

Como, 23 e 24 giugno 2012

Eupolis Lombardia

## “Corso per volontari di Protezione Civile, per promuovere le competenze di auto protezione”

LA PROTEZIONE CIVILE PER UNA SCUOLA PIÙ SICURA  
Seminario per la scuola dell'infanzia

23 giugno

Claudio Cominardi: Formatore consulente di progetti didattici volontario di PC

“La pianta si raddrizza quando è piccola...”

L'IMPORTANZA DI INVESTIRE SU SE STESSI come crescita delle esperienze e trasmissione di valori.

Nella scuola dell'Infanzia ai bambini viene insegnato un sistema di regole sociali che vengono integrate grazie al gioco, che diventa l'attività privilegiata per interiorizzare valori come l'autoprotezione, la prevenzione del rischio, la responsabilità. Il gioco diventa una modalità che stimola la corretta percezione della realtà.

La percezione del rischio ambiente:

- AMBIENTE ESTERNO: insieme globale di spazi, materie, oggetti e caratteristiche sensoriali che influiscono la nostra percezione in modo DISOMOGENEO.
- AMBIENTE PROSSIMALE: rapporto tra la persona e ogni singolo elemento dell'ambiente esterno, tale rapporto si stabilisce con il MOVIMENTO.
- VARIABILI: le componenti di imprevedibilità che subentrano tra ambiente prossimale e ambiente esterno e costituiscono il fattore di rischio fra persona e ambiente.

Per ogni ambiente esterno abbiamo un disequilibrio, una **DISOMOGENEITÀ** in cui la variabili di rischio giocano nell'**AMBIENTE PROSSIMALE**, consentendo al bambino una **Percezione** attraverso la quale ricerca un equilibrio dando un'organizzazione di senso.

I tre elementi mescolandosi tra loro danno come risultanza la **CONSAPEVOLEZZA** e quindi determinano la **RESPONSABILITÀ DEL RISCHIO**.

Ora pensiamo alle variabili nei QUATTRO RAPPORTI PROSSIMALI:

1. postura statica, prossimità statica
2. postura dinamica, prossimità statica
3. postura statica, prossimità dinamica
4. postura dinamica, prossimità dinamica

Attività ludica da proporre ai bambini: MUOVERSI LIBERAMENTE NELLO SPAZIO, prendendo consapevolezza del proprio cerchio magico.

Il processo di apprendimento dai 2 ai 5 anni è legato al processo cognitivo: la percezione del pericolo è diversa a seconda delle esperienze.

#### LA PERCEZIONE DEL RISCHIO IN ETÀ PRESCOLARE: CHI?

Lo sviluppo cognitivo del bambino:

lo sviluppo intellettuale del bambino si evolve con le esperienze che il bambino vive interagendo con l'ambiente, l'esperienza deve però assumere un significato, una nuova esperienza causa un disequilibrio che richiede il ripristino dell'equilibrio.

0-2 anni: stadio senso-motorio; l'esplorazione è riferita alla sensorialità: il bambino succhia, morde, porta gli oggetti alla bocca, insomma conosce attraverso la bocca.

Evoluzione dello stadio senso-motorio:

1. Da azioni rigide ad azioni flessibili
2. Da azioni isolate ad azioni coordinate (pianificazione dell'azione)
3. Dal comportamento reattivo al comportamento intenzionale
4. Dalle azioni manifeste alle rappresentazioni mentali

2-7 anni: stadio pre-operatorio; in questo stadio il bambino sviluppa il linguaggio, utilizza delle parole, usa i giochi, impara a disegnare, a questa età suoni e oggetti diventano simboli per comprendere il mondo.

Il bambino inizia distinguere la fantasia dalla realtà, si concretizza il rapporto "io-altri".

Per sviluppare questo stadio pre-operatorio si deve passare:

1. dall'egocentrismo allo sviluppo delle relazioni io-altri, così il bambino prende coscienza di essere uno tra gli altri;
2. il bambino supera l'animismo: tale superamento ha la difficoltà nel distinguere gli oggetti animati da quelli inanimati;
3. dalla rigidità di pensiero si passa al pensiero flessibile, la difficoltà sta nell'adattarsi ai cambiamenti delle cose;
4. ragionamento pre-logico: la difficoltà del bambino sta nella elaborazione causa-effetto e nel procedere dal particolare a generale e viceversa.

