

dimensione relazione ■ interazione ■ socializzazione

Si fa riferimento alla capacità dell'alunno di relazionarsi con gli altri, siano essi coetanei o figure adulte, di interagire in modo appropriato con l'altro e di sviluppare competenze sociali.

dimensione relazione ■ interazione ■ socializzazione	
campo d'esperienza prevalente	<ul style="list-style-type: none">• Il sé e l'altro
campi d'esperienza trasversali	<ul style="list-style-type: none">• I discorsi e le parole• Il corpo e il movimento• Immagini, suoni, colori
competenza europea prevalente	<ul style="list-style-type: none">• Competenza in materia di cittadinanza
competenze europee trasversali	<ul style="list-style-type: none">• Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare• Competenza alfabetica funzionale• Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

■ 1. RELAZIONE

La formazione della **relazione al di fuori del contesto familiare** risulta fondamentale perché dà avvio a una nuova fase della vita, nella quale il bambino inizia a prendere **consapevolezza della propria identità** come entità unica e distinta, per poi aprirsi ed entrare in **relazione con gli altri**.

La costruzione delle relazioni comporta la presa di coscienza che attorno a noi esistono gli altri e implica anche la consapevolezza di poter scegliere di **instaurare i legami utilizzando modalità congrue di relazionarsi**.

La nuova metodologia chiamata **pairing** si basa proprio sulla costruzione di una positiva relazione educativa, ha la finalità di porre le fondamenta per un **legame solido** tra docente e bambino, dove la **figura adulta** diventa **rinforzatore condizionato**, capace di rendere le attività e le proposte divertenti e piacevoli. Ciò permette di instaurare una relazione positiva di reciproca fiducia, rivolta al raggiungimento di obiettivi educativi.

Questa metodologia è utile per **migliorare la motivazione del bambino** a partecipare al processo educativo, aumentando l'**attenzione** e la **collaborazione**.

■ 2. SOCIALIZZAZIONE

Fin dal momento in cui un **essere umano viene al mondo** necessita di **instaurare relazioni affettive** che lo facciano sentire legato a persone, ma anche a luoghi e oggetti.

La **socializzazione** dà l'opportunità di **sviluppare sicurezza** verso se stessi e verso gli altri.

La persona è un essere sociale che si definisce attraverso l'interazione con gli altri, inizialmente nel nucleo familiare, poi nei contesti sociali in cui, crescendo, si trova a esprimere la propria personalità.

La socializzazione è, quindi, un processo che conduce ogni persona a **far parte di una società**, dalla quale apprendere **comportamenti** e **norme** per costruire **ruoli** e **dinamiche relazionali**. Pertanto ha uno sviluppo che dura tutta la vita, ma può essere suddivisa in **due fasi principali**: la **socializzazione primaria**, nei primissimi anni di vita, fa riferimento alla **famiglia**, quando si formano le competenze sociali di base; la **socializzazione secondaria** porta alla **formazione dei ruoli** che si avranno in **età adulta** e avviene in contesti esterni alla famiglia, come la scuola.

Quando il bambino inizia a frequentare la scuola, i **coetanei** assumono un **ruolo importante** nella costruzione di **dinamiche relazionali corrette**, attraverso una rete di rapporti alla base di una prima rappresentazione della vita sociale.

Nel momento in cui siamo di fronte a un deficit nelle relazioni sociali – difficoltà nell'instaurare, nel mantenere e nel comprendere le relazioni – è necessario costruire un contesto educativo-didattico utile a stimolarle.

■ 2.1 In coppia

DESTINATARI PRIVILEGIATI

disturbo dello spettro autistico
disturbo del linguaggio
disturbo misto dello sviluppo

■ occorrente

giocattoli, contenitore, pennarelli, fogli bianchi, PECS bianca

modalità

attività in coppia

• METODOLOGIA •

peer to peer, modelling

FASI

2.6 Gioco: i supereroi

DESTINATARI PRIVILEGIATI


disturbo misto dello sviluppo
disturbo dello spettro autistico
disturbo del linguaggio

modalità

attività in piccolo gruppo

■ occorrente

fogli A4, pennarelli, colla vinilica, cartoncino colorato, dado, pedine

modello scaricabile  file 002

• METODOLOGIA •

cooperative learning

FASI

- Scarichiamo il **modello file 002** del gioco fornito e stampiamo su cartoncino; se lo vogliamo modificare e personalizzare, coinvolgiamo i bambini nella creazione dei disegni da incollare all'interno delle caselle, oppure nella ricerca delle immagini da fissare all'interno dei riquadri.
- Sempre dal **modello file 002** scarichiamo le domande fornite e stampiamo, poi posizioniamo il gioco su un tavolo e facciamo partecipare 3-4 bambini, quindi spieghiamo le regole del gioco, tirando il dado e leggendo la domanda corrispondente al numero raggiunto.



5		6		7		8		9		10	
4		11		GIOCHIAMO CON I SUPEREROI				12		13	
3		14						15		16	
2		19		20		16		17		18	
1						15		16		17	
PARTENZA											



DOMANDE

- 1 SI PARTE!
- 2 Accidenti, sei caduto in una pozzanghera e hai tutti i pantaloni sporchi. Che cosa puoi fare?
- 3 Superman ha bruciore agli occhi e non può più usare la vista laser. Che cosa gli suggeriresti di fare?
- 4 Mentre Batman combatte contro i cattivi, il suo mantello s'impiglia in un ramo di un albero. Ora Batman è intrappolato dal suo stesso mantello. Cosa può fare?
- 5 Secondo te di chi sono queste impronte? (*risp.: cavallo*)
- 6 Esce il fumo da un camino. Aiuta Spiderman a capire da dove proviene... dalla stufa, da un asciugacapelli o da un ventilatore?
- 7 Quale numero viene dopo il 5?
- 8 Hulk ha rotto una finestra... come ha fatto? Secondo te ha lanciato un palloncino, un sasso oppure una mela?
- 9 Gattoboy va a trovare Gufetta, ma perché si è fermato?
- 10 Wonder Woman sta scappando da un mostro. Cosa potrà prendere per andare più velocemente: una bicicletta, una moto o un cavallo?
- 11 Quale numero viene prima del 7?
- 12 I tuoi amici vogliono fare un gioco che a te non piace. Cosa puoi fare?
- 13 Capitan America ha lo scudo spezzato. Come può ripararlo? Aiutiamolo...
- 14 Chi è più veloce: Flash o la lepre?
- 15 Dopo mercoledì che giorno c'è?
- 16 Ci sono 3 simboli di Batman e 2 simboli di Spiderman. Quali sono di più: i simboli di Batman o quelli di Spiderman?
- 17 Sapresti riconoscere da questo particolare di che supereroe si tratta?
- 18 Se oggi è domenica, ieri che giorno era?
- 19 Batman mescola rosso e giallo: che colore gli uscirà?
- 20 COMPLIMENTI, HAI VINTO!