

ISTITUTO COMPRENSIVO PESCARA 4

PROGETTO D'ISTITUTO PER L' INCLUSIONE



aa.ss 2016/17 - 2017/18 - 2018/19

MOTIVAZIONE DEL PROGETTO

La scelta di proporre quale tema progettuale ***“I 1000 VOLTI DELL’AMICIZIA”*** nasce dall’esigenza di promuovere una positiva esperienza inclusiva da far vivere a tutti i bambini e i ragazzi del nostro Istituto Comprensivo.

La manifestazione finale con l’esposizione di tutti i prodotti realizzati dai ragazzi (mostra fotografica, spot) avrà una positiva ricaduta sulle aspettative dei docenti, ma soprattutto delle famiglie che potranno vedere i loro figli come protagonisti di un evento rappresentativo dell’Istituto nell’ambito del proprio contesto territoriale.

Il rispetto dei sentimenti, dei valori e della vita costituiscono un riscatto ad ogni forma di disagio materiale e sociale.

La base teorica di riferimento di tale progetto è lo sviluppo della Teoria della Mente, costruito centrale nella Psicologia dell’Età Evolutiva.

La Teoria della Mente identifica la capacità tipicamente umana di fare inferenze sugli stati mentali altrui per capire quello che gli altri pensano (stati mentali cognitivi), vogliono (stati mentali di desiderio), provano (stati mentali emotivi). In termini più generali può essere considerata come la capacità di “mettersi nei panni” degli altri, per vedere la realtà dal loro punto di vista.

Possedere una Teoria della Mente non vuol dire soltanto saper riconoscere l’esistenza di stati mentali soggettivi ma anche saper ricorrere a tali stati mentali per predire il comportamento altrui.

La Teoria della Mente costituisce un’abilità fondamentale nella vita scolastica dei bambini e dei ragazzi, essendo in grado di influenzare sia la sfera sociale che quella cognitiva. Dal punto di vista sociale, i bambini che sono più capaci di mettersi nei panni degli altri sono anche più abili nelle relazioni sociali: capiscono i bisogni altrui, sono in grado di aiutare, sono maggiormente adeguati nel gruppo dei pari e nella gestione di disaccordi e conflitti. Dal punto di vista cognitivo la Teoria della Mente è uno straordinario strumento che aiuta i bambini e i ragazzi a sviluppare idee sull’origine della conoscenza e sui processi di apprendimento.

I bambini e i ragazzi con una Teoria della Mente più sviluppata appaiono maggiormente in grado di capire che la conoscenza ha una natura interpretativa e che imparare vuol dire costruire qualcosa piuttosto che riprodurla semplicemente.

Lavorare sullo sviluppo della Teoria della Mente significa anche lavorare sulla prevenzione del pregiudizio e dello stereotipo, sulla prevenzione del bullismo, sullo sviluppo dei comportamenti pro- sociali.

ATTIVITÀ

Le attività saranno svolte all'interno del gruppo classe e assorbite dalla didattica tradizionale. Saranno utilizzate le narrazioni perché contengono riferimenti, più o meno espliciti, agli stati mentali dei personaggi.

Saranno presentate agli alunni storie da completare, in particolare storie che contengono fraintendimenti, inganni, bugie, tranelli; esercitazioni sul lessico mentale con esercizi a scelta multipla, esercizi sui sinonimi; domande stimolo su situazioni reali, aderenti all'esperienza dei bambini/ragazzi, per avviare la riflessione meta-cognitiva. Esercizi di role taking o di role playing.

Il lavoro individuale sul materiale predisposto sarà seguito dalla conversazione in classe, che consentirà agli alunni di esplicitare il proprio punto di vista e ascoltare quello altrui. L'insegnante che realizzerà l'intervento fornirà feedback e commenti alle risposte degli alunni in modo da chiarire loro se e perché le risposte sono corrette.

Per l'ampliamento del lessico mentale gli insegnanti saranno forniti di un elenco di termini che fanno riferimento a stati emotivi positivi, stati emotivi negativi, stati volitivi, stati cognitivi.

Le attività proposte nel progetto saranno in parte comuni ai tre ordini di scuola e in parte verranno individuate nel rispetto delle capacità e bisogni educativo-didattici peculiari di ciascuna fascia di età.

