



LIFE SKILLS

Attività:

- Il circle time**
- Situazioni di gioco**
- Il prepotente**

Riflessioni dell'insegnante dopo il percorso

Scuola Primaria Rignano - classi quarte

a.s. 2013-2014



Il circle time

Ogni mercoledì pomeriggio al rientro dalla ricreazione dopo la mensa i bambini si riuniscono in circle time per riflettere in gruppo sui disagi eventualmente riportati durante il gioco. Si riporta un esempio dell'attività.

Mercoledì 20 Novembre 2013 – Dopo ricreazione post pranzo

Input insegnante: Parliamo di come è andata questa ricreazione, come ci siamo sentiti, quello che è successo di piacevole o no.



- qualcuno è sereno, dice che ha cambiato gioco perché si annoiava, cambiando anche i compagni di gioco
- una bambina fa notare ad un compagno che più volte gli ha segnalato di essere stata infastidita con strattoni alla sedia urtandola involontariamente nel gioco ma che il compagno pur avendola ascoltata non ha cambiato atteggiamento.
- L'insegnante si sofferma sul dare nome alle emozioni provate (fastidio, rabbia, indifferenza, capacità di mettersi nei panni dell'altro)
- Tre alunne denunciano invece un conflitto tra una bambina e due maschi che sembra sia iniziato già da tempo e che ogni giorno si ripresenti o dall'una o dall'altra parte. Oggi è iniziato alla mensa
- Uno dei maschi coinvolti cerca subito di discolparsi, fa capire che la compagna non è solo la vittima ma spesso è lei che innesca il conflitto
- Una compagna estranea alla dinamica osserva che secondo lei non è chiara questa situazione.
- Il cerchio termina riservandosi di chiarire meglio questo.



Situazioni di gioco

La classe è divisa in gruppi di tre - quattro alunni.



Ad ogni gruppo viene consegnata una situazione scritta che simula episodi di conflitti avvenuti durante giochi di bambini. I nomi sono astratti, le situazioni inventate ma somiglianti ad alcune emerse nel gruppo anche se con riferimenti diversi.



Il gruppo dovrà scrivere in un foglio, in un tempo stabilito (circa 45 minuti) tre modalità di risoluzione:

- Conflitto di qualsiasi genere
- Rinuncia
- Soluzione non violenta.

Nelle pagine seguenti si trascrivono alcuni esempi delle risoluzioni date dai diversi gruppi.



Situazione n.1:

Billy vede dei compagni che giocano e chiede di poter partecipare anche lui. Molti sono d'accordo e dicono di sì; John invece senza ascoltare gli altri decide che Billy non può giocare e con molta decisione gli dice di no.

Soluzione “violenta”

Billy insiste di poter partecipare, ma John, il prepotente, convince gli altri bambini a non farlo giocare. Allora John dice:

”Billy, non puoi giocare, ma se insisti tanto ti faremo soltanto guardare.

Soluzione di “rinuncia”

Billy insiste ancora una volta di poter giocare, ma John arrabbiato dice:

“Nooo! Non puoi giocare”.

Allora il povero Billy va a giocare con altri bambini

Soluzione “non violenta”

A Billy viene un'idea: “se non mi fa giocare lo dico alla prof. Allora corre subito dalla prof, ed insieme portano dalla preside John che sarà punito con una lezione che mai dimenticherà

Situazione n.2:

Un gruppo di bambini maschi gioca e si diverte; arriva Elisabeth e chiede di poter giocare con loro ma non viene accettata perché il gioco prevede un numero di giocatori e lei è in più. A questo punto arriva Bob e chiede anche lui di giocare, i compagni gli dicono di sì e lui si inserisce nel gioco.

Soluzione “violenta”

Elisabeth va a chiamare le sue amiche e picchia i maschi con i pugni e calci e i maschi si difendono con le parolacce.

Soluzione di “rinuncia”

Elisabeth rinuncia perché sa che i suoi compagni non la faranno giocare al gioco perché è una femmina

Soluzione “non violenta”

Potrebbe succedere che Bob, essendo amico di Elisabeth, vedendo che non l'hanno fatta giocare dice al gruppo di maschi che se non gioca Elisabeth, lui non gioca, ma i maschi non cambiano idea quindi Bob non gioca.



