

PREVENZIONE HIV MEDIE INFERIORI

PRONTHIVIA

Guida per gli Insegnanti

Hanno realizzato il materiale didattico:

Per ARIPS – Cristina Bertazzoni, Guido Contessa, Alberto Raviola, Margherita Sberna (coordinatore progetto)

Per ASL provincia di Cremona – Alberto Serafini (coordinatore gruppo ASL), Margherita Fusar Imperatore, Manuela Galli, Ombretta Meneghetti, Fabio Santini, Claudia Tregattini.



A

Il Progetto PRONThivIA, che ha portato alla realizzazione di questo sussidio, ha coinvolto per tutta la sua durata o in alcuni periodi:

ÉQUIPE ASL di CREMONA

Distretto di Cremona

- Spazioxgiovani e Consultorio – 0372 497812 – 0372 497798
spazioxgiovani@libero.it www.spazioxgiovani.it
Alberto Serafini, Ombretta Meneghetti, Manuela Galli, Fabio Santini
- Medicina di Comunità
Adele Salvatori, Sabrina Ungari

Distretto di Crema

- Consultorio Familiare – 0373 203615
famiglia.crema@aslcremona.it
Margherita Fusar Imperatore, Claudia Tregattini, Carla Boffelli
- Medicina di Comunità
Maria Teresa Favron, Michela Cremonesi

Distretto di Casalmaggiore

- Consultorio Familiare
famiglia.casal@aslcremona.it
Valentina Bigi

Hanno realizzato il materiale didattico nella formula definitiva:

Per ARIPS¹

Cristina Bertazzoni, Guido Contessa, Alberto Raviola, Margherita Sberna (coordinatore progetto)

Per ASL provincia di Cremona

Alberto Serafini (coordinatore gruppo ASL), Margherita Fusar Imperatore, Manuela Galli, Ombretta Meneghetti, Fabio Santini, Claudia Tregattini.

¹ ARIPS, Viale Brescia n°6 – 25080 – Molinetto di Mazzano (BS)
tel 030/2620569; e-mail arips@dracmanet.com; sito web: www.arips.com

A

Progetto ProntHIVia

COMPOSIZIONE DELLO STAFF

OPERATORI ASL	
<p><i>Margherita FUSAR IMPERATORE</i></p>	<p>Assistente Sociale – Servizio Famiglia Distretto di Crema Esperienze: di lavoro di gruppi di Auto-aiuto con famiglie affidatarie e adottive nell’Educazione alla Sessualità e all’Affettività degli studenti nelle scuole dei 3 ordini decennale nel lavoro di sostegno a famiglie e tutela minori.</p>
<p><i>Manuela GALLI</i></p>	<p>Assistente Sanitaria, ambito consultoriale Materno Infantile – Servizio Famiglia – nell’ambito della Psicoigiene. Formazione ed esperienza di coordinamento di gruppo con tecnica operativa per adolescenti, studenti, gestanti, genitori, insegnanti.</p>
<p><i>Ombretta MENEGHETTI</i></p>	<p>Assistente Sociale – Servizio Famiglia Esperienza di lavoro di gruppo con famiglie e insegnanti su temi educativi con utilizzo in specifico del metodo Gordon Esperienza nei Club di Alcolisti in Trattamento (metodo Hudolin)</p>
<p><i>Fabio SANTINI</i></p>	<p>Educatore professionale – Consultorio per adolescenti Esperienze: decennale con adolescenti nel CAG di Cremona biennale con pazienti psichiatrici istituzionalizzati quinquennale con ragazzi disabili</p>
<p><i>Alberto SERAFINI</i></p>	<p>Psicologo clinico - Coordinatore Spazio Giovani ASL Coordinatore progetto “Pronthivia” Esperienza nell’attività di prevenzione nelle scuole medie superiori con insegnanti e studenti – Consulenza psicologica per adolescenti e famiglie.</p>

N

A



<p style="font-size: 2em; margin: 0;">A</p> <p style="margin: 0;"><i>Claudia</i></p> <p style="margin: 0;"><i>TREGATTINI</i></p> <p style="font-size: 2em; margin: 0;">S</p>	<p>Educatore Professionale Psicomotricista – Servizio Famiglia – Distretto di Crema</p> <p>Esperienze:</p> <p>di educazione alla sessualità e all'affettività nelle scuole dei tre ordini di progetti educativi a favore di minori</p> <p>di counseling educativo ai genitori</p> <p>pluriennale esperienza di attività educative e riabilitative nel campo dell'handicap.</p>
--	--

L
C
R
E
M
O
N
A

A
R
I
P
S



A

S

L

C

R

E

M

G

N

A

PRONTHIVIA

PROGETTO DI RICERCA AVANZATO PREVENZIONE HIV SCUOLE MEDIE INFERIORI

ISTRUZIONI PER L'USO

Il presente kit è il risultato di una attività condotta dall'**Azienda Sanitaria Locale della provincia di Cremona–Dipartimento ASSI** con il supporto di **ARIPS** ed il finanziamento della **Regione Lombardia**.

Scopo del Kit è la diffusione su larga scala di un'azione di prevenzione dei comportamenti sessuali a rischio fra adolescenti.

Dunque gli insegnanti possono realizzare l'intervento in piena autonomia.

Un'altra possibilità è che gli insegnanti si rivolgano agli Operatori ASL che hanno prodotto il Kit per usufruire di una formazione specifica utile ad un miglior uso del materiale.

Le indicazioni offerte dal presente volumetto consentono di ottenere il massimo successo.

Ogni cambiamento nel metodo o nelle procedure produrrà una diminuzione dei risultati

A

R

I

P

S



A

SOMMARIO

Introduzione	8
Aspetti organizzativi	9
Procedure	11
Sussidi	12
Avvertenze per il Conducente	13
Calendario attività.....	15
SUSSIDI	16
Incontro 1 – Presentazione e motivazioni	17
Contratto Formativo	18
Le motivazioni	19
L’anagramma	20
Il gioco degli animali	21
Incontro 2 – Approccio	22
Lo stemma araldico	23
Le coppie: un primo contatto.....	24
La gimcana guidata	26
La scultura coi corpi.....	28
Incontro 3 – Salute & benessere	29
Le linee del benessere	30
Ricordando l’infanzia	31
Investire in salute.....	33
Descriversi da bendati	34
Incontro 4 – Riflessioni sull’argomento salute.....	35
Salute & C.....	36
Informazioni essenziali su HIV e AIDS.....	38
Incontro 5 – Socializzazione	40
I 4 quadri.....	41
L’oggetto più prezioso.....	42
I tre personaggi.....	43
La valigia	44

A

R

I

P

S



Incontro 6 – Comunicazione	45
La comunicazione disturbata	46
L'ascoltatore.....	50
L'intervista.....	51
Il mio fumetto.....	53
Questionario sulla comunicazione in gruppo.....	54
Incontro 7 – Le relazioni interpersonali	56
Le 7 variabili	57
L'eredità	58
Il Sociogramma figurato	60
Questionario di riflessione sui ruoli.....	61
Incontro 8 – Chiusura e valutazione dell'attività	63
Le frasi da completare	64
Emozionometro	65
Questionario di valutazione allievi	66

A
S
C
R
E
M
O
N
A

A
R
I
P
S



A INTRODUZIONE

PERCHÈ QUESTO KIT:

Questo Kit è una Guida per Insegnanti di Scuola Secondaria di II Grado (ex Scuola Media Inferiore) che vogliono condurre gruppi di studenti in un percorso di Prevenzione Primaria del contagio da virus HIV.

La strategia educativa sottesa a questo tipo di intervento tiene conto della dimensione relazionale del minore in crescita per arrivare alla costituzione di un concetto di salute come valore a cui fare riferimento nelle decisioni e nelle scelte di vita di ciascuno, limitando all'essenziale la parte informativa che non impedisce l'assunzione ed il mantenimento di comportamenti pericolosi.

Per ulteriori informazioni e apprendimenti v. AA. VV. "ProspettHIVa" edizioni Arcipelago

ORGANIZZAZIONE DEI TEMPI:

- 8 incontri della durata di minimo 60 minuti (5 + 25 + 30) e massimo 100 (5 + 45 + 50)
- 1 incontro alla settimana
- ogni incontro è così suddiviso: riscaldamento (5'), attività (25-45'), discussione (30-50')
- **NOTA: RISPETTARE I TEMPI!**

ELEMENTI CHIAVE:

Gli elementi chiave di ProntHIVia sono:

- un'esperienza emotiva, messa in comune e poi oggetto di riflessione;
- un clima ludico, attento e autentico.

O

N

A

R

I

P

S



ASPETTI ORGANIZZATIVI

L'ambiente più adeguato per realizzare ProntHIVia è all'interno della Scuola Media. L'intervento può essere realizzato raggruppando allievi di classi diverse (soluzione consigliata) o anche con partecipanti provenienti dalla stessa classe purché si rispettino al massimo le regole sottostanti.

CONDIZIONI OTTIMALI:

- 1- presentazione dell'iniziativa al Dirigente Scolastico, al Collegio dei Docenti e ai Consigli di Classe interessato per ottenere la collaborazione dei Colleghi;
- 2- promozione dell'iniziativa all'interno dell'Istituto, presentandone le caratteristiche in ogni classe e anche ai genitori con apposite riunioni e volantini ed evidenziando l'appoggio dei docenti;
- 3- iscrizione libera all'iniziativa da parte degli allievi;
- 4- costituzione di gruppi misti per sesso, età, classe di provenienza;
- 5- ampiezza massima del gruppo di 15 persone e minima di 8;
- 6- svolgimento dell'intervento preferibilmente all'interno dell'orario scolastico;
- 7- "attenzione" da parte del corpo docente a non penalizzare la partecipazione all'iniziativa (per es. facendo verifiche in contemporanea all'intervento; o assegnando molti compiti per il giorno successivo all'incontro; o interrogando il partecipante subito dopo l'incontro).

CONDIZIONI MINIME:

1. interesse all'iniziativa da parte di un unico Consiglio di Classe o almeno di un docente che abbia però ottenuto dai colleghi di non essere ostacolato (v. punto 7 precedente);
2. informazione e coinvolgimento dei genitori e libertà agli allievi di scegliere se partecipare o no, organizzandosi in modo che chi è disinteressato possa essere affidato a colleghi oppure realizzando l'attività in orario extrascolastico;
3. divisione in due gruppi (10-15 persone per gruppo) degli allievi, aggregandoli col criterio della minima conoscenza.

