

# GESTIONE DELL'AGGRESSIVITÀ



# LA SCELTA METODOLOGICA

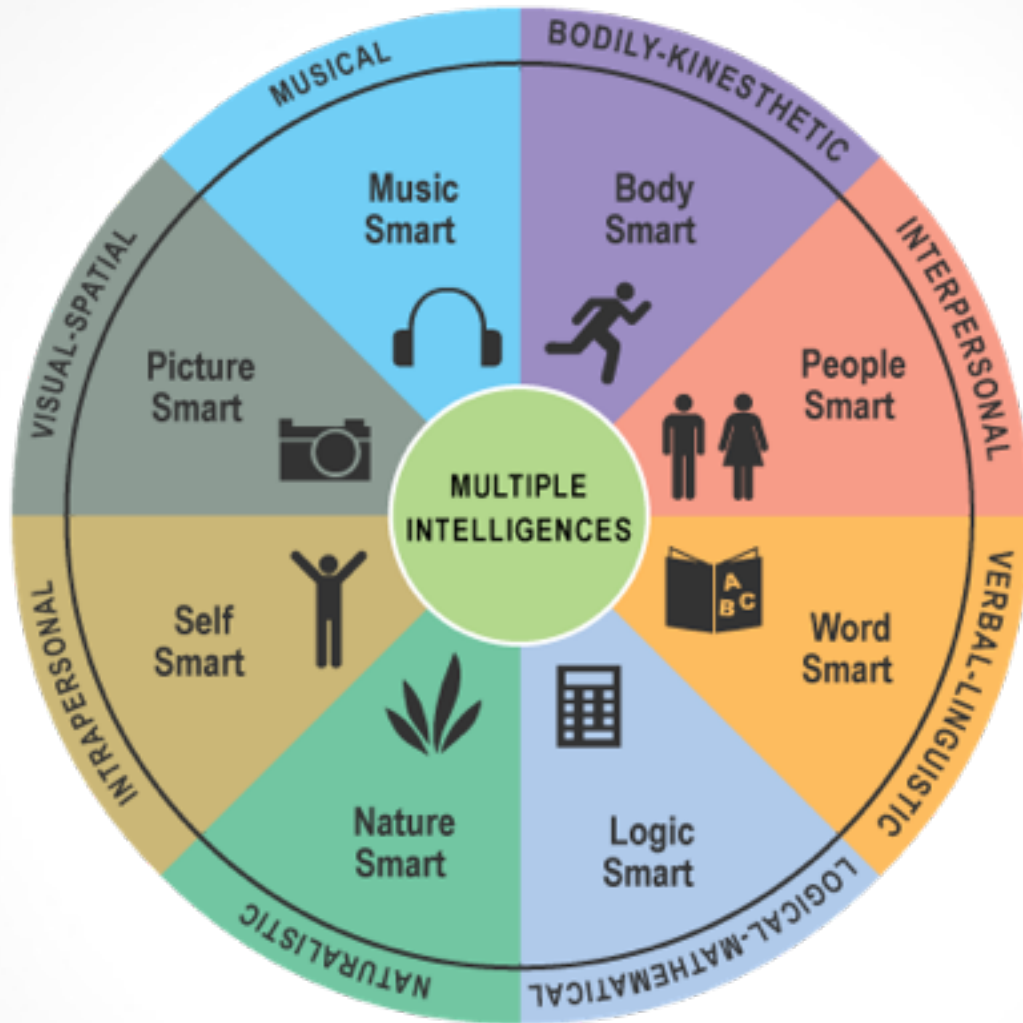
Partiamo dal principio che gli apprendenti siano innanzitutto persone che debbano essere considerate e valorizzate per le loro caratteristiche peculiari, tali da renderle uniche e differenti da tutte le altre, allora dobbiamo necessariamente pensare a una metodologia didattica che sappia adattare le proposte operative alle varie “identità” dei singoli e dei gruppi nei diversi contesti



# INQUADRAMENTO TEORICO

- ✓ **GOLEMAN** ed al suo concetto di **INTELLIGENZA EMOTIVA** : « la capacità di motivare sé stessi e di persistere nel perseguire un obiettivo nonostante le frustrazioni, di controllare gli impulsi e rimandare la gratificazione, di modulare i nostri stati d'animo, evitando che la sofferenza ci impedisca di pensare...»
- ✓ **VYGOTSKIJ** e la **TEORIA SOCIALE DELLA CONOSCENZA**: la conoscenza si forma esternamente ai soggetti e successivamente viene interiorizzata attraverso una costruzione collettiva
- ✓ **GARDNER** e le **INTELLIGENZE MULTIPLE**: individua nove modi diversi di essere intelligenti in relazione ai diversi sistemi o messaggi culturali in cui le persone sono immerse fin dalla nascita nel loro ambiente di vita





# LO SFONDO INTEGRATORE

## PROGRAMMARE PER SFONDO INTEGRATORE

✓ Prevede che i criteri assunti, le procedure impiegate, le scelte effettuate siano integrate fra loro.