Ciascuna fase del Progetto verrà monitorata in itinere attraverso schede predisposte dalla Commissione Inclusione e fornite a ciascun coordinatore di classe e insegnanti referenti del team docente.

SVILUPPO PROGETTO "Scuola dell'Infanzia"			
FASE	ATTIVITÀ: percorso alla scoperta delle emozioni	TEMPI (indicare date anche al fine di evitare sovrapposizioni)	VERIFICA/CONTROLLO IN ITINERE
1^	Narrazione di una storia che abbia come tematica una delle emozioni (GIOIA-RABBIA-TRISTEZZA-PAURA) o altre...		
2^	Conversazione guidate con domande stimolo e rappresentazione dell'emozione sul proprio corpo		
3^	Drammatizzazione e/o giochi motori		
4^	Rappresentazione grafica della storia con l'utilizzo di varie tecniche manipolative		
5^	Memorizzazione e/o rielaborazione di una filastrocca		

SVILUPPO PROGETTO “Scuola Primaria”			
FASE	ATTIVITÀ	TEMPI (indicare date anche al fine di evitare sovrapposizioni)	VERIFICA/CONTROLLO IN ITINERE
1. SCRIVIAMO LA FINE DI UNA STORIA	Le storie rappresentano un’ottima opportunità di esercizio per la Teoria della Mente. In questa attività chiediamo al bambino di scrivere il finale di una storia che si basa sull’esistenza di punti di vista diversi su un unico elemento di realtà. Chiedendo al bambino di scrivere il finale lo spingiamo a riflettere sugli stati mentali e a trovare una soluzione per risolvere la differenza di prospettiva. La consegna da dettare agli alunni è la seguente: <i>Luca fa una verifica e dice alla mamma di averla fatta bene. Il giorno dopo torna a scuola e la maestra gli dice che la verifica è insufficiente. Continua tu.</i>		

2. METTIAMOCI NEI PANNI DEI PERSONAGGI	Le storie spesso contengono riferimenti a stati mentali: far lavorare i bambini sulle ragioni dei personaggi li esercita a considerare gli stati mentali che stanno alla base del comportamento. Qui di seguito si fornisce l'esempio di una storia, con le relative domande a cui i bambini dovranno rispondere individualmente per iscritto. Per ciascuna domanda sarà fornito di uno schema guida contenente feedback e conclusioni generali per la discussione. L'insegnante consegnerà a ciascun bambino un foglio contenente la storia e le domande e, dopo aver letto a tutta la classe la storia ad alta voce, chiederà di rispondere per iscritto alle domande. Quando tutti i bambini avranno terminato, l'insegnante chiederà loro di leggere le risposte e fornirà feedback e spiegazioni attivando una conversazione di classe. Quando saranno esaurite tutte le domande, l'insegnante riprenderà i punti principali in una discussione finale che avrà l'obiettivo di esplicitare gli stati mentali dei personaggi della storia ed evidenziarne il collegamento con il loro comportamento. STORIA: Samuele sta giocando a calcio con i suoi amici durante l'intervallo, quando nota che il pallone sta per colpire una bambina più piccola. Samuele non vuole che ciò accada, tenta quindi di deviare la palla dandole un forte calcio per mandarla altrove. Nel far ciò, però, manda la palla contro la finestra della sua classe, rompendo i vetri in mille pezzi. Proprio in quel momento arriva la maestra che, avendo visto solo parte dell'accaduto, pensa di punire Samuele facendogli saltare il resto dell'intervallo.		
---	---	--	--

