



Corso per insegnanti *Unplugged*
Prima giornata
Dalle ore 8.30 alle ore 16.30

ORARIO	COSA MI SERVE	DESCRIZIONE ATTIVITA'	OBIETTIVI
08.45 FAFA'	 <p>power point (PPT) "0 diapositiva benvenuto";</p> <p>gruppo in piedi disposto in cerchio</p> <p>una sedia per ciascun partecipante</p>	<p>Breve presentazione – perché siamo qui:</p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Unplugged</i> è un programma europeo di provata efficacia;• è stato selezionato come pratica efficace dal progetto ministeriale Guadagnare Salute in Adolescenza, è stato disseminato e in seguito è stato adottato dai Piani Regionali della Prevenzione di 12 regioni.• durante la formazione il gruppo avrà la possibilità di: 1) conoscere la storia del programma e le modalità con cui è stato valutato 2) sperimentare in prima persona le unità che gli insegnanti applicheranno in classe 3) conoscere le basi teoriche del programma. <p>Attività rompighiaccio:</p> <p><i>Per iniziare la nostra formazione, ci alziamo in piedi e proviamo a dividerci in sottogruppi a seconda di alcuni criteri che vi indicheremo noi.</i></p> <p><i>Partiamo dal segno zodiacale: chi è uno scorpione, cerchi colleghi dello stesso segno e si organizzi nello stesso gruppo; chi è un ariete, cerchi i colleghi con questo segno e formi un altro gruppo e così via per tutti gli altri segni zodiacali.</i></p> <p><i>Il secondo criterio è il colore predominante nel vostro abbigliamento: guardate il colore di pantaloni, maglie e scarpe ed organizzatevi in sottogruppi.</i></p> <p><i>Il terzo criterio è il genere di film che preferite: informatevi sugli interessi dei vostri colleghi e raggruppatevi.</i></p>	<p>Accogliere il gruppo.</p> <p>Rompere il ghiaccio.</p>



ORARIO	COSA MI SERVE	DESCRIZIONE ATTIVITA'	OBIETTIVI
09.25 TERE	gomitolo	<p>Questo energizer nello specifico è utile per formare il gruppo classe, la sua descrizione non è presente nel manuale ma ci è stato trasmesso durante la formazione con il coordinamento nazionale.</p> <p>Istruzioni: Tutti in piedi, si crea un cerchio il più stretto e serrato possibile. Si utilizza un gomitolo per presentarsi al gruppo. Ciascuno a turno si presenterà dicendo “nome, scuola di provenienza e materia insegnata, e una propria passione”. Al termine della presentazione ciascuno dovrà mantenere per tutto il tempo del gioco un lembo del gomitolo e con l'altra mano lanciarlo ad un altro membro del gruppo, che a sua volta si presenterà e lancerà il gomitolo, senza mai lasciare l'estremità dello stesso uno di seguito all'altro in modo tale che alla fine del giro di presentazioni si venga a creare una ragnatela.</p> <p>Dopo che tutti si sono presentati:</p> <p><i>Dopo che si è creata la ragnatela, per sbrogliarla si seguirà lo stesso meccanismo ma con un ordine contrario: si riparte dall'ultimo che, prima di rilanciare il gomitolo, deve ricordare una sola informazione della persona che lo ha preceduto; a sua volta questa recupera un'informazione sul collega da cui ha ricevuto prima il gomitolo e glielo restituisce, fino ad arrivare al primo.</i></p> <p>Al termine del gioco, spiegare:</p> <p><i>Vi abbiamo proposto queste attività innanzitutto per iniziare a farvi conoscere, in un modo che vi faccia muovere, che vi faccia allontanare dai colleghi che già conoscete e accanto a cui vi siete seduti. Questo ultimo energizer dovrebbe far riflettere sull'importanza dell'ascolto e dell'attenzione reciproca, elementi alla base della formazione di un buon gruppo. E' necessario saper ascoltare l'altro, mettersi in ascolto dell'altro.</i></p> <p><i>La sequenza delle attività, così come è costruita e proposta, si definisce “protetta”, perché non vi espone immediatamente al gruppo in plenaria ma ne facilita l'ingresso sciogliendo i primi imbarazzi.</i></p> <p><i>Non è tra le attività previste sul manuale dell'insegnante, ma può essere utilizzata con i vostri alunni.</i></p> <p><i>Grazie per aver partecipato ed esservi messi in gioco, subito dall'inizio. Questo è un assaggio della metodologia di Unplugged, fortemente interattiva: ogni attività proposta avrà sullo sfondo un obiettivo e un messaggio educativo specifico.</i></p> <p><i>Per aiutarci nella memorizzazione dei nomi, distribuiamo i badge su cui ciascuno può scrivere il proprio nome.</i></p> <p>È importante dare senso all'immagine della sedia: è quella usata in classe dagli studenti che rappresentano i destinatari finali dell'intervento. È un invito ad entrare in empatia con quello che vivono i ragazzi durante le attività <i>Unplugged</i>: per lo stesso motivo durante la formazione si sperimentano in prima persona le unità del manuale.</p>	Conoscersi e familiarizzare con l'elemento interattivo della formazione.