E' caratterizzato da:

✓ chiara individuazione di obiettivi, contenuti e metodi.

✓ Attività riferibili a diversi campi d'esperienza

Possibilità di adattare le attività e i percorsi educativi al gruppo, tenendo conto:

✓ Degli stili e dei tempi d'apprendimento individuali

✓ Delle convinzioni, motivazioni, proposte, dei bambini

✓ Presuppone l'allestimento di uno spazio all'interno della sezione che accompagni i bambini nell'esperienza e si caratterizzi come finestra

✓ attiva sui diversi sviluppi del percorso.

# CONTESTUALIZZAZIONE

Le competenze chiave europee per l'apprendimento permanente (Elaborate dal Consiglio e dal Parlamento europeo, 2006)

- ✓ Comunicare nella lingua madre
- ✓ Competenze sociali e civiche
- ✓ Consapevolezza ed espressione culturale
- ✓ Competenza digitale



# OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

CONOSCERE ED IMPARARE AD  
ESPRIMERE LE EMOZIONI

# ALTRI OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

## IDENTITA':

- ✓ Esprimersi con fiducia e dare un nome agli stati d'animo
- ✓ Rendersi conto dei cambiamenti avvenuti nella propria persona

## AUTONOMIA:

- ✓ Conoscere e applicare strategie di ascolto attivo
- ✓ Condividere ed applicare regole comuni
- ✓ Adottare comportamenti adeguati



## CITTADINANZA:

- ✓ Collaborare con adulti e compagni
- ✓ Accogliere la diversità come valore positivo
- ✓ Instaurare relazioni positive attraverso il dialogo
- ✓ Essere consapevole di avere diritti e doveri
- ✓ Seguire regole di comportamento e sapersi assumere la propria responsabilità
- ✓ Comprendere le regole come strumenti indispensabili alla convivenza
- ✓ Sentirsi parte di una comunità

# SPAZI E TEMPI

Le lezioni previste sono collocate all'interno di un percorso più ampio finalizzato allo sviluppo delle capacità di riconoscimento ed espressione delle emozioni.

**SPAZI:** aula, palestra

**TEMPI:** 15 ore circa



# INPUT / MOTIVAZIONE DIDATTICA

L'utilizzo della proposta dello sfondo integratore favorisce la motivazione dei bambini e costituisce un elemento di raccordo tra momento affettivo e cognitivo.

Lo sfondo integratore collegando percorsi, tempi e momenti diversi, sostiene la costruzione di un contesto che facilita la riorganizzazione progressiva dei costrutti concettuali del bambino.

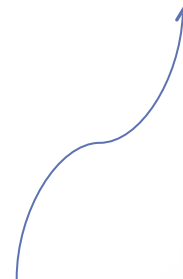
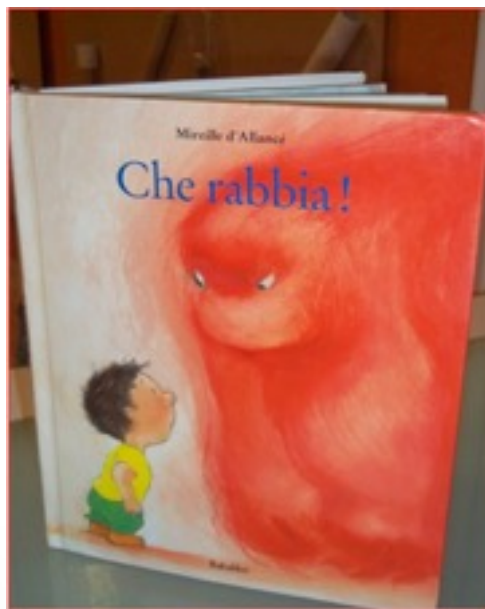
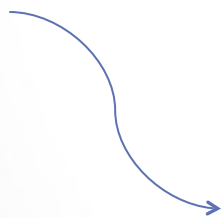
Esso favorisce inoltre l'integrazione dell'evento variabile, del fatto casuale e non prevedibile, traducendolo in nuovi percorsi collegati organicamente.

# A SCUOLA ARRIVA UN VIDEOMESSAGGIO PER LA CLASSE!

Vediamo di che cosa si tratta!



