

il **nuovo** concorso
a cattedra

MANUALE

**Laboratorio per i
servizi socio-sanitari
nella scuola secondaria**

per la **preparazione al concorso**

Classe di concorso:

B23 Laboratorio per i servizi socio-sanitari

Silvia Babbini Rossi

I Edizione



IN OMAGGIO ESTENSIONI ONLINE

Software di
esercitazione

Contenuti
extra



EdiSES
edizioni

Manuale

Laboratorio per i servizi socio-sanitari

Accedi ai servizi riservati

Il codice personale contenuto nel riquadro dà diritto a servizi riservati ai clienti. Registrandosi al sito, dalla propria area riservata si potrà accedere a:

MATERIALI DI INTERESSE E CONTENUTI AGGIUNTIVI

CODICE PERSONALE

Grattare delicatamente la superficie per visualizzare il codice personale.

Le **istruzioni per la registrazione** sono riportate nella pagina seguente.

Il volume NON può essere venduto né restituito se il codice personale risulta visibile.

L'accesso ai servizi riservati ha la **durata di 18 mesi** dall'attivazione del codice e viene garantito esclusivamente sulle edizioni in corso.

Istruzioni per accedere ai contenuti e ai servizi riservati

SEGUÍ QUESTE SEMPLICI ISTRUZIONI

SE SEI REGISTRATO AL SITO

clicca su **Accedi al materiale didattico**



inserisci email e password



inserisci le ultime 4 cifre del codice ISBN, riportato in basso a destra sul retro di copertina



inserisci il tuo **codice personale** per essere reindirizzato automaticamente all'area riservata

SE NON SEI GIÀ REGISTRATO AL SITO

clicca su **Accedi al materiale didattico**



registra al sito **edises.it**



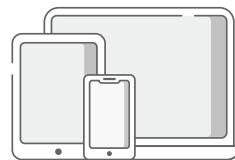
attendi l'email di conferma per perfezionare la registrazione



torna sul sito **edises.it** e segui la procedura già descritta per utenti registrati



CONTENUTI AGGIUNTI



Per problemi tecnici connessi all'utilizzo dei supporti multimediali e per informazioni sui nostri servizi puoi contattarci sulla piattaforma **assistenza.edises.it**

SCARICA L'APP **INFOCONCORSI** DISPONIBILE SU APP STORE E PLAY STORE

il nuovo concorso
a cattedra

MANUALE Laboratorio per i servizi socio-sanitari

Manuale per la preparazione al **concorso a cattedra**

Silvia Babbini Rossi



Il Nuovo Concorso a Cattedra – Laboratorio per i servizi socio-sanitari
Copyright © 2024, EdiSES Edizioni S.r.l. – Napoli

9 8 7 6 5 4 3 2 1 0
2028 2027 2026 2025 2024

Le cifre sulla destra indicano il numero e l'anno dell'ultima ristampa effettuata

*A norma di legge è vietata la riproduzione, anche parziale, del
presente volume o di parte di esso con qualsiasi mezzo.*

L'Editore

Autrice:

Silvia Babbini Rossi

Fotocomposizione: ProMedia Studio di A. Leano

Stampato presso Vulcanica S.r.l. – Nola (NA)

Per conto della EdiSES Edizioni S.r.l. – Piazza Dante, 89 – Napoli

ISBN 979 12 5602 146 8

www.edises.it

I curatori, l'editore e tutti coloro in qualche modo coinvolti nella preparazione o pubblicazione di quest'opera hanno posto il massimo impegno per garantire che le informazioni ivi contenute siano corrette, compatibilmente con le conoscenze disponibili al momento della stampa; essi, tuttavia, non possono essere ritenuti responsabili dei risultati dell'utilizzo di tali informazioni e restano a disposizione per integrare la citazione delle fonti, qualora incompleta o imprecisa.

