



EDUCARE GIOCCANDO

**Kit didattico
sull'inclusione
creato dagli studenti
per altri studenti**
Seconda edizione





EDUCARE GIOCCANDO

**Kit didattico
sull'inclusione
creato dagli studenti
per altri studenti**

Seconda edizione

Autori

3SC IIS VIRGILIO DI MILANO

Cecilia Bossi, William David Bovi, Ottavia Braglia, Alyssa Brambilla, Alessia Bullaro, Sofia Casale, Morea Demiri, Madisha Dominic, Benedetta Ferrari, Laetitia Filippi, Anna Gessaga, Carolina Lucisano, Eleonora Passaro, Alessia Pellegrini, Paola Ricco, Federico Rossi, Viola Scotti, Eleonora Sepe, Marina Simini, Federica Spera, Lucas Tassinari.

3C IIS SECCO SUARDO DI BERGAMO

Gloria Albani, Matilde Badoni, Sara Ben Salha, Chiara Brena, Marta Cancelliere, Claudia Capelli, Chiara Castelli, Chiara Cavagna, Antonio della Monica, Susana Ferazzini, Nicole Foresti, Gloria Fumagalli, Giuseppe Gallo Carrabba, Noemi Gamba, Simone Garbagnati, Hernandez De Los Santos, Francesco Mamoli, Anna Mattarello, Matteo Nava, Chiara Rota, Yasmine Sadouk, Giorgia Salerno, Arianna Scaccia, Sara Turchi, Alice Vescovi, Vittoria Zanardi

Coordinamento editoriale e revisione

Lylen Albani, Anna Crespiatico, Rosella Reverdito, Alessia Sacchetti

Grafica e impaginazione

New Target Agency, Bergamo

Photo credits:

Archivio Cesvi

Grazie a Emanuela Colombo e Roger Lo Guarro

Questa pubblicazione è stata realizzata con il contributo dell'Agenzia Italiana per la Cooperazione allo Sviluppo. I contenuti sono di esclusiva responsabilità di Cesvi Fondazione Onlus e non rappresentano necessariamente il punto di vista dell'Agenzia

Cesvi Fondazione Onlus
Via Broseta 68/A
24128 Bergamo, Italia
Tel. +39 035 2058058
cesvi@cesvi.org

*Questa pubblicazione è disponibile
per il download sul sito www.cesvi.org*



INTRODUZIONE	4	
Per una didattica partecipativa	4	
Il progetto Agente 0011 - Missione Inclusione	5	
Note metodologiche	6	
GIOCHI "ROMPIGHIACCIO" PER MIGLIORARE LA CONOSCENZA	7	
Bampedibambambam	8	
Cosa mi piace, cosa ti piace?	8	
Chi è scomparso?	9	
La catena di nomi	9	
Attenzione ai particolari!	10	
Mi piace, non mi piace	10	
Indovina chi	11	
Due verità, una bugia	12	
CHI SONO IO?		
GIOCHI SUL TEMA DELL'IDENTITÀ PER L'INCLUSIONE	13	
Lo zoo	14	
Indovina chi è	15	
Cambio d'identità	15	
Il gioco del gomitolo	16	
Questo sono io!	16	
I pesci fuor d'acqua	17	
UGUALI MA DIVERSI:		
GIOCHI SUL TEMA DELLE DIFFERENZE PER L'INCLUSIONE	19	
La diversità è un tesoro	20	
La carta delle differenze	21	
Un mondo variopinto	21	
Pennuti spennati	22	
GIOCHI DI COLLABORAZIONE	23	
Raccontami una storia	23	
Tutti in fila!	24	
Il dilemma dei pastori	24	
In-cruci: completa il cruciverba	25	
COMMENTI E TESTIMONIANZE	26	

PER UNA DIDATTICA PARTECIPATIVA



Cesvi

Cesvi è un'organizzazione laica e indipendente fondata nel 1985 a Bergamo.

Cesvi opera in tutto il mondo per supportare le popolazioni più vulnerabili nella promozione dei diritti umani, nel raggiungimento delle loro aspirazioni, per uno sviluppo più sostenibile. E crede che il riconoscimento dei diritti umani contribuisca al benessere di tutti sul pianeta, casa comune da preservare. In Italia ed Europa, Cesvi realizza iniziative di sensibilizzazione ed educazione sui temi della sicurezza alimentare e dello sviluppo sostenibile.

Il kit didattico "Educare giocando" raccoglie i laboratori creati e sviluppati dalle classi 3C dell'IIS Secco Suardo di **Bergamo** e 3SC dell'IIS Virgilio di **Milano**, in collaborazione con la 4SC dello stesso Virgilio.

Le classi impegnate nel progetto hanno partecipato a incontri formativi con Cesvi, in collaborazione con Cooperativa Pandora, sul tema dell'inclusione e della partecipazione attiva. A seguito di questi incontri, gli studenti e studentesse sono stati supportati nell'elaborazione e sperimentazione di vari laboratori nelle classi di scuole primarie e secondarie di primo grado.

Attraverso un percorso di **peer education**, i ragazzi e le ragazze hanno vissuto un percorso formativo su temi importanti e sempre attuali come le **disuguaglianze** e l'**inclusione sociale** per poi tradurli in attività e linguaggi adatti a bambini di età compresa tra i 6 e i 12 anni. Un target molto giovane, ma non per questo meno pronto a fare proprie le riflessioni emerse e metterle in pratica nella vita quotidiana.

In corso di formazione, particolare attenzione è stata dedicata alla gestione dei gruppi classe che i giovani studenti delle superiori hanno incontrato: in particolare, ci si è concentrati sul linguaggio da adottare, differente tra scuola primaria e secondaria di primo grado; sui tempi per la costruzione e conduzione dei laboratori, anch'essi differenziati per le fasce d'età; e sull'uso della narrazione e di un approccio 'fantastico', particolarmente utile con i bambini più piccoli.

Ne è emerso un panorama di proposte variegato, basato sull'utilizzo di molteplici strumenti, dal disegno ai filmati, dal racconto al movimento, per arrivare a una rielaborazione tematica attraverso la discussione guidata, che si ritiene possa rispondere efficacemente ai bisogni educativi differenti per fasce d'età. Un manuale utile all'insegnante e all'educatore che, come confermato dalla sperimentazione effettuata in corso di anno scolastico, potranno affrontare con studenti e studentesse tematiche complesse e attuali quali l'inclusione, la cooperazione e la partecipazione alla propria comunità di riferimento.

Ciascun laboratorio, nonostante la diversità di attività e strumenti proposti, è stato costruito secondo le modalità della **didattica attiva** e **partecipativa**, basata sul coinvolgimento e sull'esperienza, sul gioco e sul *cooperative learning*, ritenendo la condivisione una via efficace per il raggiungimento di obiettivi comuni.



IL PROGETTO AGENTE 0011 - MISSIONE INCLUSIONE



Agente 0011 - Missione Inclusione è un progetto di sensibilizzazione e cittadinanza attiva promosso da **Cesvi, ActionAid, Amref, CittadinanzAttiva, La Fabbrica, UISP, VIS e ASviS** e co-finanziato da **AICS - Agenzia Italiana per la Cooperazione allo Sviluppo**.