Situazione n.3:

Un gruppo di 3 bambini gioca a pallina. Philip chiede di giocare e gli viene detto che il gioco non può essere fatto con più di 3 giocatori. Dopo un po' Philip si accorge che al gioco sta giocando un altro bambino e si arrabbia. Chiede spiegazioni: - Perché lui può giocare e io no? Mi avete detto che si gioca in tre e ora siete in quattro! –

Uno dei bambini che gli aveva detto di no gli risponde che forse non aveva capito bene e loro non gli avevano detto che si giocava in 3. Lui dice di sentirsi imbrogliato. Gli altri giocatori non dicono niente e il gioco continua senza di lui, ma con Philip.

Soluzione “violenta”

I bambini allora non fanno giocare Philip e continuano a giocare, quindi sono prepotenti

Soluzione di “rinuncia”

Allora Philip rinuncia a giocare a pallina e va a giocare con qualcun altro.

Soluzione “non violenta”

Alla fine Philip convince i bambini a giocare tutti insieme.

Situazione n.4:

Giuseppe gioca con un gruppo di bambini a nascondino. Anna e Luisa chiedono di poter giocare anche loro ma Luigi senza chiedere il parere degli altri dice di no. Anna e Luisa chiedono allora ad altri di poter giocare ma loro non le ascoltano. Chiedono allora ad altri due ma questi dicono che non è colpa sua e che ha deciso Luigi, poi continuano a giocare. Anna e Luisa non possono giocare.

Soluzione “violenta”

Noi pensiamo che gli altri bambini vanno da Luigi per dirgli che loro non sono d'accordo con lui, ma Luigi non pensa così e ribadisce con una parolaccia.

Soluzione di “rinuncia”

Dopo il comportamento di Luigi, Anna e Luisa rinunciano a giocare e vanno via:

Noi pensiamo però che dovrebbe rinunciare Luigi perché ha il dovere di fare giocare gli altri e gli altri hanno il diritto di giocare.

Soluzione “non violenta”

Anna e Luisa dicono che a quel gioco possono giocare tutti e quello che ha fatto Luigi è ingiusto e gli altri bambini danno ragione ad Anna e Luisa.



Situazione n.5:

Un gruppo di bambine giocano tranquille e si divertono. Giuseppe passa di continuo vicino a loro e le disturba con spintoni e prese di giro, poi va via. Loro ricominciano e Giuseppe di nuovo torna e ricomincia.

Soluzione “violenta”

Le bambine lo aspettano in giardino e gli danno una botta

Soluzione di “rinuncia”

Rinunciano le bambine e vanno da un'altra parte; Giuseppe rinuncia perché le bambine non lo guardano e non lo ascoltano.

Soluzione “non violenta”

Le bambine gli spiegano il gioco e giocano tutti insieme.

Situazione n.6:

Un gruppo di bambini gioca a nascondino, prima di giocare hanno stabilito che non si può giocare in più di 8. Arriva Fatima, una bambina appena arrivata dal Marocco nella loro classe, e chiede di giocare; loro rispondono che sono già in 8 e che lei non può giocare. A questo punto arriva Cristian un bambino dell'altra classe molto amico di uno di loro e lui viene accettato nel gioco. Alberto che già giocava protesta e dice che se non poteva giocare Fatima perché erano già in 8, non dovrebbe giocare nemmeno Cristian.

Soluzione “violenta”

I bambini non fanno giocare Fatima ma tutti gli altri bambini sì; Alberto continua a protestare e i bambini gli dicono: “Allora non giochi nemmeno te”.

Soluzione di “rinuncia”

Fatima e Alberto rinunciano al gioco e fanno giocare Cristian.

Soluzione “non violenta”

Non si mette più la regola e si fa giocare tutti.



Situazione n.7:

Un gruppo di bambini gioca a “Strega comanda color” e si diverte. Aldo li vede e chiede di giocare. I compagni gli spiegano che la regola stabilita per il gioco prevede che possano giocare 10 bambini e loro sono già in 10. Aldo ci rimane male. Arriva Guglielmo, amico di un giocatore e chiede anche lui di giocare. Viene deciso che forse si può giocare anche in 11 e Guglielmo viene accettato nel gioco.