ORARIO	COSA MI SERVE	DESCRIZIONE ATTIVITA'	OBIETTIVI
TERE	badge per scrivere i nomi, sacchetto per i badge, pennarelli	Distribuzione dei badge: Disporre i badge sul tavolo, ognuno ne prende uno e scrive il proprio nome.	
9.45 FAFA'	lavagna a fogli mobili (oppure poster), nastro adesivo, pennarelli	Contratto di classe: Proponiamo un'attività dalla prima unità, dedicata alla presentazione di <i>Unplugged</i> e al contratto di classe. Nello stile di questa formazione lavoriamo direttamente sulle unità per iniziare a familiarizzare con il manuale. Da spiegare agli insegnanti: <i>durante la formazione insegnanti si discutono le regole per le giornate di formazione, mentre quando l'attività è svolta in classe con gli studenti, devono essere discusse e il gruppo si confronta sulle regole da seguire nelle ore Unplugged, nel corso dell'anno scolastico.</i> <i>Ora vi invitiamo ad elaborare regole che siano funzionali al lavoro di gruppo per queste 3 gg di formazione.</i> Le regole vanno scritte su un foglio che si consiglia di lasciare appeso per tutta la durata della formazione. Si può prendere spunto a pag. 4 del quaderno rosso. Esempi: <ul style="list-style-type: none">- Privacy. Se emergeranno informazioni private, verranno trattate con riservatezza.- Invito alla partecipazione. Niente di ciò che verrà detto è banale, ma tutto è utile per il lavoro di gruppo. (far circolare differenti livelli di conoscenza!)- Invito al non giudizio delle opinioni altrui.- Turni di parola. Ascolto quando qualcuno parla.- Rispetto orario. Gli orari devono essere rispettati.- Uso cellulare. Spegnerlo o togliere la suoneria? Da spiegare agli insegnanti: <i>Creare un contratto di classe con gli alunni significa chiedere ai ragazzi di decidere insieme le regole da seguire durante le ore Unplugged, sempre a partire dagli spunti del quaderno dello studente.</i> Si firma il contratto (anche i formatori) e si appende.	Sottolineare l'importanza della creazione di un setting.



ORARIO	COSA MI SERVE	DESCRIZIONE ATTIVITA'	OBIETTIVI
10.15 MITA	post it colorati, lavagna a fogli mobili (oppure poster), nastro adesivo, pennarelli	<p>Appendiamo un secondo foglio diverso da quello del contratto. A questo punto continuiamo a lavorare sull'unità 1, che nel manuale prosegue con un lavoro sulle aspettative.</p> <p>Chiedere al gruppo: <i>con quali aspettative avete deciso di aderire a questa formazione?</i></p> <p>Metodologia: si distribuiscono i post it con la consegna di scrivere un'aspettativa.</p> <p>Si invitano i partecipanti a leggere i post it uno alla volta e, discutendo con il gruppo, si raggruppano le aspettative per categorie. Le categorie vanno riportate sul foglio grande e a ciascuna vanno assegnati i relativi post-it.</p> <p>Su un terzo grande foglio si trascrivono i seguenti obiettivi della formazione:</p> <ul style="list-style-type: none">• Creare un gruppo di insegnanti <i>Unplugged</i> nel nostro territorio.• Rafforzare il modello teorico dell'influenza sociale e delle life skills, e il loro ruolo nella prevenzione scolastica dell'uso di sostanze e nella promozione della salute.• Trasmettere la metodologia interattiva per lavorare con gli insegnanti sul modello dell'influenza sociale.• Familiarizzare con le unità <i>Unplugged</i>. <p>A volte accade che gli insegnanti richiedano l'intervento dei formatori in classe per parlare di argomenti specifici (effetti e rischi per la salute delle sostanze, ecc.): è dunque importante sottolineare che solo gli insegnanti saranno i conduttori del programma in classe con gli alunni. Il ruolo del formatore è quello di seguire e supervisionare i docenti nel corso dell'applicazione.</p> <p>Da spiegare: quando l'insegnante si troverà in classe a lavorare sull'unità 1, chiederà agli studenti le loro aspettative verso questo progetto.</p>	Il lavoro sul confronto tra le aspettative del gruppo e gli obiettivi della formazione sgombra il campo da aspettative irrealistiche.
10.45	pausa caffè		