Il progetto coinvolge i giovani nella promozione di **società aperte e inclusive, contrastando i fenomeni di intolleranza, discriminazione e marginalizzazione socio-economica** e nella loro diretta partecipazione come cittadini consapevoli e responsabili nelle proprie città.

Favorire l'uguaglianza e l'inclusione per tutti è una condizione necessaria per il progresso di ogni società: all'interno degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs - Sustainable Development Goals) sono moltissimi i riferimenti a questo tema e, in particolare, alla necessità di garantire a tutti pari

opportunità e ridurre le disuguaglianze (SDG 10). Pari opportunità devono essere garantite alle donne, ai bambini e alle bambine, ai soggetti con disabilità, alle persone appartenenti a minoranze, ai migranti e a chi è vittima di conflitti e di casi di esclusione sociale, così come a tutti deve essere garantito accesso alle informazioni, alle risorse, alla ricchezza lasciata in eredità e alla terra.

Alla sua seconda edizione, il progetto ha coinvolto nell'anno scolastico 2018/2019 oltre 1.400 giovani dalle città di Milano, Bergamo, Bologna, Roma, Napoli, Salerno, Lecce e Catania, e più di 7.000 studenti e studentesse di tutta Italia sul portale www.agente0011.it, promuovendo uno spazio di dialogo, partecipazione e azione tra loro, i cittadini e le istituzioni locali e dimostrando che anche i più giovani sono cittadini responsabili e agenti di cambiamento sociale e culturale.



NOTE METODOLOGICHE

Quest'anno la classe 3SC del Liceo Virgilio ha lavorato in sinergia con la 4SC. Quest'ultima, come previsto dal nostro PTOF (Piano Triennale dell'Offerta Formativa), ha sperimentato e realizzato nello stage con i bambini dell'Istituto Comprensivo (IC) Cesare Battisti di via Palmieri a Milano i giochi e i laboratori ideati dagli studenti della terza.

Il percorso intrapreso dalle due classi, che ha portato alla progettazione delle attività educative e infine a questa pubblicazione, è stato scandito in 5 fasi:

- 1) Incontri della 3SC con associazioni impegnate in progetti di inclusione sul territorio milanese.
- 2) Lavori di gruppo della 3SC che, a partire dagli stimoli e dalle conoscenze ricavate nella fase di formazione, hanno progettato le attività ludico-laboratoriali raccolte in questo kit.
- 3) Incontro con la classe 4SC, nel quale gli studenti di terza hanno illustrato i progetti.
- 4) Realizzazione dei laboratori nelle classi terze e quarte della scuola primaria dell'IC Cesare Battisti da parte della classe 4SC
- 5) Incontro di restituzione tra la 3SC e la 4SC al termine dello stage, da cui sono emerse, al termine dello stage da cui sono emerse osservazioni interessanti e positive sia per lo schema generale di ciascuna attività progettata sia nell'individuazione di punti critici che i ragazzi in stage hanno risolto brillantemente.
- 6) Forti dei contributi critici e costruttivi di coloro che hanno sperimentato le attività progettate, gli studenti della classe 3SC hanno potuto procedere alla realizzazione finale di quanto viene qui presentato.

Ritengo che la proposta di continuare anche quest'anno la collaborazione con Cesvi sia stata un'opportunità preziosa per stimolare i ragazzi e le ragazze a superare passività, conflitti interni e la tendenza a isolarsi nei social network non vivendo la bellezza e la fatica del mondo reale.

Del resto, tocca a noi adulti (non solo docenti però!) get-

tare il seme e avere fiducia che esso germi e fiorisca. E infine i ringraziamenti non solo doverosi, ma molto sentiti: a Cesvi e Cooperativa Pandora; al/alle impareggiabili docenti della scuola primaria dell'IC Battisti e alla Dirigente Scolastica, prof.ssa Paola Tirone; al giovane, generoso e competente collega prof. Vito Lentini, docente della 4SC.

Paola Feltrin

Docente e referente del percorso educativo realizzato nella classe 3SC

Nel corso dell'anno scolastico 2018-2019 la classe 3C del Liceo "Secco Suardo" di Bergamo ha partecipato al progetto "Agente 0011 - Missione Inclusione", valido come Percorso per le Competenze Trasversali e l'Orientamento (ex Alternanza Scuola-Lavoro). Si è trattato di un percorso di cittadinanza attiva, sotto la guida delle referenti Cesvi e Cooperativa Pandora, che ha reso i ragazzi e le ragazze consapevoli delle modalità di partecipazione dei cittadini alla vita pubblica e di promozione dell'inclusione nella propria realtà territoriale.

Supportati da una solida formazione in itinere, dentro e fuori la scuola (dialogo costante con Comune di Bergamo, Rete sociale di Bergamo, associazioni del territorio), i 26 ragazzi e ragazze hanno progettato i laboratori sul tema dell'Inclusione destinati alle classi (scuola primaria e scuola secondaria di primo grado) dell'Istituto Comprensivo "De Amicis" di Bergamo, disponibile ad accogliere la nostra proposta educativa. Al termine dell'esperienza che ha portato alla realizzazione del kit didattico "Educare giocando", la classe ha dichiarato di essere stata notevolmente arricchita dagli apporti degli esperti esterni e dal confronto con un contesto "reale", vivace e stimolante.

Luana Amodeo

Docente e referente del percorso educativo realizzato nella classe 3C

GIOCHI "ROMPIGHIACCIO" PER MIGLIORARE LA CONOSCENZA

A

I giochi di conoscenza sono essenziali per "rompere il ghiaccio" e permettono di creare un clima di collaborazione e confidenza tra i bambini appartenenti alla classe, oltre che tra studenti ed educatori.

Un'attività di questo tipo è fondamentale per creare un'atmosfera positiva e poter proseguire nell'esecuzione del laboratorio con serenità, favorendo fin dall'inizio la percezione di un senso di inclusione e ascolto all'interno del gruppo.



BAMPEDIBAMBAMBAM



8/12
anni



20
minuti



Nessuno



Iniziare la conoscenza
fra educatori e alunni,
memorizzare i nomi
divertendosi

Il gruppo si dispone in cerchio. Ogni partecipante memorizza/ripassa velocemente i nomi dei compagni o degli educatori alla sua destra e alla sua sinistra. Un volontario si pone al centro, indica una persona con il dito e dice "destra/sinistra bampedibambambam". La persona indicata deve dire il nome del vicino di

destra/sinistra prima che l'altro abbia finito di dire "bampedibambambam". Se non si ricorda, sbaglia o non finisce in tempo, cambia il posto con la persona al centro. Dopo alcuni turni di gioco si può fare un giro di nomi classico, accompagnato eventualmente dal passaggio di una pallina morbida fra compagni.

COSA MI PIACE, COSA TI PIACE?



