

PROGETTO EDUCATIVO Batticuore CREM 2022



Essere consapevoli di ciò che si prova porta a non essere schiavi di un'emozione e a riconoscere quando ci sta travolgendo. Conoscere non vuol dire trovare il modo corretto per reagire, ma **saper dare un nome** alle emozioni risvegliate. È quindi un processo di riconoscimento di ciò che si prova, per trovare il nome giusto e, quindi, per iniziare a farle nostre.

Possiamo definire le emozioni come reazioni a determinati eventi esterni o interni a noi, che si rivelano attraverso cambiamenti espressivi (rossore, sorriso, corrugamento delle ciglia, ecc.) e comportamentali (urla, pianti, risate, ecc.). Esse hanno, da sempre, contribuito alla crescita e allo sviluppo dell'uomo. Concorrono a formare quella intelligenza emotiva che, affiancata all'intelligenza razionale, permette di entrare a contatto con il mondo e di farne parte in modo attivo.

Le emozioni sono una componente naturale, spontanea e complessa del comportamento umano. Ci permettono di parlare dell'uomo, delle sue caratteristiche e di quello che lo costituisce. Sono una forma di conoscenza degli altri nella relazione e di sé nella consapevolezza dei propri limiti e delle proprie competenze. In tutte le età della vita ci nutrono e ci governano, anche se sta all'uomo decidere come governano. Esse giocano un ruolo fondamentale nelle diverse fasi di crescita.

Le emozioni non sono positive o negative di per sé, ma sono elementi fondamentali per la formazione di ciascuno: sono una porta di accesso dell'uomo alla conoscenza di sé e degli altri.

Esse vanno quindi educate e riconosciute per essere ridimensionate e diventare reali, non esasperate o strumentalizzate. Vanno quindi educate e riconosciute per essere ridimensionate e diventare reali, non esasperate o strumentalizzate.

Compito di Crisalide e dei suoi operatori è quello di far vivere prima agli animatori stessi le attività, il clima, le sensazioni riguardo al tema scelto quest'anno. Una volta interiorizzato il messaggio che si vuole comunicare ai partecipanti del CREM, si organizzeranno giochi, attività, laboratori ed esperienze che possano far vivere loro momenti di crescita, conoscenza personale, relazione sociale, scelta di comportamenti, rispetto.

Laboratori vari creativi e giochi alla scoperta delle emozioni.

Laboratorio di FUMETTO non occorre saper disegnare, basta fantasia, creatività e voglia di lavorare in gruppo per creare una fumettosa emozione!



Robotica avanzata per ragazzi e ragazze delle medie in sfida per risolvere problemi di coding e robotica

Sport giochi con allenatori sportivi e giochi d'acqua, campi da calcio, pallavolo, basket, calcetto, prati in erba per pallabase, percorsi naturalistici.

GIOCHI di Ruolo dal Vivo ci caleremo nei panni di personaggi di varie storie e vivremo avventure EMOZIONANTI immersi nel paesaggio e nella natura. Il gioco di ruolo dal vivo, o LARP, dall'inglese "Live Action Role Play" è un'attività ludica di origine teatrale dove i giocatori interpretano un ruolo, un personaggio. Un codice di regole definisce i limiti e fornisce gli ambiti delle relazioni possibili, codificando azioni e reazioni dei giocatori, facendo in modo che anche elementi irreali e fantastici, come draghi, fate o astronavi, possano entrare a far parte del ventaglio di opzioni selezionabili dai giocatori.

GAME design quali sono i meccanismi di un gioco avvincente? Impareremo a inventare e costruire giochi nuovi e divertenti e giocarli con gli altri.

Mi preparo momento dedicato ai compiti scolastici estivi per imparare a gestirsi autonomamente nell'eseguire i propri doveri ed aver cura della propria istruzione e cultura.

Meditation Time laboratori di conoscenza e auto-stima, di confronto, di visualizzazione e meditazione con musica e rilassamento immersi nel verde, riconoscimento della flora e fauna locale, ascolto dei suoni della natura, dei profumi, delle sensazioni del mondo che ci circonda e delle emozioni che ci suscitano.

Gite e parchi acquatici in trasferta a piedi o con il bus verso mete



EMOZIONANTI !!!