ORARIO	COSA MI SERVE	DESCRIZIONE ATTIVITA'	OBIETTIVI
11.00 TERE o SERE	 PPT 1 presentazione iniziale	Lezione frontale Utilizzare il PPT per presentare Unplugged dalla progettazione dell'intervento alla costruzione del trial, fino ai risultati della valutazione di efficacia e alla fase di disseminazione, un po' come se si raccontasse la storia di EU-Dap/Unplugged. Le slide sono commentate ed è possibile evidenziare subito e memorizzare i tre punti principali della presentazione.	Far conoscere la storia di <i>Unplugged</i> e la metodologia con cui è stato valutato. Riflettere insieme sull'importanza di proporre interventi efficaci.
11.40 FAFA'	fogli del gioco "Firma qui", penne, eventuale premio	Firma qui Consegnare i fogli con la griglia di attività e hobby. Sul sito è disponibile una griglia che potete aggiornare e personalizzare con ricette regionali, personaggi famosi locali, eventi locali, ecc. Regole del gioco: a partire dalle attività presenti sul foglio, ciascun partecipante deve cercare di associare ad ogni hobby/attività una persona (in base alle informazioni ricevute durante il gioco del gomito, o per intuizione) chiedendo in cambio la firma nella casella sottostante. Ogni persona non può firmare più di due volte il foglio e non può ricevere più di due domande da uno stesso collega. Tempo: 10 minuti Vince chi ha più firme sul foglio allo scadere del tempo. Da spiegare al termine del gioco: Questo energizer non è descritto sul manuale verde e non fa parte di un'unità in particolare, ma l'insegnante può utilizzarlo in classe per approfondire la conoscenza interattiva tra gli alunni.	Riattivare l'attenzione, approfondire la conoscenza nel gruppo.
11.50 MITA	 PPT 2 fondamenti teorici <i>Unplugged</i>	Lezione frontale La presentazione illustra le teorie di riferimento del programma.	Far conoscere le teorie.
12.30	pausa pranzo	SI CONSIGLIA DI INIZIARE A CONTARE I PARTECIPANTI E A DIVIDERE I GRUPPI CON IL METODO DI SEGUITO SPIEGATO.	



ORARIO	COSA MI SERVE	DESCRIZIONE ATTIVITA'	OBIETTIVI
13.30 MITA	fogli bianchi e nastro adesivo o post it	<p>Energizer</p> <p>Trova l'intruso</p> <p>Ogni partecipante deve scrivere su un post-it due cose vere ed una falsa su se stesso. Il post- it va attaccato sul badge e tutti i partecipanti si devono alzare in piedi.</p> <p>L'obiettivo dell'energizer è di cercare di indovinare l'intruso, cioè l'affermazione falsa.</p> <p>L'affermazione falsa non deve essere smaccatamente falsa, ma verosimile rispetto a quanto ciascuno di voi fino a questo momento ha raccontato di se stesso. Hai a disposizione solo 3 tentativi.</p>	<p>Conoscersi reciprocamente</p> <p>Lavorare sulle rappresentazioni reciproche.</p> <p>Attivare la concentrazione.</p>
13.45 FAFA'	cartellini con simboli e colori , sedie e/o 5 tavoli, colori, fogli bianchi, sacchetto di stoffa	<p>Divisione in gruppi</p> <p>IMPORTANTE: il meccanismo con simboli e colori funziona alla perfezione se il gruppo ha un numero uguale o superiore a 25. (composizione 5 gruppi per due volte)</p> <p>Qualora sia di numero inferiore potrà capitare che, alla formazione del gruppo in base al secondo criterio, manchi un rappresentante del gruppo precedente che spieghi l'unità. In questo caso gli insegnanti saranno invitati a dedurre dal disegno di cosa parla l'unità, anche in assenza del rappresentante e leggerla sul quaderno verde.</p> <p>Creare 5 postazioni con tavoli o sedie e poi creare 5 gruppi.</p> <p>I gruppi possono essere costituiti in base a due criteri, il simbolo e il colore del cartellino.</p> <p>Ciascuno prende un cartellino dal sacchetto e i gruppi si costituiscono in base al colore per esempio.</p> <p>Dopo aver letto e disegnato l'unità, si creano altri gruppi a seconda del simbolo. Come prima, si assegna ad ogni simbolo una postazione di tavoli e/o sedie su cui è stato lasciato il disegno. Nel nuovo gruppo ci sarà un rappresentante che ha disegnato l'unità e che potrà descrivere il disegno, gli obiettivi e le attività previste nell'unità.</p>	<p>Offrire una panoramica di tutte le unità di <i>Unplugged</i>.</p>