Soluzione “violenta”

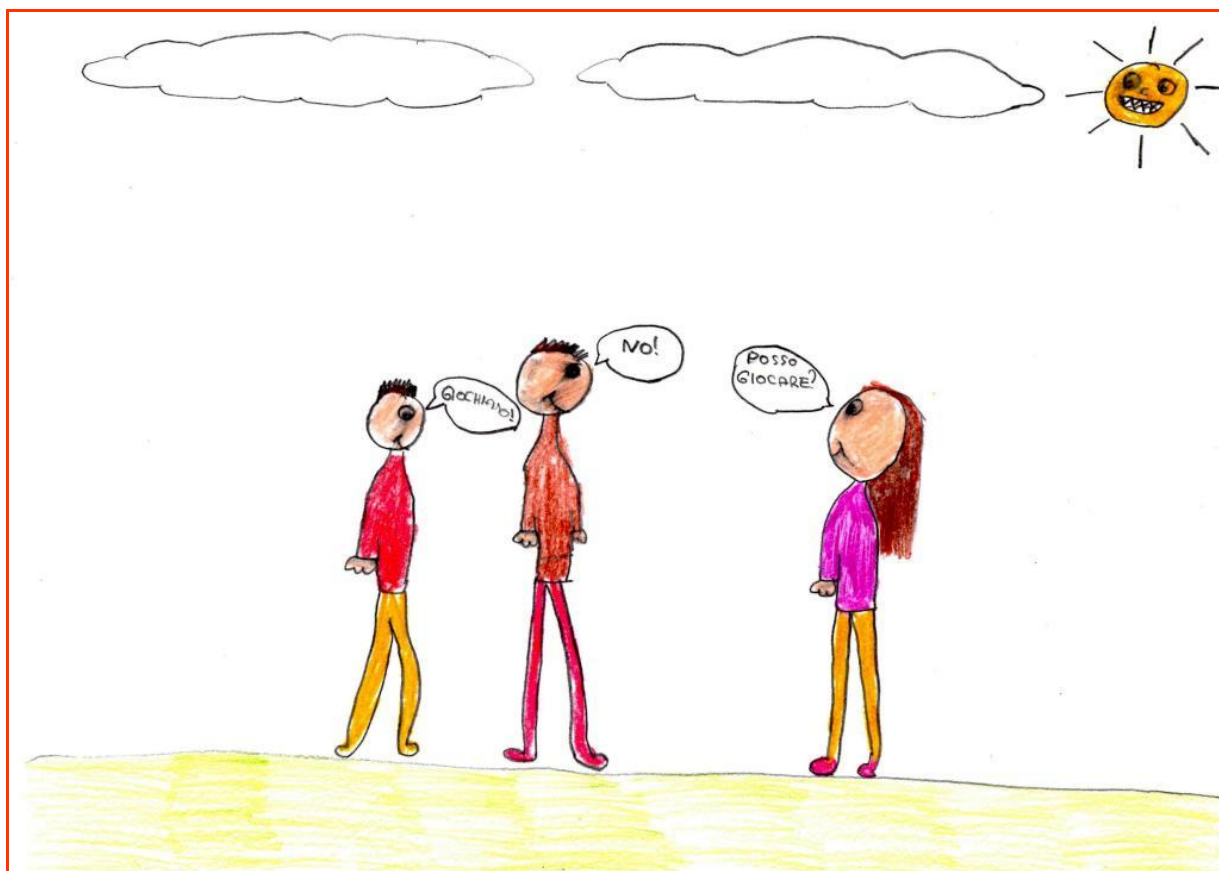
L’amico di Guglielmo si chiama Francesco. Francesco dice ad Aldo:”Tu non puoi giocare perché non corri veloce.

Soluzione di “rinuncia”

Aldo rinuncia a questo gioco perché non vuole creare problemi.

Soluzione “non violenta”

Aldo dice: “Non è giusto che accettate Guglielmo e me no!”
I giocatori capiscono che non dovevano escluderlo.
Infine giocarono tutti insieme.

