

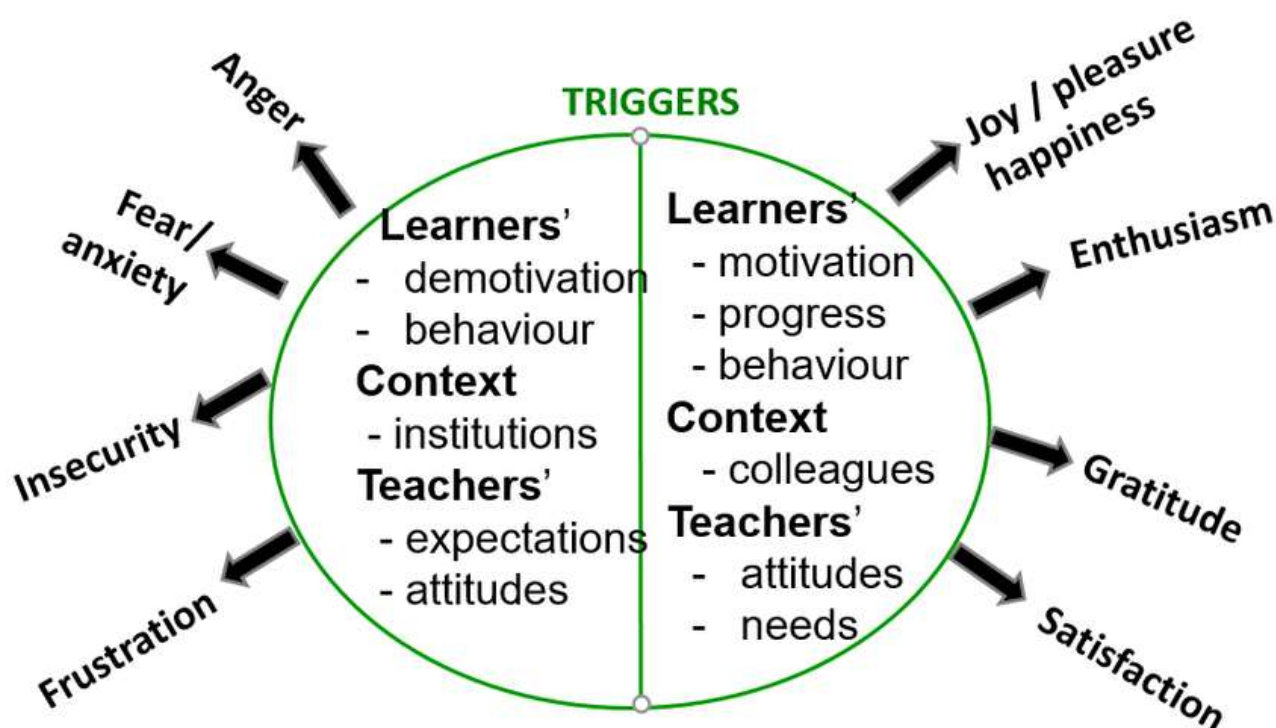
Mobilità a Barcellona 13-18 marzo: “A Happy Lesson: Valuable Tips to Create a Joyful Classroom”

Il corso è stato strutturato al fine di fornire ai docenti partecipanti la possibilità di creare ambienti di apprendimento sereni ed efficaci per i loro alunni e per sé stessi. Per i dirigenti scolastici sono stati previsti momenti di riflessione e progettazione su come sostenere i docenti nella creazione, mantenimento e valutazione/riprogettazione di tali ambienti, dal punto di vista pedagogico e organizzativo. Attraverso attività pratiche, abbiamo acquisito una maggiore conoscenza delle caratteristiche (anche neurologiche) alla base di una mentalità felice.

