

"ANIMALI NELLO ZAINO" 2018/2019

BELLACOOPIA RICERCA



COOP. SOCIALE LABORATORIO LESIGNOLA ONLUS
E
IC "F. PETRARCA" DI SAN POLO E CIANO D'ENZA

I SOGGETTI COINVOLTI



Laboratorio Lesignola Onlus
Cooperativa Sociale



Scuola Sec. di I grado
"Gregorio VII" Ciano d'Enza

CHI SIAMO?

LABORATORIO LESIGNOLA ONLUS COOPERATIVA SOCIALE



L

aboratorio Lesignola è una cooperativa sociale, costituita da persone con professionalità differenti (veterinario, psicologo, pedagoga, formatore, animatori del territorio), che da alcuni anni studiano come il rapporto persone/animali possa creare un ambiente facilitante per l'apprendimento, il cambiamento e lo sviluppo delle risorse individuali. In particolare lavoriamo con ragazzi adolescenti e con gli adulti per questi significativi.

L'idea di **LABORATORIO LESIGNOLA** nasce agli inizi del 2000

dall'unione di persone con professionalità differenti (Carminio Gambacorta veterinario, Marta Ferretti psicologa, Chiara Bertozzi pedagogista, Corinto Corsi formatore), che hanno iniziato ad approfondire esperienze internazionali su come la relazione persone/animali potesse creare un ambiente facilitante per l'apprendimento, il cambiamento e lo sviluppo delle risorse individuali.

Dopo alcuni anni **nell'aprile 2004 nasce la Cooperativa Laboratorio Lesignola e, nel 2006, si realizza a Canossa la Comunità residenziale per minori "L'Ippocampo"**. Negli stessi anni per implementare le **attività educative con gli animali** viene realizzato un piccolo **maneggio** presso la sede della Cooperativa.

In questi anni abbiamo acquisito competenze nella gestione del disagio minorile: attraverso diversi cicli di formazione (in Italia, Stati Uniti, Norvegia, Inghilterra) e attraverso numerosi progetti che realizziamo da oltre 10 anni nelle Province di Reggio Emilia, Parma e Modena.

COSA FACCIAMO?

Laboratorio Lesignola è una Cooperativa Sociale che si pone come obiettivo **l'educazione relazionale**, cioè la facilitazione dello sviluppo di quelle che sono definite **COMPETENZE TRASVERSALI** (definite **LIFE SKILLS** dall'Organizzazione Mondiale della Sanità), servendosi soprattutto di **Attività Assistite dagli Animali**.

Gli animali sono la specificità del nostro programma educativo per i ragazzi: vengono curati, puliti, accuditi permettendo ai ragazzi di essere non più in un ruolo di fruitori passivi di un servizio organizzato per loro, ma di sentirsi partecipi e realizzati in un ruolo proprio



Laboratorio Lesignola Onlus, i ragazzi sono inseriti in:

- percorsi individualizzati di Interventi Assistiti dagli Animali per minori segnalati dalle scuole e dai servizi sociali
- Interventi Assistiti dagli Animali per l'intero gruppo classe, nei dopo scuola e Gruppi Educativi Territoriali
- Percorsi di Interventi Assistiti dagli Animali individualizzati per minori diversamente abili e progetti di Riabilitazione Equestre.

[HTTP://WWW.LESIGNOLA.IT/INDEX.PHP?PAGE=ATTIVITA](http://www.lesignola.it/index.php?page=attivita)

Comunità "Ippocampo", i ragazzi sono inseriti in:

- attività relazionali e terapeutiche quotidiane mediate da cavalli, animali esotici, piccoli animali di bassa corte e da compagnia, educazione cinofila
- attività di laboratori di cucina di gruppo,
- orto, accudimento degli animali e attività artistiche

DALL'ESPERIENZA DELLA COOPERATIVA E DALLE ESIGENZE DELLA SCUOLA

NASCE IL PROGETTO

“ANIMALI NELLO ZAINO”

pensato principalmente come progetto di

ANTIDISPERSIONE SCOLASTICA



per dare spazio e voce a quei ragazzi che per loro caratteristiche personali faticano a vivere la scuola e ad apprezzarla attraverso percorsi tradizionali; vengono pertanto offerte loro, modalità differenti di apprendimento che sappiano valorizzare le positività di ciascuno e quelle abilità che non sempre è possibile apprezzare e valorizzare in un ambito più strettamente scolastico.