Realizzare un libro è un'operazione complessa e, nonostante la cura e l'attenzione poste dagli autori e da tutti gli addetti coinvolti nella lavorazione dei testi, l'esperienza ci insegna che è praticamente impossibile pubblicare un volume privo di imprecisioni. Saremo grati ai lettori che vorranno inviarci le loro segnalazioni e/o suggerimenti migliorativi sulla piattaforma *assistenza.edises.it*

Finalità e struttura dell'opera

Questo manuale fornisce le competenze indispensabili al superamento del Concorso a Cattedra per la classe di concorso B23-Laboratorio per i servizi socio-sanitari.

Il volume raccoglie tutti gli argomenti richiesti dalla prova concorsuale. Il risultato è un testo strutturato in cinque parti, per facilitare lo studio e la memorizzazione.

La **Parte I**, intitolata “**Laboratorio come ambiente attrezzato**”, propone, divisa in capitoli, una trattazione organica e completa del laboratorio in termini di ambiente e didattica, fornendo al lettore una visione ampia e approfondita di questo importante strumento del docente ITP.

La **Parte II**, intitolata “**Progettazione**”, illustra il processo di progettazione come metodo di lavoro per l’operatore sociale e vengono forniti esempi di attività destinate a diverse tipologie di utenza.

La **Parte III**, intitolata “**Animazione**”, tratta le caratteristiche, le finalità e le principali tecniche delle pratiche animatorie destinate a diverse utenze, distinte per fasce d’età e affronta il gioco come strumento del lavoro sociale destinato al gruppo.

La **Parte IV**, intitolata “**Attività**”, illustra le principali attività ludico-ricreative di tipo manuale, quelle inerenti la lettura e il racconto, l’attività teatrale e l’utilizzo dei burattini, l’attività musicale e le terapie alternative (Pet Therapy, Clownterapia, Danzaterapia e altre declinazioni terapeutiche).

La **Parte V**, infine, fornisce esempi di sviluppo di **Unità di Apprendimento** (UdA), introdotti da una breve premessa che offre consigli per l’attuazione delle UdA. Tali proposte sono utili sia per affrontare la prova orale del concorso, sia per le future attività di insegnamento.

Ulteriori **materiali didattici** e **aggiornamenti** sono disponibili nell’area riservata a cui si accede mediante la registrazione al sito *edises.it* secondo la procedura indicata nelle prime pagine del volume.

Eventuali errata-corrige saranno pubblicati sul sito *edises.it*, nella scheda “**Aggiornamenti**” della pagina dedicata al volume.

Altri aggiornamenti sulle procedure concorsuali saranno disponibili sui nostri profili social.

blog.edises.it



Indice

Parte Prima Laboratorio come ambiente attrezzato

Capitolo 1 Il laboratorio

1.1	Caratteristiche del laboratorio	3
1.2	Arredi	3
1.3	Materiali	4
1.4	Organizzazione e gestione.....	4
1.5	Illuminazione e acustica.....	5
1.6	Sicurezza	5
1.6.1	Gestione dei rischi e sicurezza.....	6
1.7	Laboratorio come luogo di sperimentazione	6
1.8	Creatività.....	6
1.8.1	Teorie psicologiche sulla creatività	7
1.8.2	Laboratori creativi	8
1.9	Attività sociali	9

Capitolo 2 Materiali e tecniche

2.1	Burattino	11
2.1.1	Burattino a guanto	11
2.1.2	Burattino a dito.....	12
2.1.3	Burattino con il cucchiaio di legno.....	13
2.2	Cartapesta.....	14
2.3	Collage.....	15
2.4	Decoupage	17
2.5	Marionetta.....	17
2.6	Origami	19
2.7	Pasta di sale (oppure di mais)	20
2.8	Strumenti musicali	21
2.8.1	Batteria con vecchi secchi o scatole di plastica	21
2.8.2	Chitarra con bottiglie di plastica.....	21
2.8.3	Maracas con bottiglie di plastica.....	22
2.8.4	Maracas con tubi di cartone	22
2.8.5	Strumento a percussione con tappi di bottiglia.....	22
2.8.6	Tamburello con bottiglia di plastica	22