8/10
anni



20 minuti



Una palla



Approfondire la
conoscenza dei compagni
di classe

La classe si dispone in cerchio. L'educatore consegna la palla a uno dei bambini che dichiarerà ad alta voce qualcosa che gli piace (colore, piatto, sport, musica, etc.). Fatto questo, lancerà la palla a un suo compagno che, afferrandola, dovrà dire cosa piace al compa-

gno che gliela ha tirata e se anche a lui piace la stessa cosa. Se avrà ricordato correttamente, potrà lanciare a sua volta la palla, altrimenti dovrà restituirla. Si procede in questo modo fino a che tutti i bambini non hanno ricevuto la palla.



CHI È SCOMPARSO?

8/12
anni20
minuti

Nessuno



Migliorare la conoscenza reciproca, far riflettere i bambini su come il gruppo può cambiare e perdere ricchezza quando qualcuno è "lasciato fuori"

I bambini e gli educatori formano un cerchio restando in piedi. Al "via" degli educatori i partecipanti iniziano a camminare per la stanza.

Quando l'educatore dice "stop" i bambini si fermano e chiudono gli occhi. L'educatore conduce fuori dalla stanza qualcuno (2-4 persone).

Poi si fanno riaprire gli occhi ai bambini e li si fa camminare ancora per qualche secondo nella stanza. Successivamente i bambini si siedono e dovranno indovinare il nome di chi manca nella stanza, descrivendone l'aspetto. Il gioco si ripete fino a che tutti non hanno avuto la possibilità di "scompare".



LA CATENA DI NOMI

8/10
anni20
minuti

Nessuno



Esprimersi con la mimica, porre attenzione a ciò che dicono gli altri

Gli alunni si siedono in cerchio in uno spazio ampio. L'educatore incoraggia i bambini a dire il proprio nome accompagnato con un gesto a loro scelta (esempio: fare l'occhiolino, battere le mani, fare una piroetta etc.).

L'educatore offre subito un esempio dicendo il proprio nome accompagnato da un gesto a sua scelta e chiedendo al bambino/a al suo fianco come si chiama.

Quando il bambino/a risponde con un gesto a sua scelta, l'educatore osserva e ripete ad alta voce prima il proprio nome accompagnato dal gesto che in precedenza aveva mostrato; poi ripete il nome del bambino/a imitando il suo gesto/movimento.



ATTENZIONE AI PARTICOLARI!



6/12
anni



20
minuti



Nessuno



Saper osservare
attentamente
gli altri e le loro
caratteristiche

ETÀ: 6/8 ANNI

Due giocatori si siedono uno di fronte all'altro all'interno del cerchio creato da tutti i compagni e si osservano attentamente. Dopo venti secondi si voltano le spalle ed elencano a turno tutto ciò che hanno osservato nel compagno (esempio: colore degli occhi, orecchini, etc.). Se qualcuno elenca più di dieci caratteristiche ottiene un punto. Quindi si formano nuove coppie.

ETÀ: 9/12 ANNI

I giocatori vengono disposti a coppie, schiena contro schiena, dopo essersi osservati tutti insieme attentamente in cerchio per alcuni secondi. Chi conduce il gioco pone loro delle domande (esempio: di che colore ha il maglione oggi Sara?) stimolando le risposte: per ogni risposta giusta si ottiene un punto.

MI PIACE, NON MI PIACE



6/10
anni



20
minuti



Cartelloni
bianchi



Rafforzare il gruppo
classe

I bambini si dispongono in gruppo al centro della stanza; un educatore dichiara a voce alta una cosa che gli piace/non gli piace (esempio: profumo, colore, oggetto, sport etc.). I bambini d'accordo con l'educatore si metteranno davanti al cartellone "mi piace", tutti gli altri davanti al cartellone "non mi piace". A questo punto, l'educatore sceglie un bam-

bino/a che, a sua volta, dovrà dichiarare a voce alta qualcosa che gli piace/non gli piace.

Idealmente, tutti i bambini della classe dovrebbero avere la possibilità di farlo.

A conclusione del gioco, l'educatore chiede agli alunni se hanno scoperto qualcosa sui loro compagni.



INDOVINA CHI



8/10
anni



20
minuti



Una scatola



Indovinare a chi appartiene la
descrizione sul foglio così da
far risaltare le caratteristiche
positive

Ogni bambino/a avrà un foglio di carta sul quale dovrà scrivere un aggettivo positivo sul proprio carattere (esempi: scherzoso, amichevole, etc.) e un'attività che gli piace fare nel tempo libero (esempi: cantare, ballare, suonare uno strumento, etc.)

I fogli verranno posti in una scatola e poi mischiati; uno alla volta i bambini pescheranno un foglio. Ognuno avrà due possibilità per indovinare a chi appartiene il foglietto.

Chi indovina al primo tentativo otterrà due punti; un solo punto per il secondo tentativo. In caso di mancato riconoscimento, non otterrà punteggio. Il vincitore sarà colui o colei con il punteggio maggiore.



A

GIOCHI "ROMPIGHIACCIO" PER MIGLIORARE LA CONOSCENZA

DUE VERITÀ, UNA BUGIA



8/10
anni



30 minuti
circa



Cartoncini
colorati e
bianchi; una
scatola



Migliorare la
conoscenza
reciproca

L'educatore chiede ai bambini di scrivere su un cartoncino bianco due caratteristiche vere di loro stessi (esempio: carattere, sport praticato, colore preferito, musica etc.) e una falsa.

Ogni bambino/a dovrà leggere alla classe il proprio elenco senza far capire al resto dei compagni quali caratteristiche sono vere e quali false.

Una volta terminato, i compagni al posto dovranno scrivere sul cartoncino colorato la caratteristica che ritengono falsa e il loro nome. L'educatore metterà nella scatola tutti i cartoncini e leggerà ad alta voce le risposte.

I compagni di classe che hanno indovinato, passano al secondo turno mentre tutti gli altri vengono eliminati.

Il gioco proseguirà a eliminazione fino alla proclamazione del vincitore.

CHI SONO IO? GIOCHI SULL'IDENTITÀ PER L'INCLUSIONE

Introdurre il concetto di identità personale è fondamentale per gli studenti/studentesse. Oggi questa tematica sta ricevendo maggior attenzione all'interno della programmazione anche se non sempre rappresenta un obiettivo del percorso formativo.

Con il termine identità intendiamo il complesso di caratteristiche che distinguono una persona dall'altra, che ci rendono unici e inconfondibili e, allo stesso tempo, diversi dagli altri.

Secondo lo psichiatra e psicoanalista Daniel Stern, il processo di costruzione dell'identità - dal neonato all'adolescente - è scandito da diverse tappe cruciali: a 5 anni la definizione di sé incorpora qualità fisiche e psichiche; il

bambino/a si identifica molto con la famiglia, anche se si cominciano a delineare gusti, preferenze e tratti caratteriali. Nell'adolescenza incomincerà il processo di differenziazione dai modelli infantili, che consentirà l'affermarsi delle capacità e disposizioni personali. È compito del genitore e dell'educatore sostenere ciascuna di queste tappe per uno sviluppo dell'identità personale "coerente e in equilibrio con l'ambiente circostante" (Erik Erikson).

I giochi proposti in questo kit didattico hanno l'obiettivo di fornire all'educatore alcune attività per consentire una migliore familiarizzazione dei bambini con il concetto di identità, per poter poi parlare di inclusione.



