

# **CORSO A2-17/18**

**LO SVILUPPO PSICOFISICO DEI BAMBINI  
E DEI RAGAZZI NEL PRIMO CICLO  
D'ISTRUZIONE**

**LA RELAZIONE CON I BAMBINI E LE  
TECNICHE DI GESTIONE DELLA CLASSE**

## UN BAMBINO E'...

UNA PERSONA  
CON UN SUO INSIEME DI



ESPERIENZE  
EMOZIONI  
SENTIMENTI  
RELAZIONI  
CORPOREITA'  
CONOSCENZE  
INTELLIGENZE  
ABILITA'  
COMPETENZE



# Il bambino associa ciò che diciamo alla sua esperienza



- INTERVENTO ESATTAMENTE PERTINENTE

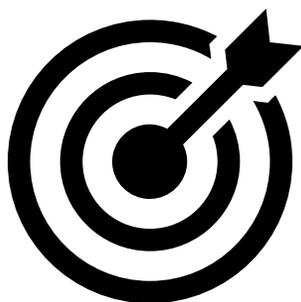
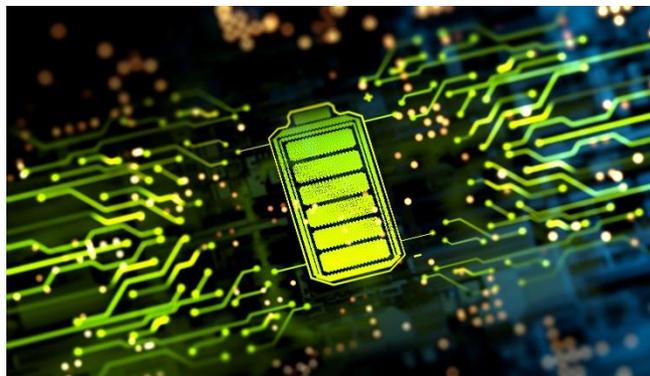
ACCOGLIERLO

VALORIZZARLO

ASCOLTARLO  
DARE CONFERME SULLA QUALITA'  
SUL VALORE

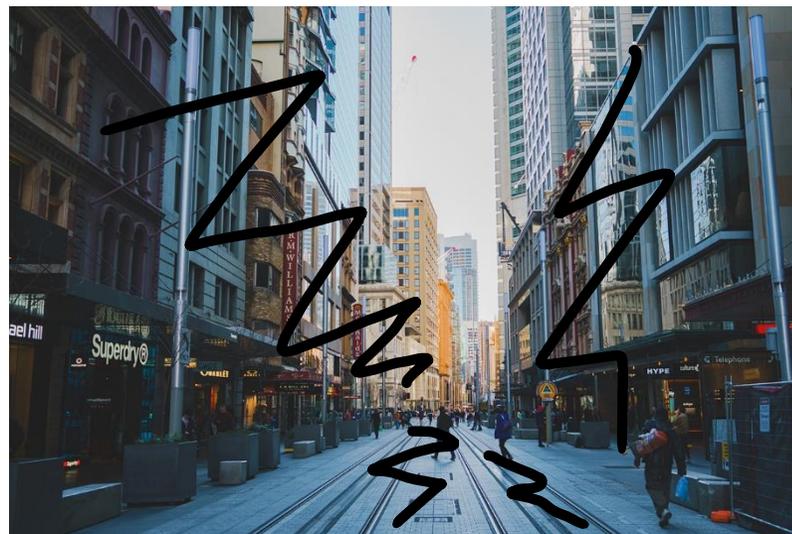


# ENTUSIASMO



## ■ INTERVENTO NON PERTINENTE

ACCOGLIERLO  
CAPOVOLGERE  
TRASFORMARE  
RICONDURRE  
VALORIZZARLO



- VALORIZZATO L'INTERVENTO
- BAMBINO GRATIFICATO
- RIAGGANCIATO PARTENDO DA UN SUO INTERESSE
- RICONDOTTO ALLA LEZIONE
- CONTRIBUTO AD UN CLIMA SERENO
- MESSAGGIO IMPLICITO



Trasmissione asettica delle informazioni e gestione autoritaria



Coinvolgimento e costruzione dialogica, partecipata, del proprio apprendimento.