2. METTIAMOCI NEI PANNI DEI PERSONAGGI	DOMANDE E FEEDBACK 1) Samuele ha rotto di proposito la finestra? Se i bambini rispondono “no”, farsi spiegare questa risposta. Se i bambini rispondono “sì” dire ai bambini:” No, in realtà Samuele l’ha rotta perché voleva deviare la palla poiché credeva, così facendo, di poter proteggere la bimba. Non sapeva che avrebbe combinato un guaio!” 2) Perché la maestra pensa di punire Samuele? Se i bambini non offrono la risposta giusta, dire loro: “In realtà la maestra pensa di punire Samuele perché pensa che l’abbia fatto di proposito. La maestra non sa che l’ha fatto a fin di bene. Avendo visto solo parte dell’accaduto ha frainteso la situazione, non sa cosa sia successo davvero. La maestra crede una cosa che non è completamente vera.” 3) Secondo Samuele, perché la maestra lo vuole punire? Se i bambini non offrono la risposta giusta dire loro: “Samuele può immaginare che la maestra non ha capito bene cosa sia successo perché ha visto solo parte dell’accaduto.” 4) Samuele potrebbe dire qualcosa per evitare di essere punito? Che cosa? Perché, dicendo così, la maestra potrebbe decidere, alla fine, di non punirlo? Se i bambini non offrono la risposta giusta dire loro:” Samuele potrebbe spiegare che lui voleva proteggere la bambina e che pensava di agire bene. In questo modo, la maestra cambierebbe il suo punto di vista, Realizzerebbe di aver frainteso e capirebbe meglio cosa è successo in realtà. SPUNTI PER LA DISCUSSIONE FINALE Se Samuele dicesse quello che avete detto ora, la maestra non lo punirebbe perché capirebbe che lui voleva proteggere la bambina e cambierebbe idea. Quello che le persone credono non rimane sempre uguale.		
---	---	--	--

2. METTIAMOCI NEI PANNI DEI PERSONAGGI	Le idee che le persone hanno possono cambiare, per esempio quando si accorgono che erano sbagliate oppure che non avevano abbastanza informazioni per capire bene. Le persone possono fare qualcosa per cambiare le idee sbagliate degli altri, per risolvere situazioni in cui non ci si è capiti. E' proprio ciò che accadrebbe se Samuele spiegasse alla maestra che voleva proteggere la bambina dalla pallonata.		
3. CAPIAMO LE "PAROLE DELLA MENTE"	Per esercitare la Teoria della Mente è molto utile far riflettere i bambini sul significato dei termini mentali. Gli insegnanti possono quindi selezionare la frase di una storia e chiedere qual è il miglior sinonimo di un termine mentale contenuto nella frase selezionata. Di seguito un esempio tratto dalla storia sopra presentata Qual è, secondo te, il significato di questa frase nella storia? "La maestra pensa di punire Samuele...": - la maestra vuole punire Samuele - la maestra crede di punire Samuele - la maestra sceglie di punire Samuele - la maestra sa di punire Samuele		

4. LA TEORIA DELLA MENTE IN PRATICA	Quando si lavora con i bambini è sempre importante cercare di rimanere aderenti alla loro esperienza. Per questo motivo è utile cercare di farli riflettere: si sono mai trovati in situazioni simili alla storia che hanno ascoltato? Esempi di domande: - <i>ti è mai capitato di trovarti in una situazione in cui non sei stato capito? Che cosa è successo? Perché? Come sei riuscito a risolverla?</i>		
--	---	--	--

SVILUPPO PROGETTO “Scuola Secondaria di I Grado”			
FASE	ATTIVITÀ	TEMPI (indicare date anche al fine di evitare sovrapposizioni)	VERIFICA/CONTROLLO IN ITINERE
1. SCRIVIAMO LA FINE DI UNA STORIA	L’insegnante consegnerà ad ogni alunno la seguente storia, che ognuno completerà per iscritto individualmente, <i>Sabrina racconta una situazione personale delicata all’amica Marta, dopo alcuni giorni scopre che Marta ha divulgato il racconto ad altri amici tramite messaggi telefonici. Sabrina si sente tradita e presa in giro. Continua tu.</i> Al termine gli alunni, a turno, leggeranno le risposte a cui farà seguito una discussione di gruppo.	1 ORA	Rilevazione del grado di partecipazione degli alunni
2. METTIAMOCI NEI PANNI DEI PERSONAGGI	<i>Durante la ricreazione Jacopo va in bagno, un alunno di un’altra classe lo prende in giro mortificandolo di fronte ad altri compagni, Jacopo non sa reagire, rientra in classe ma è distratto, non riesce a seguire la lezione e all’interrogazione prende un imprevisto. L’insegnante lo rimprovera accusandolo di non aver studiato.</i> Dopo aver ascoltato la storia letta dall’insegnante i ragazzi, disposti in cerchio, cercheranno di drammatizzare i fatti attraverso il role playing, i personaggi saranno: il bullo, la vittima, gli amici del bullo, gli esterni, l’insegnante.	1 ORA	Osservazione diretta