Creare giochi interattivi sulla causa-effetto è basilare, si parte dal cerchio magico e si passa alla percezione dell'ambiente.

0-2: caratteristiche intelligenza senso-motoria; contatto fisico; scoperta.

3 anni: intelligenza e linguaggio rappresentativo concreto; interiorizzazione schemi elaborati e gioco simbolico.

4-5 anni: gioco psico-motorio e simbolico; gioco con regole, costruttività – capacità di sviluppare iniziative personali; il bambino si organizza e sviluppa linguaggi partecipativi.

PUNTI DI FORZA	DIFFICOLTÀ
Curiosità Davanti al nuovo	Paura Davanti al nuovo
Esplora Ciò che ha intorno	Resiste A ciò che ha intorno
Approccia L'ambiente	Teme L'ambiente

Per arrivare alla consapevolezza psicologica dobbiamo partire dalla concretezza. Dobbiamo offrire ai bambini delle esperienze che potranno evolvere.

BISOGNI	STRATEGIE
ESPERIENZA DIRETTA	Poter "toccare con mano" la realtà che ha intorno con tutte le sue variabili
GUIDA ED ASCOLTO DELL'ADULTO	L'adulto è il referente che consolida e crea le esperienze, è la guida.

#### I TRE AMBITI DI INTERVENTO:

1. La scuola (principale ambito di apprendimento)
2. La strada il mondo esterno (principale ambito di esperienze e dinamiche)
3. La casa e la famiglia (principale ambito di relazioni)

#### L'INFLUENZA EMOTIVA SULLO SVILUPPO COGNITIVO

- Impulsività
- Bisogno di muoversi
- Panico mancanza di rassicurazione
- Incapacità di pensare in termini astratti e simbolici
- Visione magica e fiabesca

2-5 anni: principale paura dei fenomeni naturali (le paure recondite e ancestrali).

#### IL GIOCO

- stimola le emozioni
- sviluppa le abilità
- cresce la creatività (affrontare i problemi e trovare le soluzioni)
- fa conoscere la realtà

0-3 ANNI - simbolico: di immaginazione/imitazione;

3-5 ANNI – di esercizio: inizio di competitività.

La sperimentazione pratica su PERCORSI AMBIENTALI permette lo sviluppo di abilità e consapevolezza. Permettendo la sperimentazione del limite e la conoscenza della prudenza.

1. Favoriscono inoltre: l'apprendimento di comportamenti corretti
2. maggiore consapevolezza
3. la fiducia sulle proprie capacità

## LA PERCEZIONE DEL RISCHIO PRE-SCOLARE È UN'ESPERIENZA DA PROVARE

PERCEPIRE LA DISOMOGENEITÀ AMBIENTALE: ogni ambiente contiene una varietà di elementi differenti tra loro, i quali a loro volta determinano diversi tipi di rischio, tre sono i livelli di pericolo da prendere in considerazione:

1. pericoli a terra
2. pericoli che stanno a metà (livello del fianco)
3. pericoli che stanno in alto (dalle spalle in su)

Nell'attività ludica il bambino imparerà a mappare i pericoli, si passa dalla coscientizzazione dei pericoli vicini ai bambini e dei pericoli vicino agli altri, nell'attività ludica si insegna al bambino a prendere coscienza dei pericoli vicino a sé e poi a prendere coscienza di come i pericoli possano cambiare posizione se lui si sposta nell'ambiente, muovendosi il bambino allontana i pericoli conosciuti e si avvicina ad altri pericoli.

SPERIMENTARE VARI TIPI DI SOLUZIONE AL RISCHIO: capire quali limiti e possibilità ci sono nell'ambiente; ognuno di noi deve imparare a conoscere quando affronta una situazione ambientale nuova.

Attività: sedie e borse posizionate in un percorso: il bambino che si muove nel percorso può trovare la strada più divertente o più facile, far capire al bambino che facile non vuol dire non-pericoloso, quattro sono le parole da far ruotare per creare la coscienza nei bambini: **facile, difficile, sicuro, rischioso**.

Racconto della libertà di andare al cinema.

La **libertà vera**: realizzare i propri desideri con comportamenti corretti:

La **libertà finta**: fare quello voglio senza il rispetto per nessuno, questo potrebbe non realizzare i miei desideri.