VARIAZIONI & ULTERIORI CONSIGLI:

1. è possibile ripetere l'intervento nel corso dello stesso anno o in anni differenti durante il corso di studi nella Scuola Media;
2. in questo caso è preferibile annotarsi gli esercizi che vengono usati nelle diverse edizioni, così da evitare di riproporre quelli già usati (per ogni



- incontro infatti sono proposti più strumenti, utilizzabili in alternativa);
3. nel caso l'intervento venga ripetuto con gli stessi partecipanti, ma anche nel caso più gruppi partecipino all'iniziativa, può essere utile proporre uno strumento di verifica scritto che possa consentire di raccogliere i dati e di verificare l'efficacia e il gradimento dell'iniziativa (ne proponiamo un esempio che dopo essere stato compilato, va utilizzato per la discussione nell'incontro finale).

L
C
R
E
M
O
N
A

A
R
I
P
S



A PROCEDURE

1. Il luogo di incontro, nel caso non sia l'aula della classe (per esempio se gli studenti vengono divisi in due gruppi) deve essere:

- sempre lo stesso, non disturbato da telefoni o altro, non di passaggio;
- privo di pareti di vetro che consentono di osservare dall'esterno;
- arredato possibilmente solo con sedie in numero corrispondente ai partecipanti + l'insegnante e con una lavagna;
- le sedie vanno messe in circolo, in modo che tutti possano vedere in faccia tutti, compreso l'insegnante, senza ostacoli di banchi o cattedra.

2. Per ogni incontro sono indicati di seguito più esercizi fra loro analoghi fra i quali l'insegnante deve sceglierne UNO SOLO (tranne in casi particolari, segnalati nella pagina introduttiva al Sussidio specifico) da realizzare secondo uno dei criteri seguenti:

- preferenza personale
- opportunità rispetto al gruppo
- concomitanza di più gruppi con esperienze in parallelo, per evitare "fughe di notizie" con conseguenti influenzamenti.

3. Il calendario, una volta comunicato, non deve mai essere cambiato (per es. per fare compiti in classe) se non col consenso di tutti i partecipanti.

M
O
N
A

P
S



A SUSSIDI²

I Sussidi che presentiamo negli allegati sono relativi alle attività dei diversi incontri. Ogni attività va presentata come qualcosa di diverso/divertente (senza svalutarla come “giochino” o simile).

Gli obiettivi delle attività non vanno dichiarati, ma tenuti presenti dall’insegnante che gestisce l’incontro, in ogni momento.

Le attività vanno presentate un pezzo alla volta e con stile direttivo (il che non esclude la possibilità che, se qualche partecipante lo vuole, possa rifiutarsi di partecipare).

I tempi vanno rispettati esattamente.

C ALLEGATI:

- **incontro 1- Presentazione.** La motivazione; L’anagramma; Il gioco degli animali
- **incontro 2- Approccio.** Lo stemma araldico; Le coppie; La gimcana guidata; La scultura coi corpi
- **incontro 3- Salute & Benessere.** Le linee del benessere; Ricordando l’infanzia; Investire in salute; Descriversi da bendati
- **incontro 4- Riflessioni sull’argomento salute.**
- **incontro 5- La socializzazione.** I 4 quadri; L’oggetto più prezioso; I tre personaggi; La valigia
- **incontro 6- La comunicazione.** La comunicazione disturbata; L’ascoltatore; L’intervista; Il mio fumetto; Questionario sulla comunicazione in gruppo;
- **incontro 7- Le relazioni fra persone.** Le 7 variabili; L’eredità; Sociogramma figurato; Questionario di riflessione sui ruoli;
- **incontro 8- Valutazione dell’attività.** Emozionometro; Questionario di valutazione.

² I materiali sono tratti quasi totalmente dai seguenti volumi editi da Edizioni Arcipelago (www.edarcipelago.com): *Giochi Psicopedagogici* vol. 1, 2, 3 e *Imparare a negoziare*, e sono curati da ARIPS, Viale Brescia n°6 – 25080 – Molinetto di Mazzano (BS), tel.030/2620589, arips@dracmanet.com, www.arips.com.



AVVERTENZE PER IL CONDUTTORE³

1. Se ti stai apprestando a condurre un gruppo di ProntHIVia significa che hai già fatto il corso addestrativo con gli operatori ASL (o hai acquisito altrove le competenze richieste) e sei a conoscenza dei sistemi di contagio e prevenzione del virus HIV. Se qualcuno fa domande sull'HIV, fornisci subito le informazioni richieste rimandando l'approfondimento all'incontro 4.
2. Usa un linguaggio colloquiale, non tecnico, con un tono di voce calmo e vivace. Alzati spesso, gira per la stanza e avvicinati ai partecipanti.
3. Il tuo lavoro è quello di incoraggiare le interazioni fra i membri del gruppo NON con te:
 - quando qualcuno parla, guarda soprattutto gli altri membri del gruppo, non lui;
 - non replicare a nessun intervento; aspetta che lo faccia qualcun altro; se è necessario puoi chiedere al gruppo: "C'è qualche reazione a quanto detto?"
4. Se qualcuno parla troppo a lungo, interrompilo dicendo qualcosa come: "Sto perdendo il filo del discorso: puoi cercare di riassumere il tutto in una ventina di parole?"
5. Incoraggia le interazioni, magari anche togliendoti fisicamente dal centro dell'attenzione; dopo aver identificato e chiarito il tema, siediti magari anche in fondo alla stanza.
6. Se qualcuno interrompe troppo spesso con battute, scherzi, risate, partecipa al divertimento naturale, poi richiama il gruppo al compito.
7. Quando ti vengono fatte domande dirette cerca, quando è possibile, di riportare la questione al gruppo.
8. Usa una lavagna come "memoria" di gruppo. Man mano che i punti sono

³ Adattamento di Guido Contessa da "ACTIVITIES FOR TRAINERS" di C. R. Will - UA- San Diego - CAL. - USA/ 1980.

Vedi anche AA. VV "LA FORMAZIONE PSICOPLOGICA" Città Studi Edizioni, Milano, 1996. Disponibile anche sotto forma di e-book edizioni Arcipelago (www.edarcipelago.com).



chiariti o vi sono decisioni, scrivili.

9. Se ti sembra che un'idea espressa da un membro sia confusa o troppo complessa, cerca di chiarificarla dicendo qualcosa come: "Vediamo se ho capito bene. Tu hai detto che..."
10. Evita tassativamente ogni commento personale che possa essere interpretato come disapprovazione, accondiscendenza, sarcasmo, obiezione, ecc.
11. Insisti affinché ognuno si assuma la responsabilità di ciò che dice e delle sue opinioni; cerca di portare ciascuno a dire: "Io penso..." e non "Noi pensiamo..."
12. Guardati dalle banalità e dalle generalizzazioni che suonano bene ma non servono ad approfondire il tema.
13. Ogni tanto cerca di fare il punto, o chiedi a qualcuno di farlo.
14. Non accettare che si diano per scontate le cose; cerca sempre di chiarire i sottintesi nei vari interventi. Fai spesso richiami fra ciò che succede nel gruppo e i problemi di prevenzione dell'HIV.
15. Non insistere per avere l'ultima parola.
16. Non mostrare approvazione o disapprovazione per gli interventi; non sei nel gruppo per premiare o punire.
17. Nessuno deve essere obbligato a partecipare.
18. **CONSIDERA QUESTI SUGGERIMENTI COME TALI E NON COME REGOLE.**

N

A



CALENDARIO ATTIVITÀ

<i>Incontro 1</i> Presentazione delle attività e dei partecipanti. Le motivazioni.	<i>Incontro 2</i> L'approccio	<i>Incontro 3</i> Salute & benessere	<i>Incontro 4</i> Informazioni sul benessere
<i>Incontro 5</i> La socializzazione	<i>Incontro 6</i> La comunicazione	<i>Incontro 7</i> Le relazioni fra persone	<i>Incontro 8</i> Valutazione delle attività

A

L

C

R

E

M

O

N

A

A

R

I

P

S



A
S
L
C
R
E
M
O
N
A

SUSSIDI

A
R
I
P
S



A

INCONTRO 1

PRESENTAZIONE & MOTIVAZIONI

S

Obiettivi (riservati all'insegnante):

- Presentare l'iniziativa e fare il contratto formativo
- creare un clima di disponibilità all'interazione
- aumentare la conoscenza interpersonale
- migliorare la consapevolezza di sé.

L

Il clima e le relazioni servono ad ottimizzare gli incontri; la consapevolezza di sé aumenta la capacità di "dire no" nelle situazioni di rischio.

C

Azioni:

- a) presentazione dell'iniziativa e "contratto formativo"
- b) esercizio su "Le motivazioni"
- c) una sola fra le seguenti attività specifiche
 - l'anagramma
 - il gioco degli animali
- d) riflessioni in comune sull'attività realizzata, introdotte da domande come: "Cosa è successo? Che sensazioni avete provato? Che significato ha questa attività?"

B

M

O

N

A

A

R

I

P

S



CONTRATTO FORMATIVO

Durante il primo incontro occorre formalizzare il “contratto” coi partecipanti:

a- illustrando gli obiettivi del Progetto che sono essenzialmente due:

- fare qualcosa per sé (migliorare la conoscenza di sé, sviluppare le proprie capacità personali, la fiducia in sé, la sicurezza, ecc., far riflettere sul tipo di rapporto con compagni/amici/partner, ecc.);
- fare qualcosa con gli altri (aiutandoli a stare meglio insieme, ad avere migliori relazioni nel gruppo, ad avere un ambiente più confortevole, a realizzare iniziative ed attività in collaborazione coi compagni in piena autonomia);

b- illustrando le modalità di lavoro che sono

- di gioco e divertenti;
- richiedono la presenza costante e continuativa di tutti i membri;
- non sono limitate a informazioni su HIV e AIDS;

c- assicurando che il contenuto degli incontri non sarà divulgato da parte degli insegnanti ad altri e chiedendo che i partecipanti facciano lo stesso: fatti e dichiarazioni potranno essere riferiti solo in termini generali, ma evitando qualsiasi riferimento personale.

A
S
L
C
P
E
M
O
N
A

A
R
P
S



LE MOTIVAZIONI

Completa con poche parole le frasi seguenti:

1- Quello che mi aspetto alla fine di questa attività è

2- Attraverso questa attività mi piacerebbe capire.....