ORARIO	COSA MI SERVE	DESCRIZIONE ATTIVITA'	OBIETTIVI
14.00	pennarelli, fogli bianchi, fogli colorati	<p>Apprendimento interattivo</p> <p>Familiarizzare con le unità Unplugged: 3,5,9,11,12. (Le unità tra parentesi saranno approfondite e sperimentate nel secondo giorno.) 9 se c'è tempo</p> <p>Consegna: <i>a questo punto approfondiamo le unità, lavoreremo su 5 coppie di unità, una per ciascun gruppo: dovrete leggere l'unità da soli, e dopo aver discusso con il gruppo dovrete decidere come rappresentare con un disegno (immagine) IL MESSAGGIO PRINCIPALE DELL'UNITA'.</i></p>	Familiarizzare con tutte le unità
FAFA'		<p>Discussione nei piccoli gruppi</p> <p>Il disegno resta sul tavolo: si costituiscono nuovi gruppi in base al secondo criterio. I gruppi ruotano e i disegni rimangono fermi sulle postazioni. Chi si trova di fronte al disegno che aveva contribuito ad elaborare ha il compito di illustrarlo agli altri colleghi descrivendo il disegno, e presentando gli obiettivi e le attività previste nell'unità.</p>	Familiarizzare con tutte le unità. Confronto in gruppo.
15.30 TERE		<p>Energizer</p> <p>Animale Preferito</p> <p>Pensate al vs animale preferito, mimatelo senza emettere suoni. Ordinatevi in ordine di grandezza.</p>	
15.45 TUTTI 3,5 Fafà 9 Mi Te 11Tere 12Mita	lavagna a fogli mobili	<p>Discussione in plenaria</p> <p>Si ricompone un unico cerchio con tutti i partecipanti. Ogni gruppo è invitato a presentare velocemente in plenaria il proprio disegno: a questo si agganciano i formatori per chiarire e sottolineare gli obiettivi dell'unità, sintetizzandola in una parola chiave.</p> <p>E' molto importante unità per unità esplicitare gli obiettivi, evidenziare le criticità ed elaborare insieme differenti modalità di risoluzione.</p> <p>L'unità 3 ha un taglio informativo, sulle conoscenze: si cerca di far riflettere i ragazzi (attraverso un collage) sul fatto che esistono dei fattori di protezione e dei fattori di rischio per l'uso di sostanze e che possono non esserci risposte giuste o sbagliate ma un fattore di rischio può essere a sua volta di protezione se</p>	Sottolineare obiettivi unità. Sottolineare punti chiave unità. Spiegare in maniera approfondita eventuali passaggi poco chiari del manuale.



PPT 8

*info aggiuntive
sulle unità*

contestualizzato diversamente. È importante sottolineare che così viene potenziato il senso critico. Nell'unità si continua a lavorare in gruppo. Nell'attività in cui deve disegnare una persona dotata di forti fattori di protezione contro l'uso di alcolici, i ragazzi devono individuare e disegnare vestiti, gesti o mimica di un personaggio che per loro rappresenta un qualcosa che protegge (per qualcuno sarà un braccio muscoloso, per qualcun altro un'armatura, un abbraccio, un braccio teso verso l'altro, oppure magari una persona circondata da altri).

L'unità **5** fornisce informazioni sul fumo di tabacco e sui suoi effetti a breve e a lungo termine e propone attività utili a correggere le percezioni dei ragazzi, rispetto alla prevalenza dei fumatori per esempio. L'argomento è molto delicato: ai ragazzi non interessano i danni a lungo termine (un cancro ai polmoni tra 30 anni), ma ha più presa riflettere sulle conseguenze estetiche (i capelli che puzzano, l'alito, le mani, l'odore e le conseguenze sulla socialità). L'attività di simulazione del tribunale aiuta i ragazzi a confrontare i pro e i contro del fumo di tabacco. Importante sottolineare che le parti in gioco sono tre: Avvocati che difendono le case produttrici di tabacco (NON i fumatori), avvocati che difendono i non fumatori e giuria.

