

PROGETTO A: "GAME RULES" (5 incontri, da 2 ore ciascuno, totale 10 ore)

Il progetto offre la possibilità ai ragazzi di focalizzarsi sulle regole che governano ogni partita della vita reale, ma anche del gioco. Si partirà dall'approfondire le norme esistenti nel contesto scolastico, focalizzandosi sulle conseguenze che ogni azione porta. Inoltre, si analizzeranno le caratteristiche delle relazioni interpersonali e quelle 2.0, considerandone i rischi connessi.

In particolare, il progetto, affronterà questi temi:

- ascolto e rispetto delle regole;
- conoscenza dei propri ed altrui diritti;
- responsabilità e conseguenze del proprio comportamento;
- rapporti con i coetanei, con i docenti, con l'esterno;
- relazioni interpersonali, relazioni 2.0, uso di internet (regole e conseguenze: cyberbullismo).

Alla fine verrà proposto ai ragazzi un gioco da tavolo, dove il rispetto delle regole è fondamentale per portare a termine la partita, come nel gioco, così nella vita. L'esperta condurrà il progetto utilizzando materiale video proiettato alla lim, attraverso l'utilizzo della connessione wifi dell'Istituto, oltre che materiale cartaceo.

PROGETTO B: "CINEMOZIONE" (5 incontri, da 2 ore ciascuno, totale 10 ore)

Partendo da alcuni cortometraggi, spezzoni di film, di serie tv, video social o altri mezzi di espressione artistica si cercherà di analizzare alcuni temi importanti quali:

- aumento della consapevolezza delle proprie emozioni;
- che cos'è l'empatia;
- motivazione e autostima;
- l'identità (chi sono io, quali sono le mie passioni, i miei interessi), chi vorrei essere, cosa vorrei fare;
- aumento della consapevolezza dello stare in una relazione interpersonale (come si muove il mio corpo, come è la mia intonazione, come è il mio modo di pormi e come questo può influire nella relazione con l'altro);
- sogni e desideri per il futuro.

Il progetto, oltre ad affrontare questi temi attraverso gli aspetti "cinematografici", mira a permettere ai ragazzi di mettersi in gioco in modo attivo attraverso la messa in azione di alcuni sketch, rôle-playing, consentendo loro di provare nuovi modi di stare con l'altro, nuovi modi di sentire i propri vissuti interiori e di osservare come, modificando alcuni atteggiamenti, sia possibile ottenere il comportamento desiderato dall'interlocutore. Il progetto vuole quindi porsi come opportunità, attraverso l'utilizzo di diverse forme di espressione artistica, per far emergere il potenziale dei ragazzi, aumentando il loro senso di autoefficacia percepita.

L'esperta condurrà il progetto utilizzando materiale video proiettato alla lim, attraverso l'utilizzo della connessione wifi dell'Istituto, oltre che materiale cartaceo.

Bozza calendario incontri

Lunedì 22/01	dalle 13 alle 15	e	dalle 15 alle 17
Lunedì 29/01	dalle 13 alle 15	e	dalle 15 alle 17
Lunedì 5/02	dalle 13 alle 15	e	dalle 15 alle 17
Lunedì 19/02	dalle 13 alle 15	e	dalle 15 alle 17
Lunedì 26/02	dalle 13 alle 15	e	dalle 15 alle 17
Martedì 23/01	dalle 14 alle 16		
Mercoledì 31/01	dalle 14 alle 16		
Martedì 13/02	dalle 14 alle 16		
Martedì 20/02	dalle 14 alle 16		
Martedì 27/02	dalle 14 alle 16		

Ogni blocco da 2 ore è pensato per un gruppo di ragazzi. Il lunedì, dove ci sono 2 blocchi, sono necessari 2 diversi gruppi di ragazzi, a cui, volendo è possibile proporre anche lo stesso progetto (essendo persone diverse).