

# STRUMENTI PER IL LAVORO CON IL GRUPPO

## Manuale Docenti





**Tre gradini per il futuro** è un progetto nato da una rete territoriale costituitasi il primo febbraio 2015 promossa da Associazione Lucia Paternoster e Oratorio di Bagnolo Mella. La rete ha coinvolto Amministrazione Comunale, Istituto Comprensivo, AGE, Cooperativa Il Calabrone. Per tre anni, dal 2016 al 2019 il progetto è stato sostenuto da questi enti.

Tre gradini per il futuro si è posto l'obiettivo di accompagnare la strutturazione di interventi di prevenzione per il territorio a partire dall'ambito scolastico in modo stabile e continuativo. L'approccio strategico si è stato orientato a ottimizzare le competenze, aumentare le capacità di prevenzione dei contesti, attraverso la formazione agli adulti, mantenere la specificità dell'intervento attraverso l'interazione con figure professionali. Gli interventi sviluppati nel triennio hanno visto gradualmente ridurre la presenza di interventi esterni e incrementato le azioni da parte delle figure di riferimento.

La proposta di questo manuale operativo nasce dall'idea di offrire strumenti e idee nella conduzione del gruppo classe. Abbiamo scelto di renderlo disponibile a seguito di una proposta formativa esperienziale. Crediamo centrale la sperimentazione in gruppo come strumento che permette di apprendere. Le tecniche offerte nascono proprio da lì, dall'esperienza realizzata come conduttori di gruppi. Quanto presentatevi pensiamo si possa rimodellare e ridefinire grazie al vostro apporto. Vi invitiamo ad utilizzare questi strumenti con molta cura, per i dettagli strutturali e organizzativi, per i vostri destinatari, per voi stessi nel ruolo di conduttori. Presentiamo una proposta che sarà interessante provare a "cucire su misura" sulle vostre classi. Riteniamo importante sottolineare come gli strumenti presentati risultino funzionali nella gestione della classe ma anche a supporto dell'attività didattica che oggi ci richiede una forma in grado di attivare le capacità del singolo senza perdere di vista il gruppo.

Ci auguriamo che questo strumento possa divenire una mappa che aiuti bambini ed insegnanti ad orientarsi per intraprendere un viaggio al termine del quale ci si sentirà tutti un po' più grandi.

*L'Equipe Prevenzione della Cooperativa Il Calabrone*

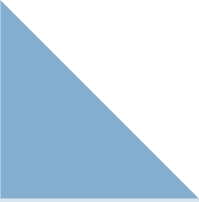
Novembre 2018



# SOMMARIO

STRUMENTI DI LAVORO CON IL GRUPPO	7
STRUMENTI OPERATIVI DI GESTIONE E CONDUZIONE DEL GRUPPO	8
GLI STRUMENTI PER LA CONDUZIONE DEI GRUPPI	8
LE FASI DELL'ATTIVITÀ	9
<b>ATTIVITÀ</b>	11
FAVORIRE CONOSCENZA ED ESPRESSIONE	12
FAVORIRE ESPRESSIONE DI PARERI E CONOSCENZE	12
GIOCHI DI RISCALDAMENTO	13
GIOCHI DI COLLABORAZIONE	13
GIOCHI DI CONOSCENZA	14
FACILITARE IL CONFRONTO-ASCOLTO	15
FAVORIRE ESPRESSIONE	15
SIMULAZIONI DI COMPORTAMENTI E SITUAZIONI	16
INDICAZIONI GENERALI PER FACILITARE IL LAVORO IN GRUPPO	17





# **Strumenti di lavoro con il gruppo**

---

## STRUMENTI OPERATIVI DI GESTIONE E CONDUZIONE DEL GRUPPO

Non esiste la perfezione nell'educazione, non esiste la cosa giusta, non esistono soluzioni definitive, non esiste una conoscenza che sia ferma, immutabile, fissa. Siamo in una continua crisi, ci sono continue questioni e problemi e deve essere così...perché le culture cambiano.

