

CURRICOLO DELLE COMPETENZE SOCIALI

ERASMUS GIVE ME FIVE

Titolo: “Give me five”

conoscenza di sé
autocontrollo
motivazione
empatia
relazioni sociali

Finalità: favorire lo sviluppo delle competenze sociali.

Obiettivi generali:

sviluppare la scoperta di sé, la sperimentazione di sé, la consapevolezza di sé, sviluppare la comunicazione, sviluppare la riflessione sulle relazioni sociali, creare un curriculum delle competenze sociali.

Methods:

cooperative learning, circle time, problem solving, discussion group, role playing.....

Activities:

- a didactic course to create the playroom (see the following pages);
- a didactic course to create the book shop(see the following pages);
- a didactic course to create the museum (see the following pages);
- a didactic course to create the library (see the following pages);
- a didactic course to create the stadium (see the following pages);
- a didactic course to create the post office (see the following pages);
- a didactic course to create the chemist (see the following pages);
- a didactic course to create the square (see the following page)

Final product:

creation of the website: "Give me five"

The person in charge of didactic project: all partners of the project

Duration (Give the time span): from: ...2017.....to: ...2020.....



PERCORSO DIDATTICO PER CREARE LA LUDOTECA



Titolo: “ Tutti insieme per giocare”

Finalità:

Favorire lo sviluppo delle competenze sociali

Obiettivi generali:

sviluppare la scoperta di sé

Obiettivi specifici:

Individuare somiglianze e differenze tra sé e l'altro (maschio/femmina, fisiche, culturali...).

Saper cogliere gli stadi d'animo in se stessi e negli altri (leggere le espressioni del viso).

Saper usare semplici parole per esprimere un'emozione (triste, felice).

Saper cambiare le emozioni in situazioni scolastiche..

Saper confortare un compagno di classe (attraverso abbracci, disegni, sorrisi).

Scoprire la necessità di regole per stare insieme.

Essere accoglienti e conoscere il valore dell'ospitalità.

Attività:

conversazioni, giochi, disegni, dipinti, creazione di burattini, invenzione di giochi con regole, creazione del gioco dell'oca, o giochi simili, di tutti i partner.

Prodotto finale:

costruzione dell ludoteca della comunità.

Responsabile del progetto didattico: tutti i partner del progetto

Durata (arco di tempo): dal: ...2017.....al: ...2020.....



PERCORSO DIDATTICO PER CREARE LA LIBRERIA



Titolo: “In libreria per sognarele nostre emozioni”

Finalità:

favorire lo sviluppo delle competenze sociali

Obiettivi generali:

favorire la sperimentazione di sé

Obiettivi specifici:

Saper cogliere gli stati d'animo in se stessi e negli altri (espressioni del viso e parole).

Saper usare un vocabolario adatto per esprimere un'emozione a seconda del contesto.

Saper confortare un compagno di classe (attraverso le espressioni del viso).

Essere ospitali e conoscere il valore dell'ospitalità.

Riconoscere e controllare emozioni e sentimenti.

Collaborare e partecipare.

Attività:

ascolto di fiabe, i libri per bambini più conosciuti che sono stati tradotti in diverse lingue::

- B. Pitzorno , The Tree House , The Isle of the absent-minded.
- A. Lavatelli : Naomi says no !
- M. d' Allencè : Blimey !
- C. Norac , C.K. Dubois : Sweet Words.
- Roncaglia S. , F. Biasetton : Who has kidnapped the yellow canary?
- P. Goossens , T. Robberecht : Benno is never afraid .
- G. Quarenghi : Moms and monsters.
- B. Munari : Never content .
- D. Barilla , E. Bussolati : The courage to be brave.
- R. Shami : Who's afraid of the black man ?
- S. Silverstein : The tree .
- M. Leten : A strange man .
- B. Friot , S. Bonanni : My upside down world . My family and other disasters.
- B. Masini , R. Quilts : Hello , you.
- M. Lodi Cipì .
- C. Collodi : Pinocchio.
- P. Coran , M. Sacré : Giotto the rabbit .
- C. Zanotti, A.G. Ferrari : I out myself inside.
- B. Cole : The Naughty Princess .
- G. Guarenghi : Caprices what passion!
- M. Pfister : Rainbow fish the most beautiful of all the seas .
- H. Bichonnier : The hairy monster .
- M. Stern: The magic tree
- A. Midgets : My grandfather was a cherry .

