

INTEGRITY: EDUCARE ALL'INTEGRITA'

Realizzazione Relazione Benessere

Progetto formativo per bambini e pre-adolescenti per educare allo sviluppo dei talenti personali, alla relazione, ai temi sociali, alla...felicità!

Scopo:

Attraverso strumenti educativi innovativi, ludici ed esperienziali (eventualmente in affiancamento con educatori professionisti e psicologi dell'età evolutiva):

- aiutare bambini e adolescenti a prendere contatto col proprio sé, soprattutto emotivo e corporeo, a sviluppare la fiducia di base in se stessi e nel proprio potenziale¹, a scoprire e mettere in gioco i propri talenti, a gestire ed esprimere le proprie emozioni, ad avere consapevolezza di sé e relazioni e modalità di comunicazione sane, proficue e appaganti
- far sperimentare la possibilità di convivere in modo pacifico e cooperativo e di condividere le proprie risorse umane e materiali
- contribuire a creare una cultura di ricerca del benessere interiore ed esteriore, del rispetto per se stessi e per gli altri nelle relazioni, dell'accettazione e integrazione delle diversità d'ogni genere come ricchezza e non elemento discriminante e della responsabilità individuale del proprio benessere e di quello della collettività

per:

- prevenire il disagio psichico e sociale e sostenere l'attività di servizi sociali e psicoterapeuti a favore dei minori, soprattutto di quelli a rischio o già coinvolti in forme di sofferenza e/o disadattamento psichico e sociale
- prevenire l'uso della violenza (auto o etero diretta) come unico sbocco all'incapacità di esprimere il proprio vissuto/disagio e come forma di realizzazione di sé e soddisfacimento dei propri bisogni

Target:

Si propongono tre diversi livelli di attività:

- bambini dai 6 ai 9 anni (prime classi delle elementari)
- bambini dai 10 ai 13 anni (ultimi anni elementari e scuola media inferiore)
- ragazzi dai 14 ai 17 anni, previo riadattamento delle proposte contenute nel presente documento

¹Senza attivare meccanismi propriamente terapeutici, che richiedono spesso delicati interventi e rapporti uno a uno tra terapeuta e soggetto, i giochi e gli esercizi proposti mirano in forma lieve a far avvertire in modo non esplicitato gli eventuali blocchi derivanti da limitazioni mentali, condizionamenti sociali, culturali e familiari e a sperimentare la libertà, gioia e consapevolezza derivanti dall'agire senza concezioni o vincoli auto-limitanti.

Strumenti previsti

- Giochi dinamici, a punti o cooperativi, in cui apprendere facendo
- Esercizi psico-fisici esperienziali, in cui entrare in contatto con varie sensazioni, emozioni e dinamiche
- Drammatizzazione: scenette, giochi ed esercizi teatrali, fiabe e rappresentazioni dei vissuti
- Interviste guidate e discussioni in cui far emergere vissuti, motivazioni, senza giudizio e con il contenimento da parte dell'animatore
- Danza e movimento per sperimentare il contatto col corpo, con l'altro e rappresentare situazioni
- Disegno, arti figurative

Modalità di fruizione

Il progetto si compone di tre percorsi ludico-educativi, ciascuno composto da più moduli di 1 ora circa, ciascun percorso e ciascun modulo fruibile singolarmente.

Si tratta di un progetto di massima che si propone di coprire i molti aspetti su cui la scuola e le famiglie non sempre sono in grado di attivarsi efficacemente, anche solo per mancanza di risorse di varia natura, che non ha pretese di esaustività né di essere adottato e svolto integralmente.

Integrity offre spunti di riflessione e strumenti di intervento “leggeri” su temi educativi che possono fare la differenza in un contesto sociale, ma, proprio perché leggero, ogni soggetto richiedente può appassionarsi anche a un solo o ad alcuni moduli, da svolgere come moduli a se stanti o per comporre percorsi personalizzati da concordare col proponente.

I singoli moduli possono svolgersi nell'ambito delle attività normalmente gestite dall'ente o come attività extra.

Sarà sua cura motivare l'inserimento in modo coerente con eventuali percorsi artistici, culturali, didattici o di altra natura promossi dall'ente stesso. Per i percorsi personalizzati si può invece studiare insieme il tema/filone da seguire e proporre a pubblico.

Ciascun intervento, modulo o percorso, sarà eventualmente adattato al pubblico di riferimento scelto (età, provenienza, eventuali criticità o contesti particolari) e si potranno anche svolgere, all'interno di una medesima struttura, percorsi identici nel tema e struttura, ma svolti a livelli diversi. Per esempio, percorso A proposto in tre varianti per adattarlo a fasce di età diverse all'interno della stessa scuola.

