



Via Cardinale Pacini n. 8, Capannori 55012 LU - Tel. 0583 935251, Fax. 0583 1534403
mail: odisseacooperativa@gmail.com, odisseacooperativa@pec.it - P.I. 02095140469
Iscritta Albo Coop. n. A186864 c.c. di Lucca - Iscritta Albo Coop Soci - art. prov. - sez. "A" con D.P. n. 32 del 18.07.08

PROGETTO TACSI SCUOLABUS

Servizio di animazione scuolabus

Sintesi metodo e descrizione attività

Questa iniziativa prevede attività di *entertainment* rivolte a bambini studenti delle scuole primarie di Gragnano e Lunata. L'attività prevede la presenza di un educatore due giorni a settimana a bordo del mezzo durante il rientro a casa dei bambini: uno per la primaria di Gragnano ed uno per quella di Lunata. Gli educatori saliranno sul mezzo all'uscita da scuola dei bambini ed inizieranno l'attività di intrattenimento, modulando il comportamento dei bambini a bordo e le loro discese in corrispondenza delle fermate. La presenza dell'educatore avrà inoltre la funzione di mediatore tra le varie fasce di età degli studenti, aiuterà nella prevenzione e nella risoluzione dei conflitti, qualora si presentino, favorendo così sia un clima disteso, sia una crescita personale ed emotiva nei bambini.

Questa attività consiste nel racconto di una storia, con il coinvolgimento interattivo degli studenti, i quali costituiranno i personaggi veri e propri della narrazione. Saranno divisi a gruppi per garantire: una migliore gestione dell'intero numero di partecipanti da parte dell'educatore; per favorire una maggiore coesione tra i bambini, con la creazione di legami più stretti fra i partecipanti in virtù dell'appartenenza alla stessa squadra. Questa collaborazione all'interno e fra i vari gruppi favorirà, inoltre, *il cooperative learning* ed avrà un ruolo fondamentale nel *team building*, capacità che poi i bambini potranno spendere in ambito scolastico e sociale.

L'interazione dei bambini all'interno di questo gioco di ruolo avverrà attraverso una gestualità che loro stessi ideeranno; questa servirà ad evitare confusione, schiamazzi e utilizzo di toni di voce troppo alti. Servirà, inoltre, ad assicurarsi che i bambini rimangano seduti ai propri posti. È prevista, inoltre, in accordo con la tecnica comportamentale della *Token Economy*, l'assegnazione di punteggi alle varie squadre durante lo svolgimento del gioco in concomitanza di comportamenti positivi declinati nelle varie scene che animeranno la storia; saranno quindi rinforzatori positivi. Questi punti, però, verranno tolti qualora un bambino si comporti male. Servono, dunque, da incentivo a tenere un comportamento idoneo per avere la possibilità di continuare il gioco e vincerlo, ma aumenta anche la percentuale di comportamenti imitativi tra pari, una sorta di *peer/education*, sempre per il fine ultimo di concludere il gioco