L'unità **9** ha un taglio informativo, sulle conoscenze. L'unità fornisce informazioni sugli effetti e sui rischi per la salute dell'uso di sostanze e propone l'attività del quiz utile anche a correggere le percezioni dei ragazzi. Sul quaderno dello studente all'unità è dedicata solo una pagina, molto generica sulle sostanze: questo perché è molto importante non affrontare argomenti nuovi per i ragazzi, che possano incuriosirli, soprattutto quando si lavora con le scuole medie. L'unità usa il quiz con le carte con lo scopo di aprire la discussione: talvolta ci sono domande un po' aperte, nel senso che viene indicata una risposta corretta ma anche le altre due sarebbero adeguate. Il quiz è appunto uno strumento per aprire alla discussione, stimolare il senso critico e correggere le conoscenze e le percezioni. Sottolineate questo aspetto! Nella prima versione non erano previste le risposte, ma solo un testo di approfondimento da usare nella risposta: sono stati proprio gli insegnanti a richiedere le risposte chiuse.

Importante: ricordare agli insegnanti di non usare tutte le carte ma solo quelle delle quali si ritiene che ci sia già una conoscenza per evitare di stimolare la curiosità su sostanze non conosciute.

Variante al manuale: l'insegnante, se lo ritiene opportuno, per avere più sotto controllo il momento relativo alla spiegazione sulle domande, può, invece di far giocare i ragazzi a coppie, gestire il gioco come un quiz allargato in cui lui il conduttore e la classe è divisa in squadre. Le risposte corrette possono comunque essere fatte leggere dagli studenti ad alta voce.

L'unità **11** si focalizza sul problem solving e sul modello in 5 tappe: si propone di segmentare la soluzione di un problema in più passaggi. Questa è però un'età in cui si agisce seguendo gli impulsi e si vorrebbe risolvere il

Approfondire le unità.



		<p>tutto nel qui ed ora. Si cerca di lavorare con loro sulla possibilità di fermarsi a riflettere, potersi confrontare e arrivare alla soluzione, adeguandosi ad una modalità di pensiero, del qui ed ora. Inoltre il fatto che si riesca a superare uno step dopo l'altro agisce positivamente sull'autostima del ragazzo.</p> <p>Si consiglia di sperimentare il "viaggio in amazzonia", perché permette di visualizzare e confrontarsi nella pratica con il modello a 5 tappe. Attiva inoltre il pensiero creativo e lo spirito di gruppo.</p> <p>L'unità 12: riflettere sulla possibilità di segmentare gli obiettivi a lungo termine in obiettivi a breve termine, in un età invece in cui i ragazzi si pongono obiettivi irrealizzabili. Questa unità si conclude anche con una valutazione del percorso effettuato.</p> <p>Recuperare il materiale: le schede con i simboli.</p> <p>Appendere i disegni delle unità.</p>	
<p>16.20 FAFA'</p>	<p>foglietti colorati, post it</p>	<p>Chiusura della prima giornata con l'acrostico (conosciuto anche come Cake): scegliere una parola le cui iniziali servano ad individuare delle parole che esprimano quello che ci ha lasciato questa prima giornata di formazione.</p> <p>Per esempio: CIAO</p> <ul style="list-style-type: none">- Coinvolgente- Interessante- Annoiato- Ostico. <p>Alla fine dell'attività recuperate i foglietti.</p> <p>5 minuti di tempo per scriverlo e poi si legge in plenaria, uno alla volta.</p> <p>Recuperare i badge.</p>	<p>Ricevere feedback rispetto alla prima giornata di formazione.</p> <p>Chiudere.</p>



Corso per insegnanti *Unplugged*
Seconda giornata
Dalle ore 8.30 alle ore 16.30

ORARIO	COSA MI SERVE	DESCRIZIONE ATTIVITA'	OBIETTIVI
8.30	 power point (PPT) "0 diapositiva benvenuto"	Quando i partecipanti firmano per la presenza, restituire loro i badge.	Accogliere il gruppo
8.45 TERE	lavagna a fogli mobili, pennarelli	Sintesi degli obiettivi della prima giornata: 1) formazione del gruppo (attività di conoscenza e formulazione del contratto d'aula) 2) presentazione del programma Unplugged (EU-Dap, la sperimentazione, la valutazione e la struttura delle unità Unplugged) 3) conoscenza di tutte le unità Unplugged e approfondimento delle unità: 1-3-5-9-11 e 12 Presentazione degli obiettivi della seconda giornata: 1) conoscenza approfondita, interattiva ed in prima persona di Unplugged 2) approfondimento delle unità: 2-7-8-10	Sintetizzare quanto è stato fatto nella prima giornata e presentare il programma della seconda.
9.00 FAFA'	una piccola palla	Attività orientata al clima di gruppo – Energizer Per ricominciare vi proponiamo un altro energizer: "up/down". Anche questo non è nel manuale. In questo gioco utilizziamo la palla: inizia il formatore, con la palla in mano descrive un aspetto positivo (UP) e uno negativo (DOWN) della formazione. Dopo essersi espresso, il formatore lancia la palla ad un altro membro del gruppo che farà lo stesso, e così via per tutti i partecipanti.	Ricevere un feedback rispetto alla prima giornata di formazione.