Attività: gioco creare un percorso: pericolo a terra, in alto, a lato, frontale, bisogna provare! Passaggio facile, difficile, pericoloso o non pericoloso.

Fare sempre con i bambini un lavoro di riflessione sull'esperienza vissuta, i pericoli vicini e lontani, il prima e il dopo, vicino e lontano, pianificazione del rischio. Alcuni percorsi possono essere mappati: partenza e arrivo: qual è il modo più divertente e il modo più sicuro. Divertente corrisponde a più veloce, più veloce vuol dire non accorgersi dei pericoli, quindi si ritorna ad un discorso di attenzione: alzando il livelli di divertimento si abbassa quello di attenzione, e viceversa.

Come impostare le strategie di percorso:

primo canale: creazione di STORIE e FIABE (l'adulto deve essere sempre rassicurante), per stimolare l'immaginazione, poi passare alla percezione della realtà e la consapevolezza del rischio ambiente, se noi siamo attenti i pericoli sono presenti, ma il rischio di farmi male è più controllabile. Inoltre se mi muovo cambiano le dinamicità del rischio, muovendomi nello spazio accendo l'attività di pianificazione.

## PERCEZIONE del rischio: laboratorio

### A SCUOLA

1. Esplorazione e mappatura della disomogeneità ambientale: pericolo a terra, pericolo a metà, pericolo in alto.
2. Sperimentazione delle variabili di rischio e di soluzione con giochi e percorsi.
3. Creazione di regole e comportamenti corretti derivanti dalle esperienze dirette dei bambini.

(Il lavoro deve essere concordato con le insegnanti di classe).

Esempio della costruzione della torre, dalla torre impilata alla torre con basamento.

### Indicazioni di laboratorio: ALL'ESTERNO:

1. esplorazione e mappatura della disomogeneità ambientale
2. conoscenza e sperimentazione delle variabili dinamiche: pericoli "vicini" e pericoli "lontani"
3. creazione di giochi e di ruoli su cui sviluppare spazi e attenzioni

(Il lavoro deve essere sempre programmato con gli insegnanti).

### Indicazioni di laboratorio: A CASA:

1. le azioni quotidiane descrizione di un'azione in base a spazi e ambienti in cui ci si muove (lavorare per fasce orarie)
2. descrizione di eventuali pericoli incontrati durante le azioni focalizzazione dei principali dati emersi in comune
3. creazione di soluzione con regole e comportamenti corretti da sperimentare in famiglia

(Il lavoro deve essere programmato e condotto con le insegnanti).

Osservazione, allenamento, pratica con il movimento.

Attività di gruppo: stendere un progetto per la scuola dell'infanzia, decidere:

1. target: fasce d'età: omogenee o eterogenee
2. territorialità della scuola: il luogo in cui è ubicata la scuola: è in città o in montagna o al lago
3. obiettivo del progetto: mappatura dei pericoli
4. eventuali mezzi di supporto

Stesura del progetto:

- Età 5 anni
- Scuola situata vicino ad un torrente, o a una roggia (con rischio idrogeologico), un esperto in idrogeologico illustra quali potrebbero essere i pericoli di una esondazione, l'esperto aiuterà i bambini a capire quali sono i luoghi a rischio qualora piovesse tanto per più tre giorni; quindi i bambini capiranno che nei giorni

successivi alla pioggia incessante non si dovrà giocare vicino al confine con la roggia, perché il terreno molle potrebbe cedere.

- Faremo riferimento al calendario settimanale in cui i bambini segnano il tempo che fa.
- Portare i bambini in giardino e mappare gli eventuali pericoli presenti in prossimità del torrente
- Portare i bambini a riflettere su dove si possono incontrare i pericoli laddove la strada di accesso alla scuola confina con il torrente, quindi mappare percorsi alternativi che portino alla scuola senza pericoli o rischi.
- In caso di esondazione è meglio salire e non uscire, quindi far riflettere i bambini sull'eventualità di una esondazione, pianificare quindi un piano di sicurezza facendo ragionare i bambini
- Varie: coinvolgere volontari esperti in pompe e volontari dell'idrogeologico, nonché volontari qualificati nelle comunicazioni radio.