OBIETTIVI DEL PROGETTO

- **AVVICINARE I RAGAZZI E LE FAMIGLIE ALL'ESPERIENZA COOPERATIVA LOCALE**,
in particolare alla realtà della Cooperativa Sociale Laboratorio di Lesignola (per questo è stato pensato questo incontro)
- **AVVICINARE I RAGAZZI ALL'AMBIENTE NATURALE E ANIMALE**
grazie alle Attività Assistite dagli Animali
- **FAR CONOSCERE AI RAGAZZI IL TERRITORIO**, e le possibilità da esso offerte in ambito agricolo, artigianale, professionale, con particolare attenzione alla sostenibilità del suo sfruttamento
- **ACCRESCERE L'AUTOSTIMA DEI RAGAZZI**
- **RENDERLI CONSAPEVOLI DELLA POSSIBILITÀ DI APPRENDERE COOPERANDO** con persone e animali, per trasformare le loro abilità in competenze da poter spendere nella scuola e nella società

La relazione con gli animali è ricca di potenzialità in quanto permette ai ragazzi di:

- sperimentare una situazione di **interazione priva di giudizio** che facilita il contatto con sé e quindi il contatto con l'altro;
- essere **più motivati** a partecipare a percorsi educativi per la presenza dell'animale;
- togliere per alcuni momenti l'attenzione dal loro disagio o dolore;
- **ricevere affetto** attraverso il contatto fisico con gli animali;
- sperimentare un'**accettazione incondizionata**;
- sviluppare un **senso di responsabilità e consapevolezza** delle proprie azioni;
- sperimentare **interazioni belle e piacevoli**;
- raggiungere obiettivi di **autostima, assertività e perseveranza**.

...la nostra filosofia...



Partiamo dal **PIACERE** di stare con gli animali



.... **L'ANIMALE NON GIUDICA** e offre la possibilità di sperimentarsi ed esprimersi in una situazione di relazione



Da qui i ragazzi possono lavorare su sentimenti, bisogni e aumentare la **CONSAPEVOLEZZA DI SE'** ...



... per riuscire a creare relazioni rispettose e **STARE BENE INSIEME AGLI ALTRI**

alcuni dei nostri migliori
insegnanti NON SANNO PARLARE
forse è proprio per questo
che sono dei GRANDI INSEGNANTI





i cavalli hanno bisogno di PAZIENZA:
se agisci come se avessi 15 minuti
impiegherai tutto il giorno; se
AGISCI COME SE AVESSI TUTTO IL GIORNO
impiegherai solo 15 minuti.



le persone come gli alberi e
gli animali possono tornare
SENSIBILI ALLE PAROLE

se vuoi poter cavalcare un cavallo,
poter portare un cane a spasso o
poter giocare con un gatto...
è molto importante poter riuscire
ad **ACCOGLIERE** un **LINGUAGGIO DIFFERENTE**
e non imporre il proprio



CHI E' COINVOLTO?

alcuni alunni della scuola di Ciano

delle classi prime e seconde, individuati dagli insegnanti come coloro che avrebbero ottenuto maggiori benefici da questo tipo di esperienza.

tutti gli alunni delle classi di appartenenza dei ragazzi coinvolti in prima persona, tramite momenti di restituzione e condivisione dell'esperienza o attività didattiche che collegano l'esperienza del progetto alla programmazione didattica delle diverse discipline

due delle insegnanti curricolari che accompagnano settimanalmente i ragazzi nella sede della Coop Laboratorio di Lesignola in via Selva a Canossa

gli insegnanti delle classi coinvolte che attraverso riunioni e scambi settimanali stabiliscono e concordano con i responsabili del progetto un parallelo tra programmazione didattica disciplinare e attività svolte al progetto.

personale specializzato della Cooperativa : educatori, veterinari, psicologi, pedagogisti

UNA MATTINATA TIPO ... AD

"ANIMALI NELLO ZAINO"