ORARIO	COSA MI SERVE	DESCRIZIONE ATTIVITA'	OBIETTIVI
	lavagna a fogli mobili	Eventuale recupero unità precedenti Se nella prima giornata di formazione non c'è stato tempo sufficiente per lavorare sulle unità su cui gli insegnanti hanno lavorato in gruppo, allora possono essere recuperate in questo momento. Fare attenzione ai tempi!	
9.15 MITA	 PPT 3 Decalogo role playing	Spiegazione role playing Nelle unità 7 e 8 viene utilizzata la metodologia del role playing. A tal fine è importante sottolineare che: 1) ci muoviamo in un ambito esclusivamente pedagogico, non psicologico, o di sviluppo personale; 2) si propone il role playing in Unplugged per esplorare, simulandole, differenti soluzioni ad un problema in un contesto protetto, come quello della propria classe. 3) è fondamentale creare un clima accogliente e non giudicante, in cui gli studenti possano esporsi in modo protetto, confidando nelle misure di sicurezza del role playing stesso. Insieme al decalogo è a disposizione dell'insegnante anche l'allegato 1 "Istruzioni per un gioco di ruolo", nel manuale per l'insegnante.	Spiegare la metodologia del role playing in classe.
9.30 MITA	cartoline o immagini ritagliate da giornali	Divisione in gruppi con un energizer Per comporre gruppi può essere utile tagliare a pezzi quattro cartoline (o immagini ritagliate da giornali) e poi chiedere ai partecipanti di ricomporle, come un puzzle.	Dividere i partecipanti in sottogruppi.



ORARIO	COSA MI SERVE	DESCRIZIONE ATTIVITA'	OBIETTIVI
9.40 TUTTI 2,7 Fafà 8 Mita 10 Tere		<p>Assegnare ad ogni gruppo un'unità a scelta tra le seguenti: 2 e 7, 8, 10.</p> <p>Consegna ai gruppi:</p> <ul style="list-style-type: none">- leggere individualmente l'unità- discuterne con il gruppo- scegliere e concentrarsi solo su un'attività (la principale) e decidere come simularla in plenaria.- scegliere una persona che simuli di essere l'insegnante.- tempo a disposizione 20 minuti. <p>Nel tempo dedicato alla progettazione della simulazione, è molto importante seguire i gruppi, in modo che siano chiari gli obiettivi della simulazione stessa, le attività dell'unità da simulare, ed il preciso svolgimento dell'unità.</p> <p><u>(l'unità viene appresa così come è stata simulata: quindi lo svolgimento deve seguire le indicazioni del manuale)</u></p> <p>Quindi: dopo questi primi 20 minuti, individuato chi sarà l'insegnante di ciascun gruppo, si procederà con la simulazione di una unità alla volta. Durante la simulazione tutti i colleghi (compresi quelli degli altri gruppi) saranno studenti di una classe.</p> <p>Invitate gli insegnanti ad immaginare di essere studenti di 13-14 anni.</p> <p>Invitate gli insegnanti a condurre l'attività come se si fosse realmente in classe (senza chiedere per esempio suggerimenti ai formatori, "sgridando" chi si distrae, cercando di usare un linguaggio più vicino possibile a quello dei ragazzi).</p> <p>Durante la simulazione si consiglia di proporre la disposizione in cerchio.</p>	Approfondire le unità.
10.15	pausa caffè		