Luigi Fasani – formatore e volontario di PC

Cultura della speranza: dietro all'uomo c'è un altro uomo.

Nella nostra cultura di PC, ci deve essere informazione, formazione ed esperienza... purtroppo c'è sempre una buccia di banana. Ci vuole anche una conoscenza. Nel soccorso di emergenza oltre alle mani e al cuore ci vuole un saper fare che è conoscenza, operatività ed etica.

La regione Lombardia fa sempre della nuova formazione, ad esempio il manuale da campo conosciuto nel corso base e fondamentale per il terremoto dell'Abruzzo, è ora in fase di cambiamento e revisione a causa del terremoto in Emilia, è sempre utile l'esigenza di migliorare e cambiare e meglio qualificare i diversi volontari che agiscono nell'emergenza.

Nel secolo scorso ci sono stati numerosi fatti calamitosi: dal 1908 terremoto a Messina 87.000 vittime, alluvioni (Polesine-Firenze), 1976 terremoto in Friuli, 1976 incidente ditta ICMESA di Seveso, 1980 terremoto in Irpinia (Pertini preme per avere autonomia nella gestione delle emergenze che fino a questa data sono state gestite da enti non italiani), 1983 incendio cinema Statuto di Torino 64 vittime (i morti in un certo senso si sono suicidati perché sono scappati ai piani superiori esponendosi all'inalazione del gas), si arriva al 2009 con il terremoto in Abruzzo 300 vittime.

Se parliamo di geografia quanti sono i vulcani in Italia? Dove sono situati? Molti sono anche i vulcani sotterranei?

La struttura che la PC ha voluto costruire è frutto di un lavoro di squadra, la struttura è piramidale:



“La mente è come un paracadute, funziona solo se si apre” - Eistein

Riferimenti: Decreto del Ministro dell’Interno n.1240/27

Elveno Pastorelli “La protezione Civile Oggi” – 1986 - La società del rischio.

Imparare la prevenzione a scuola: il contributo dell’ISPESEL (su internet ci sono le indicazioni per progettare percorsi, in realtà ISPESEL non esiste più, ma possiamo consultare i risultati e i progetti già attuati).

Nella scuola Primaria si può insegnare ed educare gli alunni sulla conoscenza del pericolo attraverso un percorso formativo per creare negli scolari la coscienza della sicurezza.

I nostri **TRAGUARDI** sono:

- Saper porre domande
- Osservare
- Formulare ipotesi
- Confrontare opinioni
- Distinguere il certo dal probabile
- Rispettare l’ambiente

Punti di forza:

- sapere: conoscere (concetti di rischio-pericolo, emergenza),
- saper fare: operatività (riconoscere un pericolo e attivare comportamenti corretti),
- saper essere: etica (costruire dentro di sé comportamenti di responsabilità ed essere disponibili all’aiuto).
- luoghi e tempi: aule, cortili, laboratori, gite (sul territorio, nelle caserme dei VVFF), con tempi contenuti che vanno tra le 2 all e10 ore
- discipline coinvolte: lingua e letteratura italiana, musica, storia, geografia, matematica, attività motorie
- verifica: orale, scritta o con questionario a risposta multipla chiusa.

Gli alunni diventano, così, protagonisti di un progetto attivo e partecipato: i metodi più utilizzati per questo scopo sono i lavori in piccoli gruppi o a coppie, il brainstorming le conversazioni e i dibattiti, i giochi, il role playing e le simulazioni.

Giocando con i ragazzi essi diventeranno protagonisti delle attività, che lascerà un segno importante.

Esempi di brainstorming: parola calda PERICOLO, i ragazzi scrivono sui post-it le loro parole, una 5° Primaria fa emergere anche la parola PAURA, per la quale le insegnanti formuleranno un percorso a parte. Paura, ansia, panico... come gestire emozioni così forti. Bello il lavoro con il giornale: cartellone, giornale, parola al centro e parole collegate esempio *sicurezza* parola calda, seguono *estintore, pompiere, panico...*

Altro gioco: chiudiamo gli occhi, se dico la parola pericolo, quale colore mi viene in mente?