D'altra parte noi dovremmo guardare a questi, che consideriamo come problemi, come a delle opportunità perché noi abbiamo la capacità, nelle nostri classi, di creare il futuro, di prendere il passato e di ricreare con i nostri studenti qualcosa di differente.

*Kenneth Gergen*

È una sfida faticosa e interessante quella che attende oggi l'insegnante, leader e conduttore di un gruppo portatore di bisogni e aspettative. Le situazioni che come insegnanti vi trovate ad affrontare sono spesso complesse e articolate perché "tengono dentro" dimensioni diverse: bambino – scuola – famiglia.

Secondo Gergen, la principale sfida del sistema educativo del nostro secolo è quella di creare investimenti finalizzati al processo di relazione; un'educazione per un futuro possibile che provi a immaginare il benessere come un viaggio continuo, passando dal "malessere scoperto" al "benessere inventato".

La didattica è un'arte della relazione tra apprendimento e insegnamento all'interno di un contesto. Arte, in quanto i metodi di insegnamento richiedono di essere interpretati da soggetti concreti; non è un processo meccanico che funziona a prescindere dall'insegnante, dall'allievo e dal contesto e come ogni arte, si può arricchire dell'utilizzo di alcuni strumenti.

---

## GLI STRUMENTI PER LA CONDUZIONE DEI GRUPPI

Nel momento in cui si sceglie di utilizzare uno strumento è importante farsi delle domande:

- Quale strumento scelgo e perché?
- Cosa voglio raggiungere quando lo utilizzo?
- Quali sono i punti di attenzione che deve avere quando lo conduco?

Gli strumenti per la conduzione del gruppo permettono a ciascuno di attivarsi in modo differenziato, favoriscono la spontaneità del singolo, l'attivazione delle energie e l'espressione di sé.

Non c'è un modo giusto di rispondere all'attività, ma l'esperienza stessa è l'obiettivo!

### IL CONTESTO

Lo strumento scelto deve essere adatto e adattato al contesto, inserito in un setting definito – non giudizio, ascolto, privacy, libertà di espressione – e va costruito ad hoc in sede di progettazione e ricalibrato nella gestione in funzione del gruppo che si ha di fronte.

La creazione di un setting è un processo interessante che vive di alcune fasi:

- lo ti incontro - il tempo dell'incontro con qualcuno che ha una storia, un volto
- lo ti accetto - non ti giudico e ti accolgo
- lo ti ascolto - il tempo dell'ascolto che è il tempo del sentire
- lo mi accompagno con te – faccio un percorso insieme a te
- lo imparo da te.

Un altro elemento da tenere ben presente nella scelta dell'attività è la **gradualità** in quanto lo strumento utilizzato deve essere coerente con la coesione del gruppo.

Quando la coesione è bassa, limitate le vostre attività a quelle tecniche che richiedono una bassa manifestazione del sé; lenta-



mente dirigete il vostro gruppo su aree che portino i membri a rivelare diversi aspetti di sé. La gradualità va strutturata e pensata nel tempo (incontro dopo incontro) ma anche nel corso di un incontro (il gruppo che si ha all'inizio di un'attività non è lo stesso che ci si presenta al termine).

---

## LE FASI DELL'ATTIVITÀ

### IL RISCALDAMENTO

Il riscaldamento all'interno dei gruppi si può considerare come un periodo preparatorio che permette a ciascun partecipante di sentire, pensare e/o agire al meglio dentro al gruppo. Il riscaldamento permette di far emergere l'energia emozionale, fisica e intellettuale necessaria per seguire o completare un'espressione.<sup>1</sup>

Il riscaldamento può essere utile in presenza di bassa spontaneità per migliorarla e può cambiare la direzione del gruppo (far raggiungere al gruppo un nuovo livello di intimità e di comunicazione).

### LA CONSEGNA

La consegna dell'attività deve essere poco articolata, chiara e semplice cercando di scandire, dare un ritmo e differenziare le parole con il tono di voce. Ricordatevi di introdurre un elemento alla volta e di verificare che tutti i membri del gruppo abbiano compreso.

### SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ

Durante il corpo centrale dell'attività sarà importante prestare attenzione per definire tempi e spazi, dare obiettivi chiari ed esplicitare i ruoli.

