



## **“EMOTIVIAMOCI” SEMINARIO DI FORMAZIONE SULL’INTELLIGENZA EMOTIVA.**

Riconoscere, sperimentare e regolare le nostre emozioni è fondamentale per vivere in armonia con noi stessi e con gli altri ma all’interno di un rapporto docente/alunno assume un’importanza fondamentale per riportare lo spazio classe ad una dinamicità ideale per stimolare il desiderio all’apprendimento ed al confronto degli alunni che spesso considerano gli insegnanti antiquati o in talune situazioni dei “nemici”.

L’INTELLIGENZA EMOTIVA teorizzata da Daniel Goleman è il grande assente all’interno delle aule scolastiche della scuola italiana, dove si assume come punto di riferimento il QI (quoziente dell’intelligenza strumentale) spesso ignorando le potenzialità del QE (quoziente di Intelligenza Emotiva).

Questo seminario ha lo scopo di aiutare gli insegnanti a dialogare con il loro mondo emotivo, conoscendone le regole e sperimentandone la forza attraverso laboratori di autoconsapevolezza per poi utilizzarlo in seguito con efficacia all’interno delle aule composte da realtà umane completamente diverse tra loro e spesso difficili da gestire.

La capacità di utilizzare in modo efficace le emozioni può diventare la soluzione a molte difficoltà comunicative tra gli insegnanti, favorendo un clima di collaborazione e di costruzione “solidale” all’interno del collegio docenti. Ciò di cui abbiamo bisogno è ritornare al senso del nostro agire educativo, non utilizzare l’autorità come strumento di controllo ma l’autorevolezza come strumento di creazione di collaborazione tra i ragazzi e desiderio di trasformare la diversità in opportunità. Il dott. Antonio Consorti insieme alla Coach relazionale Sara Frigerio aiuteranno i partecipanti a liberarsi da false convinzioni riguardo il funzionamento del cervello attraverso un percorso teorico e pratico mirato alla destrutturazione delle barriere relazionali, in favore di una nuova consapevolezza del proprio saper fare e del proprio saper “comunicare” attraverso il veicolo delle emozioni.

Il seminario fornisce inoltre le basi teoriche sottese alla pratica della Vi.Re.Dis.® Computer Game Therapy, l’innovativa metodologia riabilitativa teorizzata dal dott. Consorti Antonio che utilizza console videoludiche con gruppi eterogenei per età, livello comunicativo e disabilità al fine di favorire l’emersione e lo sviluppo dell’intelligenza emotiva a tutto vantaggio della vita sociale dei soggetti sia in ambito familiare che sociale e scolastico.

### Modalità formative

- Lezioni frontali con il docente
- Laboratori di autopercezione emotiva
- Rielaborazione di gruppo in riferimento ai laboratori effettuati
- Brain storming collettivi

Il seminario avrà una durata di 16 ore, ripartite su due giorni alternati tra lezioni frontali e laboratori esperienziali.

## **PROGRAMMA DEL SEMINARIO.**

### **PRIMA GIORNATA.**

#### ***“L’INTELLIGENZA EMOTIVA QUESTA GRANDE SCONOSCIUTA”***

- **ANTONIO CONSORTI: I QUATTRO PILASTRI DELL’AZIONE EDUCATIVA E TERAPEUTICA.**  
*ACCOGLIERE, COMPRENDERE, CONSOLARE E COSTRUIRE*

### **LE BASI SCIENTIFICHE DELL’INTELLIGENZA EMOTIVA.**

- **ANTONIO DAMASIO:** la psicosomatica ed il concetto di **MARCATORE SOMATICO.**
- **JOSEF LEDOUX: IL CERVELLO EMOTIVO,** l’Amigdala, croce e delizia della nostra vita emotiva e relazionale. Il funzionamento del circuito amigdalico.
- **IMPARIAMO A RICONOSCERE LE EMOZIONI.** Laboratorio esperienziale condotto dalla Coach relazionale Sara Frigerio.
- **DANIEL GOLEMAN: L’INTELLIGENZA EMOTIVA.** Riconoscere, sperimentare e regolare le nostre emozioni per vivere in armonia con noi stessi.
- **LE PAROLE EVOCATIVE DI ROBERTO ASAGGIOLI.** Laboratorio esperienziale emozionale.
- **Brain storming collettivo.**

### **SECONDA GIORNATA.**

#### ***LE MERAVIGLIE DEL CERVELLO UMANO.***

- **LE TRE SFERE DELL’IO: “IL BAMBINO, IL GENITORE E L’ADULTO”.** Come imparare a riconoscere i meccanismi di autosabotaggio nella nostra vita quotidiana.
- **LABORATORIO ESPERIENZIALE DI AUTOPERCEZIONE.**
- **MARVIN MINSKY: LA SOCIETA’ DELLA MENTE.** I meccanismi di funzionamento del cervello umano.
- **GERARD EDELMAN: IL DARWINISMO NEURONALE.** Una nuova prospettiva interpretativa sull’evoluzione del Cervello.
- **HOWARD GARDNER: LE INTELLIGENZE MULTIPLE.** Le intelligenze multiple, come riconoscerle e perché utilizzarle.
- **IAN ROBERTSON: L’INTELLIGENZA VISIVA.** Il cervello plastico e le sue meraviglie.
- **LA COMPUTER GAME THERAPY:** quando i videogames aiutano a crescere.
- **LABORATORIO DI COSCIENZA COLLETTIVA CONDIVISA**
- **BRAIN STORMING FINALE.**

Il costo del seminario è di 2500€ al netto di rivalsa del 4% e bollo.

*\* La Vi.Re.Dis.® Computer Game Therapy (CGT) è una metodologia riabilitativa che utilizza le nuove tecnologie video ludiche (Nintendo Wii, Nintendo Switch, Microsoft XBox 360 Kinect)*



*come strumenti di promozione dell'intelligenza emotiva e sociale dei soggetti disabili attraverso gruppi di lavoro eterogenei per età, livello comunicativo e patologia.*

*Nei laboratori di Vi.Re.Dis.®CGT il disabile ha modo di vivere nuove esperienze, di sperimentarsi in quanto "individuo sociale", di prendere coscienza dei propri limiti e talvolta di superarli grazie al sostegno del gruppo.*

*Questo corso ha lo scopo di formare i partecipanti alle basi teorico scientifiche della metodologia, alla conoscenza degli strumenti metodologici e tecnologici che stanno alla base della CGT e introdurla alla pratica terapeutica.*

Contatti.

[Viredis2012@gmail.com](mailto:Viredis2012@gmail.com)

[infoviredisproject@gmail.com](mailto:infoviredisproject@gmail.com)

dott. Antonio Consorti: 335 6580168.

Sara Frigerio: 348 7137091