

ATTENZIONE QUESTO PLICO VA LASCIATO NEL REGISTRO DI CLASSE

I docenti che eseguono un gioco possono segnare sul registro di classe il titolo del gioco, in modo da segnalare al docente successivo a quale punto dell'attività si trova la classe.

Questi giochi non sono assolutamente obbligatori e i docenti sono liberi di attuarli o meno, di sospenderli in qualsiasi momento se ne vedono compromessa la fattibilità, di sostituirli con altre attività che possono sembrare in quel momento più idonee.

Se vengono apportate variazioni a questo programma, vi preghiamo di segnalarcele per poterne fare tesoro in un'eventuale riproposizione dell'attività

1. Variazioni autobiografiche

Obiettivo. Conoscere gli altri. Registrare ciò che si apprende per farne un punto di riferimento nel lavoro di gruppo.

Materiale: smart board o lavagna, quaderno

Tempo. 30 minuti.

Procedimento. Ogni partecipante riferisce al docente qualcosa di se stesso partendo da una o più formule fisse che la classe sceglie tra le seguenti.

Ecco alcuni esempi di formule da cui partire: *ciò che non sono – non ho – non vorrei- non voglio – ciò che mi manda su tutte le furie – ciò che volevo essere da piccolo – ciò che io ritengo di essere – ciò che gli altri ritengono sia ecc... (si consiglia di scegliere un buon numero di formule per variare il gioco, almeno cinque per una classe di 20 alunni).*

Ogni alunno può annotare sul quaderno le annotazioni.

Al termine si riflette su somiglianze e differenze.

Osservazioni. Questo esercizio è ideale in un gruppo i cui componenti non si conoscono proprio. Le annotazioni possono diventare un punto di partenza per analizzare la frequenza delle risposte, le affinità e le differenze tra gli individui.

2. Impressioni e aspettative

Obiettivo. Scoprire quali sono state le proprie impressioni e aspettative: **classe, compagni, insegnanti, personale A.T.A**

Materiale: quaderno, smart board, lavagna.

Tempo. 13-45 minuti.

Procedimento. I partecipanti scrivono sul proprio quaderno le proprie impressioni e aspettative. L'animatore dovrebbe aver preparato sulla LIM un file word o costruito un padlet (www.padlet.com): *Impressioni, Aspettative.* Nel caso in cui non fosse presente una lavagna o una LIM gli studenti potranno annotarle sul quaderno e condividere con i compagni le annotazioni. Interpellati gli studenti riferiscono al docente impressioni e aspettative. Dopo aver letto il contenuto si evidenziano le idee somiglianti e si discute sulle aspettative comuni.

3. Presentazione mimata

Obiettivo. Presentare le persone in modo indimenticabile. Distendere il clima di gruppo.

Tempo. 3-5 minuti a testa.

Procedimento. Chiedere a ciascuno di rappresentare senza parole un'occupazione che gli piace, qualcosa di particolarmente importante o un modo di fare che esprime la propria personalità.

Osservazioni. Nessuno deve essere obbligato a fare questo esercizio. Le informazioni date attraverso un mimo sono autoselezionate e spesso molto attinenti; una persona, per esempio, insisteva nel cercare di far stare in piedi due matite, una con la punta sopra l'altra, per dimostrare che gli si proponevano sempre delle cose impossibili.

Le azioni si imprimono nella memoria molto più delle parole, e costituiscono una buona introduzione al mimo.

4. La convivenza richiede delle regole

Obiettivo. Far comprendere l'importanza del rispetto delle regole all'interno di una comunità

Tempo. 15 minuti

Procedimento. L'insegnante chiede ad un alunno di allontanarsi un attimo dall'aula. Ai compagni dirà che intende scambiare le parole che indicano il banco e la sedia, l'astuccio e la biro o altro. Cioè chiamerà il banco sedia e viceversa ecc...Fatto rientrare l'alunno che aveva atteso in corridoio, l'insegnante lo istruisce dicendogli che dovrà obbedire ad un suo comando o ad un comando dei compagni, anche se questo gli sembrerà strano. Gli ordina allora di andarsi a sedere sul banco, cosa che l'alunno, disorientato eseguirà. Gli chiederà poi di avere l'astuccio e così via, contestando al malcapitato alunno la mancata esecuzione corretta dell'ordine. A questo punto, dopo le risate del resto della classe, l'insegnante invita un alunno a spiegare il gioco. Quindi pone la domanda: " Cosa abbiamo voluto dimostrare con questo gioco?". Spiegherà così che la convivenza umana è resa possibile da tutta una serie di regole che occorre rispettare se si vuole far parte di un gruppo sociale.

5. La disciplina e il silenzio

Obiettivo. Riconoscere l'importanza dell'ascolto e della disciplina per una corretta organizzazione dell'attività didattica.