2.8.7 Tamburi con barattoli vuoti	23
2.8.8 Xilofono con bottiglie di plastica.....	23
2.8.9 Xilofono con legno e posate riciclate.....	23
2.9 Uso creativo di materiale povero o di scarto.....	24
2.9.1 Esempio di laboratori creativi con materiale povero o di riciclo.....	25

Capitolo 3 Didattica laboratoriale

3.1 L'importanza della didattica laboratoriale	27
3.1.1 Laboratori come setting di apprendimento	28
3.1.2 Agire in laboratorio	28
3.1.3 Ruolo del docente di laboratorio	29
3.2 Sperimentare situazioni.....	30
3.2.1 <i>Learning by doing</i> di Dewey	31
3.2.2 Fasi di un laboratorio.....	32
3.2.3 Esempio di laboratori manipolativi.....	33

Parte Seconda Progettazione

Capitolo 1 Metodo di lavoro

1.1 Metodologia dell'intervento	39
1.1.1 Importanza del lavoro per progetti	40
1.1.2 Analisi della situazione	41
1.1.3 Fase operativa	42
1.1.4 Osservazione come passaggio fondante	43
1.1.5 Programmazione delle attività e interventi (cosa)	44
1.2 Progetto d'intervento individualizzato	46
1.2.1 Processo.....	46
1.2.2 Individuazione dell'obiettivo.....	47
1.2.3 Ricognizione degli elementi di partenza	48
1.3 Relazione sociale	49
1.4 Esempio di scheda di un progetto di integrazione sociale	50
1.5 Preventivo di spesa.....	50

Capitolo 2 Esempi di attività di progettazione

2.1 Esempio di "Progettazione di uno spazio per attività con bambini fascia 0-3 anni"	53
2.1.1 Organizzare gli spazi	53
2.1.2 Spazi fondamentali per l'infanzia	54
2.1.3 Linee guida per la progettazione di uno spazio gioco idoneo a bambini 0-3 anni.....	55
2.2 Esempio di una scheda progetto per un corso o un workshop di giocoleria e clowneria	56
2.3 Introduzione alla <i>peer education</i>	57

2.3.1	Caratteristiche e applicazioni della <i>peer education</i>	57
2.3.2	Importanza e ricadute della <i>peer education</i>	58
2.3.3	Esempio di progetto di <i>peer education</i>	58
2.4	Animazione con gli anziani	60
2.4.1	Possibili laboratori proposti dal servizio di animazione.....	60
2.4.2	Esempio di attività di animazione in un centro diurno.....	61

Parte Terza

Animazione

Capitolo 1 Animare come possibilità d'intervento

1.1	Definire la pratica animatoria.....	67
1.1.1	Differenze tra animazione culturale e socio-culturale	67
1.1.2	Punti chiave dell'animazione culturale	68
1.1.3	Strumenti di lavoro	69
1.1.4	L'importanza delle attività espressive in contesti di animazione	70
1.1.5	Fasi e metodi.....	70
1.2	Animazione di gruppo.....	71
1.2.1	Ruolo dell'animazione per i gruppi.....	73
1.2.2	Gruppo come setting.....	74
1.3	Animazione con le diverse utenze	74
1.3.1	Infanzia	74
1.3.2	Adolescenza	76
1.3.3	Animazione sociale negli anziani.....	78
1.3.4	Disabili.....	80

Capitolo 2 Metodi di animazione e risorse del gruppo

2.1	Metodologie attive	83
2.1.1	Brainstorming.....	83
2.1.2	Circle time.....	85
2.1.3	Dibattito e discussione	85
2.1.4	Role playing.....	86
2.2	Gruppi	90
2.2.1	Importanza del gruppo	90
2.2.2	Gruppi e dinamiche relazionali	90
2.2.3	Benessere di gruppo.....	91
2.2.4	Gruppo di lavoro	91
2.2.5	Ruolo del leader nel lavoro di gruppo	92
2.2.6	Gruppo come supporto	93
2.2.7	Gruppo come strumento terapeutico.....	93