3. CAPIAMO LE “PAROLE DELLA MENTE”	Per esercitare la Teoria della Mente l’insegnante farà riflettere i ragazzi sul significato dei seguenti termini che fanno riferimento a Stati emotivi negativi: <i>aver paura, arrabbiarsi, detestare, disperarsi, dispiacersi, essere giù di morale, essere nemici, fare/mettere paura, farsi prendere dal panico, imbarazzarsi, infastidirsi, infuriarsi, invidiare, litigare, odiare, prendersela con, preoccuparsi, rimanerci male, scoraggiarsi, sentirsi solo, spaventarsi, vendicarsi, vergognarsi; agitato, ansioso, antipatico, deluso, depresso, imbarazzato, infelice, inquietato, scioccato, spazientito, temuto, terrorizzato, triste.</i>	1 ORA	Verifica scritta
--	---	-------	------------------

4. LA TEORIA DELLA MENTE IN PRATICA	L’insegnante rivolgerà ai ragazzi le seguenti domande: - <i>ti è mai capitato di trovarti in una situazione in cui sei stato preso in giro? Che cosa è successo? Perché? Come sei riuscito a risolverla?</i>	1 ORA	Verifica scritta
---	---	-------	------------------

Nota bene: nell’ambito del presente Progetto si potranno inserire attività didattiche estrapolate sia dal Progetto Coding che dal progetto “Educazione all’affettività”. Inoltre i docenti della Scuola Primaria e della Scuola Secondaria potranno affrontare temi relativi al Bullismo e al Cyberbullismo.

Quindi i docenti avranno la possibilità di sviluppare, ampliare ed arricchire le attività proposte al fine di costruire itinerari didattici o unità formative coerenti e rispondenti ai bisogni formativi delle singole classi o sezioni.

DESCRIZIONE E DESTINATARI

Il Progetto va esteso a tutte le sezioni della Scuola dell’Infanzia e a tutte classi della Scuola Primaria e della Scuola Secondaria di I Grado dell’Istituto

Comprensivo 4 in cui sono presenti soprattutto gli alunni diversamente abili e gli alunni con Bisogni Educativi Speciali.

L'idea principale è quella di proporre una nuova esperienza formativa condivisa con i compagni di classe e che preveda momenti di confronto fra tutti gli alunni appartenenti a fasce di età diverse.

Verrà strutturato un percorso multidisciplinare sulle problematiche sociali e il loro condizionamento sulla formazione umana del bambino, la scoperta del valore dell'amicizia come ricchezza inestimabile e quale motore trainante della vita personale e sociale, l'accettazione dell'altro nell'ottica di un arricchimento reciproco della personalità.

E' possibile costruire un percorso parallelo di crescita psicologica dei nostri alunni, utilizzando le discipline di studio in forma laboratoriale.

FINALITÀ

FAVORIRE LO SVILUPPO PSICO-AFFETTIVO-RELAZIONALEE
PROMUOVERE LA CONSAPEVOLEZZA DEI VALORI EDUCATIVI
NELL'OTTICA DI UNA FORMAZIONE CONTINUA E PERMANENTA.

RIFERIMENTI NORMATIVI:

Legge 104/ 92, Legge 170/2010, Decreto Ministeriale 12 luglio 2011, Direttiva MIUR del 27.12.2012, Circolare Ministeriale n. 8 del 6 marzo 2013.

OBIETTIVI EDUCATIVI ED OPERATIVI

- Sviluppare in classe un clima relazionale positivo e sereno.
- Conoscere e riflettere sugli stati emotivi
- Sviluppare ed ampliare il lessico emotivo al fine di promuovere capacità espressive di relazione e di comunicazione.
- Riconoscere e accettare l'altro nella sua diversità;
- Promuovere un'educazione inclusiva nel gruppo classe .
- Incentivare lo sviluppo di un linguaggio espressivo personale, al fine di favorire e potenziare le capacità espressive, di relazione e di comunicazione di ciascuno.
- Favorire lo sviluppo e il rinforzo della stima di sé.
- Stimolare la motivazione, la curiosità e la capacità di sperimentazione.
- Migliorare il livello di attenzione e di concentrazione.
- Aumentare il livello di tolleranza dell'ansia e della frustrazione, attraverso la gratificazione.
- Saper essere alunno: saper lavorare con gli altri rispettando le regole di gruppo.
- Sviluppare la propria espressività e creatività.

