studio** a scuola e a casa per ridurre i tempi e aumentare l'efficacia
- **Usare in modo corretto il diario.**
- Abituarsi all'uso di scalette e schemi logici, mappe e sintesi
- Rivedere o ripassare gli argomenti, soprattutto in classe (interrogazione, verifiche, momenti di sintesi)
- Comprendere l'importanza della **correzione dell'errore**
- Avere cura e gestire in modo appropriato il materiale necessario.
- Rielaborare i contenuti per esporre in modo chiaro e corretto



**PROMUOVERE  
SENSO DI  
APPARTENENZA/prosocialità (4)**

**Tempo del gioco: il gioco rappresenta un modo valido di apprendere attraverso un'esperienza piacevole e immediata che lascia il desiderio di essere ripetuta.** A scuola diventa anche **un metodo di lavoro** con cui sviluppare competenze cognitive, sociali ed etiche, grazie al ricorso a strategie diverse e soprattutto al coinvolgimento collettivo degli alunni

**Azioni :**

- a) Il gioco evidenzia il valore pratico del lavoro di gruppo: **giochi di squadra, cooperative learning,**
- b) Il gioco serve a imparare a rispettare i compagni: **divisione dei compiti nelle attività collettive, motorie, fisiche e sportive**
- c) Il gioco aiuta a inserirsi nel gruppo e a svolgere compiti con compagni della propria classe o di altre classi: **partecipazione a concorsi, attività di gruppo per la preparazione di cartelloni e altri manufatti**
- d) Il gioco crea un certo grado di fiducia nel gruppo: **giochi di ruolo e di simulazione, peer tutoring, preparazione spettacoli teatrali**
- e) Il gioco permette di cercare insieme soluzioni di problemi: **giochi di simulazione, attività logico-matematiche (GIOCHI MATEMATICI), problem solving.**
- f) Il gioco stimola la competenza individuale nel gruppo e gestisce le competizioni: giochi di squadra, attività sportive e motorie
- g) **Il gioco promuove il rispetto delle regole:** preparazione spettacoli teatrali, giochi di squadra, ripartizione degli incarichi.



**PROMUOVERE  
SENSO DI  
APPARTENENZA/prosocialità (4)**

**3**

Vivere insieme in uno spazio di relazioni, in uno scambio comunicativo tra pari e tra pari e adulti, per un certo tempo, creando familiarità, significa **conoscersi e riconoscersi. Ovvero, provare dei sentimenti gli uni per gli altri di affinità, di differenza, di simpatia, di collaborazione o anche di opposizione, di dialogo e confronto.**

**Ci si conosce uno per uno.**

**Azioni:**



- **Il laboratorio è** una modalità di lavoro che conduce ad apprendere con tutti i sensi e con molte possibilità di percezione, incoraggia la sperimentazione e la progettualità, coinvolge gli alunni nel pensare-realizzare-valutare attività **vissute in modo condiviso e partecipato con altri**
- **La didattica laboratoriale è creativa**, nel processo di apprendimento vengono sollecitate la fantasia, l'immaginazione, le idee creative e i prodotti, le scoperte e le invenzioni, le manifestazioni spontanee ed emozionali degli alunni che si mettono in gioco con gli altri **senza spirito concorrenziale**
- **La didattica sviluppa autostima e il concetto di se'** quando tiene conto dei diversi stili e tempi di apprendimento e rende l'alunno protagonista di ciò che sperimenta, e non spettatore, motivato a fare e ad imparare: consiglio Comunale dei Ragazzi, gare sportive, progetto Hope, partecipazione a concorsi, progetti EXPO...

**PROMUOVERE  
SENSO DI  
APPARTENENZA/prosocialità**

**4**

Un importante fattore per la costruzione del senso di appartenenza si conferma sempre l'adesione da parte degli alunni a **condotte prosociali, di aiuto, di cooperazione, di riguardo verso gli altri, a vivere le emozioni in modo positivo.**

Una scuola che promuove la cultura della pro-socialità opera, quindi, in modo tale che **le componenti scolastiche possiedano abilità sociali e personali complesse**, che ne guidino costantemente lo stile educativo:

- ✓ **la comunicazione,**
- ✓ **l'autocontrollo,**
- ✓ **l'empatia,**
- ✓ **la buona stima di sé,**
- ✓ **la creatività,**
- ✓ **la comprensione degli altri,**
- ✓ **l'assistenza,**
- ✓ **la promozione e lo sviluppo altrui,**
- ✓ **la valorizzazione della diversità,**
- ✓ **la solidarietà,**



**permettono alla persona di "vivere bene con sé e con gli altri".**

**Azioni**

- proporre attività che consentano il confronto con sé e con gli altri: **cartelloni, giochi simbolici e di ruolo, narrazione dei propri vissuti, role playing (come mi sentirei se ...).**