- C. Johnson : Harold and the purple pencil .
- E. Nava, E. Baboni : There was once a grandfather

.....

conversazioni di gruppo, riflessioni sul proprio vissuto, riconoscimento, condivisione e comprensione delle emozioni, creazione di cartoline, di un atlante delle emozioni dove possiamo trovare le coordinate emotive per riconoscere le emozioni, una collana di storie sulle emozioni create da tutti i partner.

Prodotto finale:

creazione della libreria della comunità

Responsabile del progetto didattico: tutti i partner del progetto

Durata (arco di tempo del progetto Give me five): dal: ...2017al: ...2020.....



PERCORSO DIDATTICO PER CREARE IL MUSEO



Titolo: “Il museo ... delle emozioni”

Finalità:

favorire lo sviluppo delle competenze sociali

Obiettivi generali:

favorire la sperimentazione di sé

Obiettivi specifici:

- Saper cogliere gli stati d'animo in se stessi e negli altri (espressioni del viso e parole).
- Saper usare un vocabolario adatto per esprimere un'emozione a seconda del contesto.
- Saper confortare un compagno di classe (attraverso le espressioni del viso).
- Essere ospitali e conoscere il valore dell'ospitalità.
- Riconoscere e controllare emozioni e sentimenti.
- Collaborare e partecipare.

Activities:

osservazione di opere d'arte: Munari, Merz, Golba, Pollok, Tapias, Stern...conversazioni di gruppo, riflessioni sul proprio vissuto, riconoscimento, condivisione, comprensione delle emozioni, scatola misteriosa, trasposizione illustrata delle proprie emozioni, realizzazione di mostre sulle diverse emozioni, creazione di un "Arcobaleno delle emozioni" (un dipinto realizzato da tutti i partner).

Prodotto finale:

creazione del museo della comunità

Responsabile del progetto: tutti i partner del progetto

Durata (arco di tempo del progetto Give me five): dal: ...2017.....al: ...2020.....



PERCORSO DIDATTICO PER CREARE LA BIBLIOTECA



Titolo: “Il nostro tesoro....i nostri talenti”

Finalità:

favorire lo sviluppo delle competenze sociali

Obiettivi generali:

sviluppare la consapevolezza di sé

Obiettivi specifici:

Saper cogliere gli stati d'animo in se se stessi e negli altri (espressioni del viso, parole e comportamento)

Saper usare un vocabolario appropriato per esprimere un'emozione

Saper controllare le proprie emozioni.

Saper confortare un compagno di classe (attraverso la comprensione e il confronto).

Conoscere i propri punti di forza e di debolezza.

Saper scegliere in base ai propri talenti

Essere autosufficienti e affidabili

Aiutare, condividere e saper ricevere aiuto

Essere in grado di utilizzare varie strategie di comunicazione e adattarle a situazioni, scopi e destinatari.

Progettare con gli altri, condividendo le conoscenze

Assumere ruoli significativi nel gruppo

Essere in grado di vedere le cose da diversi punti di vista in modo distaccato.

Attività:

attività di laboratorio: musica, arte, cucina, lingua, computer.....così che essi possano prendere coscienza dei propri talenti.

creazione di un libro digitale (30 mani) in cui gli alunni possano mettere a frutto i propri talenti

*(se vogliamo che gli alunni si incontrino possiamo organizzare le attività di laboratorio in italia o nei paesi partner)

Prodotto finale:

creazione della biblioteca della comunità

Responsabile del progetto: tutti i partner del progetto

Durata (arco di tempo del progetto Give me five): dal: ...2017.....al: ...2020.....