Durante l'attività è probabile che lo spazio venga utilizzato in un modo differente. A volte i banchi spariscono, si utilizza il cerchio, la

camminata nella stanza; risulta importante anticipare e definire ogni volta lo spazio e i suoi cambiamenti, questo perché aiuta i bambini a "riposizionarsi". Altro elemento da chiarire a inizio attività è il tempo: quanto tempo ci diamo per fare le cose.

- Oggi faremo questa attività perché ci permette di...
- Utilizziamo lo spazio in questo modo...
- Abbiamo a disposizione questo tempo...

La mobilitazione dello spazio spesso mobilita anche i ruoli; non ci sono più gli studenti nei banchi e l'insegnante alla cattedra ma si prova a dare un significato nuovo alle cose. L'insegnante è il conduttore, colui che offre al gruppo una direzione da intraprendere nell'attività; ha ben chiari gli obiettivi, definisce lo spazio e il tempo. Non è detto che il gruppo accolga quella direzione e possa intraprenderne un'altra, ecco perché diventa estremamente importante la fase di riflessione e chiusura.

### RIFLESSIONE E CHIUSURA

La fine è altrettanto importante quanto l'inizio dell'attività!

Darsi il giusto tempo in chiusura permette ai partecipanti di esprimere cosa hanno vissuto e provato, fa emergere pareri e idee in merito all'argomento; permette di tirare le fila dell'esperienza e valutare il suo svolgimento (cosa ha funzionato, cosa può essere migliorato, quali elementi significativi, quali le fatiche).

---

<sup>1</sup> *Metodi*, Milano 20017.



# Attività

**QUESTA DISPENSA VUOLE DARE DEGLI STRUMENTI DA UTILIZZARE IN MOMENTI SPECIFICI CON IL GRUPPO CLASSE PER FAVORIRE DETERMINATI ASPETTI:**

- Giochi di riscaldamento
- Favorire espressione di pareri e conoscenze
- Attivare il corpo e abbassare resistenze emozionali
- Simulazioni di comportamenti e situazioni
- Favorire conoscenza ed espressione
- Giochi di collaborazione
- Facilitare il confronto-ascolto
- Favorire l'espressione

---

## FAVORIRE CONOSCENZA ED ESPRESSIONE

---

### GIRO DI NOMI CON COLORE, SUPER-EROE, PASSIONE, COSA VORREI DIVENTARE, UN POSTO CHE MI PIACE, UN OGGETTO CHE MI FA STARE BENE, UNA PERSONA IMPORTANTE...

*A cosa serve: far parlare tutti, favorire conoscenza, sperimentare ascolto*

Importante ricordare le regole (ascolto, parlare uno alla volta, alzata di mano) prima di iniziare.

---

## FAVORIRE ESPRESSIONE DI PARERI E CONOSCENZE

---

### POSIZIONAMENTI: VERO – FALSO – NON LO SO, DESTRA-SINISTRA, EPICENTRO

*A cosa serve: esprimere pareri in modo "leggero" e raccontare aspetti di sè*

Si utilizza lo spazio della classe, o in alternativa un altro spazio libero della scuola, si

chiede agli alunni di posizionarsi rispetto a delle domande precise, la posizione scelta corrisponderà alla risposta.

**Vero-falso-non lo so:** viene assegnata una risposta alle pareti, a seguito delle domande dell'insegnante gli alunni si posizionano, facendo poi nascere la discussione con domande sulle varie posizioni.

**Destra-sinistra:** Es. Preferite la pizza o le lasagne? A destra chi sceglie la pizza e sinistra chi sceglie le lasagne, gli oggetti trattati convergono gradualmente verso le decisioni che riguardano l'argomento dell'incontro.

**Epicentro:** il centro della stanza diviene il punto di riferimento rispetto al quale posizionarsi. Il centro è indicato da un oggetto (es. una sedia). Distanza o vicinanza dal centro esprimono la posizione dei partecipanti. Gli oggetti trattati convergono gradualmente verso le decisioni che riguardano l'argomento dell'incontro. Questo strumento può essere utilizzato anche come sociogramma o come modalità per dare un valore a specifici aspetti (es. Quanto ti senti bravo in matematica, centro 100, più ti allontani fino a 0).