- alle 8:15 il pulmino della Cooperativa viene a prenderci a scuola e ci porta a Selvapiana, sede del Laboratorio Lesignola Onlus, dove ci sono:



un'aula Lim



un maneggio



una cucina



un laboratorio



tanti animali



- le attività iniziano ogni volta intorno al tavolo dell'aula LIM, dove si parte con il

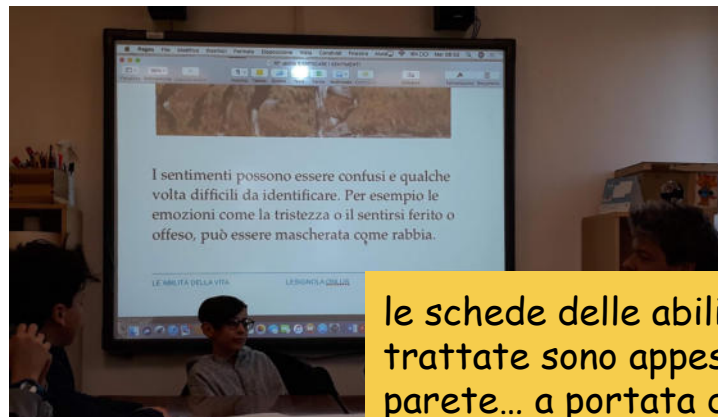
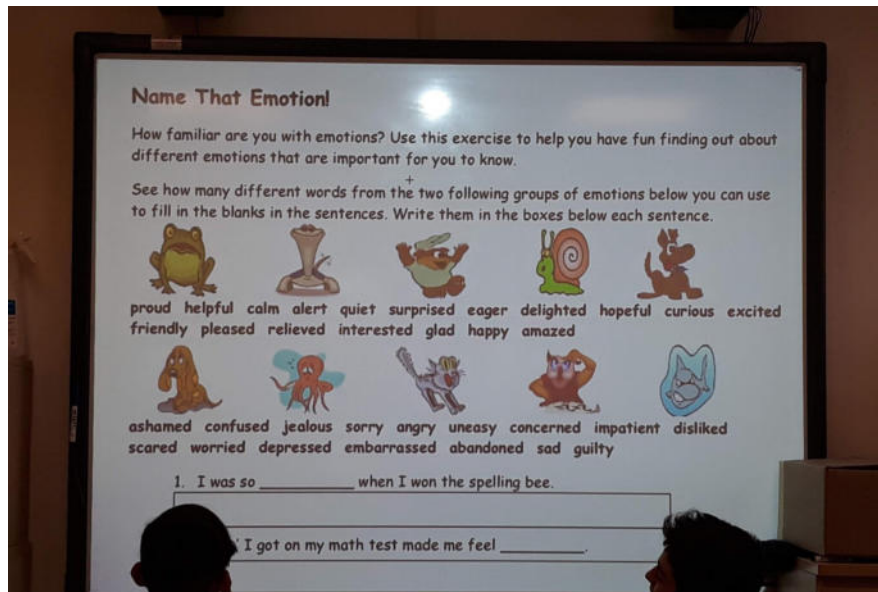
"METEO"

ci si passano delle carte plastificate su cui sono scritti differenti stati d'animo e ognuno trattiene quelle che rappresentano lo stato d'animo di quel momento e passa le altre al compagno vicino e così via fino a completare il giro.

ognuno descrive il proprio "meteo"/ stato d'animo agli altri, leggendo e commentando le carte trattenute



- Ogni volta inoltre si affronta una **ABILITÀ RELAZIONALE** differente, legata alle persone all'ambiente o agli animali: oggi tocca a "IDENTIFICARE I SENTIMENTI"



le schede delle abilità già trattate sono appese alla parete... a portata di mano!



- viene quindi presentato, dall'educatore e dalle insegnanti presenti, un PowerPoint su uno degli argomenti, concordati con i docenti della classe, attinenti alla programmazione disciplinare; ogni argomento trattato prevede un'attività pratica successiva
eccone due esempi:

"L'AGRICOLTURA NEL MEDIOEVO"

che prevedeva un'attività pratica di
COSTRUZIONE DI UN ARATRO.