# LA COMUNICAZIONE



LA COMUNICAZIONE E' UNA COMPETENZA FONDAMENTALE DEL  
FORMATORE

**COMUNICARE** = METTERE IN COMUNE  
CONDIVIDERE

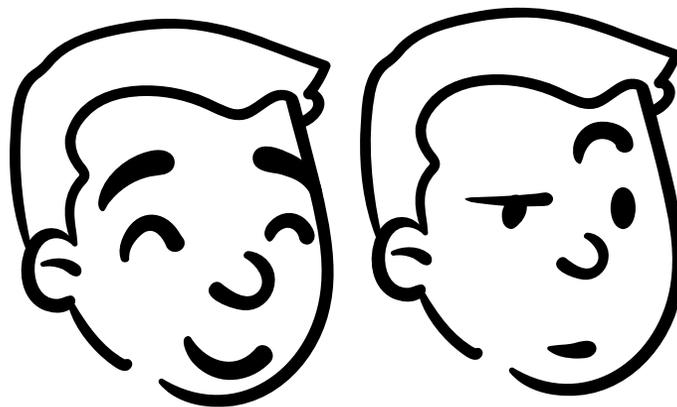
NON SI PUO' NON COMUNICARE

ATTRAVERSO QUALI CANALI PASSA LA COMUNICAZIONE?

## VERBALE



## MIMICA FACCIALE



## TONO DELLA VOCE



## GESTUALITA'



## POSTURA



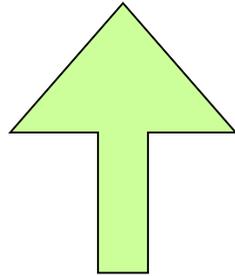
## PROSSEMICA





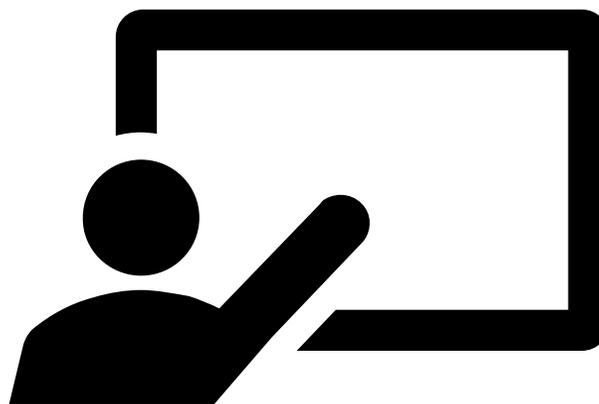
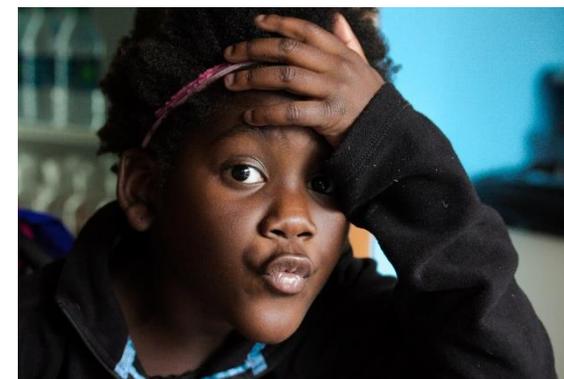


PADRONANZA DEI CANALI COMUNICATIVI  
LI UTILIZZA CONSAPEVOLMENTE (PER QUANTO  
POSSIBILE)



ESPERIENZA  
ASCOLTO E OSSERVAZIONE DI SE STESSO

- MIGLIORA LA QUALITA' DELLA COMUNICAZIONE
- LA COMUNICAZIONE DIVENTA PIU' EFFICACE
- CI AIUTA A COMPRENDERE COSA COMUNICA L'ALTRO



## LA CLASSE



UNA REAZIONE A CATENA  
PUO' COINVOLGERE ALTRI  
COMPAGNI

UNA BUONA GESTIONE DELLA CLASSE PASSA  
ANCHE DALLA QUALITA' DELLA COMUNICAZIONE



# LA COMUNICAZIONE VERBALE: VERIFICARE-CHIARIRE-COINVOLGERE

- INTERVALLARE UN DISCORSO CON DOMANDE (FEEDBACK)
- VERIFICARE SE I BAMBINI CONOSCONO IL SIGNIFICATO DI CERTI VOCABOLI
- UTILIZZARE SIMILITUDINI (...è come...è simile a...assomiglia a...è una specie di...)
- RACCONTARE ANEDDOTI, STORIE, ANCHE DIVERTENTI
- INSCENARE PICCOLE DRAMMATIZZAZIONI E GIOCHI DI RUOLO