LO ZOO



8/12
anni



1 ora
circa



Bende, cartoncini,
una scatola,
materiale
da palestra



Capire l'importanza
del lavorare in gruppo,
nonostante ci siano
differenze e ostacoli

Gli educatori dovranno scrivere il nome di un animale su cartoncini di diverso colore (si consiglia di preparare tre serie da 10 cartoncini di diversi colori e dedicare ciascuna serie ad un animale), piegarli e poi metterli nella scatola da cui i bambini potranno pescare un solo cartoncino a testa.

Tutti i bambini con il cartoncino dello stesso colore formeranno una squadra. Si formeranno così più squadre, ciascuna corrispondente a un colore e che comprende i seguenti animali:

1. Un canguro che si è rotto una gamba

→ **il bambino/a dovrà saltare con una sola gamba;**

2. Un cane cieco

→ **il bambino/a dovrà mettersi una benda sugli occhi;**

3. Un pinguino che ha male alle pinne

→ **il bambino/a dovrà tenere le braccia dietro la schiena.**

Importante: gli educatori dovranno spiegare l'attività e presentare i personaggi prima che i bambini peschino. Ogni squadra dovrà aiutarsi a superare un percorso a ostacoli, ricordandosi le proprie limitazioni.

Si lasceranno liberi i bambini di aiutarsi secondo la loro interpretazione delle difficoltà e utilizzando le strategie che individueranno. In questa fase è importante ricordare ai bambini che non si tratta di una gara 'a tempo': a fine gioco sarà riconosciuto un merito speciale al gruppo che avrà compiuto il percorso in modo che ciascun partecipante sia stato tutelato e che sarà in grado di spiegare meglio le tecniche di aiuto prestate.

Suggerimento: il percorso potrà essere svolto da tre squadre in parallelo; ogni squadra partirà non appena la precedente ha terminato. Quando una squadra ha concluso, potrà tornare alla partenza e i bambini potranno scambiarsi di personaggio. In questo modo, ogni bambino/a potrà impersonare un personaggio diverso e sperimentarne limiti e bisogni.

Quando i bambini avranno terminato il gioco, resteranno seduti a terra divisi nei gruppi con cui hanno fatto il percorso e gli verranno fatte delle domande:

1. Vi siete divertiti?

2. Qual è stata la più grande difficoltà?

3. Come avete superato le difficoltà?



INDOVINA CHI È



8/10
anni



20 minuti



Nessuno



Riconoscere se stessi e i compagni (anche) in base a come gli altri ci raccontano

L'educatore enuncia/scrive alla lavagna alcune caratteristiche sia fisiche che caratteriali (gusti, preferenze etc.) di un bambino/a della classe; tutti gli altri devono provare a indovinare a chi corrispon-

de questa descrizione.

Chi indovina prende il posto di chi racconta: il gioco si ripete fino a quando tutti (o la maggior parte) non vengono descritti e riconosciuti.

CAMBIO D'IDENTITÀ



10/12
anni



40 minuti



Nessuno



Promuovere la conoscenza reciproca, provare a mettersi nei panni dell'altro

Gli educatori, facendosi aiutare dalla classe, scrivono alla lavagna una serie di 4/5 domande che tutti devono trascrivere su un foglio relative alla conoscenza di un'altra persona (obbligatoria: Come ti chiami? Esempi: Quali materie preferisci? Fai sport? Qual è il tuo piatto preferito? Mi dici un tuo pregio e un tuo difetto?).

Metà degli alunni viene fatta alzare; di questi, ognuno si sposta con la sedia di fronte a una delle persone già sedute. Ognuno deve avere un compagno (in caso di alunni dispari, si coinvolge l'insegnante

o uno degli educatori). A coppie, gli studenti si rivolgono le domande e prendono appunti sul foglio relativamente alle risposte. Fatto passare un po' di tempo, l'educatore ferma il gioco e chiede ai partecipanti di sedersi. Alcune persone - a turno - vengono chiamate ad alzarsi e rispondere alle domande fatte ad alta voce dall'educatore. Ciascuno di loro dovrà rispondere alle domande poste (a eccezione di quella sul nome, che non verrà chiesta) impersonando il compagno di cui hanno trascritto le risposte. Il resto della classe indovinerà di chi si tratta.

IL GIOCO DEL GOMITOLO



10/12
anni



20 minuti



Un gomitolo di lana
molto grande



Far capire ai bambini che,
nonostante la diversità, si
possono avere interessi in
comune

I bambini si dispongono in cerchio seduti. A un bambino/a sarà consegnato il gomitolo (che dovrà tenere in una mano e nell'altra l'estremità del filo). Il bambino/a, dopo aver comunicato agli altri una propria preferenza (esempio: un colore, un gioco, uno sport, etc.), attenderà che i compagni che condividono con lui la

'passione' dichiarata alzino la mano, per poi lanciare ad un compagno tra questi il gomitolo, trattenendo il capo del filo. Il compagno che si troverà con il gomitolo, ripeterà l'esercizio e passerà a sua volta il gomitolo. A conclusione dell'attività, si sarà formato un reticolo - immaginario e reale - di interessi comuni tra i bambini.

QUESTO SONO IO!



8/10
anni



30 minuti



Una scatola



Raccontare se stessi e
sentirsi riconosciuti

Ogni persona si descrive brevemente su un foglio di carta (a seconda dell'età si possono utilizzare caratteristiche, animale e colore preferito). I fogli vengono introdotti in una scatola; l'insegnante ne estrae uno alla volta e chiede alla classe chi, secondo loro, si è presentato in quel modo. Se indovinato, l'interessato dovrà confermarlo, altrimenti si rivelerà dopo un massimo di 3 tentativi.



I PESCI FUOR D'ACQUA



8/10
anni



40 minuti



Cartellone raffigurante
uno stagno



Valorizzazione
dell'identità di un
singolo partecipante

L'educatore legge alla classe il libro illustrato di Leo Lionni *"Un pesce è un pesce"*, Babalibri editore (video disponibile su Youtube). A fine lettura, vengono poste delle domande alla classe:

1. Di cosa parla questa storia?
2. Perché il pesce vuole essere come la rana?
3. Lui non ha delle caratteristiche positive e belle?
4. Bisogna per forza diventare tutti uguali per stare bene?