3- Penso che con queste attività io imparerò

A
S
I
C
R
E
M
O
N
A

A
R
I
P
S



L'ANAGRAMMA

Materiale:

carta e penna

Svolgimento:

- 1- L'insegnante invita ogni partecipante del gruppo a scrivere il proprio nome e cognome in stampatello su un foglio e quindi ad anagrammarlo (cioè a scrivere altre parole/nomi utilizzando il numero maggiore possibile di lettere che lo compongono), ottenendo così un nuovo nome. È consigliabile fare più prove sia per avere più scelta, sia perché nella quantità si trova l'originalità e la qualità.
- 2- Il nuovo nome così ottenuto è quello di un personaggio fantastico il cui carattere deve essere descritto dal suo inventore (es. se un membro del gruppo si chiama Margherita, il suo nome può essere anagrammato in Greta Hamir; poi la stessa Margherita dovrà scrivere su un'ipotetica carta d'identità se il suo personaggio è maschio o femmina; com'è fisicamente; qual è il suo carattere; quali sono i suoi sogni e i suoi desideri; quali sono le sue paure, ecc.). Tempo 5-10'.
- 3- Ogni membro del gruppo dovrà poi col suo personaggio inventare una breve storia in un tempo di 10-20 minuti.
- 4- Quindi ogni partecipante, spontaneamente, presenta al gruppo il suo prodotto.
- 5- Si passa quindi a una breve riflessione generale su quanto è stato fatto. Questa fase ha lo scopo prioritario di creare un buon clima fra i partecipanti, in modo che possano rilassarsi ed essere più naturali, e insieme di riflettere sull'azione realizzata.



IL GIOCO DEGLI ANIMALI

Materiale:

di scarto, colla, carta colorata, forbici, nastro adesivo, pennarelli a punta grossa, cartoncino.

Svolgimento:

1. In due minuti di tempo ogni partecipante deve pensare all'animale che preferisce
2. successivamente (15-30 minuti) l'insegnante invita ciascuno a costruirsi un costume con cui rappresentare l'animale preferito (può essere una parte-simbolo: per es. la proboscide per l'elefante);
3. verso lo scadere del tempo disponibile l'insegnante appende alle pareti della stanza, in luoghi ben distanziati fra loro, i nomi degli ambienti di vita degli animali (per es. foresta, deserto, fattoria, mare, ecc.) dopo averli scritti su cartoncini e, terminata la fase di costruzione, invita tutti i partecipanti a indossare il loro costume e a mettersi sotto il cartello che indica l'habitat dell'animale da loro rappresentato (può accadere che ci sia più di un cartello adatto e allora ciascuno si regolerà a sua scelta);
4. così si formeranno dei gruppetti a cui il conduttore darà il compito di inventare un racconto con le seguenti caratteristiche:
 - deve avere come protagonisti gli animali riuniti in gruppo
 - deve svolgersi nell'ambiente indicato nel cartoncino.Nel caso ci siano partecipanti isolati, si può inserirli in un gruppetto, oppure lasciarli da soli. Tempo 5 minuti per formare i gruppi.
5. l'insegnante invita i gruppi a organizzarsi nel giro di 5 minuti per mostrare agli altri il proprio lavoro (può essere fatta una lettura del brano, ma si possono anche scegliere altri mezzi di comunicazione quali il mimo, la drammatizzazione, il canto);
6. quindi l'insegnante raggruppa i presenti in cerchio e stimola una discussione su tutte le differenti fasi del gioco, invitando a condividere i sentimenti provati e a evidenziare il clima del gruppo.



A

INCONTRO 2

APPROCCIO

Obiettivi (riservati all'insegnante):

- Facilitare un'esperienza di apertura verso gli altri
- Far sperimentare modalità diverse di presentazione di sé
- Stimolare modalità di incontro con gli altri

Azioni:

- a- presentazione dell'incontro
- b- una sola fra le seguenti attività specifiche
 - Lo stemma araldico
 - Le coppie: un primo contatto
 - La gimcana guidata
 - La scultura con i corpi

Nota: Nelle varie fasi delle attività proposte sono indicati tempi diversi di esecuzione, in relazione alla durata complessiva dell'incontro (60 o 100 minuti)

- c- riflessioni in comune sull'attività realizzata, introdotte da domande come: "Cosa è successo? Che sensazioni avete provato? Che significato ha questa attività?"

M

O

N

A

A

R

I

P

S



LO STEMMA ARALDICO

Materiale:

carta + penna

Svolgimento:

- 1- I membri del gruppo sono invitati a utilizzare un foglio di carta per presentarsi agli altri: su di esso ciascuno deve scrivere qualcosa che serva a farlo conoscere di più agli altri: si può trattare di un disegno, di un simbolo, di uno slogan, di un racconto inventato, di una poesia, di un collage, ecc.; per fare questo c'è un tempo di 10/20 minuti.
- 2- Allo scadere del tempo ciascun partecipante è invitato ad attaccare il foglio sopra i vestiti sotto il suo viso e a girare per la stanza cercando di vedere ciò che ha fatto ciascuno degli altri membri; il tutto si deve svolgere in silenzio.
- 3- Mentre le persone si muovono per la stanza, l'insegnante le invita a fare attenzione a ciò che le incuriosisce o le interessa di più; quando tutti si sono visti l'insegnante invita i presenti a mettersi in coppia con la persona che li incuriosisce o li attira di più (5 minuti).
- 4- Formate le coppie, esse hanno 5 minuti di tempo per arricchire, anche attraverso le parole e partendo comunque dal loro elaborato, la reciproca conoscenza.
- 5- Successivamente tutti ritornano in gruppo e si presentano scambievolmente cercando di tracciare un'immagine il più ricca possibile del compagno (10/20 minuti).
- 6- L'insegnante conclude l'esperienza con una riflessione complessiva su tutto l'esercizio e sulle sue risonanze emotive.



LE COPPIE: UN PRIMO CONTATTO

Materiale:

elenco di situazioni-stimolo

Svolgimento:

- 1- Ciascun partecipante, su indicazione dell' insegnante, deve scegliere fra gli altri membri del gruppo un'altra persona con cui fare l'esercizio, usando il criterio della conoscenza minima
- 2- Quindi le coppie si dispongono per la stanza in modo da non disturbarsi reciprocamente e l'insegnante distribuisce a ciascun membro l'elenco delle situazioni stimolo e invita ciascuno ad eseguire il compito indicato
- 3- I partecipanti di ogni coppia possono porre domande al partner per un tempo complessivo di 10/15 minuti
- 4- Allo scadere del tempo si ricostituisce il gruppo e l'insegnante intavola una discussione sui valori e sugli ideali di ciascuno, precisando che i membri di ogni coppia devono intervenire come farebbe, a loro giudizio, il loro partner (15/30 minuti)
- 5- L'esercizio si conclude con una riflessione finale focalizzata particolarmente sulla correttezza o no della percezione reciproca.

Variazioni:

In gruppo ci si può limitare a far presentare reciprocamente i membri della coppia (A presenta B e viceversa).



EL ENCO DELLE SITUAZIONI-STIMOLO

Scegli una delle seguenti situazioni e poi raccontala, con dovizia di particolari e di gesti, al tuo interlocutore.

1) L'esperienza più entusiasmante della mia vita è stata.....

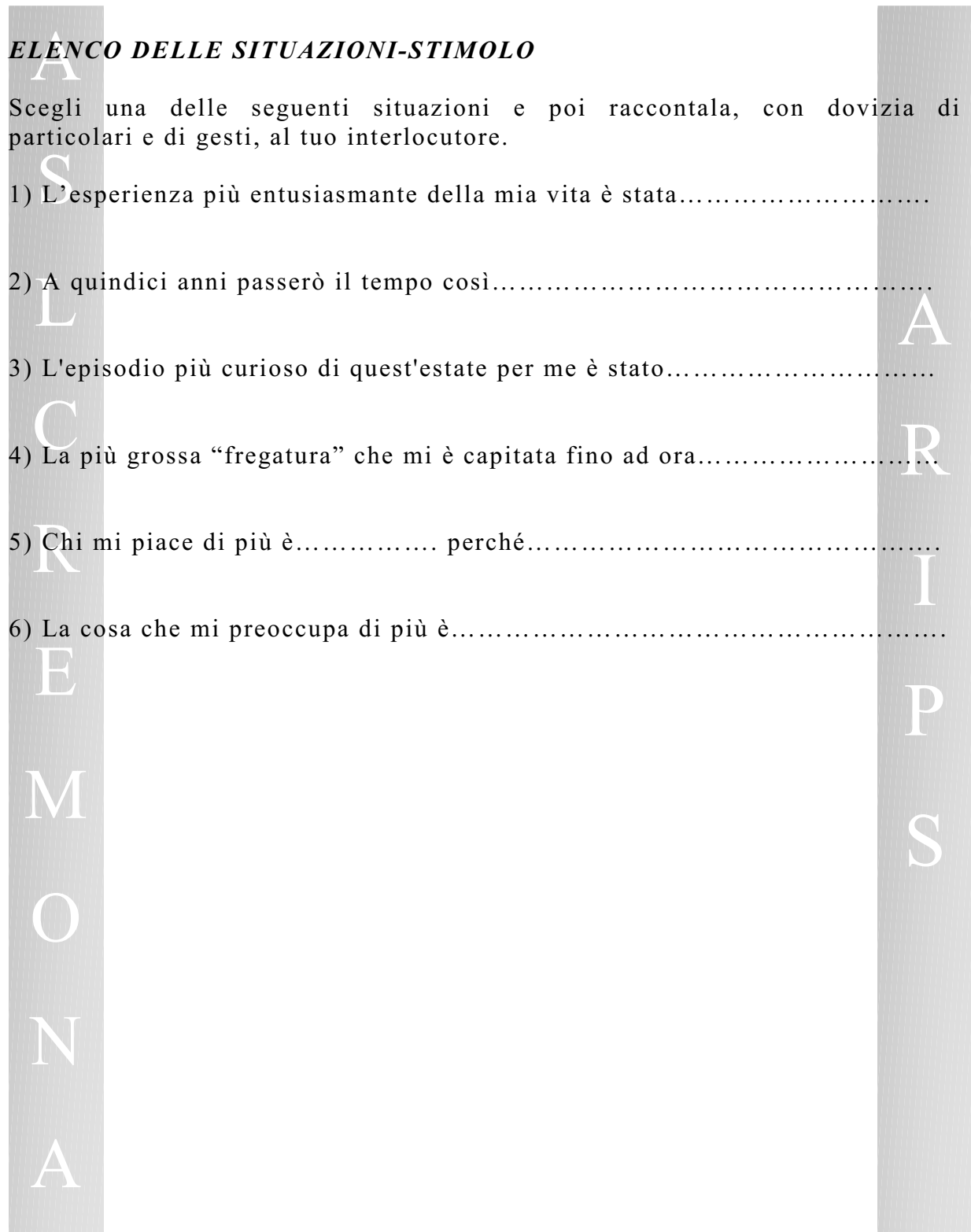
2) A quindici anni passerò il tempo così.....