---

## GIOCHI DI RISCALDAMENTO

---

### BUGIA – VERITÀ

*A cosa serve: facilitare la presentazione e la creatività*

Gli alunni si presentano con una bugia e una verità su loro stessi, i compagni dovranno capire quale aspetto è la bugia e quale aspetto è la verità.

---

### A ME PIACCONO QUELLI CHE...

*A cosa serve: cambiare le posizioni all'interno del gruppo*

Un volontario si posiziona al centro del cerchio (dopo aver tolto la propria sedia) e dà avvio al gioco con la formula: "a me piacciono quelli che... (es. Portano gli occhiali). I partecipanti che hanno questa caratteristica devono alzarsi e cambiare posto. Il partecipante che non trova una sedia libera riavvia il gioco con la formula iniziale.

Regole:

- Quando si possiede la caratteristica bisogna cambiare posto
- Non ci si può sedere nelle sedie vicine
- Non si spingono i compagni
- Non si corre

---

### NOME E GESTO

*A cosa serve: far partecipare tutti i componenti del gruppo con attività semplice; attenzione e creatività*

Il primo partecipante dice il proprio nome e mostra il proprio gesto, il compagno seduto alla sua destra ripete il nome del compagno e il suo gesto, successivamente dice il proprio nome e mostra il proprio gesto, e così via fino al termine del cerchio.

Punti di attenzione:

- far iniziare gli alunni maggiormente in difficoltà, in modo da non metterli nelle condizioni di ricordare tutti i gesti dei compagni
- chiedere di fare un gesto restando seduti, in modo da limitare la confusione al momento della replica.

---

### NOME E RIPETIZIONE DEL GRUPPO

*A cosa serve: mettere i partecipanti al centro dell'attenzione*

Il primo partecipante dice il proprio nome, gli altri membri del gruppo ripetono all'unisono il nome del compagno.

---

### NOME E GESTO CON RIPETIZIONE

*A cosa serve: far partecipare tutti i componenti del gruppo con attività semplice, mettere i partecipanti al centro dell'attenzione*

Il primo partecipante dice il proprio nome e mostra il proprio gesto, gli altri membri del gruppo ripetono all'unisono nome e gesto del compagno.

---

## GIOCHI DI COLLABORAZIONE

---

### SEDERSI IN ORDINE

*A cosa serve: favorire attenzione, concentrazione e rispetto dei turni di parola, collaborazione*

Il gioco parte con tutti i partecipanti posizionati in cerchio stando in piedi davanti alla loro sedia. Il gioco termina quando i partecipanti sono tutti seduti.

Regole:

- I partecipanti non possono parlare
- Dopo l'avvio del gioco, da parte del conduttore, i partecipanti iniziano a sedersi
- Non ci si può sedere contemporaneamente ad un compagno
- Quando due o più compagni si siedono contemporaneamente tutti i membri del gruppo si devono alzare e si riparte con il gioco.

---

### CONTARE IN ORDINE

*A cosa serve: favorire attenzione, concentrazione e rispetto dei turni di parola, collaborazione*

Il gioco funziona sulla falsariga del precedente: i partecipanti non devono sedersi ma contare fino ad un numero prefissato dal conduttore.

Regole:

- I partecipanti possono parlare solamente per verbalizzare il numero
- Dopo l'avvio del gioco, da parte del conduttore, i partecipanti iniziano a contare
- Non si può dire lo stesso numero contemporaneamente
- Quando due o più compagni dicono il numero contemporaneamente si riparte a contare da 1.

---

### DIRETTORE DI ORCHESTRA

*A cosa serve: favorire attenzione verso il conduttore/insegnante, concentrazione, partecipazione, collaborazione*

L'insegnante (in alternativa un alunno) interpreta il direttore di orchestra e chiede ai membri del gruppo di replicare dei ritmi, prodotti dal battito di mani o percuotendo i banchi, che ha precedentemente fatto sentire. Ad un livello successivo sarà possibile dividere la classe assegnando un suono ad ogni gruppo. Fondamentale condividere 3 segnali/gesti che indicheranno delle azioni:

- Avvio del concerto
- Indicazione del gruppo che deve suonare
- Termine del concerto.