- Sviluppare la capacità di generalizzazione delle esperienze.
- Sviluppare la capacità di organizzazione logica, attraverso la progettazione e la realizzazione di manufatti e produzioni artistiche di vario genere.

TEMPI: aa.ss 2016/17- 2017/18 - 2018/19

DOCENTI COINVOLTI: tutti gli insegnanti dell'I.C. Pescara 4

MODALITÀ DI REALIZZAZIONE: Spesso la realizzazione dei Progetti rivolti all'Inclusione rischia di trasformarsi in "Progetti Ghetto", in quanto si tende, per oggettive difficoltà organizzative, a lavorare solo con l'alunno diversamente abile e non con l'intero gruppo classe. L'ideale sarebbe poter svolgere le attività progettuali e laboratoriali nelle ore pomeridiane, ma le esigenze familiari di ciascun alunno non sempre lo consentono; gli stessi farebbero registrare una frequenza saltuaria e quindi poco efficace e proficua ai fini della realizzazione del prodotto finale. Per poter ovviare a queste problematiche occorre entrare nell'ottica che si può e si deve poter lavorare nelle ore curricolari, senza stravolgere i programmi delle singole discipline. Semplicemente basterebbe che ogni docente "ritagliasse" nell'arco dell'anno un numero minimo di ore da dedicare alla realizzazione del progetto, ripartite proporzionalmente al monte ore delle singole discipline e ovviamente, in compresenza con il docente di sostegno oppure con l'ausilio dell'assistente specialistica se presente. Infine, per la realizzazione del prodotto finale, si potrebbero ipotizzare delle ore aggiuntive d'insegnamento che andrebbero distribuite tra i docenti disponibili, nel rispetto delle esigenze organizzativo-didattiche ed economiche della Scuola stessa.

PRODOTTO FINALE

Il prodotto finale del Progetto potrebbe concretizzarsi in una manifestazione (festa) da svolgersi a fine anno, in un parco pubblico del quartiere o all'interno dell'Istituto, con una mostra dei manufatti dei ragazzi (fotografie, dipinti, disegni, poesie e altro); si potrebbe anche organizzare un mercatino di primavera con stands di vendita di prodotti dolciari prodotti dagli alunni. Il ricavato potrebbe essere devoluto per Beneficenza ad Enti o Associazioni senza scopo di lucro. I ragazzi potrebbero indossare magliette o altri elementi di vestiario realizzati da loro stessi durante le attività laboratoriali creando con queste semplici ma efficaci coreografie basate su giochi cromatici. Tale manifestazione potrebbe essere accompagnata da un piccolo coro degli alunni che frequentano la nostra Scuola con esecuzione di brani attinenti i diversi temi individuati, sia dalla visione del film in DVD (musiche e canzoncine), che dagli aspetti argomentativi selezionati nell'ambito del Progetto. Infine potrebbero essere realizzati prodotti multimediali (spot, video, presentazioni in power- point da mettere sul sito, etc.) recanti le varie fasi operative, le foto relative alle uscite, poesie e testi prodotti dai ragazzi e montati con musiche attinenti

il progetto, mostre, spettacoli teatrali o comunque viene lasciata libera creatività a tutti coloro che prenderanno parte al progetto.

VALUTAZIONE FINALE DEL PROGETTO

L'esito positivo del progetto sarà valutato attraverso questionari di gradimento rivolti ad alunni e docenti, il livello di partecipazione degli alunni alle attività, le prove semistrutturate per la valutazione degli apprendimenti.

Un valido strumento verrà rappresentato dal questionario INDEX.

Prove di realtà.

La Referente di Progetto

Funzione Strumentale 3
Prof.ssa Alessandra Fornarola