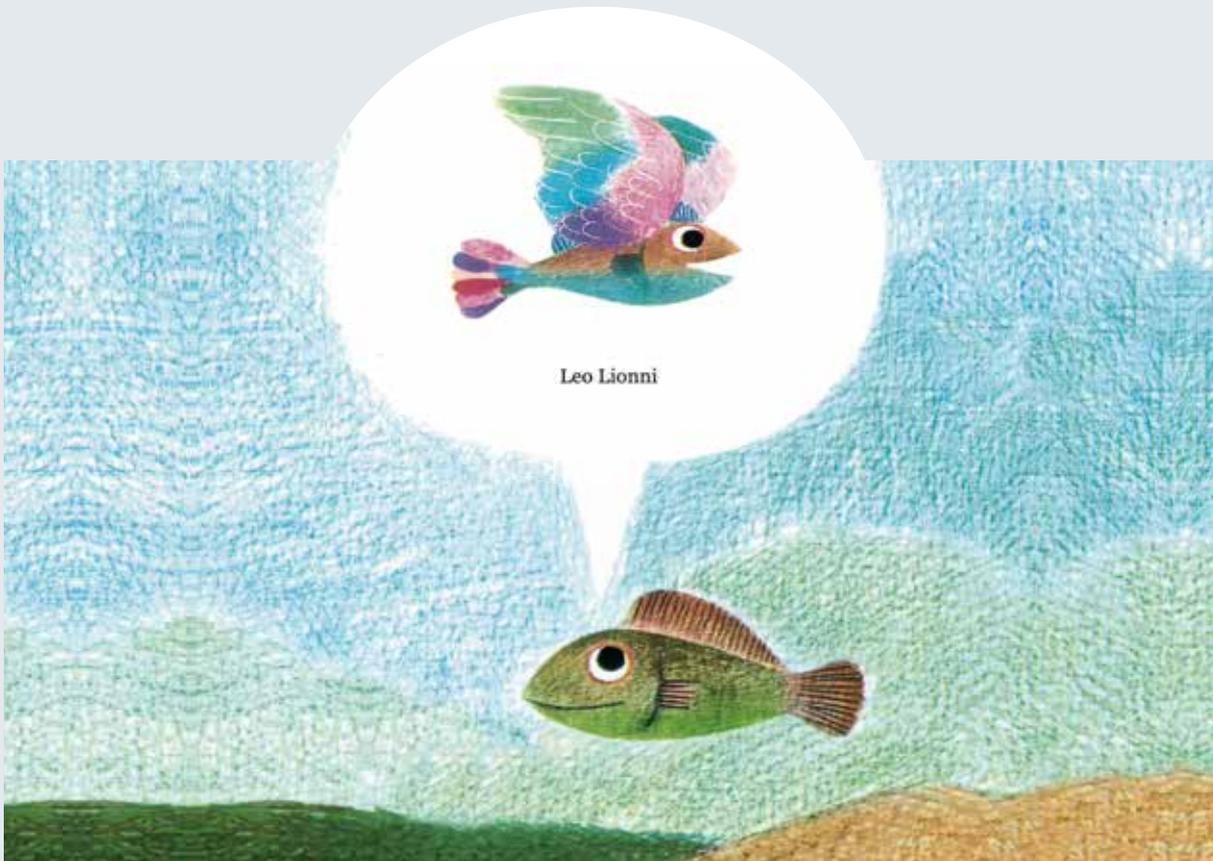
Successivamente ai bambini verrà chiesto di disegnare e decorare il personaggio della storia nel quale si sono maggiormente immedesimati.

Ai personaggi disegnati, si richiederà di aggiungere delle caratteristiche positive e negative inventate da ogni bambino/a (esempio: il pesce è simpatico e avventuroso ma si arrabbia facilmente oppure la rana è intelligente e sportiva ma non le piace la scuola).

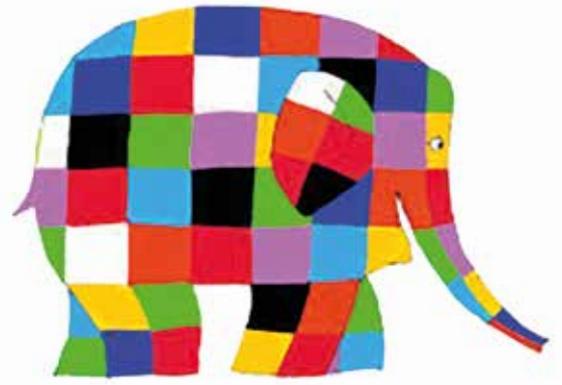
Dopodiché i disegni verranno appesi su un grande cartellone raffigurante uno stagno in cui convivono, pur rimanendo loro stessi, sia i pesci che le rane.

Seguirà una fase di confronto guidata dagli educatori sul tema delle diversità di tutti gli abitanti dello stagno. Di seguito, alcuni esempi di domande:

1. Sono meglio le rane dei pesci? Oppure i migliori sono i pesci?
2. Oppure nessuno è "meglio" di un altro ma tutti sono importanti per lo stagno?
3. È possibile far stare insieme tutti gli abitanti nello stesso stagno con tutte le loro caratteristiche e differenze?
4. Come li possiamo aiutare a trovare il loro posto nello stagno?



Leo Lionni



UGUALI MA DIVERSI: GIOCHI SUL TEMA DELLE DIFFERENZE PER L'INCLUSIONE

Lavorare sulle differenze in classe serve a trasmettere un grande insegnamento: *“La diversità non deve essere combattuta, ma valorizzata”*.

Nessun individuo è uguale a un altro, ma è proprio nelle differenze che si cela il vero tesoro di cui disponiamo.

Per far sì che il bambino/a possa avvicinarsi nel migliore dei modi alle diversità che caratterizzano l'intero genere umano, è possibile ricorrere a diversi giochi incentrati proprio sulle differenze.

Per utilizzare al meglio tali giochi è necessario mettere a proprio agio i partecipanti, magari servendosi proprio di uno dei giochi di conoscenza presenti in questo kit per rompere il ghiaccio e creare un ambiente sereno e collaborativo così da lavorare al meglio su questo importante tema.



LA DIVERSITÀ È UN TESORO



9/12
anni



30 minuti



Nessuno



Provare a
confrontarsi e
ascoltare gli altri

Con un sottofondo musicale, i bambini si muovono liberamente in uno spazio delimitato. Quando la musica si ferma, l'educatore urla: "gruppi da (3/4/10)" e i bambini, rapidamente, si devono dividere in gruppetti formati dal numero di componenti indicato dall'educatore. Chi resta fuori da questa prima "divisione" fa 5 salti o flessioni, poi si unisce a un gruppo a sua scelta. L'animatore propone un argomento e tutti i componenti del gruppo, a turno, ne parlano.

Gli argomenti suggeriti possono essere i seguenti:

1. Che sport fai? Che sport ti piace?
2. Qual è la materia che preferisci a scuola? Perché?
3. Qual è il posto in cui vorresti andare in vacanza? Perché?
4. Cosa vorresti fare da grande?
5. Se la tua casa andasse a fuoco e tu potessi portare via soltanto tre cose, cosa prenderesti?
6. Se vincessi alla lotteria, quali sono le prime tre cose che ti compreresti?

Dopo circa cinque minuti l'educatore fa ripartire la musica per poi interromperla e indicare un nuovo numero di gruppi e l'argomento.



LA CARTA DELLE DIFFERENZE



9/12
anni



30 minuti



Una scatola



Mettere in luce le differenze fra i giocatori e provare a riconoscerle o valorizzarle

Ogni partecipante scrive su un foglio di carta il proprio nome, cognome, la provenienza, i suoi diversi interessi e passioni.

I fogli verranno poi messi in una scatola e consegnati in ordine sparso.

Ogni bambino/a, a turno, leggerà di fronte alla classe il foglio ricevuto, indicando se c'è qualcosa che lo accomuna alla persona che sta raccontando oppure una differenza che trova interessante.

