

SCUOLAEUROPA: LE ATTIVITA'

1) ICE BREAKING 12/15 minuti circa:

Questa parte iniziale delle attività ha l'obiettivo specifico di valutare la propensione del gruppo alle attività e di spezzare il ghiaccio per favorire la partecipazione attiva di tutti.

Caratteristiche: attività dinamica, veloce e divertente.

a) Tasting activity: "che umore fa?" (2 minuti)

I ragazzi, appena entrati in aula, vengono invitati a spostare banchi e sedie e ricreare un ambiente circolare. Sui tre lati dell'aula sono affissi tre diversi cartelli, che rimandano a degli stati d'animo associandoli alle condizioni metereologiche: sereno, nuvoloso, pioggia. I ragazzi si posizionano e successivamente esprimono un breve giudizio sul proprio umore ed eventuali motivazioni.

b) Ice breaking game: "Balú" (5 minuti)

I ragazzi vengono invitati ad iniziare le attività con il contatto fisico, massaggiandosi reciprocamente, e riscaldando l'interesse e la curiosità per le successive attività.

c) piccolo scherzetto o giochetto (con contatto fisico) (5 minuti)

obiettivi e finalità: fin dall'inizio i ragazzi hanno dimostrato di essere ben disposti riguardo la giornata, alcuni per aver evitato di seguire le quotidiane attività scolastiche; il gioco di ice breaking ha ottenuto gli effetti previsti, con grande entusiasmo dei ragazzi.

Esistono tante attività di ice breaking.



2) Presentation activity

Caratteristiche: breve durata, componente rilassante e di condivisione

Presentazione dei partecipanti (10 minuti)

“Ingarbuglia i nomi”

L'animatore presenta brevemente il suo nome, da dove viene e perchè è qui. Lancia un gomitolino ad un ragazzo chiedendo di fare lo stesso, per poi tenere un capo del gomitolino e lanciare quest'ultimo ad un compagno dal lato opposto del circolo e così via. L'ultimo che si ritrova con la matassa deve tornare all'origine ricapitolando il nome e interessi del suo predecessore, fino a riavvolgere completamente il gomitolino. L'obiettivo è quello di far conoscere in breve tempo i nomi ed alcune caratteristiche degli altri componenti del gruppo, e di individuare i Paesi visitati.



Obiettivi e finalità: i ragazzi hanno conosciuto gli altri componenti del gruppo (seppur a livello iniziale), ed hanno fornito un quadro generale del clima interpersonale sia del singolo che del gruppo nei confronti della tematica affrontata dal progetto. Le risposte possono essere piatte o timide come, spiritose e particolari a seconda della personalità del ragazzo. È compito dell'animatore coinvolgere i ragazzi ad esprimere sin da subito il più possibile con battute, con incentivi all'animazione facendo in modo che non cali l'attenzione.

Quest'attività è breve e rilassando, si applica dopo la plenaria e dopo l'arrivo dei partecipanti dal viaggio che li ha portati presso il luogo del seminario. I ragazzi sono stanchi, confusi e spesso non hanno ascoltato o capito i contenuti comunicati in plenaria. L'attività non richiede loro sforzo intellettuale nè fisico, dà spazio alla curiosità e ai dubbi e permette la condivisione degli stessi. Anche chi non ha capito bene o poco, può vedere che è parte di un gruppo e che da quel momento in poi si andrà avanti insieme verso l'obiettivo, che sarà un percorso di gruppo (team building) e ci sarà occasione per ognuno di esprimersi.

3) Brainstorming



Ad ogni ragazzo vengono dati dai semplicissimi post it e partendo dal lancio di un input tematico si chiede ad ognuno di scrivere un breve commento/opinione/definizione o parola chiave in merito.

Caratteristiche: Lavoro individuale proiettato al gruppo

Obiettivi e finalità: il brainstorming è fondamentale ma dev'essere supportato da un workshop ben determinato che metta in moto la capacità creativa di esprimere un messaggio attraverso il lavoro di gruppo. Nel caso dei seminari di Montecatini è stato necessario un primo brainstorming relativo alla tematiche

generale delle competenze chiave prendendo in esame il concetto e in una fase successiva le singole competenze. Il brainstorming è stato necessario per veicolare la riflessione generale verso una riflessione specifica del contesto scuola, tenendo conto della peculiarità di ogni esperienza singola.

Il brainstorming ha inoltre la doppia valenza di:

creare confronto: una volta letto l'insieme dei contributi sulla lavagna ogni ragazzo sa cosa sa e cosa pensa il compagno di viaggio;

creare dibattito: è compito dell'animatore leggere o far leggere a partecipanti a caso e dar vita al dibattito nel caso ci siano opinioni o esperienze diverse.