Il PowerPoint serve come ripasso della storia e dell'evoluzione dell'agricoltura nel Medioevo:

le innovazioni che hanno rivoluzionato l'agricoltura:

- la rotazione biennale
- l'utilizzo dei mulini ad acqua
- l'aratro
- ecc...





...e mentre c'è chi si dedica alla

COSTRUZIONE
DELL'ARATRO





...ci sono altri che
si dedicano alla
preparazione delle

TAGLIATELLE!!

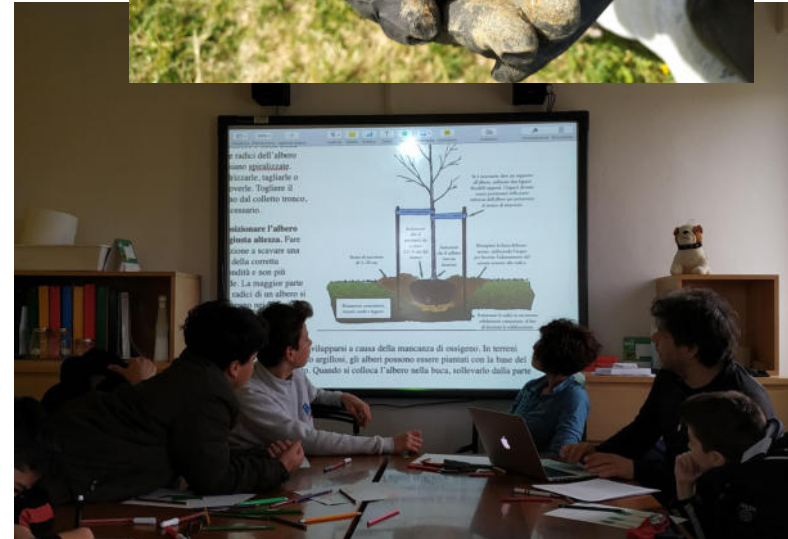


"LA FESTA DEGLI ALBERI"

che prevedeva un'attività pratica di
PIANTUMAZIONE DI ALBERI DA FRUTTO.

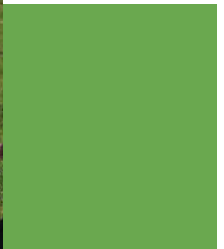
Il PowerPoint serve per affrontare alcuni concetti inerenti i molteplici benefici ambientali della piantumazione di alberi:

- l'incremento dell'assorbimento di CO_2 per contrastare l'effetto serra
- contrastare la deforestazione e l'erosione dei suoli
- contribuire alla tutela della biodiversità (concetti di ecosistema, biodiversità, sostenibilità ambientale)
- tema dell'impollinazione e del ruolo fondamentale delle api





ALL'OPERA PER INCREMENTARE
IL FRUTTETO DELLA COOPERATIVA



➤ dopo la lezione in aula si passa alle attività pratiche, ad esempio...

mentre un gruppo raggiunge il **MANEGGIO**
per le attività con i cavalli



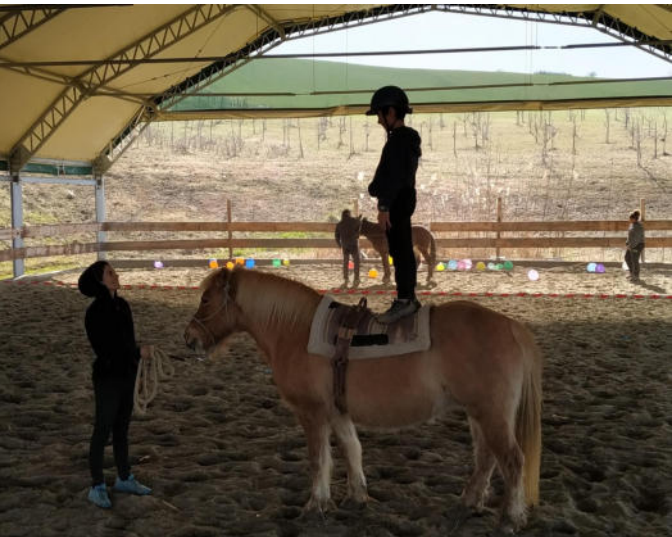
un'altro gruppo raggiunge la **CUCINA**
per preparare la merenda



- qualcuno può rimanere in aula per fare una verifica o un compito assegnato dall'insegnante e raggiungere i compagni appena terminato



...AL MANEGGIO



...IN CUCINA



...E FINALMENTE SI PUÒ FARE MERENDA!!!



