

**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.

Quali Azioni mettiamo in atto:

- 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 ragazzi **realizziamo cartelloni o manifesti, composizioni a tema con la creta, murales, 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 interno ed esterno della scuola, aula magna, 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 attività di laboratorio di archeologia, incontri con esperti, uscite didattiche sul territorio, visita a mostre d'arte o storiche, iniziative culturali**
- f) Approfondiamo i temi di legalità, bene comune, rispetto delle regole: **incontriamo esponenti delle istituzioni comunali, di associazioni onlus, i Carabinieri di Lissone.**
- g) Elaboriamo riflessioni e raccogliamo testimonianze sull'identità storica e la memoria della comunità in cui viviamo, sul concetto dei diritti umani: ogni anno **celebriamo la giornata della Memoria e del Ricordo, della lotta al nazifascismo e la Resistenza.**
- h) **Educhiamo alla sicurezza come valore guida in tutte le fasi della vita.**
- i) Promuoviamo l'attenzione a una alimentazione corretta nel rispetto dell'ambiente: **lezioni e laboratorio di scienze, adesione ai progetti proposti dalla COOP, progetti per EXPO**

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 a sua volta 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 ha già in entrata; è un processo continuo, che implica un ascoltatore attivo e consapevole: una persona che sa **perché ascolta** (ha uno scopo), **che cosa ascolta** (seleziona le informazioni rilevanti) **e 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, interviste, giochi di ruolo ascoltatore/narratore), Life Skills, Progetto biblioteca**
- b) **l'ascolto dell'insegnante**, per comprendere la lettura/narrazione di testi, le spiegazioni, le consegne, per ampliare il lessico specifico di una materia: si riduce il tempo di lavoro a casa, la correzione dei compiti aiuta a individuare i propri errori.

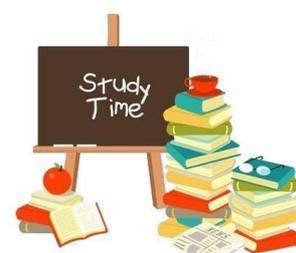
**PROMUOVERE
SENSO DI
APPARTENENZA/prosocialità (3)**

- 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: **Life Skills, Officina del Possibile, incontro 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: **Life Skills/ regole di classe, progetto di automiglioramento**
- 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: laboratorio teatrale, laboratorio espressivo
- i) **L'ascolto è** non avere fretta di arrivare a conclusioni, evitare errori di comprensione del messaggio: **metodo di studio**

Temo per il lavoro/studio: nella scuola secondaria lo studente si trova a dover gestire un tempo di lavoro/studio complesso e un numero maggiore di materie, in modo via via più autonomo e secondo stili personali che deve imparare a strutturare, seguito step by step dai docenti del Consiglio di Classe

Azioni :

- Sapere che occorre **pianificare e organizzare lo studio** a scuola e a casa per ridurre i tempi e aumentare l'efficacia
- **Usare in modo corretto il diario**, i manuali e gli strumenti specifici delle varie discipline
- Capire la differenza tra una **preparazione vicina** alla verifica e all'interrogazione e una preparazione più lontana, che incomincia dalla prima spiegazione dell'argomento in classe, attraverso l'ascolto, la presa di appunti, la revisione a casa, la richiesta di chiarimenti, gli esercizi.
- **Prendere appunti** e sistemarli poi a casa
- 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
- Confrontare le conoscenze e gli argomenti
- Rielaborare i contenuti per esporre in modo chiaro e corretto
- Evitare di concentrare i tempi dello studio



**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 invece **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 sportivi di squadra, cooperative learning, Life Skills**
- 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: **gare sportive, 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 definire e applicare collettivamente ipotesi e soluzioni di problemi: **giochi di simulazione, attività logico-matematiche (GIOCHI MATEMATICI), problem solving(GARE NAZIONALI DI MATEMATICA)**
- 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 dei ruoli



**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 incoraggia la sperimentazione, la progettualità, coinvolge gli alunni nel pensare –realizzare -valutare attività **vissute in modo condiviso e partecipato con altri**
- **a didattica è interdisciplinare** i contenuti vengono (o che si prevede siano trattati) trattati globalmente e non dalla prospettiva isolata di una sola materia, **si conoscono e riconoscono** le abilità degli altri: **laboratorio di manipolazione della creta, laboratorio di tecnologia/geometria, laboratorio di archeologia, laboratorio di informatica**
- La didattica invita ad apprendere con tutti i sensi e con molte possibilità di percezione; **le competenze artistiche degli alunni e degli insegnanti contribuiscono a creare un'atmosfera piacevole nel luogo di apprendimento: laboratorio di manipolazione della creta, laboratorio espressivo, laboratorio di scrittura, laboratorio teatrale**
- **La didattica 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 si fonda sulle pratiche**, ossia sulla capacità di sviluppare a scuola percorsi progettuali in cui l'esperienza è in primo piano, e vi è dunque spazio non solo per la trasmissione del sapere, ma anche per la scoperta della realtà attraverso attività di laboratorio svolte dentro e fuori il contesto scolastico: **laboratori di orientamento presso l'IPSIA Meroni, laboratori scientifici, laboratorio di archeologia, utilizzo delle tecnologie , lavori ed esercitazioni di gruppo,**
- **La didattica sviluppa autostima e il concetto di se'** quando tiene conto dei diversi stili e tempi di apprendimento se sviluppa motivazione in un processo di trasformazione che rende l'alunno protagonista di ciò che sperimenta, e non spettatore: consiglio Comunale dei Ragazzi, gare sportive, progetto Hope, Nuotando con Alessandra, partecipazione a concorsi, progetti EXPO, progetti di gemellaggio e di aiuto solidale (AMREF), interviste al Contingente di pace, agli Alpini, a funzionari della comunità Europea

**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 pro sociali, 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,
- ✓ l'assertività,
- ✓ il problem solving,
- ✓ la creatività,
- ✓ la comprensione degli altri,
- ✓ l'assistenza,
- ✓ la promozione e lo sviluppo altrui,
- ✓ la valorizzazione della diversità,
- ✓ la solidarietà,
- ✓ la consapevolezza politica ecc..,



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

Azioni

- introdurre l'alunno alla percezione di un problema, proponendo esperienze di stimolo alla riflessione: **analisi di una storia o avvenimento letto , visione di un film , Life skills**
- introdurre attività che consentano il confronto con sé e con gli altri: **role playing (come mi sentirei se ...), cartelloni, Life Skills, giochi di ruolo, narrazione**
- promuovere e costruire attività di generalizzazione del problema: **attraverso esempi e animazioni, attività di problem solving, schemi e regole di condotta, diari, giornalini di classe, slogan**
- promuovere attività di revisione meta cognitiva: **narrazione, Life skills**