3) L'episodio più curioso di quest'estate per me è stato.....

4) La più grossa "fregatura" che mi è capitata fino ad ora.....

5) Chi mi piace di più è..... perché.....

6) La cosa che mi preoccupa di più è.....





LA GIMCANA GUIDATA

Materiale:

degli oggetti da disporre nella stanza come ostacoli di un percorso (devono essere possibilmente morbidi per evitare di farsi del male) -bende per gli occhi per evitare di vedere -lavagna di carta e pennarelli a punta grossa

Svolgimento:

- a- L'insegnante illustra brevemente gli obiettivi del gioco e invita poi due volontari a sperimentarlo attivamente
- b- Invita quindi tutti i presenti a collaborare per predisporre uno spazio libero da oggetti: vengono perciò spostate contro il muro le sedie e l'eventuale altro materiale presente; nel frattempo chiede, all'interno della coppia di giocatori, un volontario e lo benda
- c- L'insegnante dispone quindi per la stanza alcuni oggetti che diventano ostacoli al libero passaggio
- d- Prendendolo per mano, l'insegnante conduce il volontario bendato in un punto della stanza (può essere contro il muro oppure già nel mezzo della stanza); indica quindi, percorrendola per primo, la "strada" che il cieco dovrà percorrere. Invita quindi il secondo membro della coppia, che non è bendato, a guidare il suo compagno dandogli indicazioni che gli consentano di ripetere il percorso indicato
- e- L'insegnante precisa che la coppia può prendersi tutto il tempo necessario per l'esecuzione del compito e che ciascuno dei due ha libertà d'azione: l'unica proibizione riguarda la benda che deve essere mantenuta per tutta la durata dell'esercizio
- f- I partecipanti non coinvolti direttamente sono tenuti al silenzio per tutta la fase del gioco
- g- Al termine dell'esercizio l'insegnante riporta sulla lavagna i nomi dei due volontari e gli errori fatti (oggetti urtati, fatti cadere o calpestati, percorso non identico a quello indicato, ecc.)
- h- L'insegnante chiede quindi un'altra coppia di volontari e, dopo aver bendato uno dei due, sposta gli oggetti rispetto alla posizione precedente; ripete quindi le operazioni indicate al n. 4-5-6- 7
- i- Il gioco prosegue così: è possibile che tutti i partecipanti sperimentino direttamente, oppure che solo alcuni lo facciano; alla fine dell'attività



l'insegnante introduce una riflessione su quanto è avvenuto, dopo aver invitato i presenti a sedere in cerchio.

Variazioni:

- il percorso può essere scelto dal secondo membro della coppia, con l'unica condizione che si evitino gli ostacoli posti sul cammino
- nel caso si intenda far sperimentare a tutti e in breve tempo questo esercizio, è necessario un locale più vasto e un set di oggetti quali le clavette di legno che, nel caso siano urtate, si rovesciano per terra e ci rimangono. In tal modo si può controllare successivamente chi ha fatto più errori
- è possibile prevedere uno scambio di ruoli all'interno della coppia
- si può fissare un tempo massimo per l'esecuzione del compito.

A
S
L
C
R
E
M
O
N
A

A
R
I
P
S



LA SCULTURA CON I CORPI

Materiale:

è costituito dai corpi delle persone che partecipano all'esperienza

Svolgimento:

1) L'insegnante spiega ai partecipanti che si tratta di sperimentare una situazione di gioco certo già a tutti nota poiché probabilmente vissuta nell'infanzia; si tratta di costruire un gruppo scultoreo. Per farlo occorre seguire la seguente particolare procedura:

- a) tutti i partecipanti stanno seduti lungo i bordi della stanza, in silenzio;
- b) un volontario si alza dal suo posto e raggiunge un luogo della stanza, da lui scelto, e lì si mette in una posizione da lui decisa, rimanendo sempre in silenzio;
- c) un secondo volontario si alza e si pone accanto al primo in una posizione che, a suo parere, si connette con quella del primo volontario;
- d) interviene quindi un terzo volontario che si pone in posizione rapportandosi a entrambi i primi due; si procede così fino a comporre un gruppo di 6/8 elementi.

2) Quando un gruppo scultoreo è in posizione, gli esterni lo osservano per un minuto e quindi iniziano a dire, su invito dell'insegnante, il tema del gruppo scultoreo (cosa fa ciascuna singola statua e che cosa simboleggia tutto il gruppo); si apre quindi una minima discussione nella quale vengono coinvolte anche le "statue", richiamate a sedere dall'insegnante.

3) L'esperienza si ripete e questa volta l'insegnante invita ad agire per primi i partecipanti che prima hanno osservato, pur evitando di costringere i reticenti

4) Si procede come nel primo caso

5) Alla fine dell'esperienza (durante la quale si costruiscono 4/5 gruppi scultorei) l'insegnante introduce una riflessione per stimolare i commenti sia sull'esercizio sia sui sentimenti vissuti dai partecipanti.

Variazioni:

- si può iniziare il gioco dalla singola statua, che coinvolge un bambino alla volta; gli altri sono poi invitati a "indovinare" che cosa rappresenta il compagno
- un'altra possibilità è quella di far rappresentare, sia nel caso del singolo, sia in quello del gruppetto, un tema prefissato; nel caso del gruppetto occorre chiedere prima i volontari necessari e lasciare quindi loro un minuto per la preparazione.



A

S

INCONTRO 3

SALUTE & BENESSERE

Obiettivi (riservati all'insegnante):

- Stimolare la riflessione sullo stato di salute fisico, psicologico e relazionale
- Favorire la socializzazione delle percezioni personali in tema di benessere
- Promuovere l'avvio di un processo di cambiamento dei comportamenti connessi allo "star bene"

Azioni:

- a) presentazione dell'incontro
- b) una sola fra le seguenti attività specifiche
 - Le linee del benessere
 - Ricordando l'infanzia
 - Investire in salute
 - Descriversi da bendati

Nota: Nelle varie fasi delle attività proposte sono indicati tempi diversi di esecuzione, in relazione alla durata complessiva dell'incontro (60 o 100 minuti)

- c) riflessioni in comune sull'attività realizzata, introdotte da domande come: "Cosa è successo? Che sensazioni avete provato? Che significato ha questa attività?"

E

M

O

N

A

A

R

I

N

S



LE LINEE DEL BENESSERE

Materiale:

una lavagna a fogli mobili, pennarelli di almeno tre colori diversi; oppure la lavagna "di classe" e gessi colorati (almeno tre)

Svolgimento dell'esercizio:

1- L'insegnante traccia sul foglio grande, utilizzando tre colori diversi, tre linee orizzontali distanziate tra loro. All'inizio di ogni linea indica il numero 0 (zero), mentre alla fine scrive la parola "max" (indicante il limite massimo). L'insegnante informa il gruppo che ciascuna riga colorata indica lo stato di salute di un ragazzo dal livello minimo al livello massimo. Le linee sono colorate in modo diverso perché rappresentano ciascuna una sfera del benessere:

- benessere fisico
- benessere psicologico
- benessere relazionale

Tempi: 5 minuti

Durante lo svolgimento del gioco viene presa in esame una linea alla volta.

2- L'insegnante invita ciascun ragazzo ad andare alla lavagna e a collocarsi nel punto che pensa rappresenti il suo stato di salute, utilizzando un simbolo che lo distingua dagli altri; Tempi: 5 minuti

3- L'insegnante propone un'analisi in gruppo delle scelte di ognuno cercando di far emergere in base a quali fattori ciascun ragazzo si è collocato in quella particolare porzione della linea; Tempi: 10 minuti

4- Terminata questa fase, l'insegnante stimola i partecipanti a ripetere l'azione precedente collocandosi, questa volta, nel punto della riga dove vorrebbero trovarsi fra tre mesi; Tempi 5 minuti

5- Quando tutti avranno eseguito questo compito e lo stesso meccanismo sarà ripetuto per tutte e tre le linee, l'insegnante propone una riflessione di gruppo finalizzata ad individuare i passi da fare per riuscire a raggiungere nella realtà lo stato di salute desiderato. Tempi: 30 minuti

Varianti:

anziché prendere in esame una linea alla volta, ogni ragazzo potrebbe andare alla lavagna e disegnare il suo simbolo contemporaneamente sulle tre righe.



A RICORDANDO L'INFANZIA

Materiale:

S un foglio e una penna per ogni ragazzo

Svolgimento:

1. L'insegnante introduce l'attività invitando i ragazzi a concentrarsi sul ricordo degli anni dell'infanzia; quindi chiede di scrivere le tre qualità migliori che riconoscono di aver avuto a quell'età;
2. L'insegnante chiede di fare una graduatoria delle tre caratteristiche secondo una priorità che considerano valida oggi, all'età attuale; Tempi: 5 minuti
3. Successivamente, l'insegnante invita i ragazzi a mettere in comune le caratteristiche, spiegandone l'origine e confrontando l'infanzia con l'oggi; Tempi: 15 minuti
4. Esaurita questa fase, l'insegnante introduce una riflessione di gruppo guidata con domande quali:
 - siete molto/poco diversi da come eravate una volta? Se sì perché? Se no perché?
 - sarebbe migliore la vostra vita se aveste ancora alcune qualità dell'infanzia che ora non avete più?
 - come sarebbe possibile riacquisire o accrescere le qualità positive perdute o ancora possedute?
 - quali qualità pensate che fossero negative? Ne avete ancora qualche segno?
 - oggi quelle qualità negative potrebbero esservi utili?Tempi: 30 minuti
5. In conclusione, l'insegnante propone una riflessione sull'attività, riportando tutte le argomentazioni precedenti in termini di benessere fisico, psicologico, relazionale.

Avvertenze metodologiche:

A L'insegnante deve astenersi dall'approfondire troppo l'indagine sui vissuti infantili per evitare un'eccessiva "psicologizzazione" dell'attività che potrebbe provocare disagio nei ragazzi.