...prima di chiudere la mattinata e ritornare a scuola!

➤ la mattinata si chiude sempre con il “**COSA MI PORTO VIA?**”

Riflettiamo tutti insieme sulle attività della giornata e ognuno annuncia ad alta voce quello che “si porta via”, ovvero momenti, attività, amici, animali, che più di altri ci hanno allietato, rallegrato, aiutato, e che hanno reso la nostra mattinata “speciale”.



...TANTI ALTRI ESEMPI DI ATTIVITA' SVOLTE A SELVA!

PROGETTO E COSTRUZIONE DI UN RICOVERO PER ANIMALI



Prima il disegno della struttura (servono le proiezioni ortogonali!) e il calcolo della quantità di legno occorrente (bisogna saper calcolare il perimetro e l'area!) ... e poi la sua costruzione (e qui entrano in gioco le abilità manuali e pratiche!).

SENSIBILIZZAZIONE VERSO

TEMATICHE AMBIENTALI

I prodotti che non provengono direttamente dalle attività della Cooperativa (rigorosamente biologici) sono comunque prodotti da agricoltura biologica!

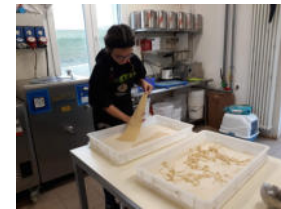


I ragazzi in cucina utilizzano questi prodotti e vengono aiutati a comprenderne i benefici per l'ambiente e per una sana alimentazione



ESEGUIRE UNA RICETTA

COMPORTA disciplina, organizzazione, precisione,
rispetto di sequenze e tempi, conoscenze relative
a pesi e misure, collaborazione.



ATTIVITÀ ASSISTITE DAGLI ANIMALI

RISPETTO, PAZIENZA, FIDUCIA, SCONFITTA DELLE PROPRIE PAURE!



...NON SOLO IL PIACERE MA ANCHE IL DOVERE!



Prima e dopo le attività c'è del lavoro da sbrigare e i ragazzi sono parte attiva in queste fasi....dare da mangiare agli animali, pulirli, sistemare e pulire la cucina dopo averla utilizzata, preparare il terreno per la semina ... e tanto altro. Si impara a collaborare e ad essere responsabili della propria parte di lavoro.

ATTIVITÀ CULTURALI E NATURALISTICHE



Escursioni naturalistiche,
visite didattiche,
incontri con esperti
passeggiate a cavallo ...



...E IN CLASSE?

Al ritorno dal progetto i ragazzi rientrano in classe per circa 15 minuti e **raccontano ai compagni e all'insegnante** ciò che hanno fatto durante la mattinata.

Sono previsti inoltre dei **momenti di restituzione** più strutturati, in cui i ragazzi, con l'aiuto di un PowerPoint, presentano le differenti attività svolte al progetto, in parallelo con la programmazione didattica della classe.

COMPETENZE ESPOSITIVE

Le classi seconde sono state coinvolte in un **concorso interno** per la progettazione e realizzazione di una **locandina pubblicitaria** ("la Pubblicità" è un tema che è stato trattato in classe nell'ora di Tecnologia) per un evento in programma a scuola: un incontro di presentazione del progetto ai genitori.

Tutti i soggetti coinvolti nel progetto, gli alunni delle classi coinvolte, gli alunni partecipanti direttamente al progetto, gli educatori e gli insegnanti, sono stati parte attiva nella scelta della locandina vincitrice, scelta tra tutti gli elaborati prodotti, che è stata stampata, appesa a scuola e distribuita a tutti gli alunni, per invitare i genitori all'incontro.

CONDIVISIONE-COOPERAZIONE

...VI PRESENTIAMO "ANIMALI NELLO ZAINO" Incontro con i genitori: 14 aprile 2019



la locandina vincitrice



l'incontro con i genitori