Tempo. 10 minuti

Procedimento. L'insegnante chiede ad un alunno di raccontare un'esperienza o una vicenda curiosa estiva o del precedente anno scolastico e di smettere soltanto ad un suo ordine, senza occuparsi di ciò che fanno i compagni di classe. Costoro segretamente vengono invitati a zittire quando l'insegnante fa loro un cenno o a chiacchierare con il proprio compagno. Dopo qualche minuto si interrompe l'animazione e si chiede a colui che ha narrato la vicenda se si è sentito ascoltato, mentre i compagni diranno se hanno capito il suo racconto. Sulla base delle risposte l'insegnante concluderà che la disciplina e l'ascolto in classe sono necessari e stabilirà le regole di un buon ascolto.

Si consiglia di far raccontare l'esperienza all'alunno che si è mostrato meno incline sino a quel momento al rispetto delle regole e di ripetere il gioco per un numero massimo di tre alunni narranti senza chiarire subito lo scopo del gioco.

6. Il decalogo dell'accoglienza

Finalità. Creare un clima disteso e accogliente

Obiettivo. Comprendere il valore dell'accoglienza. Esprimere il proprio bisogno di sicurezza in un nuovo contesto.

Materiale: fogli e penne.

Tempo. 20 minuti

Procedimento. Il gioco consiste nel far comporre una frase a ciascun alunno in cui egli esprima il significato della parola accoglienza, le definizioni, redatte in forma anonima, vengono raccolte dall'insegnante e successivamente gli alunni votano dieci frasi più significative e si compone un vero e proprio decalogo di classe. Si può proseguire l'attività avviando una discussione o facendo annotare sul diario di bordo la rispondenza o meno di tali idee al contesto del nuovo clima scolastico.

7. Conseguenze inaudite

Finalità. Creare un clima disteso e accogliente

Obiettivo. Riconoscere l'importanza della cooperazione. Sperimentarne l'utilità e gli aspetti più divertenti della comunicazione verbale.

Materiale: fogli e penne.

Tempo. 20 minuti

Procedimento. Il gioco consiste nel far comporre ad un gruppo di alunni una frase che cominci con un se o con un quando da una parte, e ad un altro gruppo una frase al condizionale o al futuro senza che nessuno possa leggere la frase dell'altro. Poi si abbinano casualmente le frasi e si riflette sugli abbinamenti logici possibili e su quelli più bizzarri.

8. Risposte incoerenti

Finalità. Creare un clima disteso e accogliente

Obiettivo. Riconoscere l'importanza della cooperazione. Sperimentarne l'utilità e gli aspetti più divertenti della comunicazione verbale.

Materiale: fogli e penne.

Tempo. 20 minuti

Procedimento. Il gioco è simile a quello precedente ma prevede la formulazione di domande e risposte che non abbiano alcuna relazione tra loro e solo dopo aver associato a caso domande e risposte interpellando nella scelta gli stessi alunni si riflette sulle combinazioni e si costruiscono combinazioni coerenti le combinazioni possibili.

9. Le ricette impossibili

Finalità. Creare un clima disteso e accogliente

Obiettivo. Riconoscere l'importanza della cooperazione. Sperimentarne l'utilità e gli aspetti più divertenti della comunicazione verbale.

Materiale: fogli e penne.

Tempo. 60 minuti

Procedimento. A turno gli studenti scrivono sul loro quaderno una ricetta e inseriscono al suo interno elementi improbabili. Leggono la ricetta e chiedono ad un compagno di individuare l'elemento improbabile. Gli elementi possono essere più di uno e gli studenti potranno dividersi anche in squadre e proporre a turno alla squadra avversaria diverse ricette, in numero predefinito, assegnando un punteggio o una penalizzazione che possa consentire alla fine di stilare una classifica. Vince la squadra o l'alunno che ha raggiunto nel gioco il massimo punteggio.

10. La narrazione di gruppo

Finalità. Creare un clima disteso e accogliente

Obiettivo. Riconoscere l'importanza della cooperazione. Sperimentarne l'utilità e gli aspetti più divertenti della comunicazione verbale.

Materiale: fogli e penne.

Tempo. 60 minuti

Procedimento. L'insegnante chiede agli studenti a turno di indicare uno o più personaggi, alcuni aggettivi che li caratterizzino, un aiutante, un aggettivo relativo, un luogo con le sue caratteristiche, un tempo, definito o meno, un problema che essi devono affrontare. Ogni alunno non potrà usare più di dieci parole per costruire un pezzo della storia (compresi articoli e preposizioni), insieme si deciderà quale ordine seguire all'interno della classe per dare avvio alla narrazione e fra la procedere coinvolgendo tutti i compagni. Insieme gli studenti realizzeranno una storia che il docente, o uno o più alunni incaricati, trascriveranno (il docente potrebbe usare la LIM) per poi condividerla a narrazione conclusa.