Variante:

Prima di effettuare l'attività, l'insegnante potrebbe invitare i ragazzi a portare a scuola una o due foto che li ritraggono durante l'infanzia. Queste potrebbero essere appese ad un cartellone e servire come stimolo alla prima fase dell'attività e/o come ulteriore elemento di analisi, sia individuale che di gruppo.

L
C
R
E
M
O
N
A

A
R
I
P
S



INVESTIRE IN SALUTE

Materiale:

un foglio e una penna per ogni ragazzo

Svolgimento:

- 1- L'insegnante propone ai ragazzi di immaginarsi il loro futuro e di pensare come vorrebbero diventare in relazione specifica alla salute fisica
- 2- L'insegnante chiede ai ragazzi di tracciare una breve riflessione scritta (5/10 righe) su questo aspetto della vita futura; Tempi: 5 minuti
- 3- Quando tutti hanno scritto le loro riflessioni, l'insegnante chiede di mettere in comune i loro sogni, le loro aspettative, i loro desideri riguardo al futuro; Tempi 15 minuti
- 4- Al termine di questa fase, l'insegnante ricorda che con piccoli passi possono essere ottenute grandi conquiste e invita i ragazzi a segnalare, nel loro foglio, quali piccoli favori hanno fatto a sé stessi durante la scorsa settimana, che ritengono possano dare frutto nell'avvenire; Tempi: 5 minuti
- 5- L'insegnante invita successivamente a far mente locale su quali cose negative, invece, hanno fatto a sé stessi (nel medesimo lasso di tempo indicato in precedenza) e che ugualmente frutteranno in termini negativi; Tempi: 5 minuti
- 6- L'insegnante chiede al gruppo di mettere in comune le riflessioni di ciascuno e di discutere su quali strategie di cambiamento dovrebbero essere adottate per evitare le abitudini negative e per rendere meno occasionali quelle positive; Tempi: 30 minuti



DESCRIVERSI DA BENDATI

Materiale:

una benda o un foulard, che possa svolgere lo stesso uso

Svolgimento:

- 1- L'insegnante chiede al gruppo che uno di loro si offra come volontario; una volta trovato, il volontario si colloca al centro della stanza e viene bendato
- 2- L'insegnante invita il ragazzo a descrivere, il più minuziosamente possibile, il proprio corpo, egli deve sforzarsi a descrivere:
 - come sono collocate le parti del suo corpo
 - come sono rispetto a certi punti di riferimento (pavimento, pareti, soffitto,)
 - come sono le parti del proprio corpo prese a sé (come sono le mani, le gambe, le braccia, la bocca, le orecchie, ...)
 - il proprio "corpo" interno (il cuore che batte, il rumore del respiro, la tensione dei muscoli, ...)Tempi: 5 minuti
- 3- Quando il volontario ha esaurito la propria descrizione, l'insegnante chiede che si proponga un altro volontario con il quale ripetere l'esperienza; e così via con tutti coloro che si offrono per fare l'esercizio (comunque con un numero minimo di 5 ragazzi)
- 4- Al termine delle esperienze di autodescrizione, l'insegnante introduce una riflessione di gruppo sul vissuto di chi ha partecipato come protagonista e sulle tematiche legate all'attività; Tempi: 30 minuti

Avvertenza metodologica:

L'attività risulta maggiormente efficace se viene diffuso, per tutto l'arco della durata delle esperienze di autodescrizione, un sottofondo musicale rilassante (ambient, new age, ...).

Variante:

L'attività potrebbe essere svolta a coppie: un ragazzo è bendato e l'altro vede; il compito è lo stesso per il bendato, mentre per il compagno che vede il compito è di aiutarlo e di correggerlo durante la sua autodescrizione.



A

INCONTRO 4

RIFLESSIONI SULL'ARGOMENTO SALUTE

Obiettivi (riservati all'insegnante):

- Fornire informazioni di base su come si può prevenire il virus HIV e l'AIDS
- Stimolare la riflessione su comportamenti personali e relazionali "a rischio"

Azioni:

a) presentazione dell'incontro

b) svolgimento dell'attività che prevede:

- la consegna e la compilazione individuale del questionario "Salute & C."
Tempi: 15 minuti
- la discussione di gruppo sulle scelte effettuate; questa fase si può realizzare nei seguenti modi (in relazione al tempo a disposizione dell'insegnante):
 - ciascun ragazzo presenta le sue scelte e successivamente l'insegnante avvia il confronto di gruppo
 - l'insegnante individua una o più domande "chiave", chiede a ciascuno di illustrare la propria scelta, avvia la discussione di gruppo
 - l'insegnante, dopo la presentazione individuale delle scelte, suddivide il gruppo in due sottogruppi – composti da coloro che hanno fatto le medesime scelte (per una o più domande); attiva successivamente una sorta di "faccia a faccia" invitando ciascun sottogruppo a trovare il modo di convincere l'altro a cambiare idea
Tempi: 40 minuti – 75 minuti
- una comunicazione sintetica finale, da parte dell'insegnante, su quali sono le informazioni vere/false e su quali sono i comportamenti "a rischio";
Tempi: 5-10 minuti

N

A

A

R

I

P

S



A SALUTE & C.

Di seguito trovi una serie di frasi che riguardano la salute e il benessere. Per ciascuna frase, se sei d'accordo fai una crocetta nella colonna "vero"; se non sei d'accordo metti la crocetta nella colonna "falso". Hai 15 minuti di tempo.
RICORDATI DI RISPONDERE A TUTTE LE FRASI.

N.		VERO	FALSO
1	Quando si parla di salute si intende "assenza di malattia"		A
2	Per "benessere" si intende una condizione soddisfacente e piacevole da ogni punto di vista		
3	L'ambiente familiare può favorire la comparsa di malattie		
4	I rapporti con gli altri condizionano la nostra salute		R
5	La prevenzione riguarda le malattie fisiche		R
6	Chi si è ammalato di AIDS si è infettato per via sessuale		
7	Essere sieropositivi significa essere malati di AIDS		
8	Chi è sicuro di sé di solito non si ammala		
9	LA scarsa pulizia facilita il diffondersi delle malattie		I
10	Le persone sieropositive e i malati di AIDS infettano tutti quelli che li avvicinano		
11	Esiste un vaccino contro l'AIDS		
12	Il virus HIV è quello che fa venire l'AIDS		P
13	Chi mangia poco e/o male si ammala facilmente		
14	Chi usa lo stesso bagno di un malato di AIDS si prende la malattia		
15	I sieropositivi sono destinati ad ammalarsi di AIDS		S
16	Il virus HIV e la malattia AIDS si trasmettono solo col sangue		
17	Fra il momento dell'infezione e la malattia passa pochissimo tempo		

N
A



RISPOSTE "ESATTE" DELLA MEDICINA UFFICIALE

N.		VERO	FALSO
1	Quando si parla di salute si intende "assenza di malattia"		X
2	Per "benessere" si intende una condizione soddisfacente e piacevole da ogni punto di vista	X	
3	L'ambiente familiare può favorire la comparsa di malattie	X	
4	I rapporti con gli altri condizionano la nostra salute	X	
5	La prevenzione riguarda le malattie fisiche		X
6	Chi si è ammalato di AIDS si è infettato per via sessuale		X
7	Essere sieropositivi significa essere malati di AIDS		X
8	Chi è sicuro di sé di solito non si ammala	X	
9	LA scarsa pulizia facilita il diffondersi delle malattie	X	
10	Le persone sieropositive e i malati di AIDS infettano tutti quelli che li avvicinano		X
11	Esiste un vaccino contro l'AIDS		X
12	Il virus HIV è quello che fa venire l'AIDS	X	
13	Chi mangia poco e/o male si ammala facilmente	X	
14	Chi usa lo stesso bagno di un malato di AIDS si prende la malattia		X
15	I sieropositivi sono destinati ad ammalarsi di AIDS	X	
16	Il virus HIV e la malattia AIDS si trasmettono solo col sangue		X
17	Fra il momento dell'infezione e la malattia passa pochissimo tempo		X



A INFORMAZIONI ESSENZIALI SU HIV E AIDS⁴

HIV: è il virus dell'AIDS, attacca e col tempo distrugge le difese dell'organismo umano (il sistema immunitario).

AIDS: significa *sindrome* (insieme di sintomi che rivelano una malattia) *da immunodeficienza* (carenza del sistema immunitario) *acquisita* (cioè non ereditaria ma contratta nel corso della vita).

Attualmente l'AIDS è una malattia grave e mortale; non c'è un vaccino o una cura risolutiva per l'AIDS.

SIEROPOSITIVO: persona che ha contratto il virus dell'HIV (non l'AIDS).

Il periodo che passa tra l'infezione e l'inizio della malattia è detto periodo asintomatico, varia da persona a persona e può durare molto tempo (attualmente in media circa 12 anni).

I farmaci attuali hanno permesso di prolungare questo periodo, migliorando le condizioni e le aspettative di vita delle persone sieropositive.

Purtroppo però il periodo che passa tra lo sviluppo della malattia conclamata (AIDS) e la morte è ancora breve.

Quindi chi è sieropositivo non è malato, non ha nessun sintomo, ma può trasmettere il virus.

Non si vede dall'aspetto fisico o da segni esterni se una persona ha l'HIV.

L'unico modo per capirlo è fare un esame clinico: una semplice analisi del sangue (fatta quando siano trascorsi 3-6 mesi dal possibile contagio) permette di capire se si è contratto il virus.

Esistono centri specializzati a cui ci si può rivolgere per fare il test, in modo riservato e gratuito.

⁴ Le informazioni sono rivolte agli insegnanti partecipanti al corso "ProntHIVia". Queste informazioni sono quelle che riteniamo sufficienti per le finalità del corso. Per ulteriori informazioni è possibile consultare i riferimenti indicati o contattare i servizi dell'ASL.

Le informazioni sono state tratte

- dalla pubblicazione "*Come ti frego il virus*" – Commissione Nazionale per la lotta contro l'AIDS – Ministero della Sanità
- dal sito: www.ministerosalute.it/AIDS



COME SI TRASMETTE IL VIRUS:

Il virus si trasmette in 3 modi:

- attraverso il contatto sangue – sangue (es. per lo scambio di siringhe tra i tossicodipendenti);
- attraverso i rapporti sessuali (omo ed eterosessuali), non protetti, con persone infette;
- da una madre sieropositiva al figlio (attraverso la placenta o il latte).

Nel tempo è presente un aumento della proporzione dei casi attribuibili alla trasmissione sessuale (omosessuale ed eterosessuale) ed una contemporanea diminuzione dei casi attribuibili alle altre modalità di trasmissione.