UN MONDO VARIOPINTO



6/8
anni



1 ora e
30 minuti



Sagome di elefanti da colorare

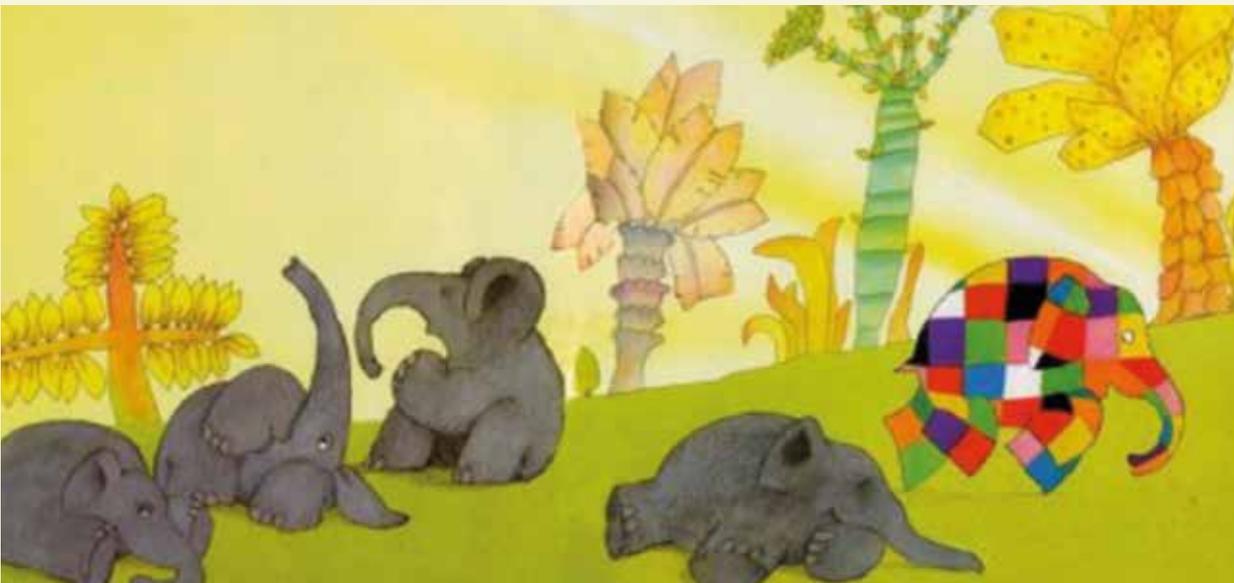


Riconoscere e accettare le differenze

Gli educatori iniziano il laboratorio facendo alcune domande ai bambini sul tema delle differenze, stimolando la riflessione su cooperazione, condivisione e opportunità che la diversità offre.

A seguito di questa breve discussione, viene mostrato il video "Elmer l'elefante variopinto" (tratto dal libro di David McKee, Mondadori editore, disponibile su Youtube) per introdurre in modo indiretto il concetto di inclusione.

Una volta concluso il video, viene chiesta ai bambini un'opinione su ciò che hanno visto (esempio: la ragione per cui il protagonista si sente discriminato). Successivamente vengono distribuite sagome di elefantini che dovranno decorare in modo da rispecchiare la loro personalità, le loro passioni e le loro diversità così da comporre una classe di piccoli elefanti diversi, ma speciali per le loro particolarità.



PENNUTI SPENNATI



9/11 anni



1 ora e
30 minuti



Nessuno



Sensibilizzare i bambini
sul tema della diversità e
dell'emarginazione

Gli educatori proiettano il cortometraggio Pixar "Pennuti spennati" ("For the birds", disponibile su Youtube) ma lo interrompono al minuto 1:25, chiedendo le prime impressioni ai bambini rispetto a ciò che hanno visto.

A seguito di questo momento di riflessione, gli alunni vengono divisi in gruppi di massimo 5 bambini/e a cui si chiede di disegnare il loro finale del cortometraggio. Se l'educatore lo ritiene, è possibile guidare l'attività con semplici domande, quali ad esempio: come si comporterà, secondo voi, il protagonista? Quali azioni farà? Come reagiranno gli altri piccoli pennuti? Secondo voi, diventeranno amici o ciascuno andrà per la sua strada?

Una volta disegnato il finale, a ogni gruppo si richiederà di raccontarlo (oppure recitarlo, se opportuno) di fronte ai loro compagni.

Concluse le recite/i racconti dei finali "alternativi" viene mostrato quello del cortometraggio "Pennuti spennati". L'attività si conclude con una riflessione collettiva sulla tematica proposta dal video.

GIOCHI DI COLLABORAZIONE

D

GIOCHI DI COLLABORAZIONE

I giochi per migliorare la collaborazione all'interno del gruppo classe proposti nel kit sono basati sull'accettazione, sul piacere del gioco insieme e sull'affiatamento dei partecipanti. È dunque più importante la cooperazione

che il risultato finale in modo che i partecipanti imparino l'accettazione di se stessi e degli altri, la conoscenza reciproca, il rispetto e la creazione di un clima di fiducia.



RACCONTAMI UNA STORIA



9/12
anni



20-30
minuti



Un dado in cui viene scritto su ogni lato: "protagonista", "antagonista", "ambiente" e "aiutanti".



Favorire la
collaborazione

L'educatore chiarisce alla classe il significato delle parole scritte su ogni lato del dado. Ai bambini - a turno - è permesso lanciare il dado e, in base al lato, inventare storie differenti. Esempio: il primo bambino/a lancia il dado e appare la parola "protagonista"; a quel punto - iniziando con il classico "C'era una volta" - dovrà iniziare la storia partendo

dalla descrizione del protagonista (di sua invenzione). Il secondo bambino/a dovrà rilanciare il dado e, in base al lato, proseguire la storia. Tutti i bambini della classe potranno lanciare il dado e proseguire la storia fino all'ultimo che, invece, non dovrà lanciare il dado ma solo creare un finale alla storia appena creata.

EDU
CARE
GIO
CAN
DO

TUTTI IN FILA!



8/10
anni



20-30
minuti



Nessuno



Favorire la
collaborazione, l'unità
d'intenti, la coordinazione
e lo spirito di gruppo

La classe viene divisa in due squadre. Al segnale dell'educatore, le due squadre devono mettersi in fila nel minor tempo possibile secondo tre diversi criteri:

- Secondo l'altezza (ordine crescente)
- In ordine alfabetico (nomi)
- In ordine alfabetico (cognomi)

La squadra che in ogni manche riuscirà a mettersi in ordine secondo le indicazioni e nel minor tempo possibile, riceverà un punto. Il gioco prosegue fino a che l'educatore lo riterrà opportuno. Vince la squadra con il punteggio maggiore.



