

Fumetti resilienti

Obiettivi:

- Familiarizzare con il concetto di resilienza
- Stimolare il problem solving
- Creare una narrazione interattiva attraverso il fumetto

STEP BY STEP

PRIMA DI INIZIARE

L'insegnante presenta ai ragazzi il concetto di resilienza e li invita a immaginare un'emozione o un pensiero che si provano quando si affrontano situazioni difficili. I ragazzi scriveranno le loro risposte sulla carta e le condivideranno con il gruppo.



Dopo aver raccolto le risposte della classe, l'insegnante trascrive sulla lavagna la definizione di resilienza:

Resilienza - L'abilità di affrontare gli eventi calamitosi e superarne gli effetti.

TUTTO BENE O TUTTO MALE?

Dopo aver familiarizzato con il concetto, l'insegnante divide la classe in 4 gruppi, fornendo a ciascun gruppo 3 fogli bianchi numerati.

L'insegnante propone quattro scenari e ne attribuisce uno a ciascun gruppo:

- **Scenario 1:** Sei a scuola. Senti suonare un **allarme** . Tu sei in bagno e sai che quel suono indica che è scoppiato un **incendio** .
- **Scenario 2:** Sei a casa. Hai fame e vuoi prendere uno snack che si trova in un mobile in alto. Decidi di salire sul mobile vicino per provare a prendere lo snack.
- **Scenario 3:** Sei al mare. Stai facendo il bagno con i tuoi amici. Il cielo diventa scuro all'improvviso, senti forti tuoni e vedi grandi lampi.
- **Scenario 4:** Sei in montagna. Stai facendo una passeggiata un po' distante dal rifugio dove alloggi e inizia a nevicare molto forte.

Ogni gruppo dovrà rappresentare sotto forma di fumetto:

Foglio 1: lo scenario proposto dall'insegnante, disegnando il personaggio, l'azione e provando a descrivere con onomatopee o dialoghi le sensazioni o le emozioni che il personaggio può provare.

Foglio 2: un esito positivo per il proprio scenario, descrivendo sensazioni e emozioni (queste potranno essere uguali o diverse rispetto a quanto scritto nel foglio 1).

Foglio 3: un esito negativo per il proprio scenario, descrivendo sensazioni e emozioni (queste potranno essere uguali o diverse rispetto a quanto scritto nel foglio 1).

L'insegnante può trovare utile, per guidare l'attività, seguire gli esempi di comportamenti nella scheda "Scenari" (vedi allegato "Fumetti resilienti - Scenari" in basso).

Una volta che i gruppi hanno terminato di ideare i loro 3 Fogli, tutti i disegni vengono attaccati ad una parete della classe avendo cura di disporli seguendo questo schema: al centro il foglio 1, al di sopra il foglio 2 e al di sotto il foglio 3.

LA PAROLA CHE FA LA DIFFERENZA

A questo punto tutta la classe si prende qualche minuto per osservare il proprio fumetto e quello degli altri gruppi. Con l'aiuto dell'insegnante, si rifletterà su quale elemento, comune a tutti i fumetti, ha fatto la differenza nell'esito positivo o negativo in ciascuna situazione rappresentata.

L'insegnante avrà il compito di guidare la riflessione e portare la classe a comprendere che la risposta corretta è la capacità di trovare soluzioni per affrontare la situazione e di applicarle in modo costruttivo, in altre parole è la **Resilienza**.

RIFLESSIONE CONCLUSIVA

Al termine dell'attività, la classe avrà, attraverso l'elaborazione di un fumetto, compreso come la

resilienza possa davvero fare la differenza in situazioni di **emergenza**. La riflessione su due versioni del loro scenario di emergenza, una con un esito positivo e l'altra con un esito negativo, ha aiutato loro a capire come la risposta che danno alle situazioni di emergenza possa avere un impatto significativo sull'esito finale, trovando soluzioni creative per affrontare le situazioni difficili.

ALLEGATI



Fumetti resilienti -
Comportamenti

PDF