4) Workshop (45 minuti):

I ragazzi, divisi in gruppi devono eleggere un capo gruppo che avrà il compito di ricevere l'incarico dal formatore e gestire il gruppo verso il raggiungimento dell'obiettivo (team leader). Il leader è stato eletto democraticamente dal gruppo che si è appena formato. Generalmente i risultati devono essere espressi in un report scritto finale che può corrispondere ad un cartellone, ad un filmato, ad una rappresentazione artistica (anche teatrale), ad una simulazione ecc... Nel nostro caso bisognava realizzare una slide di presentazione.

Il workshop è un lavoro di gruppo che deve portare ad un risultato concreto supportato da una riflessione all'interno del gruppo stesso che può nascere spontaneamente (a seconda del coinvolgimento del team leader) ma può anche necessitare di uno o più interventi da parte del formatore che capta l'andamento dei lavori senza "dar nell'occhio".

È compito del formatore stabilire i tempi, incitare i gruppi, osservare le dinamiche di coesione o nascita di conflitti, lo stato di coinvolgimento di tutti i componenti o la predominanza di certi soggetti su altri.

Al termine del tempo previsto ogni gruppo espone agli altri il proprio lavoro e si stimola un dibattito. È possibile dare al workshop la connotazione di "concorso" o "competizione" a seconda dei casi.

Esistono centinaia di workshop possibili a seconda dei risultati che si vogliono ottenere.

È possibile anticipare il workshop con un "Intercultural game" (gioco interculturale) che attraverso la componente ludico-creativa stimola il gruppo all'azione, anche fisica, verso il proseguo del percorso iniziato con il brainstorming.

È compito del formatore fornire gli strumenti affinché i partecipanti si auto-formino nella tematiche attraverso l'assegnazione di ruoli, sfide, compiti e presentazione finale dei risultati.

I giochi interculturali così come i workshop sono specifici a seconda dell'obiettivo che si vuole raggiungere: esistono giochi di ruolo, simulazioni, risoluzione dei conflitti, creativity games ecc...



6) Evaluation activity (durata 60 minuti)

a) valutazione intermedia (20minuti):

“Valigia, lavatrice e cestino”

I ragazzi valutano le attività svolte sino a quel momento, annotando su dei post-it gli elementi che valutano sicuramente positivi (valigia), quelli che necessitano di essere migliorati (lavatrice), e quelli che vanno scartati o eliminati dal programma (cestino).

b) “Cross the line”

Valutazione obiettivi che si prefigge la scuola per l'attività internazionale e risultati ottenuti.

Attraverso alcune domande rivolte ai ragazzi, si chiede loro di schierarsi da un lato o dall'altro della stanza, a rappresentare una risposta affermativa o negativa.

Anche i partecipanti indecisi, che restano al centro, hanno l'opportunità di ascoltare i diversi pareri e sentirsi coinvolti nel dibattito, definendo poi una propria opinione o meno.

Caratteristiche: l'attività è un forte esempio di interazione fisico-cognitiva tra partecipanti e formatori, ha l'obiettivo di dar spazio a tutti focalizzando il dibattito secondo gli obiettivi pre-fissati. Il moderatore stimola il dibattito e dà voce anche a coloro che si schierano semplicemente, senza aver espresso la propria opinione. Il formatore di supporto capta le voci interagendo con il moderatore e con i ragazzi e fissa le risposte nero su bianco sulla lavagna, che rimarrà al centro della sala. Essendo un'attività dinamica e molto veloce i ragazzi si sentono liberi di esprimersi e nello stesso tempo vedono scritte le parole chiave dei loro interventi avendo così un quadro complessivo dell'andamento del dibattito, lanciando input nuovi e traendo loro stessi considerazioni personali.



Valutazione finale

“La pizza”

Su un cartellone bianco è disegnata una pizza divisa a spicchi sui quali sono riportate le voci da valutare. Ogni partecipante con un pennarello disegna un punto su ogni spicchio: più vicino al centro se il giudizio è molto positivo, più lontano dal centro se si vuol dare un giudizio molto negativo.

Momento breve che permette ai formatori di ricevere dagli stessi partecipanti la valutazione del proprio lavoro in quella spifica giornata e di altri fattori quali:

coinvolgimento personale (molto positivo)

formatori (molto positivo)

interazione (molto positivo)

attività (molto positivo)

durata (medio)

luogo (medio)

nuovi stimoli (positivo)

pranzo di oggi (medio) - l'inserimento di questo fattore è voluto per sdrammatizzare la serietà della valutazione e chiudere l'attività con un sorriso.



Busto Arsizio – Febbraio 2008