ORARIO	COSA MI SERVE	DESCRIZIONE ATTIVITA'	OBIETTIVI
10.30 TUTTI 7 Fafà 8 Mita	lavagna a fogli, pennarelli	<p>In plenaria ciascun gruppo presenta la sua unità. Alla fine della presentazione di ogni unità dare spazio alle domande e sottolineare gli obiettivi unità per unità.</p> <p>Unità 7: individuare le circostanze in cui si può essere assertivi; imparare come sostenere i propri diritti e rispettare quelli degli altri.</p> <p>Unità 8: lavorare sulle abilità di costruzione delle relazioni interpersonali, imparando a riconoscere e ad apprezzare le qualità positive degli altri. Si deve sottolineare che anche ricevere un complimento può mettere in imbarazzo, e non solo un'offesa.</p>	Approfondire le unità.
12.30	pausa pranzo		
13.30 FAFA'	file musicale, PC, casse audio o impianto di amplificazione	<p>L'istruzione è di disporsi lungo una fila se piace la canzone, e lungo la fila opposta se non piace. All'inizio della sequenza musicale tutti i partecipanti sono disposti lungo la stessa fila. Nella stessa sequenza sono montate all'incirca venti canzoni, di cui si ascolta un breve estratto.</p> <p>Regole: Non ci si può fermare a metà strada, ma si può cambiare opinione nel corso dell'ascolto dello stesso estratto e ovviamente di tutta la sequenza.</p>	Far riflettere sulla pressione dei pari, sull'assertività e sull'equilibrio tra appartenenza al gruppo e individualità.
13.45 10 Tere	lavagna a fogli mobili (o poster), pennarelli	<p>Familiarizzare con <i>Unplugged</i></p> <p>In plenaria ciascun gruppo presenta la sua unità. Alla fine della presentazione di ogni unità dare spazio alle domande e sottolineare gli obiettivi unità per unità.</p> <p>Unità 10: esplorare differenti modalità e strategie per affrontare una situazione difficile (il riferimento è alle sostanze). Affrontare i propri limiti e le proprie fragilità in modo costruttivo.</p>	Approfondire le unità.



ORARIO	COSA MI SERVE	DESCRIZIONE ATTIVITA'	OBIETTIVI
14.45	pausa caffè		
15,00 2 Fafà	lavagna a fogli mobili (o poster), pennarelli	<p>Si prosegue con le simulazioni.</p> <p>Unità 2: l'obiettivo dell'unità è quello di far simulare ai ragazzi in prima persona le emozioni legate alle dinamiche di esclusione ed inclusione; vuole far riflettere sull'aspetto negativo del gruppo che esercita pressione sul singolo condizionandone il comportamento ma anche sull'aspetto positivo dell'appartenenza ad un gruppo e del riconoscimento del gruppo come fattore di crescita.</p> <p>L'unità fa riflettere inoltre sul ruolo dell'individuo che può anche decidere di appartenere o no ad un gruppo.</p>	<p>Familiarizzare con <i>Unplugged</i>.</p> <p>Approfondire le unità.</p>
16.15 TERE	post it colorati	<p>Gioco di chiusura:</p> <p>Scegliere uno degli incipit elencati e concluderli e argomentarli a seconda di quello che si sente al termine di questa giornata di formazione.</p> <ul style="list-style-type: none">- Ho imparato..- Mi sono sorpreso..- Sono confuso...- Non ho capito...- Mi piacerebbe...- Qualcosa che	<p>Ricevere feedback rispetto alla seconda giornata di formazione.</p> <p>Chiudere.</p>
16.30		<p>Arrivederci a domani!</p> <p>Recuperare i badge!</p>	



Corso per insegnanti Unplugged
Terza giornata
Dalle ore 8.30 alle ore 12.15

ORARIO	COSA MI SERVE	DESCRIZIONE ATTIVITA'	OBIETTIVI
--------	---------------	-----------------------	-----------



8.30	power point (PPT) "0 diapositiva benvenuto"	Quando i partecipanti firmano per la presenza, restituire loro i badge.	Accogliere il gruppo
8.45 MITA	lavagna a fogli mobili, pennarelli	Sintesi degli obiettivi della seconda giornata di formazione: 1) Conoscenza approfondita, interattiva ed in prima persona di Unplugged. 2) Approfondimento unità: 2-7-8-10 Obiettivi della terza giornata di formazione 3) Educazione normativa e unità 6 4) La fattibilità di <i>Unplugged</i> nella scuola	Sintetizzare quanto è stato fatto nella prima giornata e presentare il programma della seconda.
9.00 TERE		Attività orientata al clima di gruppo – Energizer <i>Danza della pioggia</i> Il gruppo si dispone in cerchio. Il mandato è quello di eseguire lo stesso movimento della persona che sta alla nostra sx e di mantenerlo come in una ola da stadio. Parte il formatore. Si consiglia di non guardare il formatore ma solo la persona che ci precede a sx e di concentrarsi sul suono che si andrà a creare. 1)Sfregare le mani 2)Schioccare le dita 3)Battere due dita sul palmo della mano 4)Battere tutta la mano sul palmo dell'altra 5)Battere le mani sulle gambe in maniera alternata 6) Mani e piedi insieme 7) Tornare indietro!	Ricare il clima di gruppo e riscaldare il gruppo.