I percorsi proposti

A. Percorso I: Sviluppare i talenti

- A.1. Stimolare la propriocezione
- A.2. Sviluppare la fiducia di base
- A.3. Favorire l'auto-accoglienza e l'auto-protezione
- A.4. Sentire la propria forza
- A.5. Di dire sì e no, affermarsi: sviluppo dell'assertività e occupare il proprio posto nel mondo
- A.6. Sentire i propri bisogni e desideri
- A.7. Riconoscere la propria specificità
- A.8. Individuare i blocchi al potenziale
- A.9. Scoperta, sviluppo capacità cognitive e competenze: I talenti
- A.10. Determinare e raggiungere gli obiettivi: : sviluppare il pensiero positivo, gestire il tempo, darsi scopi raggiungibili, il principio del piacere, dell'utilità e del rapporto

costi/benefici

B. Percorso II: io e gli altri - Viva la diversità!

- B.1. Percezione dell'altro: io, tu, noi
- B.2. Riconoscere e accogliere la diversità
 - B.2.1. Multiculturalità e multirazialità: la convivenza con culture, religioni, valori diversi
 - B.2.2. Maschio e femmina (ev. parte sull'omosessualità)
 - B.2.3. Disabilità e malattia/disagio psichici

C. Percorso III: io e la società - Star bene in un mondo migliore

- C.1. Gestire le emozioni
 - C.1.1. Riconoscerle
 - C.1.2. Gestirle
 - C.1.3. Indurle
- C.2. Comunicazione efficace
 - C.2.1. Capire e farsi capire
 - C.2.2. Empatia e ascolto attivo
 - C.2.3. Opinioni diverse
 - C.2.4. L'arte della critica
- C.3. Educazione alla non-violenza e gestione del conflitto
 - C.3.1. Conflitto con se stessi e decision making
 - C.3.2. Conflitto con l'altro
 - C.3.3. Conflitto sociale
- C.4. Educazione alla relazione e alla cooperazione
 - C.4.1. L'accoglienza
 - C.4.2. L'integrazione nel gruppo
 - C.4.3. Obiettivi comuni
- C.5. Educazione su temi sociali
 - C.5.1. Ambientale
 - C.5.2. Tecnologica
 - C.5.3. Informazioni
 - C.5.4. Legalità
- C.6. Educazione al bello

D. Percorso Mix:

- D.1. Sviluppare la fiducia di base
- D.2. Favorire l'auto-accoglienza e l'auto-protezione assertività
- D.3. Far sentire la propria forza, i bisogni, i desideri
- D.4. Di dire sì e no, affermarsi: sviluppo dell'assertività e occupare il proprio posto nel mondo
- D.5. Riconoscere la propria specificità
- D.6. Percezione dell'altro: io, tu, noi
- D.7. La convivenza con culture, opinioni, valori diversi
- D.8. Maschio e femmina
- D.9. Comunicazione efficace
- D.10. Educazione alla relazione interpersonale, all'accoglienza e all'integrazione (gruppo,

amici, famiglia) o:

D.11. Educazione alla non-violenza e alla cooperazione e alla gestione dei confini e del possesso

Operatori coinvolti:

- Un animatore con esperienza di affiancamento a educatori professionisti in comunità minorili quali oratori, gruppi scout, colonie estive comunali, comunità per bambini in affido in qualità di conduttore dei gruppi
- (facoltativo) Psicoterapeuti specializzati in percorsi per l'età evolutiva e/o, che intervengono in affiancamento all'animatore sul posto alle attività ludico-educativo per dare l'avvio al programma in qualità di supervisor
- (facoltativo) Psicoterapeuti specializzati in percorsi per l'età evolutiva e formatori specializzati in discipline collaterali (es. bioenergetica), che hanno supervisionato, revisionato e approvato il progetto e l'idoneità dei percorsi proposti e relativi strumenti

Materiali richiesti:

Una lavagna/tabellone sia a fogli mobili che tradizionale

Strumenti di riproduzione suono (lettore CD/mp3) o amplificatori

Tappetini (1 per partecipante, max 20)

Computer collegato a stampante e meglio se a internet *

Videoproiettore *

* Materiali facoltativi sostituibili con altri mezzi

I materiali non presenti presso la struttura possono essere recuperati dall'organizzatore, valutando di volta in volta eventuali costi di noleggio o di ammortamento per l'acquisto da parte dell'animatore.