Capitolo 3 Il gioco

3.1	Etimologia	95
-----	------------------	----

3.1.1 Attività ludica	95
3.1.2 Teorie psico-pedagogiche sul gioco	96
3.2 Gioco come diritto	99
3.3 Ludologia	99
3.4 Aspetti valoriali del gioco	100
3.5 Ruolo del gioco nello sviluppo umano	101
3.5.1 Evoluzione del gioco nell'infanzia	101
3.5.2 Adolescenza	102
3.5.3 Età adulta	102
3.5.4 Terza età	103
3.6 Conduttore del gioco	103
3.7 Esempi di giochi per gruppi	104

Parte Quarta

Attività

Capitolo 1 Attività ludico-ricreative di tipo manuale

1.1 Animazione artistica	109
1.1.1 Attività grafico-pittoriche e plastico-manipolative	110
1.2 Materiali e tecniche	110
1.3 Obiettivi	111
1.4 Materiali poveri	111
1.5 Evoluzione dell'espressione grafico-pittorica	112
1.5.1 Teoria di Lowenfeld	113
1.6 Grafica e movimento nell'espressione artistica	114
1.7 Realizzazione di tavole multimateriche	115
1.7.1 Scheda progetto per un'attività di realizzazione di tavole multimateriche con materiali di riciclo adatta a un gruppo di bambini di 8 anni	115
1.8 Documentare e valorizzare le creazioni artistiche	116

Capitolo 2 Attività di lettura e racconto

2.1 Laboratorio di lettura	119
2.1.1 Ruolo del testo e del lettore	119
2.1.2 Promuovere la competenza di ascolto	120
2.2 Attività relative al racconto	121
2.2.1 Racconto	121
2.2.2 Favola e fiaba	122
2.3 Attività di laboratorio con le fiabe e le favole	123
2.3.1 Laboratorio di fiaba animata per bambini dai 6 agli 8 anni	123
2.3.2 Racconto per immagini	124
2.3.3 Filastrocca	125
2.3.4 Cappuccetto verde	125

Capitolo 3 Attività teatrale e burattini

3.1	Animazione teatrale	127
3.1.1	Utilità dell'animazione teatrale	127
3.1.2	Organizzazione della rappresentazione	128
3.2	Laboratorio teatrale	129
3.3	Forme d'animazione teatrale	129
3.3.1	Drammatizzazione	129
3.3.2	Giocodramma	130
3.3.3	Psicodramma	131
3.4	Teatro d'animazione	132
3.5	Teatro sociale	133

Capitolo 4 Attività musicale

4.1	Musica come linguaggio	135
4.1.1	Funzioni	136
4.2	Musica e processo di crescita	138
4.3	Musicoterapia	139
4.4	Musicoterapia e arteterapia	140
4.5	Laboratorio musicale per bambini	141
4.6	Attività musicali per bambini di diverse fasce d'età	142
4.6.1	Attività per l'infanzia	142
4.6.2	Attività musicali per le comunità di adolescenti	143
4.6.3	Potere terapeutico della musica per gli anziani	145
4.6.3	Attività con utenti fragili	145
4.7	Attività con la musica e la danza	146
4.7.1	Esempio di scheda progetto per un laboratorio di musica e danza destinato agli utenti adolescenti di un centro estivo	146

Capitolo 5 Terapie alternative

5.1	Benessere e terapie alternative	149
5.2	Attività supportate dagli animali	149
5.2.1	Pet Therapy e ippoterapia	150
5.3	Ruolo dell'operatore specializzato nel contesto delle terapie alternative	151
5.4	Clownterapia	152
5.4.1	Caratteristiche	152
5.5	Danzaterapia	153
5.5.1	Aspetti rilevanti	153
5.6	Orticoltura e giardinaggio	154
5.7	Teatroterapia	155



Parte Quinta

Esempi di Unità di Apprendimento

Premessa	Riordino degli Istituti professionali.....	159
Unità di Apprendimento 1	Laboratorio di attività espressive.....	167
Unità di Apprendimento 2	Il servizio giusto per ogni bisogno	171
Unità di Apprendimento 3	Servizio d'ascolto per familiari di persone disabili.....	177