# LETTURA DEL LIBRO PERVENUTO A SCUOLA COME REGALO



# IL TESTO SCELTO È «CHE RABBIA» DI MIREILLE D'ALLANCÈ

SINOSSI: Roberto ha passato una bruttissima giornata: appena arrivato a casa risponde male al papà e non vuole mangiare gli spinaci. Che rabbia! Ma **quando la Rabbia si materializza, Roberto comprende quanto può essere dannosa...** La rabbia diventa una "cosa" che si vede, un mostro rosso che nasce da Roberto e che diventa "altro" da lui, più grossa e più potente, forza distruttiva che travolge anche i suoi giochi preferiti. Ma Roberto riesce a farla diventare piccola piccola e rinchiuderla dentro una scatola blu, tornando finalmente **padrone di se stesso.**

# AL TERMINE DELLA LETTURA:

- ✓ **Conversazione**
- ✓ **Rappresentazione grafico- pittorica**
- ✓ **Realizzazione di un cartellone a parete**



## ATTIVITÀ n°1

- **DRAMMATIZZAZIONE DELLA RABBIA**, il role playing è per i bambini un'esperienza emozionale che li coinvolge completamente.  
L'obiettivo è di far emergere in un contesto ludico artificialmente costruito un'emozione considerata "negativa" come la rabbia, per provocare poi soluzioni "positive".



# ATTIVITÀ IN PALESTRA:

L'ambiente viene predisposto con materiale rosso (che richiama il colore della rabbia del libro) e scatole blu entro cui richiudere la rabbia



Poter gestire un sentimento forte come la rabbia, fino a quel momento astratto e intravisto solo attraverso le pagine di un libro, significa ampliare un percorso conoscitivo iniziato con la lettura del racconto. Questo tipo di attività coinvolge in modo spontaneo e naturale anche i bambini con diversabilità e gli alunni non italofoni.

## ATTIVITÀ N°2

**IL CARTELLONE DEI SENTIMENTI:** per la durata di una settimana si richiede ai bambini, ogni volta che ne prendono coscienza, di scrivere il proprio nome (o di incollare il proprio contrassegno) sotto il disegno che rappresenta il sentimento che stanno provando in quel momento e di spiegarne la motivazione all'insegnante.



# ATTIVITÀ N° 3

Gioco **La ruota dei sentimenti**: oggi sono triste, oggi sono felice, perché?



Quando e perché ci si arrabbia? Conversazione a piccolo gruppo..  
Analizziamo le frasi pronunciate dai bambini durante le conversazioni Il confronto fra i diversi punti di vista aiuterà i bambini a chiarirsi e a verbalizzare quali siano le situazioni da ricercare per attivare sentimenti positivi nei momenti di difficoltà.

## ATTIVITÀ N°4

**Il gioco delle espressioni:** l'atteggiamento del corpo esprime emozioni e/o stati d'animo.

Le emozioni implicano una mimica facciale, una postura, un tono, dei gesti... Usiamo come facilitatore lo specchio e documentiamo l'attività con la fotocamera digitale, per poter creare delle flashcard personalizzate con i visi dei bambini.



La documentazione del lavoro svolto può essere raccolta con la LIM ed utilizzata per la costruzione di un Syllabus di italiano/L2 per gli alunni stranieri e come eventuale strumento per la comunicazione facilitata per l'alunno diversamente abile.



*L'orologio delle emozioni*

# ATTIVITÀ N° 5

## L'ESCLUSO

I bambini si muovono nella stanza ,quando si incontrano, si salutano, si stringono la mano,si sorridono, scambiano qualche parola, ecc. Previo accordo, un bambino rappresenta l'escluso, cioè non sarà salutato né preso in considerazione dagli altri bambini. Sarà sempre ignorato.

Compito dell'escluso, invece è di farsi accogliere dal gruppo. Il gioco finisce quando l'escluso riesce a parlare o a stringere la mano a qualcuno. Il ruolo dell'escluso può essere giocato a rotazione da più bambini.

E' STATO DIFFICILE PER L'ESCLUSO VINCERE  
L'INDIFFERENZA DEGLI ALTRI ? COME SI È SENTITO?.  
COME SI SONO SENTITI GLI ALTRI NEL NON POTERLO  
ACCOGLIERE? (CIRCLE TIME)

# ATTIVITÀ N° 6

## IL MEMORY DELLA RABBIA

Utilizzando le flashcard realizzate a scuola, raffiguranti diverse emozioni, i bambini le devono abbinare tra loro, con lo stimolo a riconoscere gli stati emotivi rappresentati. Il riferimento particolare sarà ovviamente agli stati d'animo negativi e aggressivi e a come contenerli e gestirli.