COME NON SI TRASMETTE IL VIRUS:

L'HIV non si trasmette attraverso il contatto (abbracci, baci), la tosse, la condivisione di posate, bicchieri, della toilette, della doccia, né attraverso animali, zanzare, ecc.

Una persona ha l'AIDS quando il virus dell'HIV ha provocato un danno tale al sistema immunitario che questo non riesce più a sconfiggere alcuni tipi di malattie (infezioni, tumori), a cui normalmente riuscirebbe a far fronte.

Quindi non ha alcun senso emarginare le persone sieropositive o malate di AIDS.

COME SI PUÒ EVITARE L'INFEZIONE:

Poiché non esiste una cura definitiva lo strumento fondamentale per combattere l'AIDS è la prevenzione.

Sono comportamenti sicuri:

- non iniettarsi droghe;
- astenersi dai rapporti sessuali;
- avere un partner stabile ed essere reciprocamente fedeli (purché entrambi sieronegativi all'inizio della relazione).
- Usare correttamente il preservativo riduce notevolmente il rischio di contagio: è un buon modo per proteggersi dal virus dell'HIV, soprattutto se si hanno rapporti con persone che non si conoscono bene.



A

INCONTRO 5

SOCIALIZZAZIONE

Obiettivi (riservati all'insegnante):

- Sviluppare la conoscenza di sé e degli altri
- Migliorare l'accettazione di sé e delle proprie caratteristiche
- Aumentare la propria curiosità verso gli altri

Azioni:

a- presentazione dell'incontro

b- una sola fra le seguenti attività specifiche:

- I quattro quadri
- L'oggetto più prezioso
- I tre personaggi
- La valigia

Nota: Nelle varie fasi delle attività proposte sono indicati tempi diversi di esecuzione, in relazione alla durata complessiva dell'incontro (60 o 100 minuti)

c- riflessioni in comune sull'attività realizzata, introdotte da domande come: "Cosa è successo? Che sensazioni avete provato? Che significato ha questa attività?"

M

O

N

A

A

R

I

P

S



I QUATTRO QUADRI

Materiale:

carta e penna

Svolgimento:

- 1- L'insegnante introduce brevemente l'attività come mezzo di conoscenza con non pochi aspetti piacevoli
- 2- Invita quindi i presenti a dividere il foglio di carta in loro possesso in 4 parti sul modello degli stemmi araldici
- 3- I partecipanti vengono poi invitati a riempire il primo settore ottenuto dalla suddivisione, con ciò che considerano il loro più grande successo; per fare questo possono usare una forma di linguaggio qualsiasi (disegno, slogan, titolo di canzone, film, poesia, collage, ecc.); per concludere questa operazione hanno 5/10 minuti di tempo
- 4- Scaduto il tempo disponibile l'insegnante invita i presenti a evidenziare in un secondo spazio il più grande insuccesso della propria vita (anche qui scegliendo autonomamente il codice da usare) si può usare un tempo uguale a prima
- 5- Il terzo settore va quindi completato indicando cosa dovrebbe fare una persona per farci felici; le indicazioni tecniche (tempo e linguaggio) sono sempre le stesse
- 6- Infine l'ultimo quadro dovrebbe indicare quali progetti il partecipante intenderebbe realizzare se dovesse cambiare città entro l'anno (tempo e linguaggio come sopra)
- 7- L'insegnante invita poi a mettere in comune il frutto del proprio lavoro cercando di evidenziare i propri sentimenti al riguardo
- 8- Viene infine sollecitata una riflessione sul clima che si è creato fra i presenti durante e dopo l'esercizio e sui motivi che hanno portato a ciò.



L'OGGETTO PIÙ PREZIOSO

Materiale:

carta e penna

Svolgimento:

- 1- L'insegnante invita i partecipanti a scrivere su un foglio bianco quale sia l'oggetto di loro proprietà che considerano più prezioso (2/5 minuti)
- 2- I partecipanti devono quindi indicare il nome della persona che l'ha regalato e il motivo del dono; nel caso l'oggetto sia stato acquistato dallo stesso partecipante, basta che indichi l'occasione in cui ciò è avvenuto; anche in questo caso ci sono 2/5 minuti di tempo per eseguire il compito
- 3- Nei successivi 2/5 minuti i partecipanti devono indicare per quali motivi l'oggetto è loro particolarmente caro
- 4- Infine, i partecipanti devono indicare a chi darebbero l'oggetto nel caso, per motivi diversi, lo regalassero e perché sceglierebbero proprio quella persona (2/5 minuti)
- 5- L'insegnante invita quindi i partecipanti a mettere in comune con gli altri il frutto della loro riflessione, aggiungendo anche i sentimenti che questo gioco ha risvegliato in loro (15/25 minuti)
- 6- Segue infine la riflessione collettiva su tutta l'esperienza e sulla risonanza che ha avuto in ognuno dei membri del gruppo.



I TRE PERSONAGGI

Materiale:

carta e penna

Svolgimento:

- 1- L'insegnante invita tutti i partecipanti a pensare e quindi a scrivere su di un foglio il nome del personaggio cui vorrebbero assomigliare; aggiunge che esso può essere scelto in qualsiasi ambito, sia nella realtà (attori, uomini politici, persone note o sconosciute, vive o morte) sia nel mondo fantastico (personaggi di favole, fumetti, film, ecc.); per farlo hanno 3/5 minuti di tempo
- 2- Nei seguenti 3/5 minuti i partecipanti devono quindi indicare i motivi per cui hanno scelto un certo personaggio (sempre scrivendoli sul foglio)
- 3- Allo scadere del tempo l'insegnante li invita a indicare il nome del personaggio cui non vorrebbero assolutamente assomigliare e ad indicare quindi i motivi della loro scelta (tempo 5/10 minuti)
- 4- Infine l'insegnante chiede che i partecipanti scrivano sul foglio il nome del personaggio cui pensano di assomigliare di più nella realtà e che anche in questo caso indichino per iscritto i motivi della loro scelta (tempo 5/10 minuti)
- 5- Anche alla seconda e terza scelta l'insegnante invita a procedere come per la prima
- 6- Allo scadere del tempo i partecipanti sono stimolati a mettere in comune le scelte effettuate, cercando di sperimentare una situazione di confidenza reciproca, esprimendo quindi il loro punto di vista, le proprie motivazioni, sensazioni, emozioni e sentimenti in merito a tutto quanto avvenuto (10/15 minuti)
- 7- È opportuna una riflessione finale, stimolata dall'insegnante, su tutto quanto è avvenuto durante l'esercizio e nel momento di scambio

Variazioni:

tutto il gioco può essere drammatizzato.



LA VALIGIA

Materiale:

carta e penna

Svolgimento:

- 1- L'insegnante introduce l'esperienza con una breve fantasia di questo tipo:
"Ciascuno di voi parte per un lungo giro del mondo. Emigrate verso una nuova terra. Avete scelto come mezzo di trasporto la nave e quella su cui vi trovate è stracarica di passeggeri nelle vostre stesse condizioni. Per motivi di sicurezza ciascun passeggero può portare con sé una sola valigia. Ora ciascuno di voi sta preparando la valigia. Cosa ci mette? Avete 5/10 minuti per pensarci e per scrivere (eventualmente) l'elenco degli oggetti che portereste con voi"
- 2- Allo scadere del tempo l'insegnante invita a turno i partecipanti, spontaneamente, a leggere il loro elenco, a spiegare i motivi delle scelte compiute e a discuterne con gli altri, facendo riferimento anche ai propri valori/ideali e ai propri sentimenti (20/35 minuti)
- 3- Segue quindi una riflessione collettiva su tutto il gioco.

Variazioni:

Si può introdurre nella fantasia la descrizione del paese cui la nave è diretta, per vedere come la situazione esterna si rifletta sul singolo individuo.



A

INCONTRO 6

COMUNICAZIONE

S

Obiettivi (riservati all'insegnante):

- Stimolare la riflessione sulle proprie modalità di comunicazione
- Migliorare la capacità di osservazione delle modalità di comunicazione in gruppo
- aumentare la conoscenza interpersonale
- migliorare la comunicazione interpersonale e di gruppo.

Comunicare correttamente in maniera rispondente all'obiettivo che si intende raggiungere è fondamentale per lo sviluppo del gruppo.

Azioni:

- a- una sola fra le seguenti attività specifiche
- la comunicazione disturbata
 - l'ascoltatore
 - l'intervista
 - il mio fumetto
 - questionario per l'osservazione della comunicazione nel gruppo
- b- riflessioni in comune sull'attività realizzata, introdotte da domande come:
"Cosa è successo? Che sensazioni avete provato? Che significato ha questa attività?"

M

O

N

A

A

R

I

P

S



LA COMUNICAZIONE DISTURBATA

Materiale:

una lavagna di carta a fogli mobili, pennarelli a punta grossa, nastro adesivo

Spazio di lavoro:

oltre alla stanza del gruppo, una seconda stanza dove i partecipanti possano attendere comodamente

Svolgimento:

- 1- L'insegnante chiede fra i presenti 6 volontari che partecipino attivamente all'esperienza, mentre gli altri svolgeranno il ruolo degli osservatori; manda poi 5 dei 6 volontari nella stanza accanto, in cui essi non possono vedere o sentire cosa accade nella stanza del gruppo
- 2- L'insegnante distribuisce ad ogni osservatore la "Griglia di osservazione", quindi porta il volontario davanti alla lavagna di carta, la scopre mostrando così il disegno riprodotto sul primo foglio e gli spiega che ha un minuto di tempo per osservarlo attentamente
- 3- Allo scadere del minuto l'insegnante gira il foglio col disegno, sottraendolo alla vista dei presenti; invita quindi il volontario a riprodurre sul foglio bianco il disegno osservato in precedenza
- 4- Quando il volontario ha riprodotto il disegno osservato così come lo ricorda, l'insegnante lo fa sedere fra gli altri, pregandolo di rimanere in silenzio fino al termine dell'esercizio, e fa entrare il secondo volontario
- 5- Quindi fa osservare per un minuto al secondo volontario il disegno riprodotto sulla lavagna; chiede poi anche a lui di riprodurlo, dopo aver girato il foglio; quindi lo fa sedere e gli chiede il silenzio
- 6- L'esercizio continua così fino al disegno riprodotto dall'ultimo volontario
- 7- L'insegnante stacca poi uno alla volta i 7 fogli disegnati e li appende nell'ordine uno accanto all'altro sulle pareti della stanza del gruppo
- 8- L'insegnante apre poi una discussione sull'esercizio invitando anche gli osservatori a riferire le loro annotazioni.