---

### ZATTERA

*A cosa serve: favorire senso di appartenenza*

Utilizzando un cartellone o dei fogli di giornale (uniti da scotch) si creano delle "zattere" (dimensioni: circa 1 metro per un metro). Dividere i partecipanti in piccoli gruppi e spiegare l'attività: ogni gruppo dovrà riuscire a restare sulla zattera per 30 secondi (i partecipanti non possono toccare il pavimento ("fiume") con i piedi, altrimenti vengono eliminati. Se il gruppo riesce a restare sulla zattera, per i 30 secondi, si passa al livello successivo. Ad ogni livello le dimensioni della "zattera" vengono ridotte (piegando il foglio).

Vince il gruppo che riesce a resistere a più livelli.

---

## GIOCHI DI CONOSCENZA

---

### MITI

*A cosa serve: presentare aspetti di sé e aspetti in comune con compagni*

Si chiede agli alunni di scrivere il proprio mito (persona famosa che stimano, persona alla quale si ispirano, una persona importante per loro) su un biglietto senza mostrarlo agli altri. L'insegnante raccoglie tutti i biglietti e trascrive sulla lavagna tutti i miti.

A turno, ogni bambino prova da associare il mito ad un compagno; se si indovina si può continuare a provare con altri miti, ma nel momento in cui si sbaglia, si passa il turno al compagno successivo e via di seguito. Il gioco finisce quando sono stati collegati tutti i compagni ai propri miti.

---

**RAGNATELA**

*A cosa serve: favorire senso di appartenenza e di insieme*

Il gruppo sta in cerchio. A partire da un tema/giro di presentazione, una persona inizia a parlare e al termine lancia il gomitolo ad un'altra persona tenendo un capo legato ad un dito. Chi riceve prende il turno di parola e tiene il filo su di un dito e così via. Al termine si avrà una ragnatela del gruppo classe su cui provare a dare significato (interdipendenza, sentirsi parte...).

---

**FACILITARE IL  
CONFRONTO-ASCOLTO**

---

**CERCHI CONCENTRICI**

*A cosa serve: esporre proprie idee e ascoltare i compagni in modo veloce*

Si formano due cerchi concentrici di persone sedute. Nel cerchio interno le persone sono rivolte con viso verso l'esterno, nel cerchio esterno ogni persona è rivolta verso l'interno e guarda il viso di una persona dell'altro cerchio.

Il conduttore propone un tema di riflessione/confronto; ogni persona avrà un minuto di tempo per parlare all'altra persona di quel tema. Terminata una fase, le persone del cerchio esterno ruotano verso destra di un posto sino a che tutte le persone del cerchio non hanno parlato con quelle dell'interno.

---

**UTILIZZO PALLINA**

*A cosa serve: favorire rispetto dei turni di parola*

I partecipanti possono parlare solamente quando hanno la pallina in mano. Inizial-

mente si sceglie una parola che gli alunni dovranno ripetere quando avranno la pallina, poi si chiede di ripetere la parola alzandosi in piedi (naturalmente solo quando si ha la pallina). Possono essere introdotte altre consegne, mantenendo la centralità della pallina. Al termine del gioco si continua ad utilizzare la pallina per il lavoro.

---

**RACCONTO IN COPPIA**

*A cosa serve: favorire espressione*

Questo strumento può essere utilizzato a seguito di un lavoro svolto individualmente. Dopo aver creato le coppie si chiede agli alunni di raccontare il loro lavoro al compagno e viceversa. Successivamente si chiederà agli alunni di utilizzare la tecnica Parlare come "se fossi" per l'esposizione ai compagni.

---

**FAVORIRE ESPRESSIONE**

---

**FOTO-LINGUAGGIO**

*A cosa serve: raccontare parti di sé attraverso la mediazione della fotografia/immagine*

L'insegnante dispone sul pavimento, in mezzo al cerchio, una serie di fotografie (il foto-linguaggio può essere tematico oppure con foto miste) e chiede ai partecipanti di scegliere una/due foto che raccontino qualcosa di loro.