Parte Prima

Laboratorio come ambiente attrezzato

SOMMARIO

Capitolo 1

Il laboratorio

Capitolo 2

Materiali e tecniche

Capitolo 3

Didattica laboratoriale

Capitolo 1

Il laboratorio

Il laboratorio è uno spazio attrezzato e organizzato per la progettazione e la realizzazione di attività didattiche collegate alla docenza d'aula. Il laboratorio, in particolare, pone in relazione l'esperienza pratica con la teoria, tradizionalmente affrontata in aula. All'interno del laboratorio, gli studenti applicano le conoscenze e sperimentano situazioni potenzialmente reali. In questo senso, il laboratorio costituisce l'elemento centrale dell'intero percorso di studi, permettendo una valutazione di attitudini e motivazioni correlate all'ipotesi di lavorare in ambito socio-sanitario. Il laboratorio rappresenta uno spazio protetto di sperimentazione in cui gli studenti apprendono attraverso l'agire, sperimentano materiali, tecniche, acquisiscono strategie osservative, capacità di progettazione di attività e imparano a regolare le relazioni e a gestire le emozioni. Un laboratorio adeguatamente attrezzato, con la supervisione del docente ITP, può potenziare la creatività degli studenti, agevolarne lo sviluppo delle competenze fondamentali e renderli attori principali del percorso di apprendimento.

1.1 Caratteristiche del laboratorio

Quando facciamo riferimento al laboratorio come spazio fisico, è fondamentale che sia attrezzato e organizzato in modo funzionale alla sua natura multidimensionale. Sembra adeguato concepire i laboratori come spazi accessibili, in cui sviluppare progetti in modo inclusivo, senza alcun tipo di ostacolo fisico e/o psicologico. Un regolamento d'utilizzo del laboratorio è utile per soddisfare i criteri che garantiscono un'ottima fruizione, nel rispetto della normativa. Il regolamento dovrebbe essere formalmente approvato dal Collegio dei docenti e dal Consiglio di istituto e dovrebbe essere letto e discusso con gli studenti. Occorre rispettare la disposizione ordinata dei materiali e la loro catalogazione per contribuire alla funzione preparatoria di una corretta prassi dell'attività lavorativa futura in ambito socio-sanitario.

1.2 Arredi

L'arredamento svolge un ruolo cruciale in questo contesto, consentendo di offrire proposte sempre nuove senza dover apportare modifiche strutturali.

Gli arredi devono risultare funzionali e assicurare una buona igiene, con materiali facili da pulire. Un laboratorio dovrebbe includere tavoli spaziosi, postazioni comode, scaffalature e armadi per riporre materiali e strumentazione. Materiali e strumenti devono essere etichettati e organizzati in modo da essere facilmente identificabili e fruibili. La presenza di un lavandino per la pulizia di strumenti e mani è raccomandata. Può risultare funzionale suddividere il laboratorio in diverse aree di lavoro dedicate a specifiche attività. Ad esempio, si potrebbe destinare uno spazio alle attività mu-



sicali, con strumenti autoprodotti e/o acquistati (ad esempio, lo strumentario Orff), uno spazio attrezzato per le attività grafiche, pittoriche e manipolative, uno spazio per le attività di simulazione, una zona biblioteca, un’eventuale zona per un forno per ceramica-creta ed altro. L’ambiente dovrebbe essere allestito in modo da poter essere flessibile, creando un contesto adattabile alle diverse attività previste. I tavoli dovrebbero poter essere disposti in diverse configurazioni, in base alla specifica funzione assegnata al laboratorio e al tipo di attività da realizzare.

1.3 Materiali

La realizzazione di attività come la manipolazione, il disegno, la pittura ed altro richiede un ambiente adeguatamente predisposto e dotato dei materiali idonei. Per rispondere alle necessità quotidiane di espressione ludico-grafico-pittorica-simulazione, è importante poter disporre di spazi ampi e ben forniti. I materiali assumono un ruolo di notevole rilevanza nella dotazione di un laboratorio. In linea con le raccomandazioni dell’Agenda 2030, in particolare con l’Obiettivo 12, è opportuno valorizzare sia materiali semplici sia quelli considerati scarti per le attività creative. Un’organizzazione semplificata consentirà un accesso più agevole e una gestione più efficiente dei materiali nel laboratorio.