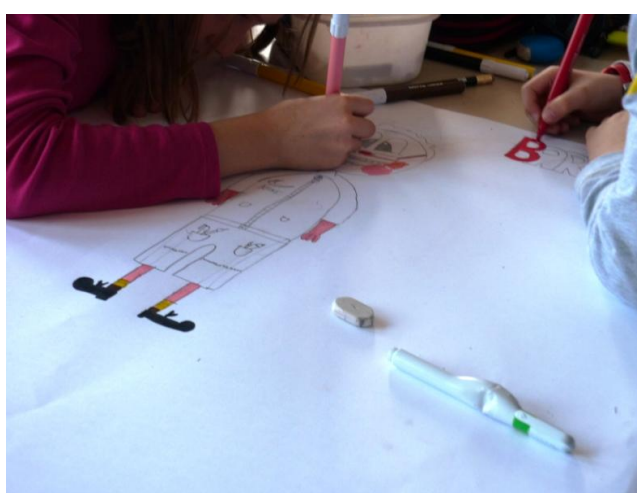




Il prepotente

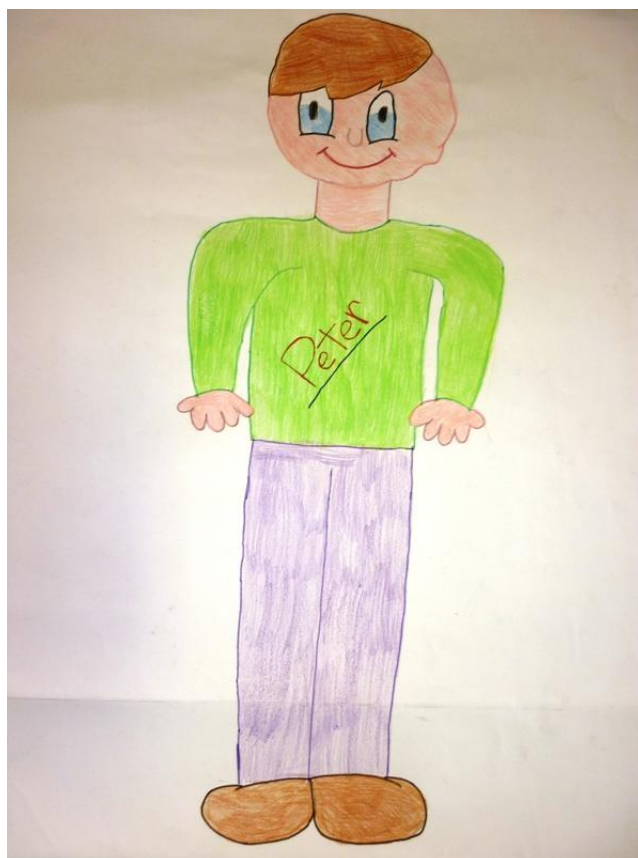
In classe abbiamo letto il brano “Il prepotente” tratto dal libro “L’inventore di sogni” di Mclan. Il brano parla di Peter un ragazzo di undici anni (protagonista del libro), che riflette sui comportamenti di Barry, un suo compagno di classe, un vero prepotente che incute paura a tutti, nonostante il suo aspetto da bravo ragazzo.

La classe viene divisa in gruppi e ogni gruppo dipinge il personaggio prepotente, la vittima, gli spettatori. Per ogni personaggio il gruppo dovrà scrivere “come è” e “cosa fa”.





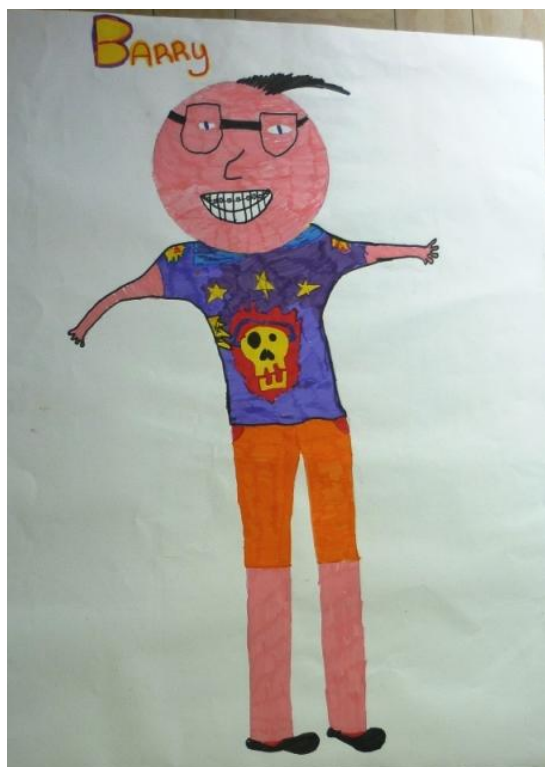
PETER



COME È	CHE COSA FA
<ul style="list-style-type: none">• È un gran sognatore• È coraggioso• È robusto• Non ha coraggio per dare le botte• Dopo la vittoria è contento• È riflessivo	<ul style="list-style-type: none">• Va alla festa di compleanno• Va in un angolo del cortile da solo• Pensa tantissimo• Umilia Barry• Trova la soluzione per fare lo scontro• Si rende conto di avere preso in giro Barry• Appoggia un biglietto sul banco di Barry invitandolo a giocare