Diagramma di Elena Gallo

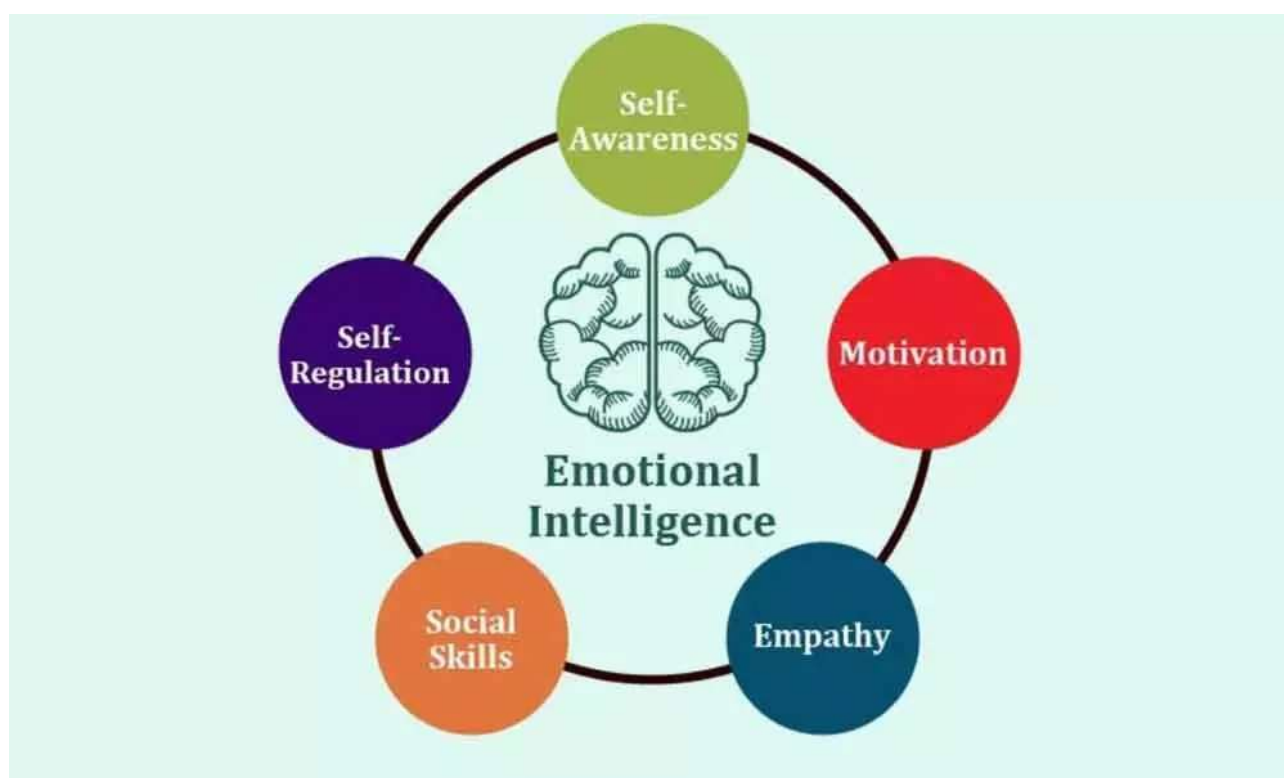
https://www.researchgate.net/publication/319248653_Positive_feelings_about_my_work_I_needed_it_Emotions_and_emotion_self-regulation_in_language_teachers

319248653_Positive_feelings_about_my_work_I_needed_it_Emotions_and_emotion_self-regulation_in_language_teachers