Altro gioco: prova di evacuazione: il ragazzino si alza, mette a posto la sedia ed esce; stessa prova con i bambini bendati, i bambini si alzano, mettono a posto la sedia, a tradimento qualcuno sposta un banco... e bom, il bambino ci va a sbattere perché non usa le mani per sentire eventuali impedimenti. I ragazzini devono imparare a conoscere e vedere anche con gli altri sensi.

Dobbiamo insegnare agli alunni le modalità di percezione del pericolo.

Le tre fasi:

1. partire da un evento o da una esperienza accaduti
2. partendo da una tematica ipotizzare soluzioni da scegliere e emettere a confronto
3. verifica delle conoscenze acquisite attraverso prove, comportamenti attivi durante i giochi di ruolo.

- Riconoscere i pericoli e auto protezione in caso di emergenza per poter attivare un comportamento di prevenzione e autoprotezione in caso di emergenza
- Conoscere il territorio e i possibili pericoli
- Riconoscere gli operatori del soccorso e sapersi relazionare
- Conoscere i numeri dell'emergenza, ad esempio il numero d'emergenza della PC Lombardia è 800 061160 (questo numero è importante)
- Apprendere elementari norme di primo soccorso

Convincenti Coinvolgenti Conoscenza

La piccola Tilly

Antico proverbio cinese:

Se me lo dici DIMENTICO

Se mi fai vedere RICORDO

se mi coinvolgi CAPISCO

L'800 061160 è un numero regionale di PC che offre informazioni.

Facciamo scrivere dagli alunni i numeri di telefono delle emergenze in modo da conoscere le risorse che si possono attivare in caso di emergenza.

Dare ai ragazzi le indicazioni su come si effettua una chiamata di soccorso. Seguita da una prova pratica. I ragazzi devono diventare attori di quello che succede.



Spiegare ai ragazzi cosa fanno e chi sono i volontari operatori di PC.

I rischi probabili, nell'ambiente e nel territorio:

- terremoti
- alluvioni
- frane
- eruzioni vulcaniche
- incendi boschivi
- eventi atmosferici
- incidenti industriali
- incidenti stradali
- inquinamento
- incidenti domestici

Dove impariamo a conoscere gli ambienti: scuola, casa, altri ambienti.

Norme di comportamento in caso di evacuazione:

- La segnaletica
- La piantina della scuola e quella della classe
- L'evacuazione
- I numeri di telefono
- Costruisco la piantina della mia casa e della classe

Il preside per comunicare dovrebbe avere un megafono di marina perché oltre alla levetta del megafono c'è anche quella della sirena per richiamare l'attenzione in caso di confusione.

Regione Lombardia, grazie a Marco Lombardi (esperto italiano di tsunami), è stato creato un sito che si chiamava SCUOLA SICURA, dove gli insegnanti avrebbero potuto intervenire e richiedere informazioni... il sito è morto! Nessuno era interessato!!

In un piano di evacuazione si devono anche prendere in considerazione eventuali strade alternative, perché potrebbe capitare che l'uscita prestabilita sia chiusa...

I bambini anche a casa possono disegnare la piantina con le uscite d'emergenza, questa attività dovrebbe essere realizzata insieme ai propri genitori, così tutti si rendono conto di quali siano le risorse e i pericoli.

Dalla scuola si passa quindi alla casa e poi alla STRADA, quindi brainstorming, infine si passa al TERRITORIO, allargando le conoscenze i ragazzi conoscono il loro ambiente e conoscendolo possono conoscere le alternative vie di sicurezza in caso di pericolo.

Attività: caccia al tesoro utilizzando l'orienting.

In caso di allarme

1. mantenere la calma
2. interrompere ogni attività
3. abbandonare il locale ordinatamente
4. non usare ascensori o montacarichi
5. seguire il percorso di uscita stabilito dal piano di emergenza
6. e...

Le istruzioni sopraelencate sono “normali”, ma possono variare a seconda della tipologia dell'evento:

- A. In caso di incendio cosa devo fare?
- B. In caso di terremoto cosa devo fare?
- C. In caso di alluvione cosa devo fare?
- D. Ecc.

Recuperare i pdf dell'ISPESL.

I pericoli della casa: questionario.

Se io volontario metto a disposizione il mio *tempo liberato*, devo anche fare il mio lavoro nel miglior modo possibile.

Potremo tenere delle lezioni su un solo argomento: detersivi a portata di bimbo, avvelenamenti, ustioni, folgorazioni...