BARRY



COME È	CHE COSA FA
<ul style="list-style-type: none">• Porta gli occhiali• Porta l'apparecchio• È bello, morbido e tondo• Non ha amici veri, è solo• È cortese alla sua festa di compleanno• È prepotente a scuola	<ul style="list-style-type: none">• Strappa di mano i giocattoli• Mette paura in tutta la scuola• Dorme con un orsacchiotto e aiuta la mamma• Piange dopo che Peter ha detto a tutti che dorme con un orsacchiotto



I COMPAGNI DI SCUOLA



COME SONO	CHE COSA FANNO
<ul style="list-style-type: none">• Hanno fifa di fronte a Barry• Dopo il discorso di Peter non mostrano più paura• Agitati• Contenti perché Peter ha vinto la rissa	<ul style="list-style-type: none">• Stanno in cerchio a guardare la rissa tra i due• Tifano per Peter• Prendono in giro Barry• Diventano coraggiosi• Non hanno pietà di Barry• Nessuno di loro si preoccupa di risolvere il problema



“RI-PENSARE LE AZIONI, RI-TROVARSI E RI-VEDERSI”

Racconto il cambiamento attraverso l’esperienza con le Life Skills (nel percorso Diari di Scuola, nella giornata a scuola, nel percorso professionale).

“ Fino a che uno non si compromette, c’è esitazione, possibilità di tornare indietro e sempre inefficacia.[...]Una corrente di eventi ha inizio dalla decisione, facendo sorgere a nostro favore ogni tipo di incidenti imprevedibili, incontri e assistenza materiale, che nessuno avrebbe sognato potessero venire in questo modo. Tutto quello che puoi fare, o sognare di poter fare, incomincia. Il coraggio ha in sé genio, potere e magia. Incomincia adesso.”
(Wolfgang J. Goethe)

All’inizio succedeva che

Durante i momenti di gioco libero e i contesti meno controllati le dinamiche di relazione tra coetanei si manifestano nella loro autenticità poiché nascono spontaneamente senza la mediazione e il filtro interpretativo dell’adulto.

Spesso al rientro dalle ricreazioni percepivo malumore, nervosismo, mancanza di serenità tra i bambini; talvolta i disagi venivano espressi in maniera confusa, frettolosa, altre venivano taciuti. Ho sempre creduto che la scuola non fosse un luogo impersonale dove si va e si impara, più o meno, ma piuttosto un luogo vissuto, dove si provano emozioni, si liberano energie, dove si vive, ci si confronta e si cresce con gli altri. Su un giornale un giorno ho trovato scritto una frase che mi ha colpito: “La scuola è un luogo dove, prima di entrare, a differenza delle moschee, non ci si toglie le scarpe, ma il cuore...”.

Sentivo che lo stare bene o male era strettamente legato anche all’apprendere, ero convinta che creare relazioni positive a scuola avesse anche un importante valore didattico e che affinché una mente apprenda meglio occorre felicità.

Si impara nel gruppo e dal gruppo, e se questo è un luogo, uno spazio dove non si sta bene allora non si ha la motivazione ad entrare, a confrontarsi, ad esprimere le nostre potenzialità.

.....poi ho incontrato.....

l’esperienza del percorso delle Life Skills, un’esperienza di gruppo e nel gruppo, di osservazione, di confronto e di riflessione. Un modo di stare a scuola simile a quella dell’etnologo, che è presente in una cultura, osserva dal di dentro, dall’interno delle dinamiche, riconosce, ammette il problema e cerca di risolverlo, sperimentando tentativi, valorizzando l’errore, come opportunità di individuare altre strade, altre soluzioni, in un percorso che si crea facendo, smarrendosi, osservando e valutando per ritrovare la via.

....quindi.....

Lo stare a scuola con i bambini ha previsto momenti di confronto, di riflessione, circle time a cadenza settimanale in cui le azioni e le loro conseguenze venivano ripensate, riviste nell’obiettivo di creare un luogo vissuto dove ognuno potesse stare bene, essere riconosciuto con i propri limiti e i propri diritti. Un luogo dove i problemi si riconoscono, si ripensano, dove insieme si trovano soluzioni, si prendono decisioni, ci si sente capaci, consapevoli, protagonisti, si sceglie insieme, si educa alla relazione nella relazione.