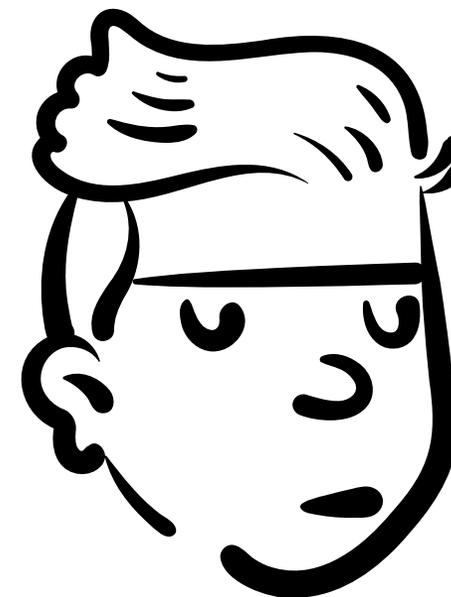
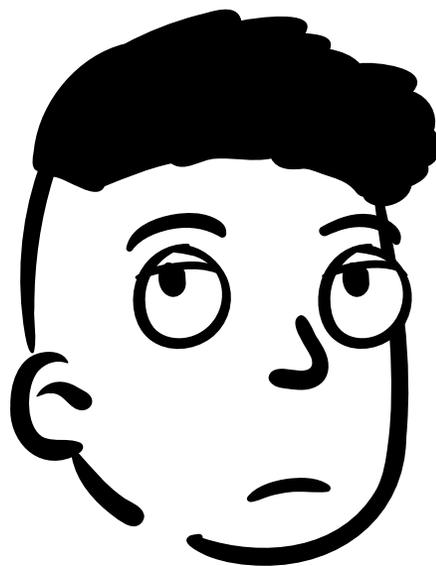
**CIÒ CHE COINVOLGE EMOTIVAMENTE VIENE RICORDATO  
CON PIÙ FACILITÀ.**

**IRONIA** = ESPRESSIONE CHE COMUNICA IMPLICITAMENTE L'OPPOSTO DI CIO' CHE E' DETTO LETTERALMENTE.

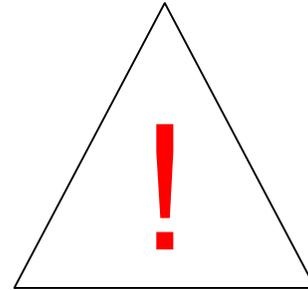


[Questa foto](#) di Autore sconosciuto è concesso in licenza da [CC BY-SA](#)

**«COME VEDETE IN QUESTA FOTO C'E' UNA LEGGERA PIOGGERELLA»**



# RISCHIO DI FAR PASSARE INFORMAZIONI SCORRETTE



*«COSI' TI SALVI DI SICURO...!»*

**SARCASMO** = FORMA DI IRONIA PIU' «PUNGENTE» E «ACIDA»

- HA COME OBIETTIVO UNA PERSONA (VITTIMA)
- AGGRESSIVO, OFFENSIVO
- INSINCERO
- SPREZZANTE
- PUO' FERIRE L'INTERLOCUTORE
- PUO' NON ESSERE COMPRESO (DISAGIO, DISORIENTAMENTO)

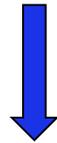
«L'INTERLOCUTORE E' BENEVOLO O MALEVOLO?»