Il triangolo del fuoco: COMBUSTIBILE, COMBURENTE, INNESCO (base).

Recupero materiali:

IMQ: CRESCERE SICURI

[www.imq.it](http://www.imq.it)

Marche-Trentino-Veneto: *Mi salvo così*

La protezione civile in Lombardia: rischio

Segue elenco filmati in dvd e materiali didattici

“Ottimo è quel maestro che, poco insegnando, fa nascere  
nell'allievo una voglia grande di imparare”

Arturo Graf

[I.fasani@alice.it](mailto:I.fasani@alice.it)

24 giugno

Relatore Francesco Farina pedagogista – Collabora con l'Università Cattolica nel progetto "la fabbrica del talento" – Ballo musica canto per i bambini e i ragazzi

La protezione civile per una scuola più sicura

CONDIVIDERE L'AUTOPROTEZIONE nella Scuola Secondaria di 1°grado

Quali gli obiettivi di oggi?

Il mio obiettivo di oggi:

Capire la modalità corretta per educare all'auto-protezione colleghi e ragazzi nella scuola secondaria di 1°grado

Gli obiettivi di Francesco:

- Confrontarsi sugli adolescenti
- Condividere metodologie di intervento appropriate
- Sperimentarsi nella metodologia
- 

Creare conoscenza, mettere a punto buone pratiche

Far capire ai ragazzi che noi siamo adulti, che non abbiamo in mano lo scibile in toto e che valorizziamo le loro proposte.

Come descrivere gli adolescenti, lavoriamo noi:

ASPETTI POSITIVI	ASPETTI NEGATIVI
curiosi, immediati, intuitivi, impulsivi, entusiasti, empatici, creativi, tecnologici, ricettivi, vogliono crescere, vogliono fare esperienze, autonomi, passionali, esuberanti, disponibili	diffidenti, permalosi, autoreferenziali, individualisti, egoisti, solidarietà negativa, esclusivi, elitari, conflittuali, fragili, condizionamenti

PUNTI DI FORZA	DIFFICOLTÀ
<ul style="list-style-type: none"><li>• voglia di fare</li><li>• spensieratezza</li><li>• spunti creativi</li><li>• elasticità mentale/apertura</li><li>• curiosità</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• chiusura relazionale</li><li>• ribellione</li><li>• omologazione</li><li>• svogliatezza</li><li>• sbalzi d'umore</li><li>• scarso interesse</li></ul>

BISOGNI	STRATEGIE
<ul style="list-style-type: none"><li>○ intimità</li><li>○ socializzazione</li><li>○ appartenenza grupppale</li><li>○ indipendenza</li><li>○ considerare e progettare il futuro</li><li>○ conoscenza</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>○ ri-organizzare la didattica</li><li>○ promuovere partecipazione</li><li>○ protagonismo responsabile</li><li>○ migliorare la qualità della relazione</li></ul>

I pre-adolescenti iniziano a delineare la propria personalità, che non è ancora strutturata. È dunque indispensabile una corretta:

AZIONE DI COINVOLGIMENTO (stimolare) per rendere attivo e dinamico l'apprendimento  
AZIONE DI SUPPORTO (no abbandonarli ma indirizzarli)

IMMAGINIAMO UN INCONTRO CON DEGLI ADOLESCENTI:

obiettivi: stimolare il riconoscimento dei pericoli e le azioni da mettere in atto o evitare

strumenti necessari: filmati e immagini

Prima di entrare in una classe informiamoci sulle dinamiche e sui casi particolari, sulle eventuali modalità di interfaccia da adottare.

Chiarire da subito gli obiettivi.

Creare dei giochi e delle attività che confermino gli obiettivi.

Gioco: con regole, ogni squadra deve individuare le situazioni di pericolo esistenti a scuola e deve poter capire come evitare tali pericoli (pericoli strutturali, pericoli di comportamento), individuare ipotesi di soluzione per evitare pericoli. I ragazzi attraverso questo gioco interiorizzano meglio il concetto di pericolo.

