



Progetto:	<b>LE REGOLE DEL GIOCO</b>
Sezione:	Laboratori per la crescita a scuola
Ente:	Coop. Stripes e Consorzio Cooperho

#### **Destinatari**

Classi seconde e terze della scuola secondaria di 1° grado.

#### **Sintesi**

Il progetto è rivolto alle classi nelle quali si evidenzia la presenza di ragazzi che manifestano disagio relazionale, comportamentale e/o cognitivo. Il gruppo classe trova all'interno del laboratorio l'opportunità di sperimentare modalità di relazione diverse, di apprendere attraverso il fare, di mettere in discussione di atteggiamenti e azioni che possono danneggiare se stessi e gli altri.

Il percorso è finalizzato all'interiorizzazione delle regole e alla gestione dei sentimenti, con particolare attenzione alle dinamiche di gruppo e al contesto relazionale. La classe viene stimolata e accompagnata a far emergere difficoltà, punti di vista e vissuti, al fine di condurre i ragazzi ad una rielaborazione sia personale che di gruppo.

La metodologia utilizzata è di tipo attivo. Si intende instaurare con i ragazzi un clima di fiducia e non giudicante, per stimolare la libera espressione, il confronto e il dibattito.

#### **Finalità/obiettivi**

Migliorare la capacità di riconoscere il valore delle regole.

Acquisire gli strumenti per prevedere le conseguenze delle proprie azioni.

Migliorare la capacità di effettuare scelte consapevoli.

Rinforzare i comportamenti socialmente corretti.

#### **Attività**

Incontri condotti da psicopedagogisti, con discussioni guidate, giochi di ruolo e simulazioni, lavori in sottogruppo.

#### **Tempi**

N. 3 incontri (di n. 2 ore) per classe.

#### **Requisiti minimi di attivazione**

Presenza di ragazzi che manifestano disagio relazionale.

Disponibilità della scuola e dei docenti ad accogliere gli interventi in orario scolastico.