DIDACTIC COURSE TO CREATE THE STADIUM



Titolo: “Giochi di squadra”

Finalità:

favorire lo sviluppo delle competenze sociali

Obiettivi generali:

sviluppare la consapevolezza di sé

Obiettivi specifici:

Saper cogliere gli stati d'animo in se se stessi e negli altri (espressioni del viso, parole e comportamento)

Saper usare un vocabolario appropriato per esprimere un'emozione

Saper controllare le proprie emozioni.

Saper confortare un compagno di classe (attraverso la comprensione e il confronto).

Conoscere i propri punti di forza e di debolezza.

Saper scegliere in base ai propri talenti

Essere autosufficienti e affidabili

Aiutare, condividere e saper ricevere aiuto

Essere in grado di utilizzare varie strategie di comunicazione e adattarele a situazioni, scopi e destinatari.

Progettare con gli altri, condividendo le conoscenze

Assumere ruoli significativi nel gruppo

Essere in grado di vedere le cose da diversi punti di vista in modo distaccato.

Attività:

gioco sportivo, riflessioni su: ruoli, giochi di squadra, ruoli, complementarietà dei diversi ruoli in una squadra, cooperazione, determinazione.....

creazione dei “nostri giochi olimpici di squadra”

* (Se vogliamo che gli alunni si incontrino, possiamo organizzare i “Giochi olimpici di squadra” durante questo meeting in Italia)

Prodotto finale:

creazione dello stadio della comunità

Responsabile del progetto: tutti i partner del progetto

Durata (arco di tempo): dal: ...2017.....al: ...2020.....



PERCORSO DIDATTICO PER CREARE L'UFFICIO POSTALE



Titolo: "Sms"

Finalità:

favorire lo sviluppo delle competenze sociali

Obiettivi:

sviluppare la comunicazione

Obiettivi specifici:

Conoscere il processo della comunicazione

Comprendere il linguaggio della comunicazione

Comunicare attraverso posta

Comunicare attraverso email

Comunicare attraverso skype

Attività:

conversazioni, giochi, lettura di immagini, dare informazioni attraverso email, skype, video-conferenze

Prodotto finale:

creazione dell'ufficio postale della comunità

Responsabile del progetto: tutti i partner del progetto

Durata (arco di tempo): dal: ...2017.....al: ...2020.....



PERCORSO DIDATTICO PER CREARE LA FARMACIA



Titolo: “Rimedio”

Finalità:

favorire lo sviluppo delle competenze sociali

Obiettivi generali:

Sviluppare la riflessione sulle competenze sociali

Obiettivi specifici:

Identificare le difficoltà relazionali

Trovare possibili soluzioni per comprendere il processo di comunicazione

Attività:

conversazioni, riflessione sulle difficoltà relazionali.....creazione di un kit di medicine per risolvere problemi relazionali (conflitti.....)

Final product:

creazione di una farmacia della comunità

Responsabile del progetto: tutti i partner del progetto

Durata (arco di tempo): dal: ...2017.....al: ...2020.....



PERCORSO DIDATTICO PER CREARE LA PIAZZA



Titolo: “Curricolo”

Finalità:

favorire lo sviluppo delle competenze sociali

Obiettivi generali:

creare una curricolo delle competenze sociali

Obiettivi specifici:

creare un curricolo sulle competenze sociali per mezzo di obiettivi, attività e metodi

Attività:

visita delle scuole, osservazione di lezioni, scambio di insegnanti, conversazioni, confronti, riflessioni, creazione di percorsi didattici sullo sviluppo delle competenze sociali:

- un percorso didattico per creare la ludoteca
- un percorso didattico per creare la libreria
- un percorso didattico per creare il museo
- un percorso didattico per creare la biblioteca

- un percorso didattico per creare lo stadio
- un percorso didattico per creare l'ufficio postale
- un percorso didattico per creare la farmacia

Prodotto finale:

creazione della piazza della comunità

Responsabile del progetto: tutti i partner del progetto

Durata (arco di tempo): dal: ...2017.....al: ...2020.....