### Apprendimento ludico: gioco a squadre

- Introduzione su pericoli e azioni
- Regole del gioco: rispettare i tempi, non urlare, prendere nota
- Fase di cooperazione: ogni squadra individua le probabili situazioni di pericolo presenti nella scuola e le possibili soluzioni per poterne uscire positivamente.
- Fase di SFIDA: a turno, una squadra presenta il pericolo tra quelli identificati; le altre squadre trovano le soluzioni;
- Il volontario integra poi le sue conoscenze per mostrare altri pericoli o far capire altri metodi.

Aula, i pericoli: zaini, appendini, banchi, sedie, armadi, davanzali, finestre, porta antipanico montata al contrario, estintori montati non a regola, termosifoni, pavimenti sconnessi.

Il corretto utilizzo del materiale scolastico decreta un minor rischio.

Grazie al gioco i ragazzi possono dare attenzione all'impianto strutturale se questo non è a norma chi di competenza provvederà.

I comportamenti corretti in aula e nella scuola, l'uso consapevole degli strumenti, deve essere interiorizzato con l'idea di previsione.

Responsabilità obiettivo principe.

1° pericolo apparati elettrici – se filo scoperto avvertire l'insegnante

2° pericolo terremoto – seguire le procedure

3° gli spigoli delle finestre – evitare di sedersi troppo vicino alle finestre

4° entrata e uscita dalla scuola – creare un ordine di uscita

5° spingersi e giocare in aula – rispettare le regole

6° appendini - mettere

7° porta antipanico montato al contrario – segnalare anomalia all'insegnante

8° termosifoni

9° attrezzi non assicurati in palestra – segnalare anomalia all'insegnante

10° attrezzi non riposti correttamente – assumere comportamenti corretti

11° pavimentazione sconnessa – avvertire chi di dovere e prevenire eventuali rischi

## I POTIZZIAMO UN'ESPERIENZA:

- all'aperto (o fuori dalla scuola)
- nella scuola (fuori dalla solita aula)
- in classe

Ricordiamoci l'obiettivo.

Simulazione con i ragazzi improntare un lavoro di gruppo non un lavoro individuale, dal percorso all'allestimento di un campo scuola (da tre a sette giorni).

Visione di filmati con esercizi da fare in gruppo, esempio: Caterpillar Traverse, Cube, Foggy, Helim tube, Maze, Minefield, Robot writer, Snake, Tallest, toxik galax, crossover,

Gioco: boccioni da 5 lt, 10 ragazzi per boccione 10 spaghi per poter spostare l'acqua del boccione in una bacinella.

Catena in cerchio ullaop che passeggia di persona in persona

## Esercizio a gruppi:

Obiettivi: conoscere la PC - rispettare le regole – rispettare gli altri

- Quattro classi
- 4 ore
- Esperienza nella sede di PC
- 4 proposte di esperienza:
- Sala radio e mezzi
- Unità cinofila
- Idrogeologico – obiettivo lavoro di squadra
- Meteo/simulazione di soccorso

Se si organizza un campo scuola tali attività possono essere attuate in mattinata e nel pomeriggio passare ad una simulazione di ricerca e/o a una simulazione di disastro idrogeologico, in modo da mettere i ragazzi nella possibilità di applicare le abilità conosciute.

## Eventuali problemi:

- Il giorno: È importante il giorno di disponibilità dei volontari
- Essere in grado di risolvere i problemi immediati al momento (esempio presenza del disabile)
- Il valore aggiunto all'ambito educativo (rispetto dell'altro e della regola)
- Progetto chiaro

## Altre attività degli altri gruppi:

obiettivo: insegnare ai ragazzi a fidarsi di se stessi e del gruppo, superare l'ansia

l'esercizio prevede una parete da roccia con l'uso di corde, imbragature ecc. tutto in sicurezza

altro esercizio percorso a terra tre ruoli: voce guida che guida un esecutore bendato, cinque minuti di percorso, superamento di diversi ostacoli, far ruotare i ruoli.

Altro gruppo: scuola media in toto, preparare diversi spazi con diversi gazebo tanti volontari appartenenti a diversi gruppi – VVFF, CRI - (l'organizzazione congiunta deve essere perfettamente pianificata); avvio dell'attività con il suono della campanella d'emergenza.

