

Seminario residenziale – Bellaria 2008

Proposta di attività didattica

Titolo **GESTIONE DELLA FRUSTRAZIONE**

Asse di riferimento (Evidenziare l'asse **scelto**)

Affettivo relazionale	Autonomia	Comunicazionale linguistico
Sensoriale percettivo	Motorio prassico	Neuropsicologico
Cognitivo	Apprendimento curricolare	

Età dell'allievo: 7 anni

Allievo con funzionamento (evidenziare la **scelta**)

basso alto

Traguardo formativo

(Che cosa l'alunno deve sapere fare al termine del percorso didattico. Usare i verbi al presente 3° singolare)

- 1) Riconosce uno stato di disagio.
- 2) Canalizza il vissuto di frustrazione.
- 3) Lo supera.

Obiettivi di apprendimento

(Usare verbi all'infinito e un linguaggio semplice e chiaro)

- 1) Evitare i comportamenti lesivi verso sé e gli altri.
- 2) Assumere comportamenti adeguati.

Metodologia applicata

(Spiegare brevemente che cosa si fa prima e che cosa dopo; quali materiali si usano; come si struttura l'ambiente di apprendimento; quale relazione si stabilisce fra insegnante e studente; precisare se è un'attività individuale, di coppia, di gruppo)

1. lavori con tutta la classe: si lavora su una storia/ fumetto che racconta, attraverso le immagini che trasmettono emozioni, una situazione di disagio; riletture della storia e riflessione sulle possibili soluzioni per gestire il disagio (**All. n. 1**)
2. lavoro individuale: attraverso l'utilizzo di pupazzi si simulano situazioni di frustrazione drammatizzando la storia e trovando diversi finali più adeguati. Durante il gioco si utilizzeranno le faccine per facilitare il riconoscimento del disagio e della sua gestione. (**All. n. 2**)
3. Lavoro individuale: riflessione del bambino sulle proprie soluzioni a situazioni di disagio (**All. n. 3**)
4. Ambiente strutturato: creare un ambiente dove il bambino possa sfogare la propria aggressività senza ledere nessuno. Inizialmente l'adulto dovrà indirizzare in maniera consistente e continuativa (conducendo fisicamente e verbalizzando la motivazione con tono sereno e fermo) il bambino verso l'ambiente predisposto per lui. L'angolo sarà organizzato con materassini, cuscini, giochi morbidi,...

L'aiuto dell'educatore andrà pian piano scemando fino a che il bimbo non raggiungerà autonomamente l'obiettivo.

Tempi previsti per la realizzazione:

Essendo l'intervento di tipo educativo-comportamentale, deve essere considerato continuativo nonché ripetitivo nel tempo, ritenendo perciò abbastanza complesso quantificare il tempo per la realizzazione dell'attività. Inizialmente dovrà essere un lavoro svolto quotidianamente, con interventi brevi, ma mirati, lasciando all'educatore un margine di flessibilità.

Valutazione

TRAGUARDO	R	E	NR
1) Riconosce uno stato di disagio.			
2) Canalizza il vissuto di frustrazione.			
3) Lo supera.			

R = traguardo Raggiunto
Raggiunto

E = Abilità Emergente

NR = Traguardo NON

OSSERVAZIONI

Presentazione del caso:

Può capitare che all'interno dell'ambiente scolastico i compagni rifiutino il coinvolgimento del compagno autistico.

Questa situazione può presentarsi di fronte ad un gioco di gruppo o ad una qualsiasi attività non strutturata (momento del pranzo, ...).

Questo mancato coinvolgimento è causa scatenante di uno stato di disagio, talvolta difficile da gestire e comprendere.

Il bambino può avere varie reazioni di tipo autolesivo, le quali necessitano una giusta canalizzazione e gestione.

Caratteristiche del soggetto:

Abbiamo individuato un bambino di 7 anni, con funzionamento medio e mancata comunicazione verbale.

La sua gestione dei momenti di frustrazione presenta atteggiamenti autolesivi.

Prerequisito del soggetto:

Il bimbo deve essere in grado di saper riconoscere le proprie emozioni, di comunicarle e condividerle con l'altro attraverso le "carte - faccine " con le espressioni.

Data 29 marzo 2008

La storia di Simone

SIMONE DOPO LA
SCUOLA, QUANDO
C'E' IL SOLE, VA AL
PARCO CON LA SUA
MAMMA.

A SIMONE PIACE
GIOCARRE A CALCIO
CON GLI ALTRI
BAMBINI. QUANDO
SIMONE GIOCA A
CALCIO E' FELICE.