- Scegliete le fotografie che raccontano dei vostri punti di forza
- Scegliete le fotografie che raccontano qualcosa di voi
- Scegliete le fotografie che raccontano qualcosa che vi piace
- Scegliete le fotografie che raccontano come state in classe

---

### STORIE INTERROTTE

*A cosa serve: far riflettere su un argomento scelto non esponendo in prima persona gli alunni*

Creare l'inizio di una storia, esplicitando protagonista e contesto, e chiedere agli alunni di scrivere la prosecuzione e la fine. Questo strumento può anche essere utilizzato nella variante di gruppo. Al termine della scrittura gli alunni leggono le storie e si avvia la discussione degli aspetti in comune e delle peculiarità, aiutando i partecipanti a cercare delle cose in comune con i loro protagonisti e personaggi.

---

### STATUE – STOP E PLAY

*A cosa serve: raccontarsi attraverso la posizione del proprio corpo*

Il conduttore richiede ai partecipanti di camminare liberamente nello spazio, senza scontrarsi e occupando lo spazio intero. Nell'arco dell'esercitazione si chiede agli alunni di fermarsi nello spazio e "fare le statue" delle indicazioni che verranno date dal conduttore.

- Fate la statua dell'emozione della rabbia
- Fate la statua dell'emozione della vergogna
- Fate la statua di quando fate qualcosa che vi piace

Funzione stop-play: il conduttore si avvicina a turno alle statue e le fa "vivere"; con l'opzione play i bambini possono far muovere la loro statua e con l'opzione stop di bloccano nuovamente.

---

### IL MUSEO

*A cosa serve: esprimere idee e pensieri in modo grafico*

Chiedere agli alunni di fare un disegno di un argomento specifico (es. la rabbia, i miei compagni). Successivamente si espongono i disegni come se fossimo in un museo e si chiede ai partecipanti di osservare i disegni dei compagni e di dire cosa colpisce la loro attenzione. Al termine della "visita al museo" i partecipanti potranno spiegare cosa hanno voluto rappresentare e perché.

---

## SIMULAZIONI DI COMPORTAMENTI E SITUAZIONI

---

### ROLE-PLAY

*A cosa serve: immaginare situazioni, sperimentare emozioni, favorire il coping e il problem solving*

Dopo aver spiegato il contesto e i personaggi si consegna agli alunni una traccia di copione all'interno del quale potranno interpretare a loro piacimento la parte assegnata. In alternativa si chiede agli alunni di scrivere dei copioni di situazioni specifiche e poi di mettere in scena la situazione (es. Hai un problema con un compagno, cosa fai e dici per risolvere la situazione?)



# INDICAZIONI GENERALI PER FACILITARE IL LAVORO IN GRUPPO

## ASPETTI FUNZIONALI

1. Scegliere se creare dei gruppi casualmente o sulla base delle dinamiche tra i compagni.
2. Presentare con chiarezza l'attività e gli obiettivi.
3. Far assegnare dei ruoli definiti ai membri del gruppo:
  - **Responsabile del tempo** – presta attenzione al tempo a disposizione
  - **Responsabile del materiale** – controlla che non venga sprecato materiale e che il gruppo abbia tutto l'occorrente prima di iniziare l'attività
  - **Responsabile delle domande** – è l'unica persona che può alzarsi per chiedere informazioni o chiarimenti al conduttore.
  - **Responsabile volume della voce.**
4. Elencare le regole dell'attività.
5. Svolgimento lavoro.
6. Osservare e presentare i risultati/prodotti.
7. Riflessione sullo svolgimento del lavoro.

***N.B. Non dare le indicazioni/consegne tutte insieme ma spiegare una cosa alla volta.***



**IL CALABRONE**

**Società Cooperativa Sociale ONLUS**

email [prevenzione@ilcalabrone.org](mailto:prevenzione@ilcalabrone.org)

sito internet <http://www.ilcalabrone.org/>