IL DILEMMA DEI PASTORI



6/10
anni



20 minuti



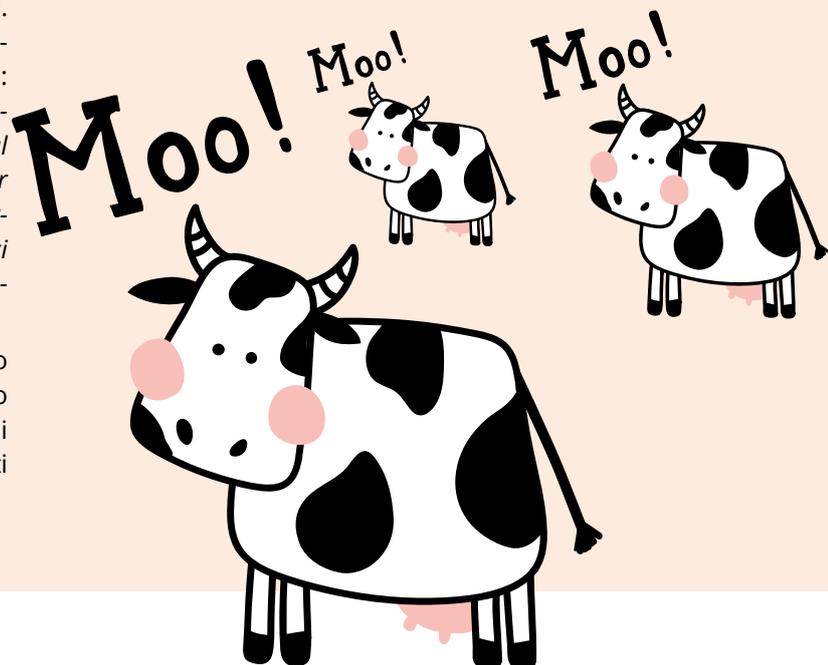
Nessuno



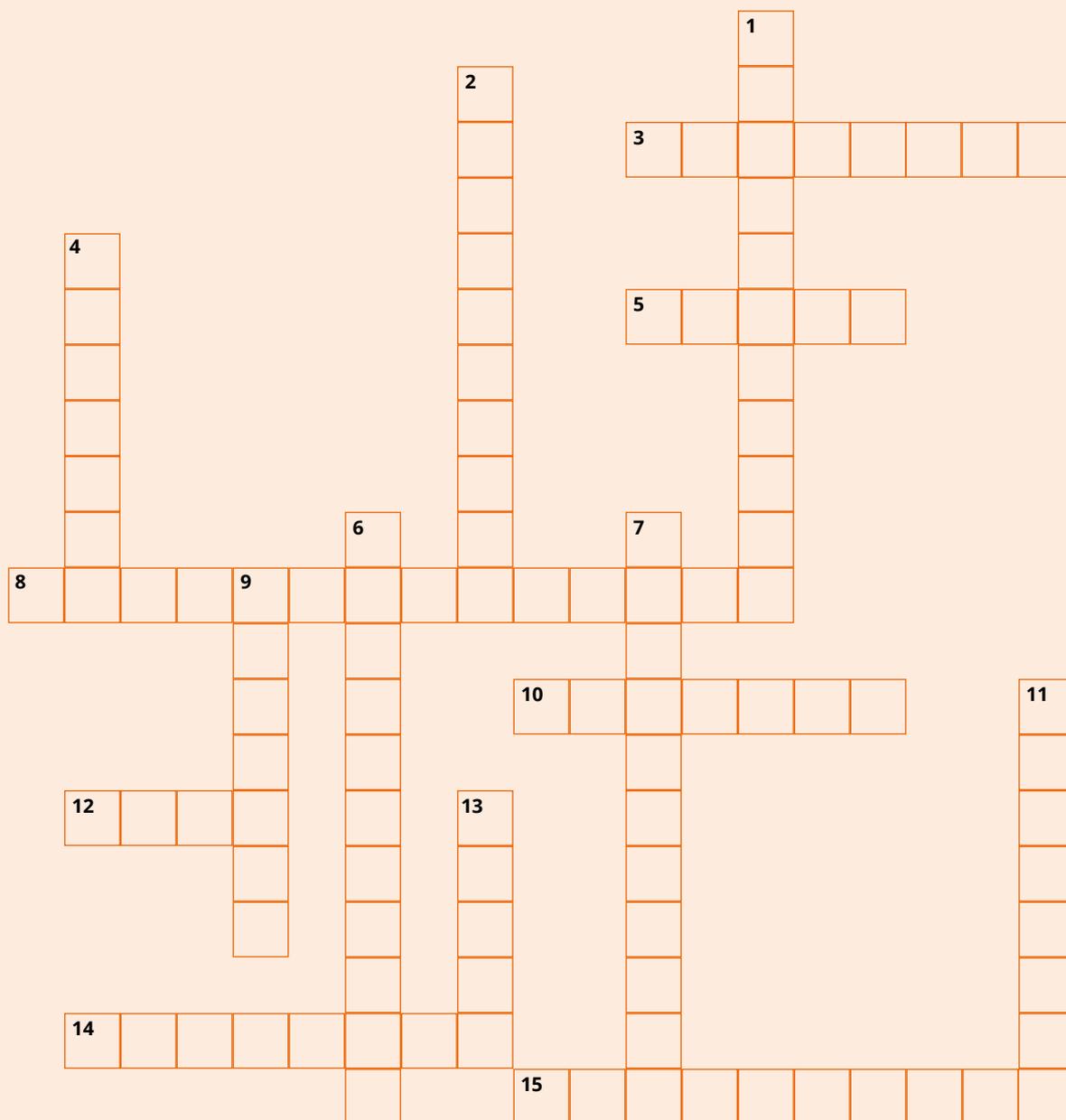
Promuovere
l'accoglienza e
l'inclusione

La classe viene divisa in gruppi di 4/5 componenti. Ogni gruppo viene sottoposto a un dilemma risolvibile solo attraverso la cooperazione tra i membri: *"10 pastori condividono un prato in cui far pascolare le loro mucche, ma questo campo può ospitare al massimo 100 animali, per cui ogni pastore potrà far pascolare solo 10 mucche. Se, però, ogni pastore portasse al pascolo più mucche, in breve tempo non ci sarebbe più erba a sufficienza e tutti i pastori perderebbero le loro mandrie."*

Immaginando che ciascun membro del gruppo sia un pastore desideroso di aumentare il proprio profitto individuale, si chiederà ai componenti di cooperare per arrivare alla soluzione, affinché tutti possano trarne dei benefici.



IN-CRUCI



ORIZZONTALI

3. Comprendere e accettare le differenze degli altri
5. Persona per cui si prova un sentimento di amicizia
8. Aiuto reciproco
10. Mettersi nei panni degli altri
12. La fai quando perdoni un tuo amico
14. Può essere ad ostacoli o di montagna
15. Avere un'opinione su qualcuno senza conoscerlo

VERTICALI

1. Mettere in luce i pregi degli altri
2. Ciò che rende una cosa diversa dall'altra
4. Lo si fa con le figurine
6. Usare la stessa cosa insieme
7. Capire qualcosa o qualcuno
9. Lo provi verso qualcuno a cui vuoi bene
11. Lo hai nei confronti di un insegnante o di un genitore
13. Lo chiedi quando sei in difficoltà

SOLUZIONI 1. Valorizzare 2. Differenza 3. Tollerare 4. Scambio 5. Amico 6. Condividere 7. Comprendere 8. Collaborazione 9. Affetto 10. Empatia 11. Rispetto 12. Pace 13. Aiuto 14. Percorso 15. Pregiudizio



COMMENTI E TESTIMONIANZE

IIS Secco Suardo - Bergamo Classe 3C

NOEMI GAMBA

Questa esperienza di alternanza scuola-lavoro è stata utile e formativa in quanto mi ha permesso di approfondire il concetto di inclusione e mi sono calata nella parte dell'insegnante, comprendendo "gioie e dolori" di questa professione. Per quanto riguarda gli incontri di formazione, mi sono trovata molto bene, poiché non sono mai stati pesanti o noiosi: anzi sono stati divertenti (grazie al fatto che abbiamo avuto modo di collaudare i giochi che successivamente avremmo dovuto presentare ai bambini), riflessivi e interessanti. La parte "sul campo" è andata altrettanto bene, i bambini erano collaborativi ed entusiasti di partecipare ai laboratori che avevamo preparato per loro.