Variazioni:

- il disegno può essere cambiato e sostituito con un altro nel caso si intenda ripetere più volte l'esercizio; si può procedere anche aumentando la difficoltà di volta in volta, per analizzare più a fondo gli elementi che disturbano la comunicazione;



- al posto del disegno può essere usato un messaggio scritto e anche in questo caso si può passare da un elaborato semplice a uno più complesso;
- un altro contenuto che può essere usato per la comunicazione è una serie piuttosto ricca di oggetti che, una volta nascosti alla vista del volontario, deve essere ricostruita scrivendone i nomi; il secondo volontario partirà dall'elenco scritto, e così via fino alla fine. In questo caso il tempo va aumentato (3 o 4 minuti per il primo volontario e 2 minuti dal secondo in poi).

L

C

R

E

M

O

N

A

A

R

I

P

S



GRIGLIA DI OSSERVAZIONE

(da ingrandire e stampare in orizzontale)

Variabili	volontari >						
Posizione volontario mentre osserva							
Sguardo sul disegno							
Come procede nella riproduzione							
Quale elemento riproduce per primo							
Fa pause durante l'esecuzione							
Alla fine è soddisfatto del suo lavoro							
Si accorge degli errori							
Si accorge delle dimenticanze							
Altro.....							

M
O
N
A

S



DISEGNO DA RIPRODURRE (ingrandito)

A
S
L
C
R
E
M
O
N
A



A
R
I
P
S



L'ASCOLTATORE

Pur essendo adatto anche a partecipanti giovani questo gioco è più indicato per gli adulti per le sue caratteristiche “intellettuali”, nel senso che richiede un’elaborazione soprattutto a livello astratto e teorico. Nel caso però si voglia usare con ragazzi e adolescenti, va ridotto e semplificato.

Materiale:

carta e matita per ciascun partecipante, lavagna, gessi e/o pennarelli a punta grossa.

Svolgimento:

- 1- L’insegnante invita i partecipanti a fare, da soli, una lista delle caratteristiche tipiche, secondo loro, di chi è un buon ascoltatore (2/5 minuti); precisa poi che non c’è limite massimo all’elencazione e che comunque ciascuno dovrebbe indicare almeno 3 caratteristiche
- 2- Allo scadere del tempo, l’insegnante invita a mettere in comune il lavoro fatto e, mentre i partecipanti spontaneamente e a turno riferiscono il loro elenco, egli riporta sulla lavagna le caratteristiche che vengono indicate
- 3- Una volta conclusa la stesura dell’elenco, l’insegnante invita i partecipanti a trovare insieme le caratteristiche essenziali, quelle su cui tutti sono d’accordo.

Variazioni:

l’esercizio può essere svolto a partire da un elenco già predisposto dall’insegnante all’interno del quale i partecipanti scelgono le caratteristiche che ritengono tipiche dell’ascoltatore.



L'INTERVISTA

Materiale:

fogli di istruzioni per l'intervistatore e gli intervistati

Svolgimento:

- 1- L'insegnante spiega brevemente che si tratta di un'attività tesa a consentire di osservare i meccanismi della comunicazione
- 2- Chiede quindi un volontario che faccia il ruolo dell'intervistatore, 5 volontari che avranno il ruolo degli intervistati e un'ultima persona che avrà il ruolo di osservatore; se il gruppo ha più di 7 membri, il ruolo che si riproduce ulteriormente è quello dell'osservatore
- 3- L'insegnante, che in precedenza ha separato le istruzioni per ciascuno dei 6 volontari, le consegna a ciascuno dei presenti, secondo i diversi ruoli (solo una, per es. al primo solo la n°1, ecc.)
- 4- Si avvia quindi il gioco che dovrebbe durare 25-30 minuti. L'insegnante controlla i tempi, interrompendo ciascuna intervista allo scadere dei 5 minuti. Quando tutte le interviste sono terminate, invita a parlare per primi gli osservatori perché forniscano dati sull'andamento dell'esercizio; intervistatore, intervistati ed osservatori sono compresenti per tutta la durata dell'esercitazione.

Variazioni:

- se i partecipanti sono in numero superiore a 7, si può modificare il compito dell'osservatore coinvolgendo i restanti membri del gruppo, in modo che ciascuno osservi un'intervista o solo l'intervistato
- si possono far uscire gli intervistati e farli entrare quando è il loro turno per vedere se l'intervistatore cambia strategia e per impedire la "copiatura" fra gli intervistatori.

Istruzioni per l'intervistatore

Il tuo compito è quello di intervistare 5 membri del gruppo.

Le interviste saranno osservate e, al termine di esse, le informazioni acquisite saranno restituite. Cerca di ottenere da ciascuno degli intervistati più informazioni possibile sui temi seguenti, sapendo che potrai parlare con ciascuno per un massimo di 5 minuti:

- quali sono i maggiori problemi che riguardano la scuola
- come si svolge la giornata-tipo di lavoro



- qual è l'episodio o la situazione di maggior soddisfazione nello studio
- quali atteggiamenti assume l'intervistato nei confronti dei compagni che non gli piacciono.

Istruzioni per l'intervistato numero 1

Durante l'intervista puoi gesticolare, muoverti, ma devi parlare il meno possibile. Devi apparire confuso. Naturalmente questa istruzione è segreta.

Istruzioni per l'intervistato numero 2

Quando rispondi alle domande dell'intervistatore, dilungati il più possibile. Allarga il tema, divaga più che puoi. Non farti interrompere dall'intervistatore. Naturalmente questa istruzione è segreta.

Istruzioni per l'intervistato numero 3

Tenta di avere il controllo dell'intervista. Inizia subito a fare domande sui motivi dell'intervista, su chi è l'intervistatore, sull'uso delle informazioni, e così via. Alla fine devi sapere più cose sull'intervistatore di quante lui riesca a sapere di te. Naturalmente quest'istruzione è segreta.

Istruzioni per l'intervistato numero 4

Agisci come se fossi molto sospettoso. Domanda se le risposte saranno tenute segrete, a cosa serve l'intervista, a chi serve, cosa ci guadagni, e così via. Devi avere un atteggiamento diffidente al massimo. Naturalmente quest'istruzione è segreta.

Istruzioni per l'intervistato numero 5

Sii positivo, non dire niente di spiacevole o di negativo. Cerca di diventare simpatico all'intervistatore con un atteggiamento gentile e di collaborazione. Naturalmente quest'istruzione è segreta.

Istruzioni per gli osservatori

Il vostro compito è quello di osservare le 5 interviste rispetto a come si comporta l'intervistatore, in particolare relativamente ai seguenti aspetti:

- quali reazioni ha nei confronti delle risposte dell'intervistato;
- come cerca di superare i problemi che emergono durante l'intervista;
- quali gesti e/o parole ottengono maggiori risultati;
- quali gesti e/o parole ottengono minori risultati.

Rispetto agli intervistati, dovete osservare i gesti, l'espressione del viso, come rispondono e il contenuto delle risposte in rapporto alle domande.



A IL MIO FUMETTO

È questo un gioco connesso anche alla valenza creativa presente in ciascuna persona. Il prodotto materiale è però frutto dell'elaborazione dello stimolo percettivo iniziale, quindi dipende dalla percezione che il partecipante riceve del messaggio.

Essendo un gioco connesso all'immagine è particolarmente gradito a utenti giovani.

Materiale:

copie di un "fumetto" muto, cioè a cui sono state tolte le battute, matite e penne per tutti.

Svolgimento:

- 1- L'insegnante spiega brevemente che l'esercizio che si sta per iniziare va svolto da ciascun membro del gruppo isolato dagli altri, nel silenzio generale; separa quindi i banchi, nel caso di solito siano accostati fra loro
- 2- Consegna quindi ad ogni partecipante una copia del "fumetto" in modo che l'immagine sia coperta e prega i partecipanti di non girare il foglio fino al suo comando
- 3- Informa quindi il gruppo che il compito consiste nel riempire con parole appropriate i fumetti dei personaggi protagonisti della storia illustrata e aggiunge che il tempo disponibile è di 10 minuti e che ognuno può mettersi dove vuole purché non disturbi gli altri e non sia da essi disturbato
- 4- Fa quindi voltare il foglio e inizia a contare il tempo
- 5- Allo scadere del tempo invita tutti a riunirsi in cerchio e propone quindi di comunicare agli altri il loro lavoro; per questo chiede un volontario che farà conoscere ai presenti il suo fumetto; si procede così senza però insistere esageratamente se qualcuno si rifiuta di intervenire
- 6- Quindi l'insegnante apre una discussione sull'esperienza fatta e stimola i presenti ad intervenire sia per commentare i lavori fatti, sia per esprimere i propri vissuti.



LA COMUNICAZIONE IN GRUPPO

Materiale: una copia del questionario per ogni partecipante

Svolgimento:

- 1- L'insegnante consegna a ciascuno la scheda-questionario e dà alcuni minuti per scrivere le risposte alle diverse domande
- 2- Quindi invita a mettere in comune le risposte, confrontando i diversi punti di vista e riflettendo insieme sul modo più utile a superare i problemi e a migliorare la comunicazione.

C

R

E

M

O

N

A

A

R

I

P

S



Questionario per l'osservazione della comunicazione nel gruppo

1- Nel gruppo tutti possono dire ciò che pensano?	
2- A chi i partecipanti si rivolgono di preferenza, parlando?	
3- C'è qualcuno che interrompe sempre gli altri? Chi?	
4- C'è qualcuno che parla troppo, togliendo spazio agli altri? Chi?	
5- Chi si è preso il compito di coordinare gli interventi?	
6- Chi fa più spesso interventi fuori tema o che non servono?	
7- Chi fa più spesso interventi utili e interessanti?	
8- Chi ha parlato meno di tutti?	
9- Quali sono i membri i cui interventi vengono più ascoltati?	
10- E quelli i cui interventi vengono ascoltati meno?	
11- Si è creato nel gruppo un linguaggio comune, un buon rapporto?	
12- Se NO, perché?	
13- Qual è stata la comunicazione che più mi ha colpito?	
Dai un voto da 0 (minimo) a 10 (massimo) sulla qualità della comunicazione del gruppo.....	



A

S

L

C

Obiettivi (riservati all'insegnante):

- far sperimentare scambi fra i ragazzi
- evidenziare che si possono dare e ricevere informazioni utili a modificare il proprio comportamento rendendolo più funzionale agli scopi che si vogliono raggiungere
- far emergere i ruoli in un gruppo
- riflettere sulle capacità tipiche di un leader
- evidenziare i rapporti che si stabiliscono fra i membri di un gruppo.