PER COMPRENDERE IRONIA E SARCASMO  
IN ETA' EVOLUTIVA  
I BAMBINI HANNO BISOGNO DI  
UN INSIEME COMPLESSO DI ABILITA'  
COGNITIVE E AFFETTIVE

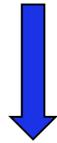
IRONIA «BUONA»: ADDOLCIRE UNA CRITICA  
*«MA CHE SALAME CHE SEI!»*

## LA GESTIONE DELLA CLASSE

STRATEGIE PER PROMUOVERE L'INTERESSE E LA  
PARTECIPAZIONE



CURA DEI RAPPORTI INTERPERSONALI



ATTEGGIAMENTO POSITIVO VERSO LA  
PROPOSTA DIDATTICO-EDUCATIVA

## CREARE UN CLIMA FAVOREVOLE



## CREARE UN CLIMA FAVOREVOLE

CI PRESENTIAMO ALLA CLASSE

(nome, gruppo di appartenenza,  
motivazione che ci ha spinti ad essere  
volontari, cosa ci appassiona)

DIAMO UN PO' DI SPAZIO AI BAMBINI PER  
PRESENTARSI



- ❖ PREPARARE IL SETTING: spazi/materiali...
- ❖ ORGANIZZARSI
- ❖ DIVIDERSI I COMPITI
- ❖ VEDERSI IN AZIONE
- ❖ RIFLETTERE A PRIORI
- ❖ PREVEDERE EVENTUALI DIFFICOLTA' O INCONVENIENTI

❖ PUO' AVVALERSI DI STRUMENTI E TECNICHE PER ESSERE PIU' PARTECIPATA (INTERATTIVA, INTEGRATA)

- IMMAGINI
- VIDEO
- AUDIO

## MANCANZA DI ATTENZIONE

La mancanza di attenzione spesso si manifesta con

- ❖ Impulsività
- ❖ Eccessiva impazienza
- ❖ Difficoltà a controllare le proprie reazioni
- ❖ Eccessiva velocità nel rispondere alle domande, prima ancora che queste siano state completate
- ❖ Non si tollera l'attesa

## QUANTO IMPARIAMO... ATTRAVERSO

- ❖ 10% LETTURA
- ❖ 20% ASCOLTO
- ❖ 30% OSSERVAZIONE
- ❖ 50 % OSSERVAZIONE E ASCOLTO
- ❖ 70% LA DISCUSSIONE CON ALTRI
- ❖ 80% LE ESPERIENZE PERSONALI
- ❖ 95% LA SPIEGAZIONE AGLI ALTRI



## FAVORIRE L'ATTENZIONE

- ❖ Rumore o confusione
- ❖ Fattori di distrazione
- ❖ Lontananza da chi parla
- ❖ Compagni vicini che distraggono

Lavorare sul contesto è molto importante per favorire la concentrazione

- ❖ Favorisco un clima sereno
- ❖ Mi pongo vicino a chi disturba e gestisco l'intervento muovendomi per la classe

COME SIETE ABITUATI A LAVORARE IN SITUAZIONE EMERGENZIALE ...

...COSI' IN CLASSE .. PERCHE' LA CLASSE E' UNA CONTINUA EMERGENZA!!!

- ❖ AGIRE IN MODO COORDINATO ED EFFICIENTE
- ❖ RISPETTO DEI RUOLI E DEI COMPITI
- ❖ COLLABORAZIONE
- ❖ ATTENZIONE
- ❖ EMPATIA



# GIOCHI DI RUOLO

VIENE DRAMMATIZZATA IN PRIMA PERSONA UNA SITUAZIONE REALISTICA



# SIMULAZIONE

PERMETTE DI APPRENDERE ATTRAVERSO L'ESPERIENZA  
RICOSTRUENDO UNA REALTÀ SIMULATA:  
SCENARIO MENO COMPLESSO DELLA SITUAZIONE REALE  
PERSONAGGI E REGOLE FONDAMENTALI



## BRAINSTORMING

È UNA TECNICA CREATIVA DI GRUPPO CHE PARTE DA UNA PAROLA-CHIAVE, PER GENERARE IDEE, TROVARE LA SOLUZIONE DI UN PROBLEMA O AVVIARE UN DIBATTITO.

IL DOCENTE SOTTOPONE AL GRUPPO UNA PAROLA-CHIAVE/UN PROBLEMA E SOLLECITA LA NASCITA DI IDEE E PENSIERI CHE POI POSSONO ESSERE SUCCESSIVAMENTE ELABORATI CON DIVERSE MODALITA'.

## IMPORTANTE RICORDARE CHE...

SI EDUCA CON CIÒ CHE SI DICE,  
PIU' ANCORA CON CIÒ CHE SI FA  
E ANCOR DI PIU' CON CIÒ CHE SI E'

SANT'IGNAZIO DI ANTIOCHIA