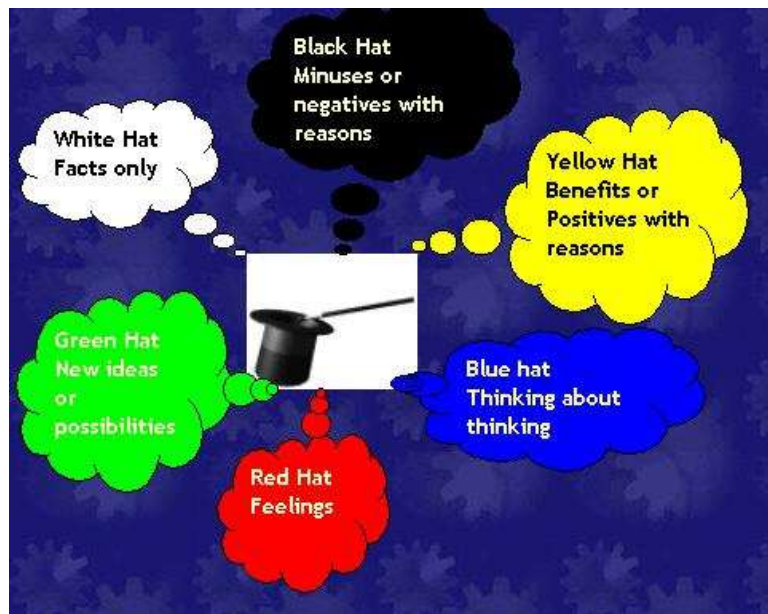


Il percorso ha fornito una serie di strumenti operativi e di come metterli a routine/sistema per favorire il processo di insegnamento e apprendimento all'insegna della creatività, del piacere, della meraviglia e della gioia, come pure per individuare e padroneggiare strategie nel creare relazioni positive con gli studenti e tra studenti.

In una prima fase abbiamo brevemente lavorato sulla nostra **autoconsapevolezza professionale** e sulla capacità empatica di metterci in relazione con gli altri. Abbiamo poi approfondito strategie e strumenti operativi da utilizzare in classe per educare alla relazione.



Abbiamo quindi vagliato una serie di attività educative per scaricare la tensione, allentare il conflitto, apprendere, vivere le emozioni, che comprendessero le caratteristiche delle 4 C, (collaborazione, comunicazione, al pensiero critico e creatività) anche attingendo alla teoria dei **sei cappelli di De Bono**.



Ciò che si impara con gioia e curiosità incide positivamente sulla memoria degli studenti, in quanto le competenze e i contenuti che gli studenti apprendono a scuola *sono fortemente legati alle emozioni*. In un momento storico-sociale in cui la depressione risulta essere la malattia più diffusa tra la popolazione e in cui la tecnologia ha progressivamente ridotto la creatività, inducendo ad usare app sofisticate piuttosto che stimolare i giovani a crearle, in un tempo in cui i docenti rientrano tra le principali categorie professionali soggette al burn out, è importante consolidare le proprie soft skills, la capacità team work e di costruire e seguire un proprio sano progetto di vita. E' quindi opportuno che i docenti e i dirigenti scolastici siano in grado di offrire agli alunni un percorso educativo non solo di intelligenza dello sviluppo cognitivo ma anche affettivo e sociale, legato alle competenze disciplinari da promuovere.

Le attività ludiche sono per antonomasia le migliori alleate nella costruzione di un clima di apprendimento stimolante e coinvolgente. Esse apportano una serie di evidenti vantaggi in tutti gli ordini di scuola, tra cui:

- l'attenzione: le attività sollecitano il buonumore e richiedono una mobilitazione di attenzione per "vincere" il gioco e quindi per imparare
- la motivazione: quando gli studenti si sentono motivati, possono superare importanti ostacoli di apprendimento, all'interno di classi e gruppi di lavoro inclusivi, dove nessuno rimane indietro

- la collaborazione: gli studenti imparano a collaborare con gli altri e a lavorare in sinergia, accomunati dagli obiettivi raggiungibili alla fine del percorso
- la componente affettiva: giocare facilita la creazione di legami speciali tra studenti e studenti e tra docenti e studenti.
- Il consolidamento dell'apprendimento; gli studenti sviluppano ricordi positivi del processo di apprendimento che confluirà nella memoria a lungo termine e quindi nell'apprendimento continuo.

Largo spazio è stato riservato alla presentazione di attività ice-braking (rompighiaccio), team building, e di energizzazione.