Azioni:

- a- presentazione dell'incontro
- b- una sola fra le seguenti attività specifiche
 - Le 7 variabili
 - L'eredità
 - Sociogramma figurato
 - Questionario di riflessione sui ruoli
- c- riflessioni in comune sull'attività realizzata, introdotte da domande come:
"Cosa è successo? Che sensazioni avete provato? Che significato ha questa attività?"

M

O

N

A

A

R

I

D

S



LE SETTE VARIABILI

Materiale:

carta e penna; lavagna di carta

Svolgimento:

- 1- Il conduttore introduce brevemente il gioco spiegando che esso servirà a migliorare la conoscenza sia individuale che interpersonale
- 2- Si avvicina quindi alla lavagna invitando i presenti a servirsi di carta e penna per trascrivere ciò che indicherà; divide poi il foglio della lavagna in 7 parti tracciando delle righe in verticale
- 3- Spiega poi che nelle colonne così ricavate si metterà il nome della persona che più si adatta alle seguenti attività:
 - a) la persona a con cui andare in vacanza in un week-end
 - b) la persona a cui affidare il figlio per un viaggio
 - c) la persona con cui discutere un'idea brillante
 - d) la persona con cui naufragare su un'isola deserta
 - e) la persona da scegliere come capo
 - f) la persona cui chiedere un consiglio
 - g) la persona con cui lavorareI partecipanti hanno 10/15 minuti per rispondere a queste domande
- 4- Allo scadere del tempo il conduttore invita i partecipanti a mettere in comune le risposte che hanno dato ai quesiti posti; introduce quindi una discussione su tutto il gioco, invitando i presenti ad esprimere anche i sentimenti provati.

Variazioni:

Può essere opportuno che il conduttore predisponga una tabella a doppia entrata; essa dovrebbe avere su un lato i nomi dei partecipanti e sull'altro le 7 variabili. Nel reticolo così ricavato, accanto a ogni nome andrebbero poste le scelte compiute da ciascun partecipante (per es. le scelte compiute da G. Bianchi dovrebbero essere poste nella colonna – o nella riga – corrispondente al suo nome). Alla fine di questa operazione si hanno due ulteriori dati: le scelte compiute da ciascuno e la frequenza con cui alcune persone sono state scelte o meno.



L'EREDITÀ

Materiale:

lista degli animali per ogni partecipante

Svolgimento:

- 1- Il conduttore consegna ai partecipanti il foglio della "lista degli animali" (questi ultimi devono essere in numero corrispondente o sovrabbondante rispetto al numero dei partecipanti) e spiega che devono assegnare ai presenti (loro stessi compresi) la cura di uno o più animali che sono l'eredità di una vecchia benefattrice. C'è però una particolarità: le assegnazioni devono essere fatte tenendo conto delle caratteristiche personali di ciascuno dei presenti, in modo che vi sia il massimo di compatibilità fra le due parti. Per eseguire il compito ci sono 10/15 minuti.
- 2- Allo scadere del tempo il conduttore invita a mettere in comune le decisioni prese e invita i presenti ad esprimere, di volta in volta, il loro accordo o disaccordo, motivandolo
- 3- Segue la discussione allo scopo anche di evidenziare le caratteristiche di comportamento di ciascuno, che hanno determinato le assegnazioni.

A
S
C
R
E
M
O
N
A

A
R
I
P
S



LISTA DEGLI ANIMALI

- 1- Un serpente lungo 2 metri
- 2- Una capretta selvatica
- 3- Un gattone affettuoso
- 4- Una scimmia fastidiosa
- 5- Una cokerina fulva
- 6- Un merlo indiano parlante
- 7- Un cane pastore di razza
- 8- Un'oca gigante
- 9- Dieci pesci tropicali rarissimi
- 10- Una civetta
- 11- Un cavallo da sella di 2 anni
- 12- Una coppia di criceti molto prolifica.

A

S

L

C

R

E

M

O

N

A

A

R

I

P

S



IL SOCIOGRAMMA FIGURATO

Materiale:

lavagna a fogli mobili e pennarelli

Svolgimento:

- 1- Il conduttore spiega al gruppo che il gioco che sta per presentare vuole evidenziare concretamente le posizioni reciproche all'interno del gruppo di ogni suo membro e la situazione complessiva
- 2- Invita quindi tutti i presenti ad alzarsi in piedi ed a spostare le sedie contro il muro, in modo che non siano di impedimento, ad eccezione di una che egli stesso pone al centro della stanza spiegando che essa rappresenta simbolicamente il centro del gruppo
- 3- Quindi invita i presenti a disporsi rispetto alla sedia ed agli altri partecipanti nella posizione che più concretamente rappresenta il loro sentimento di appartenenza al gruppo e di "vicinanza" alle persone; il tutto va fatto in 5/10 minuti, in silenzio assoluto, continuando a spostarsi fino ad aver trovato la posizione giusta
- 4- Durante l'esercizio, il conduttore pone ripetutamente la domanda: "Siete nella posizione giusta per voi, che rappresenta come vi sentite nel gruppo e con queste persone?"
- 5- Allo scadere del tempo il conduttore riproduce sulla lavagna di carta le posizioni di ciascuno (segnando i nomi) e invita i presenti a recuperare la sedia ed a risedersi; quindi avvia una riflessione su quanto è avvenuto anche col supporto del "grafico" ricostruito sulla lavagna.



QUESTIONARIO DI RIFLESSIONE SUI RUOLI

Materiale:

un questionario per ogni partecipante, penna/matita

Svolgimento:

- 1- L'insegnante consegna ai presenti una copia per ciascuno del questionario e quindi invita a scrivere le risposte alle domande (5/10 minuti)
- 2- Quindi invita a mettere in comune le risposte date e avvia una riflessione generale.

C

R

E

M

O

N

A

A

R

I

P

S



A

QUESTIONARIO

Di seguito troverai una serie di comportamenti che in genere si vedono in un gruppo. Prova ad assegnare ad ognuno di questi il nome del partecipante del gruppo che secondo te ha fatto le azioni descritte.

- 1- Qual è il membro del gruppo che ottiene maggiori risultati?.....
- 2- Chi è che si interessa di più agli altri?.....
- 3- L Qual è la persona la cui assenza mi parrebbe più dannosa per il gruppo?
.....
- 4- Chi dà più sicurezza?.....
- 5- Chi è il membro del gruppo che se la prende più spesso?.....
- 6- C Chi è che si mette sempre in posizione solitaria o di antagonismo?
.....
- 7- Quanti sono i membri da cui non ci si può aspettare niente di particolare?.....
- 8- R Chi si è interessato di più ai "silenziosi" e li ha spinti a partecipare?
.....
- 9- Chi è che tenta di trovare sempre una mediazione fra parti in disaccordo?.....
- 10- E Chi sembra accettare passivamente le posizioni altrui?.....
- 11- E Chi è il "simpaticone" del gruppo?.....
- 12- Chi sembra il più aggressivo verso gli altri?.....
- 13- Chi più spesso propone qualcosa?.....
- 14- Chi è il "cervellone" del gruppo?.....
- 15- M Chi si arrabbia troppo?.....
- 16- Chi non si arrabbia mai?.....
- 17- Chi è che ti intimidisce e ti fa trattenere dall'intervenire?.....
- 18- O Da chi ci si può aspettare che vengano risolti i problemi del gruppo?
.....

N

A



A

INCONTRO 8

S

CHIUSURA E VALUTAZIONE DELL'ATTIVITÀ

Obiettivi (riservati all'insegnante):

- conoscere il parere dei ragazzi rispetto all'intervento fatto
- verificare il loro livello di apprendimento rispetto agli obiettivi generali dell'intervento
- stimolare il collegamento fra le azioni, i comportamenti e la conseguenza di essi

Azioni:

- a- presentazione dell'incontro
- b- svolgimento dell'attività che prevede:
 - consegna e compilazione individuale dell'esercizio "frasi da completare" (2/5 minuti)
 - messa in comune di quanto è stato scritto, dibattito a partire dai diversi punti di vista (15/30 minuti)
 - distribuzione e compilazione dell'"emoziometro" (1/2 minuti) e successiva messa in comune dei pareri
 - riflessione a "ruota libera" su quanto è stato fatto nei 7 incontri, qual è piaciuto di più e perché, in quale si sono avute le maggiori difficoltà, ecc. (15/30 minuti)
 - consegna del "Questionario di valutazione", compilazione e ritiro (2/5 minuti). Nel caso si voglia utilizzare questo strumento immediatamente, come stimolo ad una riflessione verbale, esso va sostituito al primo esercizio, mantenendo l'ordine delle azioni da realizzare.

C

R

I



A
FRASI DA COMPLETARE

1- Con questi incontri io ho capito che

2- Con questi incontri io ho imparato a

3- Penso che tutto questo mi serva a che

A
S
L
C
R
E
M
O
N
A

A
R
I
P
S

A EMOZIONOMETRO

Prova a misurare la “temperatura” dell’esperienza:

S

L

C

R

E

M

O

N

A



A

R

I

P

S

Come definiresti le tue emozioni?

- Fredde, gelide
- Tiepide
- Calde
- Forti

Come definiresti il clima di gruppo? CDI

- Clima freddo, temperatura vicino allo zero
- Clima tiepido
- Clima caldo e coinvolgente
- Ambiente “surriscaldato”



QUESTIONARIO DI VALUTAZIONE ALLIEVI

Ti invitiamo ad esprimere una valutazione sulle attività svolte.
Compila il seguente questionario, che rimarrà anonimo, in tutte le sue parti, senza consultarti con nessuno.

1- Quanto sei soddisfatto delle attività svolte?

1	2	3	4	5
per niente	poco	così così	abbastanza	molto

2- In relazione ai Temi della salute e del benessere, quanto pensi di aver imparato (per ciascuna riga indica con una X l'aggettivo che meglio esprime la tua percezione)

	Niente	Poco	Abbastanza	Molto	Moltissimo
INFORMAZIONI					
COMPORAMENTI					

3- Se il percorso si dovesse ripetere l'anno prossimo, lo consiglieresti ad un tuo amico?

- Sì
 No

4- Dai un voto ai protagonisti che hanno contribuito alla realizzazione del percorso (fai una scelta per ogni riga)

Te stesso	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Gli insegnanti	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Il gruppo - la classe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10