

---

# Programma

---

**Titolo del corso: "FELICE... MENTE A SCUOLA**

**Rafforzare le competenze metacognitive e risvegliare la motivazione, attraverso il gioco "**

---

## **Modulo 1:**

---

**Parte 1: Basi teoriche.** *Come funziona la mente: cervello rettiliano, sistema limbico, neocorteccia. I due emisferi cerebrali: specializzazione, collaborazione. Implicazioni per l'apprendimento e la didattica.*

- Qual è il ruolo di mente, corpo e emozioni (microsmo bio-psicologico) nell'apprendimento?
- Cosa si intende (e come si rinforza) per "apprendimento sistemico"?
- Quali strumenti per creare e rafforzare la consapevolezza degli studenti sul loro 'sistema mente' e sulle loro aree di forza?
- Comprendere l'importanza della sinergia emisferica nei processi di apprendimento
- Le mappe come strumento per fissare gli apprendimenti metacognitivi degli studenti
  
- Le aree di forza, la zona di sviluppo prossimale, gli schemi mentali, il dialogo interno e l'incapacità appresa. Quando il talento fiorisce e quando, invece, è bloccato?

**Parte 2: Il Gioco e la didattica.** *Aiutare, anche tramite il Gioco Metacognitivo, ogni ragazzo a sviluppare metacognizione, autoconsapevolezza e ragionamento a favore di un apprendimento significativo.*

- Osservazione dei punti di forza e degli stili di apprendimento.
- Modello VAK
- Ispirare l'atteggiamento metacognitivo degli studenti tramite il gioco
- Individuare e sconfiggere lo studio meccanico: come usare la metacognizione per fare emergere negli studenti la consapevolezza di una comprensione/ studio non efficace. Le mappe come strumento di verifica logica.
- Strumenti pratici per favorire l'apprendimento significativo tra cui: mappe di pre-apprendimento, metodo SQR, lettura strategica del testo, i colori, le associazioni e le immagini

---

## **Modulo 2:**

---

**Parte 1: Esempi di buone pratiche didattiche:** *Il Gioco Metacognitivo e le dinamiche di Peer Tutoring, Inclusione e Motivazione.*

- Esempi sperimentali di uso del Gioco Metacognitivo per favorire metacognizione, autoconsapevolezza e ragionamento
- Come superare le difficoltà di apprendimento e l'incapacità appresa attraverso il Gioco Metacognitivo. Esempi e casi pratici
- Il peer-tutoring e il gioco Metacognitivo: la soluzione per migliorare comprensione e atteggiamenti degli alunni

**Parte 2: Esercizi per aiutare il docente a sviluppare la propria mindfulness (presenza attiva e consapevole nel qui-e-ora) riuscendo quindi a lavorare con serenità e lucidità. Favorire il tono emotivo delle classi e... del docente.**

- Il Gioco Metacognitivo per superare le convinzioni limitanti e migliorare il tono emotivo della classe
- La consapevolezza del dialogo interno per favorire l'autostima e la performance
- Strumenti per superare le emozioni limitanti: mindfulness, micromeditazione, Emotional Freedom Technique/ Provocative Energy Technique

### **Modulo 3:**

---

**Parte 1: Applicazioni pratiche: condividere le esperienze d'uso accumulate dai docenti a partire dal modulo 1.**

- *Condivisione delle esperienze accumulate dai docenti a partire dal primo incontro*
- *Suggerimenti per superare eventuali ostacoli e dubbi*
- *Condivisione di nuove soluzioni emerse*

**Parte 2: Condivisione di esercizi e strumenti speciali a favore degli studenti ad alto potenziale**

- *Comprendere le dinamiche dell' "alto potenziale": motivazione, coinvolgimento e... distrazione*
- *Allineare ogni alunno al suo massimo livello di potenziale*
- *Superare difficoltà pratiche e mancanza di tempo attraverso il peer-tutoring e il modeling.*

### **Modalità e durata**

Formazione in aula, Durata 12h. Durata moduli: 4h ciascuno. Frequenza: totale 3 moduli.

### **Relatrice -D.ssa Paola Ricca**

Formatrice professionista AIF, esperta in Metacognizione e Coach del Talento, ideatrice del Metodo FreeNauta per l'apprendimento positivo. Ideatrice del Gioco Metacognitivo FreeNauta M3, per il superamento delle difficoltà di apprendimento.

E' specializzata nel fornire a studenti, docenti, professionisti e manager, le competenze metacognitive adatte alla maggiore resa scolastica e professionale. Realizza percorsi di apprendimento personalizzato per i ragazzi dalle primarie alle secondarie di secondo grado. Realizza corsi per docenti delle scuole primarie e secondarie. E' Tutor qualificata per l'apprendimento per le diverse intelligenze (DSA/ADHD/ecc).

Proviene da una carriera di 16 anni nel marketing di multinazionali, dove ha svolto funzioni direttive, anche a livello internazionale, già a partire dai 31 anni.

Il suo progetto è su [www.freenautabar.it](http://www.freenautabar.it)