Altro progetto: una sola classe di terza media,  
primo scopo: conoscenza PC, fidarsi dell'altro, seguire le indicazioni degli altri  
durata: 4-5 ore

Palestra la classe si divide in due: un gruppo sarà i soccorritori e l'altro le cavie, in una porzione di palestra avremo l'allestimento di un campo di prima accoglienza con una tenda; nella seconda sezione della palestra verrà simulato l'incidente. Il tempo sarà il principale vincolo che detterà la gestione dell'operazione. I ruoli poi verranno ribaltati. A fine attività debriefing con riflessione sui ruoli coperti.

La sperimentazione pratica finalizzata alla realizzazione di materiale UTILE permette lo sviluppo di abilità e consapevolezza, permettendo la sperimentazione del limite e la conoscenza della prudenza.

Favorisce inoltre:

1. l'apprendimento di comportamenti da attivare in situazioni di emergenza,
2. una maggiore consapevolezza dei propri stati emotivi;
3. la fiducia nelle proprie capacità di collaborazione col gruppo e con gli insegnanti.

## AUTOPROTEZIONE ALL'ESTERNO

Apprendimento cooperativo

Introduzione su pericoli e azioni, partendo da un giochino (presentare coppie di immagini in cui trovare differenze di pericoli)

Ogni gruppo potrà creare un cartellone o un filmato che descriva un luogo (meglio se conosciuto) con le caratteristiche di rischio, i segnali che possono indicarlo, le precauzioni che vanno prese e le azioni da compiere

Dare informazioni specifiche e suggerimenti

Altra attività proponibile per coinvolgere le famiglie:

PEER EDUCATION GUIDATA

Attività introduttiva a scuola poi lavoro a casa

Ogni ragazzo dovrà immaginare e creare una mappa della casa indicando i pericoli e le precauzioni che vanno prese e le azioni da compiere.

Questo lavoro verrà fatto a casa con i genitori.

## L'AUTOPROTEZIONE NELLA SCUOLA SECONDARIA DI 2° GRADO

Condividere l'autoprotezione nella scuola di 2° grado.

Obiettivi sempre chiari. Cosa vogliamo fare?  
Perché ci rivolgiamo a loro?

Obiettivi per le scuole secondaria di secondo grado – lavoro di gruppo:

- Dare continuità alla PC
- Come?
- Creare una coscienza civile
  - Valorizzazione dell'individuo e delle sue risorse (ad esempio è una risorsa per il gruppo avere dei volontari che hanno dimestichezza con la tecnologia)
  - Valorizzazione del gruppo e delle risorse del gruppo
  - Parlare del nostro "tempo liberato", esporre le nostre esperienze personali: perché abbiamo deciso di diventare volontari di PC, cosa vuol dire essere "utile";
  - Il gruppo di PC arricchisce il gruppo e l'individuo
  - Portare gli studenti ad un contatto pratico dei mezzi della PC, interfacciarsi con le risorse pratiche
  - Fornire l'esperienza (per dare testimonianza ed evitare gli errori)
  - Mantenere le risorse e l'identità

### PERCHÉ CI RIVOLGIAMO AI GIOVANI?

Far conoscere? Chi o cosa?

Farli riflettere? Su cosa? (rischi, prevenzione)

Far sperimentare? (situazioni, modi di agire, modi di stare insieme...)

Occupare il tempo libero?

Reclutare "nuovi volontari"?

Orientarli, far assumere nuovi impegni

Dare continuità agli interventi precedenti

I giovani rispetto agli adolescenti necessitano di indicazioni per il futuro

Attività:

RISULTATO	ARGOMENTO TRATTATO E DISCUSO	RUOLI
Scenetta	Situazione con possibili rischi o pericoli: azione conseguenze (positive e negative)	SITUAZIONE ATTORI COMPARSE
Telegiornale	Evento con persone interessate	GIORNALISTA INTERVISTATI COMPARSE
Intervista doppia/tripla	Argomento vario di PC	INTERVISTATORI INTERVISTATI
Reportage	Situazione anche ordinaria di PC	

Tg scuola <http://youtu.be/u4ypWyfH1R8>

Video tragitto <http://YOUTU.BE/tA2ONQqTx7W>

esercizi motori <http://www.youtube.com/watch?v=v4GUZspsIYO>

Mandare file a:

[luigia.alberio@alice.it](mailto:luigia.alberio@alice.it)

[lohana.sartori@gmail.com](mailto:lohana.sartori@gmail.com)