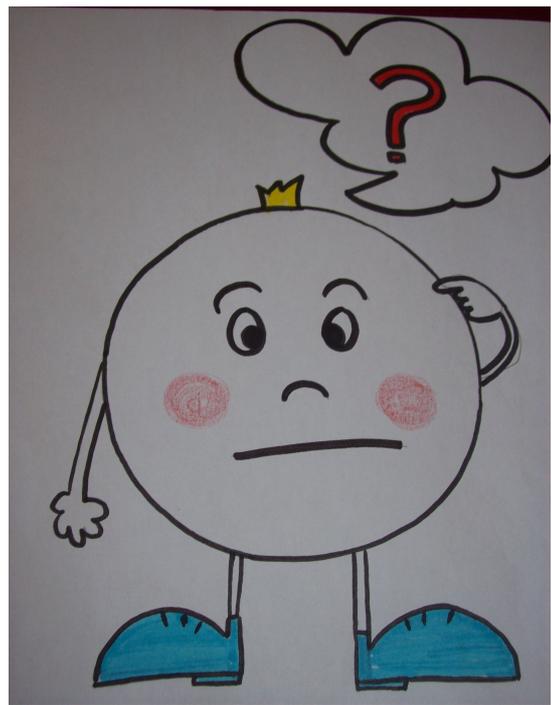
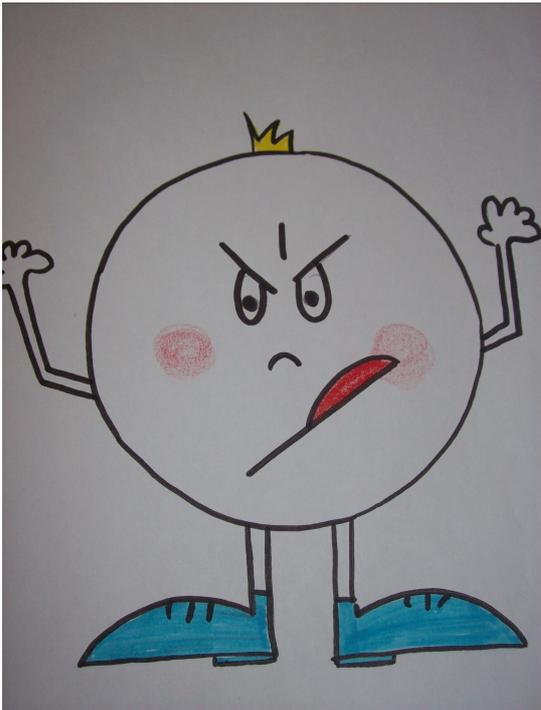
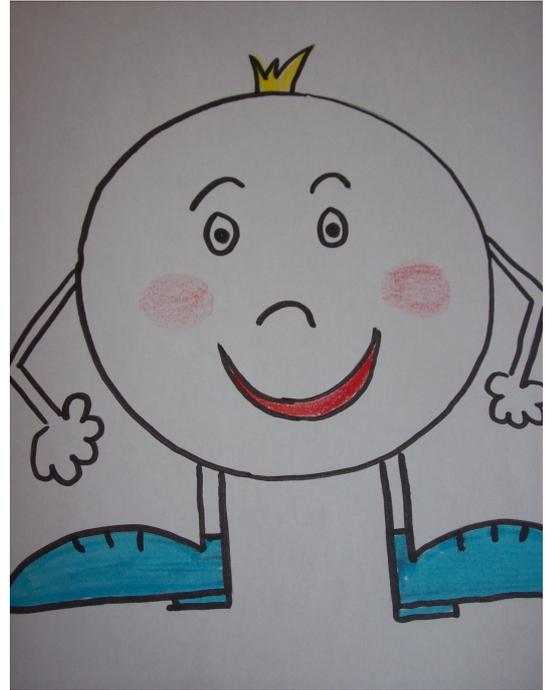
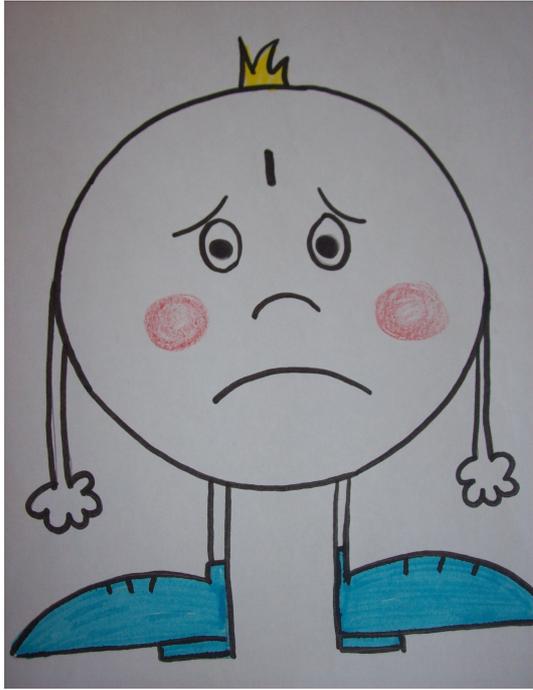
UN GIORNO AL PARCO
I BAMBINI SONO
TUTTI INTENTI A
GIOCCARE CON IL
NUOVO AQUILONE DI
LUIGI.

I BIMBI NON
VOGLIONO GIOCCARE A
CALCIO CON SIMONE.
SIMONE RIMANE DA
SOLO CON IL SUO
PALLONE. SIMONE E'
ARRABBIATO.

QUANDO SIMONE E'
ARRABBIATO PERDE
IL CONTROLLO.
GRIDA MOLTO E
RICHIA DI FARSI
MALE.

COME POSSIAMO AIUTARE
SIMONE?

FACCINE



...e adesso???

- 1) Quando vado al parco mi piace giocare con gli altri bambini.
- 2) A volte i bambini non vogliono giocare con me.
- 3) Quando non posso giocare con gli altri bambini mi arrabbio.
- 4) Per farmi passare la rabbia sto un po' da solo nel mio angolo e salto sul tappeto.
- 5) Adesso posso decidere di fare un altro gioco.