

La Giornata Mondiale della Gentilezza

*“Le parole gentili sono brevi e facili da dire,
ma la loro eco è eterna”
(Madre Teresa di Calcutta)*

Illumina la scuola di gentilezza !

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Riconoscere le emozioni, le parole e le azioni che fanno stare bene
- Riconoscere l'importanza delle parole e imparare ad usare un linguaggio non ostile
- Prendere consapevolezza della propria identità e sapersi confrontare con coetanei e adulti
- Comprendere il concetto di cura legato a sé stessi e alla comunità
- Praticare la gentilezza nelle azioni quotidiane e a partire dal contesto scolastico
- Acquisire la consapevolezza che le difficoltà possono essere risolte attraverso una stretta collaborazione tra le persone

OBIETTIVI FORMATIVI

- Promuovere l'empatia
- Favorire la socializzazione
- Promuovere la condivisione di pratiche gentili
- Promuovere la collaborazione per il raggiungimento di un obiettivo comune
- Costruire un mondo migliore e più gentile

ATTIVITA' DIDATTICHE

FASE 1 - “A scuola di ... Gentilezza” - (da attuare nei giorni 11/12 Novembre)

Introduzione al tema con attività calibrate sull'età (opzionali e a discrezione dei docenti):

- brainstorming sulle parole gentili
- ascolto di canzoncine/brani musicali
- visione di brevi video animati sulla gentilezza (cortometraggi)
- lettura di diversi tipi di testo a scelta: poesie, filastrocche, testi narrativi (per es. il “Paese senza punta” di G. Rodari) ...
- scrittura di didascalie o brevi testi sull'origine e il valore della giornata.
- conversazioni

FASE 2 - “Noi, mostri di Gentilezza” - (da attuare nei giorni 11/12 Novembre)

Attività laboratoriali in classe calibrate sull'età (opzionali e a discrezione dei docenti):

Classi I, II, III

- realizzazione di cartelloni murali con i mostri di Gentilezza e le parole gentili (colorazione di schede apposite o realizzazione personale, invenzione di nomi propri fantastici e frasi in rima (per es. Il mostro “Pigiardino” augura la buonanotte con un bacino) ...
- realizzazione di una scatola-mostro di gentilezza in cui inserire azioni e/o parole gentili
- produzione di segnalibri con i mostri di gentilezza e parole gentili da scambiarsi in dono tra compagni
- invenzione collettiva di una filastrocca in rima

Classi IV, V

- produzione individuale di un mostruoso decalogo con le azioni gentili
- realizzazione di una locandina mostruosamente gentile (con azioni gentili)
- realizzazione di una scatola-mostro di gentilezza in cui ogni alunno inserisce un biglietto con una frase gentile che vorrebbe sentirsi dire da un compagno o un adulto.
- invenzione collettiva o individuale di una filastrocca o poesia
- rielaborazione personale del Manifesto della Comunicazione Non Ostile attraverso il fumetto o una locandina (consigliato per le classi quinte)

FASE 3 - “Pratichiamo la Gentilezza” – MARTEDI' 16 Novembre

Attività ludiche a partire dalle esperienze vissute in classe come momento di confronto e condivisione a conclusione del percorso con incontri a turnazione per classi parallele di 1h circa.

- Condivisione dei prodotti realizzati (cartelloni, filastrocche, poesie, fumetti, locandine ...) per invitare a praticare la gentilezza
- Giochi gentili

*“Quando condividiamo
azioni gentili coloriamo il mondo!”*

(dal web)

GIOCHI DA PROPORRE (con scelta a discrezione dei docenti):

Gioco 1 - IL MIMO GENTILE

I bambini estraggono a turno la parola o azione o frase gentile dalla scatola-mostro e la mimano ai compagni (specificando se bisogna individuare una parola, un'azione/frase)

In alternativa i bambini possono mimare un'azione a scelta del loro decalogo.

Gioco 2 - CIRCLE TIME GENTILE

I bambini si siedono in cerchio e ascoltano una musica (precedentemente proposta in classe) e osservano i compagni.

Quando la musica si ferma, un bambino designato ad iniziare il gioco indica un compagno che deve raggiungere il centro del cerchio.

Il bambino che ha effettuato la scelta pronuncia una parola/frase gentile che sottolinei una qualità del compagno scelto. Così via fino a completare il cerchio.

Gioco 3 - IL FAZZOLETTO DELLA GENTILEZZA

Se gli spazi lo consentono si può organizzare il classico gioco della bandiera usando le parole gentili al posto dei numeri.

I bambini si mettono uno di fronte all'altro; l'insegnante (o un bambino scelto a turno) tiene in mano il fazzoletto e chiama a caso i componenti delle squadre gridando la parola gentile precedentemente assegnata. I due bambini chiamati vanno vicino alla persona che ha il fazzoletto in mano e devono cercare di prenderlo.

Chi lo prende deve correre al suo posto senza che il suo avversario riesca a toccarlo. Se viene toccato deve dare il fazzoletto all'altra squadra che fa così punto; se riesce ad arrivare al proprio posto senza essere toccato il punto è della sua squadra.

Gioco 4 – LA CATENA DELLA GENTILEZZA

Materiali: post-it, pennarelli di diversi colori, nastro (per confezione regalo, nastri di stoffa ...) tagliato in pezzi da circa 50 cm

Ad ogni bambino viene consegnato un post-it e un pennarello, invitandolo a scrivere in modo ben visibile una parola che richiami la "gentilezza".

Quando tutti hanno scritto la loro parola e se la sono posizionata sul petto si procede alla lettura perché tutti conoscano cosa è stato scritto dai compagni.

A questo punto, si fa la conta per scegliere un primo bimbo che rappresenterà l'inizio della "catena": il designato "declamerà" a voce alta la sua parola e chiamerà una di quelle scritte dai compagni che reputa possa collegarsi alla sua.

Il compagno lo raggiunge e insieme condividono un pezzo di nastro tenendolo dai due capi. Così via fino a che la "catena gentile" non sarà completa. A questo punto, i bambini possono muoversi nello spazio: aula, salone, scale, giardino, evitando che la "catena si spezzi".

Docenti Referenti

Fabiano Stefania

Sicoli Teresa