ORARIO	COSA MI SERVE	DESCRIZIONE ATTIVITA'	
9.15	lavagna a fogli mobili, pennarelli	<p>Eventuale recupero unità precedenti</p> <p>Se nella prima giornata di formazione non c'è stato tempo sufficiente per lavorare sulle unità su cui gli insegnanti hanno lavorato in gruppo, allora possono essere recuperate in questo momento.</p> <p>Fare attenzione ai tempi!</p>	
9.30 TERE	 power point (PPT) "X diapositiva educazione normativa", post it, stampe con gli omini	<p>Unità 4: educazione normativa</p> <p>Definire credo normativo ed educazione normativa.</p> <p>Presentare gli esempi delle diapositive, ma con gli studenti in classe, è sufficiente seguire le attività previste nell'unità.</p> <p>Far visualizzare il report HBSC Italia più recenti.</p> <p>Passare ai grafici del quaderno per lo studente attraverso i quattro indicatori.</p> <p>Specificare l'età a cui si riferiscono i dati ESPAD ed HBSC.</p>	Approfondire le unità.
10.00 MITA	post – it, penne, carte delle emozioni	<p>Unità 6: Esprimi te stesso</p> <p>Chiedere ai partecipanti di scrivere su un post-it la propria data di nascita (se preferiscono anche falsa) e poi di disporsi in riga in modo crescente a seconda del numero assegnato. Conteggiare il tempo impiegato.</p> <p>Distribuire le carte delle emozioni e chiedere ai partecipanti di disporsi, in riga, dall'emozione che fa stare meglio a quella che fa stare peggio. Conteggiare il tempo impiegato.</p> <p><u>Le emozioni da scrivere sulle carte sono elencate a pag. 13 del quaderno rosso. (cancellare: raccapricciante e carino, perché possono mettere in difficoltà durante il lavoro in classe).</u></p> <p>Alla fine riflettere insieme sulla difficoltà dell'interpretazione delle emozioni (sfumature, gradazione e differenziazione delle emozioni).</p> <p>Se il tempo è sufficiente, è possibile sperimentare le altre attività previste, nel manuale per l'insegnante.</p>	



ORARIO	COSA MI SERVE	DESCRIZIONE ATTIVITA'	
10.30	pausa caffè		
10.45 FAFA'	video intervista doppia, file	Fattibilità di Unplugged e spazio domande Se ci sono già insegnanti attivi sul territorio è preferibile coinvolgerli in prima persona; in caso contrario si può proiettare l'intervista doppia ai due insegnanti.	Chiarire le modalità di realizzazione del progetto.
MANU	file questionario monitoraggio, file report monitoraggio	Presentazione degli strumenti di monitoraggio e delle istruzioni sulla compilazione Perché sia tangibile come sono elaborati i dati inseriti, può essere utile mostrare i report di monitoraggio realizzati per altre Regioni/Asl.	Chiarire finalità ed importanza del monitoraggio.
FAFA'	pc, connessione internet	Apertura sito internet <i>Unplugged Italia</i> Condivisione delle pagine del sito di Unplugged Italia: www.oed.piemonte.it/unpluggeditalia (contatti formatori locali, agenda, esperienze, elenco scuole che inviano questionari monitoraggio, iscrizione alla newsletter)	Sottolineare le finalità di condivisione di materiali, esperienze e contatti del sito.
12.00 TUTTI	cartoline e immagini simboliche	Fotolanguage Disporre cartoline e immagini simboliche sul pavimento. Chiedere ai partecipanti di sceglierne mentalmente una e di usarla come metafora per il feedback finale sulle tre giornate di formazione.	Ricevere feedback rispetto alle giornate di formazione. Chiudere.
Dopo	smart phone o macchina photo	Foto di gruppo!!!	
Dopo	questionari di valutazione	Distribuire e far compilare il questionario di valutazione della formazione. Ritirare badge.	



Energiser di riserva:

**immagini di personaggi famosi (attori,
cantanti, supereroi)**

Energizer: Chi sono io?

A ciascun partecipante si attacca l'immagine di un personaggio famoso sulla schiena.

Lo scopo del gioco è quello di indovinare la propria identità. Si ruota tra i partecipanti e si ha a disposizione una domanda per ogni persona, chi viene interpellato può rispondere solo con un sì o con un no. (es. sono italiano? Sono una donna? Sono un cantante? Ecc.)

Vince quel gruppo in cui il sorteggiato indovina con un numero minore di domande.