Le attività rompighiaccio si utilizzano soprattutto nelle prime classi o nelle prime lezioni dei gruppi misti, nei primo giorni di scuola, per favorire la mutua conoscenza e a stabilire legami di complicità atti a stimolare l'apprendimento del gruppo. Esse possono anche essere usate nel corso dell'anno, per predisporre gli studenti a nuove attività o contenuti da sviluppare

Per le attività rompighiaccio è importante:

- definire gli obiettivi che si intende perseguire: possono essere proposte per creare un clima positivo, per verificare le pre-conoscenze o l'interesse del gruppo, ecc,
- tenere presente che devono essere coerenti e funzionali al proprio progetto didattico riferendosi alle tematiche dello stesso, oppure ai timori degli studenti rispetto alla propria disciplina in generale o a qualche argomento specifico, possono servire per focalizzare i contenuti da affrontare o per promuovere una discussione critica.
- considerare la sensibilità di tutti gli studenti: ogni studente possiede i propri valori e le proprie credenze ed esperienze ed è importante tenere in considerazione i loro potenziali timori e soprattutto creare un ambiente di apprendimento rassicurante. A questo fine potrebbe essere opportuno evitare la condivisione di informazioni personali e fare assumere agli alunni profili fittizi all'interno di role play
- considerare che possono servire a generare interesse sui contenuti da affrontare,

se sono presentate per introdurre un un argomento specifico. Possono infatti stimolare il già noto, contribuire a identificare meglio bisogni ed obiettivi di apprendimento specifici, incoraggiare lo scambio di informazioni e risorse, arginare gli ostacoli all'apprendimento e al dibattito, ecc.

Le attività di team building sono utilizzate quando i membri del gruppo già si conoscono. Attraverso il team building gli studenti possono maturare il proprio senso di autoefficacia, la capacità di empatizzare con i compagni, immedesimandosi nella loro prospettiva, prima di criticarli; possono inoltre accogliere i lati deboli dei compagni e concentrarsi invece sulle loro qualità e su come possano apportare vantaggio al gruppo.

Gli energizzatori sono attività divertenti e di breve durata che servono a ravvivare il gruppo, basati sul contatto con il corpo, la conoscenza di sé, il respiro e le emozioni.. Sono particolarmente utili quando gli studenti iniziano a manifestare segni di stanchezza e di demotivazione/deresponsabilizzazione. Studi scientifici dimostrano che le funzioni esecutive del cervello vengono stimulate dalle attività motorie. Molte scuole internazionali hanno adottato la pratica della pause attive (Active Breaks) a seguito di studi condotti nell'ambito delle neuroscienze cognitive sull'attenzione e sul processo di memorizzazione: il cervello dell'apprendente dopo una lezione impegnativa in classe, ha bisogno di alleggerire il carico, di andare in pausa anche solo per cinque minuti.

I materiali sono disponibili nella repository di istituto.



Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday
9:00-11:00 Welcome Introductions Course Info	9:00-11:00 4C's of education;	9:00-11:00 Happy teachers and students	14:00-16:00 The importance of routines	14:00 - 18:30 The healthy mind platter	Cultural activities
11:00-11:30 Break	11:00-11:30 Break	11:00-11:30 Break	16:00-16:30 Break	16:30-16:45 Break	
11:30-12:30 Presentations of the participants' schools	11:30-12:30 Students take charge of their own feedback	11:30-12:30 Happiness	16:30-17:15 Thinking routines	16:30-17:15 Six thinking hats	
12:30-12:45 Break	12:30-12:45 Break	12:30-12:45 Break	17:15-17:30 Break	17:15-17:30 Break	
12:45-13:30 Diversity and learning styles	12:45-13:30 Motivation	12:45-13:30 Flow, trust and creating norm	17:30 -18:30 Games, icebreakers and the power of reflection	17:30 -18:30 Round-up of acquired competencies. Awarding of the course certificate	

Further information about the cultural activities are available on each location webpage.

teacheracademy.eu

info@teacheracademy.eu

Teacher Trainer: Maria Del Monte