In particolare si suggerisce di prevedere:

- attrezzature per creare oggetti artistici; materiali vari per la creazione di oggetti artistici, tra cui metalli e strumenti specifici;
- cassetto degli strumenti: strumenti da taglio (forbici e taglierini), strumenti di assemblaggio (colla a caldo) e strumenti di riproduzione (timbri);
- cassetto degli strumenti di precisione: strumenti di misura (righe, squadre, compassi, uncinetto, aghi ed altro);
- rastrelliera per materiali tessili: stoffe e altri materiali tessili;
- ripiano dei colori: contenitori per i vari tipi di colori (a dita, a tempera, a olio, a cera), carboncini, pastelli, pennarelli, gessetti e altri materiali per la pittura;
- ripiano dei materiali: carte colorate, cartoncini, cartoni, gomme, cartone ondulato e altri materiali di recupero;
- ripiano delle arti visive: tele, spugne, ditali, stracci e pennelli per le diverse tecniche.

1.4 Organizzazione e gestione

L’organizzazione e la gestione di un laboratorio richiedono una precisa pianificazione dell’utilizzo dello spazio. È importante stabilire, in collaborazione tra insegnanti e studenti, un calendario dedicato alle attività di laboratorio. La determinazione anticipata dei giorni di svolgimento delle attività permette di suddividere responsabilità e compiti in modo efficiente. Questo processo offre un’opportunità preziosa per comprendere l’importanza del contributo individuale e la complessità di gestire gruppi e organizzare tempi e spazi. Per facilitare questa organizzazione, può essere utile individuare un **responsabile del laboratorio** e un **responsabile dei materiali e degli**

il **nuovo** concorso a cattedra

MANUALE

Laboratorio per i servizi socio-sanitari nella scuola secondaria per la **preparazione** al **concorso**

Il manuale fornisce le competenze indispensabili al superamento del Concorso a Cattedra per la classe di concorso B23-Laboratorio per i servizi socio-sanitari.

Il volume raccoglie tutti gli argomenti richiesti dalla prova concorsuale. Il risultato è un testo strutturato in cinque parti, per facilitare lo studio e la memorizzazione.

La **Parte I**, intitolata **“Laboratorio come ambiente attrezzato”**, propone, divisa in capitoli, una trattazione organica e completa del laboratorio in termini di ambiente e didattica, fornendo al lettore una visione ampia e approfondita di questo importante strumento del docente ITP.

La **Parte II**, intitolata **“Progettazione”**, illustra il processo di progettazione come metodo di lavoro per l'operatore sociale e vengono forniti esempi di attività destinate a diverse tipologie di utenza.

La **Parte III**, intitolata **“Animazione”**, tratta le caratteristiche, le finalità e le principali tecniche delle pratiche animatorie destinate a diverse utenze, distinte per fasce d'età, e affronta il gioco come strumento del lavoro sociale destinato al gruppo.

La **Parte IV**, intitolata **“Attività”**, illustra le principali attività ludico-ricreative di tipo manuale, quelle inerenti la lettura e il racconto, l'attività teatrale e l'utilizzo dei burattini, l'attività musicale e le terapie alternative (Pet Therapy, Clownterapia, Danzaterapia e altre declinazioni terapeutiche).

La **Parte V**, infine, fornisce esempi di sviluppo di **Unità di Apprendimento** (UdA), introdotti da una breve premessa che offre consigli per l'attuazione delle UdA. Tali proposte sono utili sia per affrontare la prova orale del concorso, sia per le future attività di insegnamento.

PER COMPLETARE LA PREPARAZIONE:

CC 1/1 • PARTE GENERALE - LEGISLAZIONE SCOLASTICA PER TUTTE LE CLASSI DI CONCORSO

 **IN OMAGGIO**
ESTENSIONI ONLINE

Software di esercitazione Contenuti extra

Le **risorse di studio** gratuite sono accessibili per 18 mesi dalla propria area riservata, previa registrazione al sito edises.it.