CHIARA BRENA

Nonostante in questo momento io non desideri diventare educatrice, questa esperienza è stata molto formativa per me. È stato molto gratificante vedere con quanto entusiasmo i bambini partecipavano alle attività. Tutti hanno dimostrato molto interesse nel tema proposto, anche perché hanno trovato molti elementi comuni alla loro vita di tutti i giorni.

CHIARA CAVAGNA

Alla fine di questo percorso, il mio giudizio è complessivamente positivo riguardo a questa esperienza perché ha contribuito ad accrescere il mio bagaglio di conoscenze, soprattutto attraverso l'approfondimento di temi interessanti e attuali, e l'incontro diretto con i rappresentanti di alcune importanti associazioni. Sicuramente, questo cammino è stato una vera e propria opportunità, in quanto mi ha dato la possibilità di collaborare con gli altri e, allo stesso tempo, di mettermi in gioco. Credo di essere cresciuta. Grande, è stata la soddisfazione derivata dall'attuazione dell'attività da noi creata che ha riscontrato successo e apprezzamento da parte dei bambini, che hanno potuto comprendere meglio il significato del termine "inclusione" divertendosi.

ANNA MATTARELLO

Questa esperienza di alternanza scuola-lavoro mi è piaciuta molto. C'è un aspetto per me fondamentale che la distingue da un semplice stage: per la prima volta, siamo stati noi studenti a essere "educatori". Per arrivare a questo risultato è stata necessaria una formazione propedeutica. È stata molto interessante, utile e in linea con il nostro corso di studio.



IIS Virgilio - Milano Classe 4SC

CHIARA ANTENOZIO

L'esperienza è stata molto interessante e formativa. Ho avuto l'opportunità di fare una breve ma intensa esperienza lavorativa con i bambini che mi ha fatto capire quanto mi piaccia questo mestiere. Ho ricavato molti insegnamenti di cui farò tesoro.

AURORA COLUCCI

L'esperienza alla scuola primaria è stata bellissima, non solo perché ha permesso di stare a stretto contatto con i bambini, ma anche perché ho trovato un luogo ospitale con una grande disponibilità da parte degli insegnanti. Quest'opportunità mi ha permesso di poter guardare da vicino il lavoro di un insegnante, facendomi vedere la scuola sotto un altro punto di vista.

GIULIA COLZANI

Per me questa esperienza è stata molto formativa poiché mi ha fatto capire che la professione dell'insegnante di scuola primaria potrebbe essere il lavoro per il mio futuro.

BARBARA CRISCINO

È stata un'esperienza unica, stare a contatto con i bambini è una medicina per il cuore. Ti insegnano molto, soprattutto la bellezza dell'innocenza nei loro occhi. Sono veramente entusiasta per come si siano svolte queste settimane, saranno ricordi indimenticabili.

RICCARDO DEHÒ

Queste due settimane di stage le porterò sempre nel cuore poiché anche l'ora di strada per arrivare a scuola o per tornare a casa diventava piacevole al pensiero di rivedere quei piccoli che dopo pochi giorni tra di noi erano diventati "i miei piccoli" e "i tuoi piccoli" e lasciarli è stato faticoso. Sono esperienze che tutti dovremmo fare poiché ci arricchiscono in quanto persone ponendoci a confronto con realtà molto diverse dalla nostra: quella di via Palmieri è una scuola di periferia e nulla è tanto gratificante quanto sapere che per i bambini/e con cui sei in classe diventi una figura di riferimento a metà strada tra l'istituzione rappresentata dall'insegnante e un loro pari. Inoltre ho potuto rivalutare la professione dell'insegnante per quanto riguarda il mio futuro lavorativo anche se non

penso intraprenderò questa carriera perché due settimane sono ben diverse che cinque anni.

SARA FOSSILE

L'esperienza presso la scuola elementare è stata molto bella e costruttiva. All'inizio ero timorosa non sapendo esattamente come relazionarmi con i bambini ma con il passare dei giorni tutto è diventato più semplice e naturale. Questo percorso mi ha permesso di osservare da vicino il mondo della scuola, a stretto contatto sia con gli insegnanti che con i bambini, riuscendo così a capire alcune dinamiche interne relative all'insegnamento. Alla fine di questa esperienza, il riconoscimento e l'affetto ricevuto dai tanti bambini mi ha gratificata del tempo passato con loro durante le settimane.

SERENA GIORGIANI

Lo stage alla scuola primaria è stata una bellissima esperienza grazie alla quale ho potuto imparare molto sul lavoro dell'insegnante. Ho compreso che è un lavoro impegnativo per il quale occorre molta pazienza ma che offre tante soddisfazioni, ad esempio l'affetto che i bambini sanno dimostrare. Mi sono subito sentita ben accolta dalle insegnanti e dal personale. È sicuramente un'esperienza che rifarei.

GIULIA MAFFINI

Nonostante fossi un po' scettica prima di iniziare lo stage, alla fine si è rivelata un'esperienza molto utile che per me ha rappresentato un'opportunità di crescita. Ho infatti potuto osservare l'ambiente scolastico da un altro punto di vista, che non fosse quello dello studente. Grazie a ciò ho compreso che il lavoro dell'insegnante è molto complesso, poiché ogni bambino/a è diverso, ma la classe è un unico organismo, in cui tutti devono raggiungere le medesime competenze, anche se spesso è difficile a causa di un contesto sociale sfavorevole che ostacola il conseguimento dell'obiettivo. Confrontandomi con i bambini, che si sono immediatamente affezionati, ho anche potuto sperimentare le teorie psico-pedagogiche che avevo studiato solo sui libri. Grazie allo stage ho potuto constatare che, nonostante sia fondamentale studiare le metodologie, è poi necessario essere in grado di adattare alla singola persona.

Finito di stampare nel mese di agosto 2019

stampa

PM S.R.L. Printing & Mailing



**Agente 0011 -
Missione Inclusione**

è un progetto di cittadinanza attiva rivolto ai ragazzi e alle ragazze dai 6 ai 19 anni. Attraverso un percorso dentro e fuori la scuola, il progetto ha lo scopo di coinvolgere i giovani nella promozione di società aperte e inclusive e nella loro diretta partecipazione come cittadini consapevoli e responsabili nelle proprie città.

Un progetto di



Con il contributo di