## Attività n° 7

Quando le altre strategie individuate non aiutano, possiamo ricorrere ai suggerimenti che troviamo nella FILASTROCCA DELLA RABBIA.

La filastrocca sarà accompagnata da una serie di gesti che ne facilitino la memorizzazione e che rendano l'attività maggiormente coinvolgente.

Anche in questo caso, l'alunno con diversabilità troverà una propria dimensione naturale ed i bambini stranieri saranno gratificati dall'aspetto ludico/motorio.



# La filastrocca della rabbia



Sono tutto arrabbiato,  
Cosa mai mi è capitato?  
Ho il faccino tutto rosso,  
e mi sento un po' scosso.

Pesto i piedi per terra  
e vorrei far la guerra.

Sento tutti nemici  
anche i miei cari amici:  
non ci voglio parlare  
e nemmeno giocare.

Il pancino mi duole  
e mangiar lui non vuole,  
neppure un boccone  
neanche per colazione.

Son tutto nervoso  
e mi sento furioso,  
una bomba che scoppia  
un tornado che soffia,  
un vulcano che erutta  
un'onda che spruzza.

Come faccio a calmarmi?

Io vorrei rilassarmi!

Ho bisogno di urlare,  
di correr e saltare,  
di una parola d'amore,

di un abbraccio dal cuore.

Questo è quello che mi aiuta

e la rabbia tramuta  
in una pace tranquilla  
in una calma che brilla!

## ATTIVITÀ N°8

RACCONTIAMO LE NOSTRE ESPERIENZE CON L'AGGRESSIVITÀ E LA RABBIA AL NOSTRO AMICO ROBERTO. COME POSSIAMO FARGLI AVERE NOSTRE NOTIZIE?



POSSIAMO INVIARGLI UN'EMAIL CON LA NOSTRA LIM!  
(conversazione collettiva ed invio)

**RACCONTIAMO A ROBERTO CHE ABBIAMO SCOPERTO  
TANTI MODI PER GESTIRE LA NOSTRA AGGRESSIVITÀ:**

- ✓ **GETTARLA NEL CESTINO BLU**
- ✓ **PENSARE A COME SI SENTE LA PERSONA CHE CI HA FATTO ARRABBIARE**
- ✓ **RIPENSARE ALLA FILASTROCCA DELLA RABBIA**
- ✓ **PENSARE CHE POSSIAMO PROVARE SENTIMENTI POSITIVI SE SVOLGIAMO UN'ATTIVITÀ CHE CI PIACE**

# CONCLUSIONE DELL'ATTIVITÀ

E' importante per sviluppare la motivazione e l'autoefficacia proporre un feedback del personaggio al termine delle attività.



# METODI E STRUMENTI DI VERIFICA

- ✓ Elaborazione di schede
- ✓ Cartelloni riassuntivi a parete
- ✓ Osservazione sistematica del percorso maturativo, della partecipazione, della capacità attentiva, del rispetto dell'altro e dell'ambiente tramite griglie predisposte.
- ✓ Schede di metacognizione

# GRIGLIA DI OSSERVAZIONE

Alunno: _____	SI	NO	IN PARTE
Ha partecipato con interesse alle attività			
Ha mostrato interesse e curiosità			
Ha collaborato con i compagni			
Ha ampliato ed acquisito nuove conoscenze ed abilità			

# DOCUMENTAZIONE

- ✓ Documentazione a parete
- ✓ Foto, filmati, registrazioni vocali potranno essere integrati tra loro per condividere l'esperienza con le famiglie e rientrare in un più ampio progetto annuale di condivisione con l'utenza (blog o DVD)
- ✓ Roberto sotto forma di burattino di pupazzo in aula accompagnerà i bambini nel tempo e diventerà un mezzo per rievocare le conoscenze e le abilità apprese. «Ti ricordi cosa ti ha insegnato Roberto?»»

# AUTOVALUTAZIONE

- ✓ Per tendere ad una professionalità riflessiva: esempio di autovalutazione docente





## POSSIBILI SVILUPPI

- ✓ **PROGETTO DI CONTINUITÀ** con la scuola dell'infanzia: i bambini della scuola dell'infanzia inviano ai compagni delle email (tramite la LIM) contenenti le immagini realizzate durante il progetto affinché possano inventare una semplice storia, che verrà letta durante la visita dei «piccoli» alla scuola primaria.

✓ **LE EMOZIONI IN LINGUA INGLESE** i bambini possono apprendere alcuni semplici termini per rispondere alla domanda «How are you?»

